

映像におけるメディア・リテラシーをはぐくむ教材の開発

映像制作研究会議

中村 純子¹ 須山 佳代子² 山里 昌士³ 對比地 康之⁴

要 約

高度情報通信社会を迎えた今日、情報を吟味・分析して読み解き、自己の表現活動に活かすメディア・リテラシーが必要とされている。本研究では映像におけるメディア・リテラシー育成に焦点を当て、映像の特性について考えさせる教材を開発した。4つの動画素材の並べ方を替えたものを見比べ、ストーリーを創作させるデジタル動画教材である。同じ動画素材でも並べ方によって文脈が異なることや、見る人によって多様な解釈が生まれることを、学習者相互の発表交流によって気づきを促す学習に活用する。教材は小学校中学年用と中学校用を用意した。小学校用では2通りを比較し、中学校用では6通りを比較し、さらにインサートショットについて比較考察させる。小学校3年生と中学校3年生の検証授業の結果、映像に対するメディア・リテラシーの発達段階の相違を見取ることができた。映像表現技術を必要とする教科学習が増えてきた。本教材を教科学習に関連付けた映像学習のカリキュラム・モデルとして提案し、今後の課題とする。

キーワード： メディア・リテラシー 映像の特性理解 デジタル動画素材

目 次

主題設定の理由	160	中学校用 CD 教材	
研究の内容	160	『比べてみよう！映像編集！』	167
1 先行研究から学ぶこと	160	検証授業 中学3年 技術・家庭科	
2 検証のための予備授業	161	『映像を読む。映像編集から感じ	
(1)小学5年・総合的な学習の時間	161	とろう！』	169
(2)中学2年・技術・家庭科	162	編集用ソフト「Let's Edit」を活用した学習	
(3)小学3年・国語科	162		171
3 「映像の特性理解」を深める教材開発		映像学習カリキュラムの提案	172
	163	1 カリキュラム・モデル	172
(1)開発教材の構想	163	2 映像におけるメディア・リテラシーを	
(2)「映像の特性理解」の学習のねらい	164	必要とする教科書教材の分析	172
	164	(1)小学5年生・平成17年度教科書教材	172
(3)制作教材と検証授業	164	(2)中学校・平成17年度教科書教材	173
小学校中学年用 CD 教材		研究のまとめ	173
『くらべてみよう』	164	1 研究を通して見えてきたこと	173
検証授業 小学3年 国語科		2 今後の課題	174
『くらべてみよう』	165		

【参考文献】【指導助言者】

¹ 川崎市立麻生中学校（長期研修員）

² 川崎市立南河原小学校（研修員）

³ 川崎市立白山小学校（研修員）

⁴ 川崎市立有馬中学校（研修員）

I 主題設定の理由

「メディア・リテラシー」とは「情報を吟味・分析して読み解き、自己の表現活動に活かす能力」である。¹⁾メディア・リテラシー教育は、文部科学省の新「情報教育に関する手引き」では、全教科で横断的に取り組むものとして位置付けられている。²⁾近年、情報のデジタル化に伴い、映像情報は急激に進展した。そこで、映像情報に主体的に対応できるメディア・リテラシーの育成が必要である。メディア・リテラシー教育の指導項目には次の4点が挙げられる。³⁾

- 1 メディアと自分のかかわりを認識する。
- 2 メディアの構成・演出の技法を知る。
- 3 メディアを批判的に読み解く。
- 4 メディアの意味の多様性を理解し、表現活動を行う。

本研究では上記の指導項目2と4に焦点を当て、映像情報の特性を学ぶ教材開発に取り組む。そこで、次のような研究主題を設定した。

映像におけるメディア・リテラシーをはぐくむ教材の開発

II 研究の内容

1 先行研究から学ぶこと

本センターの映像教育に関する研究はこれまで次の3つの系統で取り組まれてきた。

第一の系統 「学習効果を高める映像教材の開発」

主に社会科、理科、技術科などの授業や保健指導で活用する映像教材を開発している。⁴⁾これらの研究では、教材の開発と同時に児童生徒の映像視聴能力の研究が行われた。平成元年度の小島の研究では「映像処理能力の傾向」を分析している。いずれの研究においても児童生徒の発達段階に応じた視聴能力の把握が今後の課題として残されている。

第二の系統 「映像制作能力育成の研究」

相手によく伝わる映像表現の指導方法が研究されてきた。⁵⁾主に、総合的な学習の時間や学級活動で取り組まれてきた。宇田は情報の発信相手を明確に想定することで映像表現能力が向上することを明らかにした。⁶⁾

¹⁾ 菅谷明子『メディア・リテラシー 世界の現場から』 岩波新書(2000)

²⁾ 文部科学省『情報教育の実践と学校の情報化 新「情報教育に関する手引き」』平成14年6月

³⁾ 川崎国語メディア研究会・中村純子「総務省メディア・リテラシー教材開発委託研究『メディア・リテラシーを育む中学校・国語科年間カリキュラムおよび実践事例集』」2000年3月

⁴⁾ 小島晃宏「学習効果を高めるビデオ教材の開発」1989 川崎市総合教育センター研究紀要
高橋邦夫「学習効果を高める映像教材の制作研究」1992 川崎市総合教育センター研究紀要
井部良一「学習効果を高める映像教材の開発研究」1994 川崎市総合教育センター研究紀要
中田浩彰「学習効果を高める映像教材の開発」1996 川崎市総合教育センター研究紀要
大塚正泰「学習に生かす映像教材の開発研究」1998 川崎市総合教育センター研究紀要

⁵⁾ 浅見高久「児童・生徒の映像認識を活かした総合的学習としての自作映像の開発」1991
小松良輔「児童生徒の表現力を育てるための映像制作のあり方」1993 川崎市総合教育センター研究紀要

⁶⁾ 宇田敏彦「児童生徒の映像表現能力の育成 発表の場を想定した映像制作活動による表現能力の育成」1999

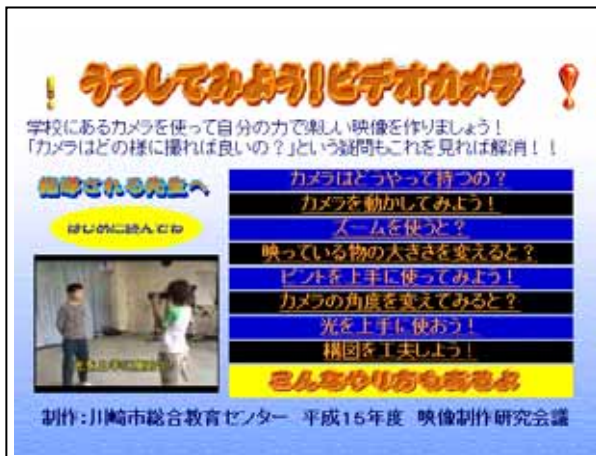
若林は映像そのものの学習を構成する「映像学力」として次の3つを定義している。⁷⁾

