

# 著作権教育につなげるためのメディアリテラシー教育の実践

森棟隆一\*1・中村純子\*2・櫻井淳二\*3・酒井雅詞\*4

Email: morimune@shirayuri.ed.jp

\*1: 白百合学園中学高等学校

\*2: 東京学芸大学

\*3: 積才房合同会社

\*4: 株式会社 LIFELOG

◎Key Words 学校紹介 CM 制作 知的財産権 知財教育 入試広報

## 1. はじめに

筆者は2004年以来「メディアを適切に活用した創造的学習活動」を通して、知財教育に従事してきた。松岡<sup>(1)</sup>でも述べられているように知財リテラシーの発達には段階があり、小中高の発達段階に応じた教材の開発を行い、知財に関する授業の実践を行ってきた<sup>(2)</sup>。またカリキュラムマネジメントの視点から教科「情報」での知財に関する学びを基盤として公民科（現代社会）との教科横断的な学びの中で知財に対する理解を深める取り組みも行ってきた<sup>(3)</sup>。知財教育を充実させるためには、知識の獲得の「一点」ではなく、発達段階やカリキュラムマネジメントの視点から「面」で捉える必要がある。しかしながら、これまで知財教育の普及という視点を持ち合わせていなかったため、教材コンテンツとしてパッケージ化されてはいなかった。そこで本稿では、筆者らが取り組んできた知財教育、メディアリテラシー教育を核とした教材コンテンツの作成および学校紹介 CM 制作をテーマに東京私立男子中学校フェスタおよび千葉県私立中学進学フェアでの学校紹介 CM コンテストへ拡張した取り組みについて述べる。

## 2. なぜ学校紹介 CM なのか

これまでの筆者の先行研究で明らかになった事は、知財に対する深い理解および知財教育を有用なものにするためには、学習者にとって日常性が高く、コンテンツ利用者視点のみならずコンテンツを生み出すクリエイター側の視点を持ち合わせ、当事者性を抱くことそして、クリエイティブに活動し生み出したものが社会的に評価されることが必要である。学校紹介 CM は生徒にとっては「学校のこと」は日常性が高く、取り組みやすい題材であり、自らが学校を紹介し、発信するという当事者意識も抱きやすいこと。また学校（合同）説明会や YouTube で公開されることで社会的に評価される場面があること、筆者ら審査委員が評価・コメントすることで社会参加への意識の高まり、自己肯定感の高まりが期待される題材であることから知財教育を有用なものにするための教材としてふさわしいものとして取り上げた。

## 3. 東京私立男子中学校フェスタおよび千葉県私立中学進学フェアでの取り組み

2019年度は2都県で表1のようなスケジュールで学校紹介 CM コンテストを実施した。また各校が取り組む前のワークショップを表2のように企画した。

表1 学校紹介 CM コンテストのスケジュール

東京私立中学男子校 フェスタ スケジュール	千葉私立中学進学フェア スケジュール
3月16日(土) ワークショップ	3月9日(土)・16日(土) ワークショップ
5月9日(木) 17:00 各校提出期限	5月16日(木) 17:00 各校提出期限
5月13日(月) YouTubeにアップ、投票開始	5月20日(月) YouTubeにアップ、投票開始
6月3日(月) 17:00 投票締切	6月10日(月) 17:00 投票締切
6月9日(日) 表彰式(東京私立男子中学校フ ェスタ会場)	6月16日(日) 表彰式(千葉私立中学進学フェ ァ会場にて)