映像学力	1	映像視聴能力	理解	読み取る「見る」力
	2	映像活用能力	活用	自ら「使う」力
	3	映像制作能力	表現	自ら「作る」力

本研究会議で定義した「映像におけるメディア・リテラシー」は、この「映像学力」に相当するものである。

第三の系統 「デジタル動画コンテンツの活用の研究」

平成10年度からはデジタル動画による教材開発が取り組まれた。大塚⁸⁾、北野⁹⁾、小松原¹⁰⁾は学習者が主体的に情報を選択し、双方向性の学びを成立させるデジタル教材のメリットを活かした教材開発に取り組んだ。「映像制作能力の育成」を図るデジタル教材として、平成15年度にはデジタル動画教材『うつしてみよう！ビデオカメラ』が開発された。¹¹⁾これはカメラワークへの理解を促す教材である。この教材では実際の映像制作において撮影の技術を学習者が活用できることをねらいとしている。



さらに、この教材ではカメラ・ワークについての知識を得て、日常生活で活用できるメディア・リテラシーをはぐくむことも意図している。

以上、これまでのセンターの研究の流れでは、映像情報の「受信」に当たる映像視聴と映像情報の「発信」に当たる映像制作がそれぞれ分かれて研究が展開されてきたことがわかった。そこで、今年度の研究においては、この流れを統合した形で取り組んでいきたいと考え、本研究会議における開発教材の方向性を次のように考えた。

- 1 デジタル動画の特性を活かした「素材」としての教材。
- 2 映像の特性の理解に焦点を当てた教材。
- 3 映像情報の受信と発信のサイクルを繰り返す授業で活用できる教材。

2 検証のための予備授業

(1) 小学5年・総合的な学習の時間 「進め！自然教室探検隊！」 実施日 2004年6月29日

9月の八ヶ岳自然教室に向けて、平成14年度に開発されたCD教材「自然教室へ行こう」¹⁰⁾を活用して調べ学習を行った。

⁷⁾ 若林民夫「児童生徒の映像制作力の育成をめざして 映像による学習材の制作活動を通して」1997

川崎市総合教育センター研究紀要

⁸⁾ 大塚正泰「学習に生かす映像教材の開発研究 マルチメディア学習教材の開発をめざして」1998

川崎市総合教育センター研究紀要

⁹⁾ 北野久子「マルチメディア教材の開発研究 児童生徒の心を動かす映像教材を目指して」2000

川崎市総合教育センター研究紀要

¹⁰⁾ 小松原和人「教材化にむけてのデジタル動画コンテンツの開発研究」2002 川崎市総合教育センター研究紀要

¹¹⁾ 高橋邦夫「教材としてのデジタル動画コンテンツの開発」2003 川崎市総合教育センター研究紀要

<実践から見えたこと>

- 1 小学校高学年では基本的なパソコンの操作能力を身に付けている。
- 2 2人で1台のパソコンを使用することで、受信した情報についての会話が発生し、協同学習による理解の深まりがみられた。
- 3 自由に選択し、繰り返し視聴できるデジタル教材の特性が有効に作用していた。



(2) 中学2年・技術・家庭科 「横浜遠足を紹介しよう！」

実施日 2004年6月22日・7月13日

「情報とコンピュータ」の「応用ソフトウェア」の授業である。『横浜遠足を紹介しよう』というテーマで、パワーポイントによるスライド作成を行った。



<実践から見えたこと>

- 1 中学生はプレゼンテーション・ソフトを活用した作品制作に意欲的に取り組んでいた。
- 2 パワーポイントを活用する学習では、技術・家庭科でのソフトの活用方法の指導だけではなく、国語科での作文指導や美術科でのデザインの指導など、教科を横断した学習が必要である。
- 3 パワーポイントを活用し、映像に関する学習が可能であることがわかった。

(3) 小学3年・国語科 「絵コンテ劇場 お話づくり」 実施日 2004年6月24日

本学年では、小学校2年生の国語の授業で教科書教材のイラストを活用したお話作りを行っている。その発展学習として、本実践では映像制作の設計図となる絵コンテでのお話作りを国語の時間に実践した。教材の絵カードは中村純子が2001年に開発したものである。¹²⁾ 7枚の絵カードから5枚を選び、ストーリーを考え、絵コンテ形式の枠組みのワークシートに並べて貼り、台詞やナレーションを書き込み、お話を作る授業である。

本実践ではカメラの視点に関して、次のような気づきが見られた。

<男児が立つロー・アングルの絵カードを提示>

児童 「ねずみが下から見ている。」

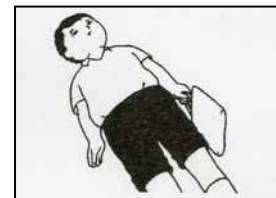
教師 「ああ、そうだね。こういう感じ？」

(しゃがんで上を見上げるポーズを示す) すごいね。」

教師 「はい。今、さんが言ったこと、みんな、

ちゃんとわかったかな？(手でカメラを持つように顔の前に構え、徐々にしゃがんで)

ねずみが見ている感じって、つまり、見ている人の目がずーっと下がって行ってこういう感じになるね。」



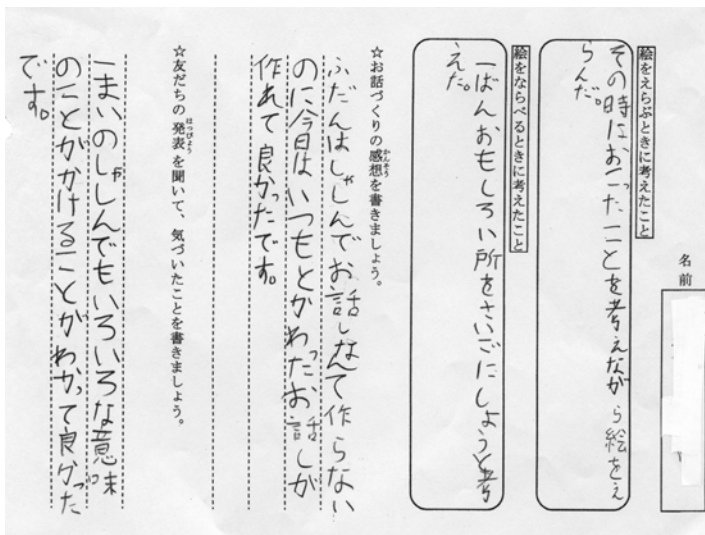
この絵カードは男児をロー・アングルでとらえた構図であり、背景の情報を削除したため、手に持っているかばんの向きからアングルを推察する構図である。何人かの児童は寝ていると解釈していた。しかし、手をカメラのフレームのように目の前で構え、見上げる所作をして、カメラアングルの確認をしていた児童もいた。ここで発言した児童は、低い位置からの視線を表現するために「ねずみ」という言葉を使っている。小学校中学年の段階で、映像のフレームの外側を想像する映像におけるメディア・リテラシーが芽生えていることを見取ることができた。

<実践から見えたこと>

- 1 絵コンテを構成し、編集をする作業は小学校中学年から可能である。

¹²⁾ 井上尚美・中村敦雄編『メディア・リテラシーを育てる国語の授業』明治図書 2001

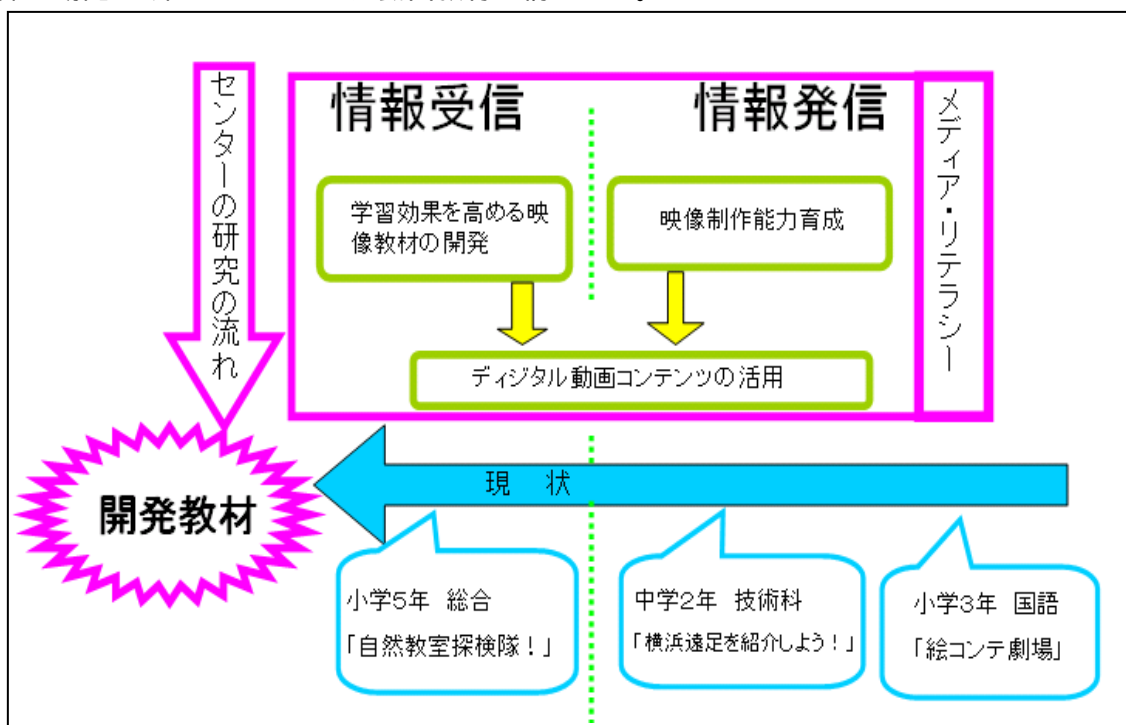
- 2 映像編集の学習では、一人一人が作業を通し実感から理解を促すことが大切である。
- 3 連続2時間の枠組みで情報の受信発信のサイクルを繰り返す構成ができる。
- 4 小学校中学年段階で、映像に対するメディア・リテラシーが芽生えている。



3 「映像の特性理解」を深める教材開発

(1) 開発教材の構想

センターの過去の研究成果や検証のための予備授業から、開発教材の指導目標を「映像の特性理解」に焦点を置くこととした。検証のための予備授業で見てきたように、コンピュータでデジタル動画を活用することによって、学習者一人一人が主体的に映像を選択し、能動的にかかわる学習が可能となる。そこで、映像から受信した情報を統合し、お話を作り、新たな情報として発信する活動から「映像の特性理解」を深めるデジタル動画教材を構想した。



(2) 「映像の特性理解」の学習のねらい

教材の構想にあたっては、「クレショフ効果 第3の実験『意味』の創造」を参考にした。¹³⁾映像はショットとショットを結合して、構成される。この二つのショットの内容(意味)が組み合わせられたときに第三の内容(文脈)が生み出される。この過程を「モンタージュ」という。「クレショフ効果」とはモンタージュの「新しい意味を創造する働き」を特に強調し、実験したものである。同じショットでも事前にどのようなショットをつなぐかで文脈が異なるのである。このように、映像はモンタージュ(編集)によって「文脈」が生まれ、人間はストーリーを理解する。本教材では、このような映像の特性を理解し、映像を編集制作する際に役立つ学びを促していきたいと考えた。

(3) 制作教材と検証授業

小学校中学年用 CD 教材『くらべてみよう』

一つのシーンが二つのカットで構成されている4つの映像素材を用意した。この4つの映像素材の組み合わせ方を替えた2種類の動画をデジタルCD教材として構成した。児童はコンピュータを活用し、自由に動画を選択し、繰り返し見ることができる。

<映像素材>

「あ」...自動販売機のカット

自動販売機の前へ歩いていき、
前で立ち止まる。



「い」...ビニール財布のアップ、百円玉が

入っているの見える。
ブランコで遊んでいる男子



「う」...男の子の背中・

交番の方へ歩いていく。
交番の前で立ち止まる。



「え」...走ってくる男子

走っていく方向へカメラが
パンをする。



<コンテンツの構成>



[基本映像素材]

このボタンをクリックするとウィンドウズ・メディアプレーヤーで一つ一つの映像が大きく映し出される。

この部分をクリックすると編集された映像がウィンドウズ・メディアプレーヤーで映し出される。



¹³⁾ 中島義明『映像の心理学 マルチメディアの基礎』サイエンス社(1996)