表2 映像製作ワークショップ進行

ワークショップ進行表	
12:55	ブレアンケート (映像制作経験・カメラワーク知識)
13:00	講師自己紹介 活動の意義 プログラムの確認
13:05	アイスブレイク チームビルディング 着席
13:15	タブレット端末 基本操作 解説 課題1「ボディランゲージしりとり」...5カット撮影
13:30	iMovieの操作を指導 編集 タイトル入れる 15分
13:45	上映会「ボディランゲージしりとり」上映。 コメント 良い点・課題点(カメラの使い方など)
14:00	休憩
14:10	課題2「バナナ・ムービー」説明 映像制作の手順 イメージマップ→テーマ→絵コンテ→撮影→編集
14:20	映像制作実習(40分) ミッション2「バナナ・ムービー」
15:00	作品発表会 交流のための評価シート記入 ...カメラワークの知識を活用して分析できるか
15:20	映像文法について
15:30	CM概論「学校CM」を作るポイント
15:55	リフレクション記入 ポストテスト
16:00	終了

課題1, 課題2, 「映像文法について」は中村が作成, CM概論については森棟が作成。3月9日ワークショップは中村, 森棟で担当。3月16日ワークショップについては東京が森棟担当, 千葉が中村担当。東京については2018年度よりこの取り組みを行っているため, 昨年度の作品について言及することができた。一方千葉については2019年度が初年度であったため, 過去のアーカイブは存在していない。

#### 4. ワークショップの課題

ワークショップでは、学校の枠を超えてチームを作り、以下の2つの課題に取り組んだ(図1, 図2)

『ボディランゲージ しりとり』



うさぎ



ギター



たいこ

制限時間  
15分

1グループ 4カット撮影すること。一ポーズ 5秒ポーズを取ってから、何を表しているか叫ぶこと！

図1 ボディランゲージしりとり

課題2 映像制作のお作法を学ぶ

1 イメージをふくらませる。  
キーワード・マッピング

2 テーマをしばりこむ。

3 絵コンテ制作

4 撮影

5 編集

6 仕上げ

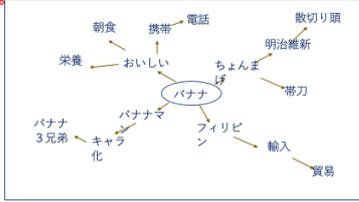


図2 バナナ・ムービー(ブレインストーミング)

#### 5. ワークショップでのフィードバック

ワークショップ後のアンケートからは以下のような参加者の反応が得られた。

- Q) 学校CMは誰が作ればいいのかわかりましたか?  
 A) 学校に入る予定の人に向けて作ることが大切である。誰に向けてどのような情報を与えるべきかを考えて作るかが大切である。
- Q) ワークショップで学んだこと  
 A) 動画やCMは人に伝えるためにあるのだということを確認したので、視点や意図を意識し視聴したり、作成していこうと考えている。

#### 6. 知財教育へつなげるために

学校紹介CMコンテストを通して生徒たちが社会的な評価を受ける場面を設定することで、クリエイターとしての視点を獲得できるのは、これまでの先行研究からも明らかであるが、本取組で学校の枠を越え、他校の生徒と関わる中でコンテストに参加することで、より質の高い作品への追求の意欲の高まりも示された。今回の取り組みで、学校紹介CM制作というコアの部分から知財教育、メディアリテラシー教育といったオプションの部分への橋渡しが容易に出来ることがわかった。今後は、コンテスト参加者に対してのアフタフォローとして映像文法に関する教材や知財に関する教材コンテンツを提供していく予定である。

### 学校紹介CM制作

**知財教育**

CMを作り体験して、社会的な評価を受け初めてクリエイターになれる



**メディアリテラシー教育**

映像作りをより深める。見方、見せ方作りかた

図3 CMコンテストのコアとオプション

#### 参考文献

- (1) 松岡守「初等・中等教育における知財教育手法の研究報告書」2008年
- (2) 森棟隆一, 山崎謙介「小中高連携を意識した知財教育の実践(1)」情報処理学会 SSS2011「情報教育シンポジウム論文集 2011」pp.111-118 2011年
- (3) 加納隆徳, 森棟隆一「高等学校における法教育を充実させる教科間連携—知的財産権の教育実践を例にして」法と教育学会「法と教育 Vol.3」pp.35-44 2013年