<その1> 「い」 「え」 「あ」 「う」



<その1>は「財布を拾う」設定である。男の子が公園で見付けた財布を持って走り、自販機でジュースを買う。帰り道に交番の前を通りかかり、後ろめたい思いをする。もしくは、自動販売機の前でジュースを買うのを我慢して、交番に財布を届けるというストーリーも成立する。

<その2> 「あ」 「い」 「え」 「う」



<その2>は、「財布を落とす」設定である。男の子がジュースを買ってから公園に行き、財布を落としてしまう。落としたことに気付き、あわてて交番に駆け込むというストーリーである。

ただし、いずれも学習者の解釈により、多様なストーリーができることを想定している。

検証授業 小学3年 国語科 『くらべてみよう』

実施日 2004年9月30日 第5・6校時 児童数 34名

「絵コンテ劇場」の発展段階として、国語科で、小学校中学年用のCD教材『くらべてみよう』を使い、編集された動画にお話を作る実践を行った。

ア 授業の流れ

- 1 本時の授業の目標を確認させる。
- 2 映像素材を確認させる。
- 3 編集された映像の順序を確認させる。
- 4 お話作りに取り組みさせる。
- 5 お話を発表させる。
- 6 ふりかえりをさせ、まとめの話をする。



イ 児童作品の分析

a 視点の位置

	その1(28人)	その2(6人)	合計
主語がない	6人	0人	6人
一人称(ぼく)	2人	2人	4人
自分の名前	2人	0人	2人
三人称(男の子・子ども)	18人	4人	22人

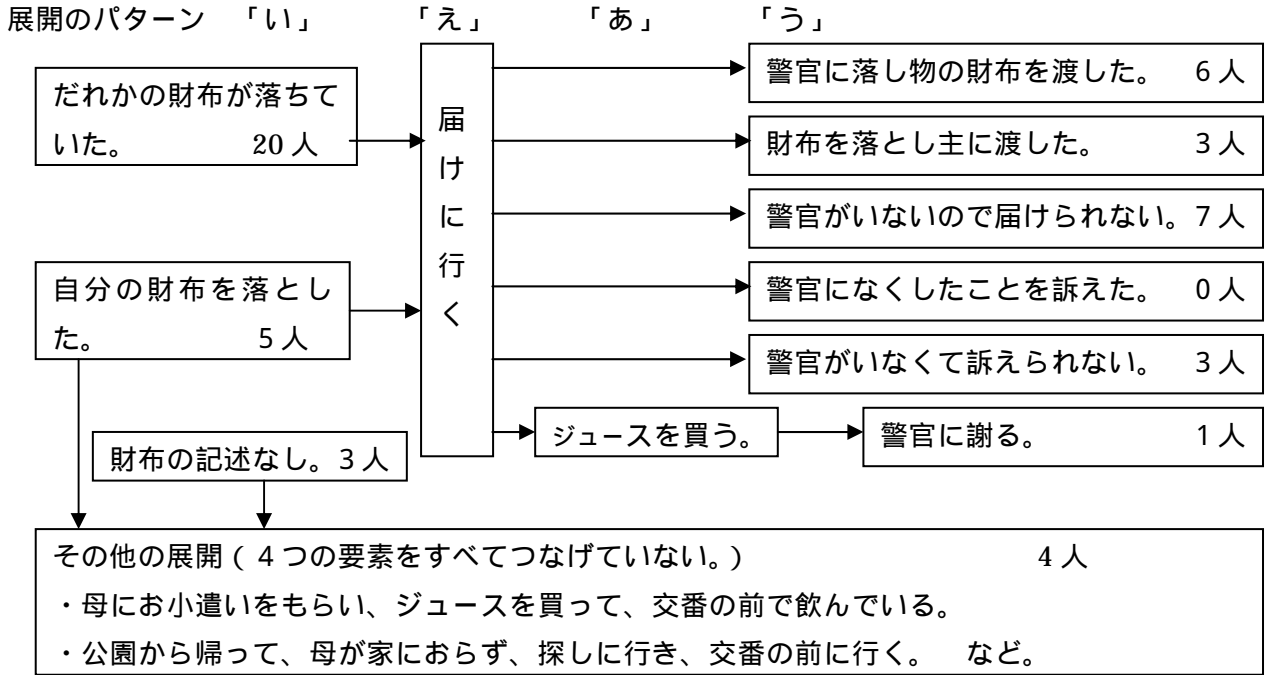
小学3年生(8・9歳)の段階では、映像に出てくる同世代の男の子に対して親近感をもつことができるためか、たいへんスムーズに取り組んでいた。

お話の記述では、三人称の客観的視点から書く児童が3分の2以上いた。一方、「一人称・自分の名前」を活用する児童は6人、主語を書かない児童が6人いた。これらの児童は、映像の人物に対して自己同化する傾向があり、主観的視点で映像情報を解釈していると考えられる。このような児童期特有の傾向は、日常のテレビ視聴においても同様であると推察される。

b 映像の解釈および展開のパターン

同じ映像でも多様な解釈が見られた。<その1>の展開のパターンでは、全員が財布を交番に届けるために走っている。3番目の「あ」の自動販売機のシーンは、通過地点としての解釈がほとんどであった。拾ったお金でジュースを買った話は1人だけで、ほとんどが落し物を届ける話であった。小学生らしい潔癖なモラル観がお話作りに反映されている。

<その1>...28人

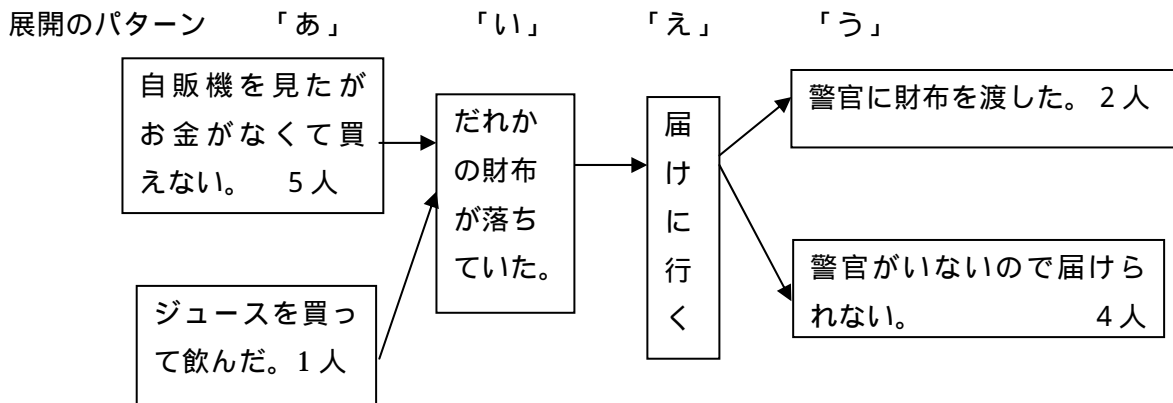


シーンの記述のみで話の脈絡がつかない。 4人

<その1> 児童作品例
題「とどけもの」

い	おとこのこがこうえんであそんでいました。おさいふをおとしていった人がいました。その人はこうばんにいきました。	え	おとこのこはさいふをもってはしりました。だけど、こけてみうしなりました。	あ	みうしなってしまうから こうばんにいきました。	う	そこにさいふを落とした人がいました。こまっていたのでさいふをわたしました。おれいにその人はジュースをくれました。
---	--	---	--------------------------------------	---	-------------------------	---	--

<その2>...6人



< その2 > 児童作品例

題「最悪の日」

<p>あ 「さーて のどがかわいたけど ぼくはお金をもっていないんだ。あーあ こなければよかったーってかんだ」</p>	<p>い 「つぎは 公園に行こう。公園、お金いらないからいいよな。あー！ おさいふだー。交番に行つてわたさなきゃ。けどなー ま いいか 行こう！」</p>	<p>え 「えっほ えっほ。車とか道路歩かなくちゃいけないんだよなー。ま おさいふだからしょうがないけど、ま、いいか あともうすぐだー」</p>	<p>う 「ついたってえ 交番やってない。まってなくちゃ。ああ、そんした！」 20分後「ありがとうございます」「やっとおさいふをわたせたよ」そのときは5時、もう遊べない</p>
---	---	--	--

< その2 > を選択した児童の6人は全員、他人の財布を届けに行く展開であった。1シーン目の「あ」は主軸の展開にはかかわらないのが特徴的であった。小学3年生では、一人で自動販売機から買い物をすることが少ないことがお話作りに影響していると考えられる。

c 児童の気づき

ワークシートへのまとめの記述から、34人中23人の児童は「楽しくてよかった」、9人の児童は「まあまあ」と感じていた。2人の児童は難しかったと感じている。映像を素材とする言語活動では表現に対する意欲が高まり、大半の児童は楽しく取り組んでいた。

まとめの段階で、教師からの「なぜ、同じ映像でも並べ方によって話が違ってくるのか」という発問に対しては、次のような記述があった。

< 児童記述例 >

- ・人によって同じ話のときもあるけど、ほとんどがちがうんだなーと気づきました。どうしてちがうのかなと思った。りゆうは考える力が違うときもあるからだ。
- ・同じその1でもせりふがはいっていたり、はいっていなかったりでちがうことがあるのはその人の考えがちがうからということに気づいた。

15人の児童は同じ映像から多様な解釈を認め、個々の考え方の違いから生じることと認識していた。映像情報の解釈・分析の仕方の違いを「考える力・考え方の違い」と表現していた。小学校中学年の段階では情報の解釈の多様性に気付き、認め合うことができることを検証することができた。映像に対するメディア・リテラシーの萌芽がうかがえた。

中学校用CD教材『比べてみよう！映像編集！』

中学校用の教材では、映像の編集パターンを6つにし、さらにインサートショットについて考えさせるコーナーを加えた。「考えよう」と題して、インサートショットの意味を考えさせる2つの設問を用意した。インサートショットとは、普通の時間経過を示す一続きのシーンの中に「挿入」するカットのことである。それまでのシーンとはまったく別のものや別の角度からの映像を挟み込むのである。インサートショットでは、観客の視線や意識を外すことによって、様々な意味を付け加えたり、物語の理解を促す効果が生み出される。「時間の経過」「場所の移動」「状況の説明」「抽象的な表現」「回想シーン」などの意味が表現されるのである。

このインサートショットを分析する「応用編」では、映像編集における制作者の意図を理解し、その意味のとらえ方によって多様な解釈が生まれることの学習を意図している。本教材では「考えよう」のコーナーで設問を示し、「指導する先生方へ」のコーナーに解答例のリンクを貼った。この解答例はあくまでも一つの例であり、さらに多様な解釈が生徒から出てくることを期待している。

< コンテンツの構成 >



基本映像素材

[編集動画]
多様な編集パターンを比較させるために、6通りの並べ方を提示した。

基本映像素材

[インサートショット]
A...せみの抜け殻 ズームアウトしてブランコ
B...公園の水道から水滴がしたたる
C...緑の生い茂る木・木漏れ日

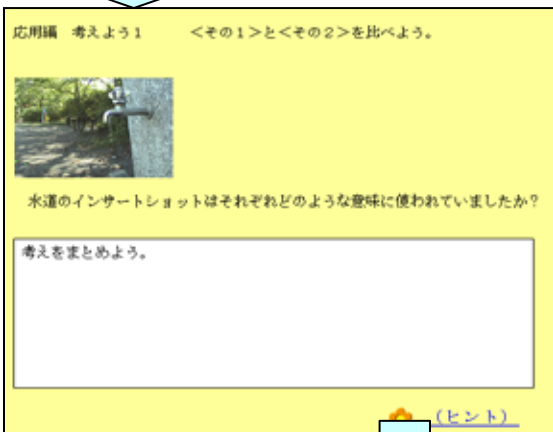


[編集動画]

考えよう1
... <その1> と <その2> を比べよう。
水道のインサートショットは、それぞれどのような意味に使われていましたか？

考えよう2
... <その1> <その2> と <その3> を比べよう。
せみの抜け殻のインサートショットは、それぞれどのような意味に使われていましたか？

★「応用編にチャレンジ～考えよう」の解答例はこちら
考えようの解答例



応用編 「考えよう1」の解答例
 <その1>
主人公の男の子が自動販売機から公園へ移動した時間の経過を表しています。
 <その2>
交番に駆け込んだ主人公の気持ちを象徴的に表しています。話の結末を暗示して余韻を残しています。



応用編 「考えよう2」の解答例
 <その1> <その2>
主人公の男の子が財布をなくしたことを暗示したり、うつろな気持ちを表したりします。
 <その3>
冒頭で緑の生い茂った木からこぼれる強い日差しとせみの抜け殻が示され、このお話の季節、時間、場所を示しています。
 季節...夏 時間...朝 場所...公園・森

技術・家庭科で中学校用のCD教材『比べてみよう！映像編集！』を使い、検証授業を行った。「情報とコンピュータ」の実践的・体験的な学習として、情報手段の果たしている役割を理解するとともに、情報を収集・判断し、発信する上で自ら課題をもって解決する能力と生活に生かす態度を育成することをねらいとした。

ア 授業の流れ

- 1 本時の授業の目標を確認させる。
- 2 <その1>の映像から話を書かせる。
- 3 話を発表させる。(3人)
- 4 <その2~6>から一つ選び、話作りに取り組みさせる。
- 5 話の発表をさせる。(3人)
- 6 教師がまとめの話をする。ふりかえりを書かせる。



イ 生徒作品の分析

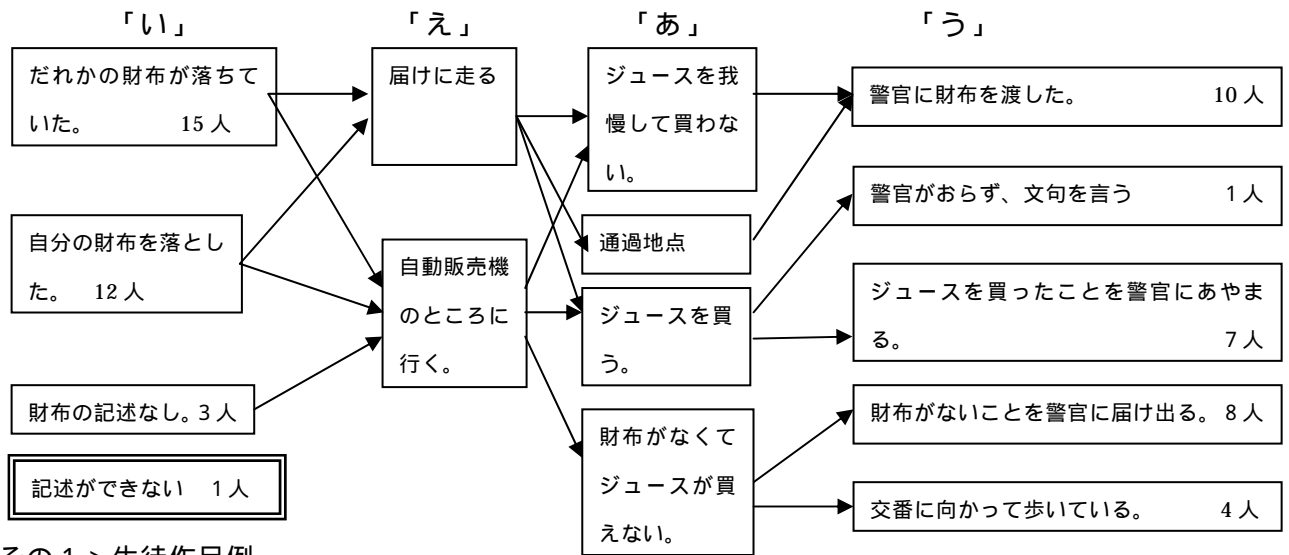
a 視点の位置

中学3年生(14・15歳)の段階では、三人称の記述が80パーセントであった。主語がない記述も若干見られるが、自分の名前や一人称の記述がなかった。映像に対して客観的な視点で接することができ、映像の登場人物に対して自己同一視しなくなっていることがわかった。

主語がない	3人
一人称(ぼく)	0人
自分の名前	0人
三人称(男の子・子ども)	27人
記述なし	1人

b 映像の解釈および展開のパターン

<その1>展開のパターン



<その1>生徒作品例

<p>い 男の子はブランコで遊んでいました。そのときもって来ていた財布を木の下においていました。</p>	<p>え 男の子はブランコを離れ、どこかに走り出しました。遊んでいたときに、財布を置きっぱなしにしたことを忘れてどこにむかっているのでしょうか。</p>	<p>あ 走って行った先は自動販売機でした。そう、のどが渴いたのです。男の子は何を買おうか迷いながら近づいて、そこで、財布がないことに気がつきました。</p>	<p>う 財布がないのに気づいたとき、交番に行こうと考えました。ただ財布を忘れただけで何も悪いことはしていないのにドキドキしながら交番に行きました。ドキドキしていましたが、財布がなくなったことを話すことができました。</p>
--	--	---	--

い	ある日、大樹はおこづかい150円を持ち、近くの公園へ向かった。だれもいなかったの で安心して財布を地面に置き、ブランコで楽しく遊んでいた。	え	大樹はのどが渴いたのだらう。自動販売機へ向かった。公園から自動販売機まで、大樹はたったジュース一本のために走った。	あ	やっと走り終えた大樹は自動販売機の前で帽子を入れ替え、買おうとしたが、しかし、あれっ お金がない!!! どうしよう...	う	困った大樹は交番に向かい、一度帽子をかぶりなおし、おまわりさんと呼んだが...、誰も出てこなかった。子供の悩みを解決できないなんて...、大樹は悲しくなった。
---	--	---	---	---	--	---	---

2 つめに選択したパターンと生徒作品例

< その2 >

あ	けんご君はのどが渴いたので駅の自動販売機へジュースを買いに出かけました。	い	飲み終わったけんご君は公園で遊びたくなり、駅から近い公園に行き、ブランコをしました。	え	急にトイレに行きたくないけんご君は我慢をしながら走ってトイレを探しています。	う	そしてやっと交番を見つけたけんご君はトイレを借りに中へと入っていきました。
---	--------------------------------------	---	--	---	--	---	---------------------------------------

< その3 >

え	00:10 ある日、男の子は体を鍛えようと走っていました。	あ	00:19 一休みしようとして男の子は近くの自動販売機でジュースを飲もうと思いました。	い	00:33 しかし、ポケットの中にお財布はありません。記憶をたどっていくと、公園に...	う	00:45 いくら探しても見つかりませんでした。おまわりさんに捜してもらおうと思い、交番に向かうその後ろ姿はとても悲しく見えました。
---	-------------------------------	---	---	---	--	---	--

中学生は小学生と比較して圧倒的に語彙が豊富になり、ストーリーの展開の仕方では複雑な構造を持つようになっている。回想シーンを活用するなど、時間軸を往復するストーリーの展開もあり、映像に対するリテラシーが高くなってきていることがわかった。

c インサートショットの理解

1時間の検証授業では時間が足りなかったこともあり、インサートショットへの記述ができた生徒は31人中10人であった。

* 「考えよう1...水道のインサートショットの意味」への記述。

< その1 >	< その2 >
あつさ・夏という季節を感じさせるような情景的なものを感じる・公園にたどりついたという意味	のどの渴き・この映像のまとめのような感じで使われている。・公園を後にしたという余韻を残す意味

* 「考えよう2...せみの抜け殻のインサートショットの意味」への記述

< その1 > < その2 >	< その3 >
長い時間が経った・夏が終わっていく・少年が帰ってしまったさびしい感じを出している・男の子が公園からいなくなりせみの抜け殻だけがのこってしまったイメージ	ある暑い夏の日・その日がどんな日なのかの説明・とても暑い夏ということを表していると思った・なんとなく初めの方はせみの抜け殻が主役のような感じ

記述のできている生徒は、おおむねインサートショットの意味を把握していた。映像文法の一つとしてインサートショットの解釈を指導することから、映像作品の内容理解を促す学習の可能性が見えてきた。

d 映像の特性に対する理解

31人中9名の生徒は、映像は並べ方によって、提示されている情報のつながり方が変化するために、多様な文脈が作られることに気づき、次のように記述していた。

< 生徒記述例 >

- ・同じ映像が入っているものを使っているけど、順番が違うことでその場その場で前にあることに対して、次のことを考えていくので前にあるものを中心に考えていくので並べ方を変えると違う意味になっているんだと思いました。
- ・そのシーンごとの切り替えの時にあいまいに替わるから、切り替わっている間の様子をそれぞれが想像するから、話が変わってきたのだと思います。また、音声がなく、そのシーンごとに言葉や状況を自分で推測しなくてはいけない点も変わって見える理由だと思います。

本教材によって映像の特性の理解が深まっていたことが検証された。

e 生徒の授業感想

大半の生徒は、映像を扱った授業を楽しんで取り組んでいたことがうかがわれる。

< 生徒感想例 >

- ・今日やった授業は一人一人の考えはまったくといえるほど違うものだったということを改めて知った気がします。作ったものを発表しているのを聞いてみても人の気持ちのことや、やっていることをいったり、様々で面白かったです。

< 「映像とは何か」記述例 >

- ・映像とはその人の考える構成によって意味が違って来る。また、映像の順番によってはまったく違う話になってくると思いました。映像は作る人や構成を考える人によって違って来るので、その作った人がどのように感じてほしいか見てほしいか、考えながら見るといいのではないかと思いました。
- ・映像とは必ず言葉が必要だと思いました。一つの話をするためには見る人に確信を与える手段が使われなくちゃいけないと思いました。また、言葉がないときには見る人の想像力によって左右されるんだと思います。
- ・映像とは私たちはテレビなどあって当たり前前の時代に生まれているから、あまり深くは考えないけど、あらためて考えてみると映像とは真実も伝えられるし、うそもできるなと思う。

以上の記述に見られるように、本教材を活用した授業をきっかけに映像の特性についての理解が深まり、メディア・リテラシーがはぐくまれていったことが検証された。同時に、編集を伴うストーリー制作に困難を感じ、記述ができなかった生徒が1名おり、映像におけるメディア・リテラシー育成において理解を促す指導方法を考えることが今後の課題として明らかになった。

編集用ソフト「Let's Edit」を活用した学習

これまでのことから分かるように、組み合わせられている映像を見比べるだけでも十分に映像におけるメディア・リテラシーがはぐくまれることが検証できた。

さらに、編集用ソフト「Let's Edit」を活用し、本教材の映像素材を「avi」ファイルでクリップとして、「ピン・ウィンドウ」に取り込み、映像編集を行う学習も可能である。ナレーションやBGM、効果音の録音や、タイトルやテロップを書き込むなど、工夫を凝らすことができる。学習者一人一人が映像編集を体験することから、メディア・リテラシーがもっとはぐくまれるものと考えられる。



映像学習カリキュラムの提案

1 カリキュラム・モデル

これまでの研究から映像におけるメディア・リテラシーをはぐくむカリキュラムとして、本研究会議で開発した教材を位置付ける次のようなカリキュラム・モデルを提案する。

第1段階	絵カードからお話を作る。	教科書教材	小学校低学年
第2段階	絵カードを並べてお話を作る。	絵コンテ劇場	小学校中学年
第3段階	編集パターンの異なる映像を比較する。本教材「くらべてみよう！」		小学校中学年
第4段階	カメラの使い方を学ぶ。教材「うつしてみようビデオカメラ」		小学校高学年
第5段階	映像を制作する。	パワーポイント活用（写真・動画）	小学校5年
第6段階	映像の特性を理解する。	教材「比べてみよう！映像編集」	中学生
第7段階	映像を制作する。	ドラマ・ニュース番組、ビデオレターなど	中学生

このカリキュラム・モデルにおいて、小学校低学年では静止画から始め、映像情報を分析し、表現する言語能力を育成し、複数の静止画を統合する構成力へとつなげていく。そして、中学年では動画素材からお話を作る構成力を育成し、高学年でカメラの扱い方の基本を学び、実際に制作を行う。中学校では、映像編集ソフトを活用し、映像に対する認識を深める学習を行い、ドラマやニュース、ビデオレターなどの制作活動に取り組む。発達段階を踏まえ、系統的に授業を積み重ねていくことが、映像に対するリテラシー力をはぐくむことに有効であると考えられる。

ただし、このようなカリキュラムは厳密に学年に呼応させて実践するのではなく、どの年齢層からでもステップを踏んで展開していくことによって、有効に映像におけるメディア・リテラシーを育成できると考えている。

2 映像におけるメディア・リテラシーを必要とする教科書教材の分析

上記のカリキュラム・モデルを教科の中で位置付けていくために、映像におけるメディア・リテラシーを必要とする学習活動を含む教科書教材を分析する。

(1) 小学校5年生・平成17年度教科書教材

*国語 光村 5年下 『大地』

二 目的に応じた伝え方を考えよう 「ニュース番組作りの現場から」
「工夫して発信しよう」 編集 作品事例 「編集して伝える」

この単元では、発展学習でビデオニュース制作に取り組む。単元のまとめでは、「選ぶ 配列する 加工する」といった編集の流れが提示されている。特に「加工」の部分では、「映像や写真で伝えるのか、図や表にするのか、言葉なのかなどの使い方に合わせて、材料に手を加えます。」という記述がある。ここに、映像の特性を理解させる本教材が活用できる。

*社会 教育出版 「小学 社会 5下」

3 暮らしを支える情報

3 情報化社会に生きる 身のまわりの情報を見つめて <ニュース番組づくり>
<学びのてびき> 「ニュース番組をつくろう！」 情報の発信者として

情報通信産業についての学習の単元では、児童生徒が実際にニュース制作に取り組む発展学習が設定されている。ニュース作りのてびきでは、挿絵では放送室での収録と同時視聴の様子が描かれている。

こうした映像制作の学習活動を成立させる基盤として、映像におけるメディア・リテラシーが必要となる。

(2) 中学校・平成17年度教科書教材

- * 国語 光村図書 『国語 2』 中学2年生
一 春を伝える …編集会議を開く 編集する…自分たちの工夫で
- * 国語 三省堂 『現代の国語 2』 中学2年生
ワークショップ ニュース番組をつくろう 共同編集・制作

両社とも、中学2年生の段階で、表現活動の中に、映像制作のメディアを取り入れている。光村では発表学習の単元で活用するメディアの選択肢の一つに映像メディアが含まれている。三省堂では、テレビ番組制作のワークショップが設定されている。このような学習活動では、生徒が自在に映像メディアを扱うことができるようになっていくことが期待されている。

- * 美術 日本文教出版
『美術 2・3下 美術の広がり』
映像表現の広がり
画面の構図や場面の転換を工夫することで人物の心の動きを表現することができます。

美術科ではメディア機器を活用した映像表現が学習指導要領に位置付けられている。この部分で映像編集の学習が設定できる。

- * 技術・家庭科 東京書籍 『新しい技術・家庭科 技術分野』
情報とわたしたちの生活 4選択 マルチメディアの活用
3 画像や音を入力、編集しよう

技術・家庭科では情報の選択で映像編集ソフトの活用を位置付けている。

以上のように、映像におけるメディア・リテラシーは教科教育における表現活動や理解のために、従来の文字メディア、音声メディアのリテラシーと同様に必要となってきた。特に、小学校5年生と中学校2年生の教科書教材に映像を活用した学習活動が多い。これらの活動における学習効果をより一層高めるためにも、7段階のカリキュラム・モデルで提案したように、小学校低学年から少しずつ映像についての学習に取り組む必要がある。

このカリキュラムを実現し、授業時間数を確保するためには、教科を横断的にとらえていくべきであろう。小学校5年生であれば、社会科と国語科を融合させて取り組むことが可能である。中学2年生であれば、国語、美術、技術・家庭科の情報の学習での学習活動を同時期に設定する年間指導計画によって、横断的な取組が可能になるであろう。教科担任制のために、横断的指導が難しい場合でも、いずれか一教科で、映像制作の学習が実践できるように工夫していきたいものである。また、それぞれの教科の年間指導計画を圧迫しない形で取り組めるような2、3時間の授業で構成できる教材の開発が、今後の課題といえよう。

研究のまとめ

1 研究を通して見えてきたこと

今年度の研究では、デジタル動画教材の新しい形式を検証できたことが何よりの成果である。教材から情報を受信し、学習者が表現することで発信し、さらに学習者同士の双方向コミュニケーションを図ることによって、映像におけるメディア・リテラシーを深める学習が成立していた。

また、本教材では映像の要素のみを取り上げて教材を構成した。本来、映像作品は映像情報だけではなく、音楽やナレーションなどの音声情報や、テロップや題字などの文字情報が統合されたメディアである。今年度は映像情報だけに絞って教材を構成したことにより、学習者は映像そのものの特性

を深く考察することができた。今後は、この教材の形式を活かした映像素材の開発が可能であり、さらに、テロップやBGMとの組み合わせで映像情報の意味がどのように変化するかを比較するなどの教材開発が可能である。

また、映像の認識に対する発達段階の一部が今回の検証授業で明らかになった。映像はカットがつながって構成され、ストーリーが生じることは小学校3年生の段階から認識することができていた。また、同じ映像でも、見る人によって多様な解釈が生まれることを認め合うことができていた。中学校3年生では、映像の構成に、制作者の意図が反映されていることや、前後の映像情報のつながり方によって多様な文脈が生まれることに気付く生徒が多く見られた。このような発達段階の分析は、映像におけるメディア・リテラシーをはぐくむ教材開発において大きなヒントとなると考えられる。

2 今後の課題

今後の課題は以下の3点である。

本教材の形式を応用した教材の開発。

本教材で扱った映像素材は物語・文学のジャンルである。この教材の形を応用し、論理的な構成力を必要とするインタビュー、ニュースなどのジャンルの映像素材や、美術的な構成力をはぐくむ映像素材なども開発していきたい。

本教材を活用した授業における児童生徒のメディア・リテラシーの調査。

小学校3年生と中学校3年生の検証授業の結果、発達段階に応じ、映像に対するメディア・リテラシーの理解が深まっていることを見取ることができた。今後の教材開発に活かすために、その他の学年での実践を行い、児童生徒のメディア・リテラシーの理解を調べていきたい。

映像におけるメディア・リテラシーをはぐくむカリキュラムの開発。

本研究 章で示したように、映像制作の活動を学習活動に取り入れた教科が増えてきている。そこで、映像に関する学習のカリキュラムをより精密に開発し、研究を深めていきたい。

最後に、研究を進めるにあたり適切なご指導ご助言をいただきました先生方、また、研究にご支援、ご助言を下さいました所属校の校長先生はじめ教職員の皆様に、心より感謝し、厚く御礼申し上げます。

【参考文献】

- | | | |
|--|----------|-------|
| 中島義明『映像の心理学 マルチメディアの基礎』 | サイエンス社 | 1996年 |
| 井上尚美・中村敦雄編『メディア・リテラシーを育てる国語の授業』 | 明治図書 | 2001年 |
| 井上尚美編集代表『国語科メディア教育への挑戦』第1・2・3・4巻 | 明治図書 | 2003年 |
| 平成14・15年度『メディア・リテラシー教育研究委員会報告書』 | 静岡県教育委員会 | |
| 堀田龍也『メディアとのつきあい方学習 「情報」とともに生きる子どもたちのために』 | ジャストシステム | 2004年 |
| 日本映画・テレビ編集協会編『図解 映像編集の秘訣2』 | 玄光社 MOOK | 2004年 |

【指導助言者】

- | | |
|--------------------------|------|
| 東京工業大学教授（川崎市総合教育センター専門員） | 赤堀侃司 |
| 静岡大学助教授 | 堀田龍也 |
| 千葉大学助教授 | 藤川大祐 |
| 川崎市総合教育センター指導主事 | 森岡丈雄 |