

「映像制作を通じたメディアリテラシー・コミュニケーション能力の育成 —『バーチャル模造紙』を活用して—

愛知県岡崎市立井田小学校

ねらい・目的

本校は昨年度より「すてきと笑いのある学校」を目指して教育活動に取り組んでいる。これまでの研究の過程では、子どもが学校生活の中で「すてき」や「笑い」を実感し、互いに心を動かし合いながら子ども自身が自分のアイデンティティーを確立し、自立した一個人として成長していくためには、コミュニケーション能力の育成が不可欠であることが浮き彫りにされた。中でも、以下の3つの能力を重点的に高めることが重要であると考えている。

- 表現力。自分の伝えたいことは何なのかを明確にし、伝える相手に合わせてそれを言語化・可視化する能力
 - 理解力。相手とふれあいながら、相手の考えていることを感じ取ったり、読み取ったりする能力
 - 活用力。有効な言葉や手段を活用して、自分たちの思いを確実に相手に伝えていく能力
- これらの能力を向上させるため、メディアリテラシー、中でも映像制作に特化した視点から切り込んでみた。それは、先に挙げたコミュニケーション能力の育成に不可欠な3つの能力が、映像制作におけるメディアリテラシーでは次のように置き換えて当てはめることができるからである。
- 表現力「映像というメディアを使用して、自己の内面だけでなく、客体としての社会現象、問題などについて、自らの力で意見などを表現する能力」
 - 理解力「テレビなどの映像を批判的に受容し、解釈したりすることができる能力」
 - 活用力「ビデオカメラを使用して撮影ができる、あるいはコンピュータで編集ができる、などの能力」
- また、映像作品の制作には、インタビューをは

じめとする取材活動や撮影における被写体との交渉など、他人との積極的なコミュニケーションが必要とされる。これにより、画面上だけではなく、生のコミュニケーションも体験させることができる。加えて、制作者の視点で映像を見ることにより、自分の思いをどう表現するのか、また受け手はどうとらえるかと、送り手・受け手の2者の立場から一つの物事について必然的に考えるようになる。これは、コミュニケーションにおいて、相手の立場を考えながら自分の意見を述べる活動と思考的に同一である。

しかし、このような思考的活動を実際の学校現場で実現するには、「批評活動」という手だてが必要となる。漫然と作品を鑑賞するのではなく、批判的に作品を見て、思ったこと、感じたことを互いに表現する場が必要なのである。しかも、その過程（発言内容など）がデータとして記録・蓄積され、さらに子どもたち自身がそれを活用できなければ、せっかくの批評も一過性のもので終わってしまう。子どもたちにとって、得られた批評を自分たちの作品にフィードバックさせることこそ、よりメディアリテラシーを高めるために大切なことである。

それを実現できるツールが「バーチャル模造紙」である。イントラネットを利用する本ソフトは、資料にあるような特徴を持つ。これらのことから、子ども自身が映像制作をし、批評活動をすることにより、メディアリテラシーを養うとともに、コミュニケーション能力を向上させることができると考えた。

実践結果（今後の課題）

(1) 実践の流れ

①テーマ決定から編集まで

30秒CM制作は、テーマ決定からスタートした。

資料・ソフトの特徴



- 一つのボードに複数の人間が同時にログインし、書き込みができる。各チーム用のボードを作り、そこに作品（動画データ）を貼り付けておくことで、複数の批評活動を同時進行で行うことができ、時間的な効率が高い。
- 他者の書き込み（意見）を手元の画面でリアルタイムに見ることができる。作品を見る視点について、互いに影響し合うことができる。
- 書き込み（オブジェクト）を自由に移動したり、色を変えたりできる。自分たちの作品に対する書き込みを、自分たちの手で視覚的に分類できる。
- ログインしている者全員の操作の記録のログを取るることができる。必要とあらば各チーム・個人の変容を分析することができる。

「普段、心のなかで思っているもなかなか伝えられないこと、誰かに伝えなきゃいけないことをテーマにしてみよう」と子どもたちに投げかけ、テーマを決定させた。テーマ決定後には、実際にコンテ作成に入る前に、最低限必要になる知識を学ぶ時間を設けた。

コンテ作りは2段階に分けて行った。初めはストーリーを4段階に分けた用紙を使用して短時間で行った。これは「起」「承」「転」「結」の4段階を意識させることが目的である。

次は実際の撮影・編集に使用するコンテ作りである。このコンテはシーンNo、シーン、台詞（ナレーションも含む）、およその秒数、BGMなどを記入する。

撮影の時間になると、子どもたちはチームごとに校内の思い思いの場所へ散らばり、撮影を始めた。どのチームも初めのうちはとまどっていたが、撮影に慣れてくると、シーンごとに撮る者と撮られる者で細かく打ち合わせをし、共通理解の上で撮影をしようとする姿が見られるようになった。

②「バーチャル模造紙」を用いた批評活動（作品検討会）と手直し

発表会ではなく検討会という形を取ったのは、子どもたちはそこで得られた意見を元に、さらに作品の完成度を高めていくことができるからである。検討会では、あらかじめ各チームの検討用ボ

ードを作っておき、そこに作品の動画データを貼り付けて、書き込みをする者が自由に見ることができるようにしておいた。また、書き込みは必ず記名で行うようルールを設定した。各チームのボードへの書き込みが終わったところで、子どもたちは自分のチームのボードにログインし、自分たちの作品に対する書き込みを初めて読んだ。そこで、「その書き込みを自分たちの作品に生かすためには、どうしたらいいだろう」と問いかけると、次のような反応があった。

- 「いい」（肯定的な意見）と「わるい」（否定的な意見）に分ける。
- 映像についての意見、音についての意見、台詞についての意見に分ける。
- 全部の意見を生かすのは難しいから、生かせるもの（採用する意見）と生かせないもの（採用しない意見）に分ける。

一つのボード上に書き込みが並んでいる状態から、このように子どもたちは必然的に「分類する」という発想に至った。そこで、「じゃあ、分類の仕方自分たちで決めて、これからどうするか考えてごらん」と投げかけ、自分たちの作品の最終的な姿について考えさせた。チームでの話し合いでは、特に指示はしなくても、チームのリーダーのパソコンの前に集まり、ボードが表示されている画面を見ながらわいわいと相談が始まった。各チームで分類の仕方はバラエティに富んでいた。

台詞とBGMの音量のバランスについてこだわっているチームがあれば、一方ではテロップの文字の色にこだわりを見せるチームなど、そのチームが何にこだわって制作してきたのかが如実に表されていた。

(2) 成果

○映像制作をすることによりメディアリテラシー能力が向上した。

子どもたちは、自らが制作者となったことで、作品作りの苦労や喜びを身をもって体験し、他のチームの子たちをも、同じ制作者として尊重する態度が生まれてきた。相手とその作品を尊重するからこそ、よりよい作品を目指して真剣かつ批判的に検討をし、アドバイスをすることができたと言える。中には、制作者と見る者の両面から意見を書いている子もあり、送り手と受け手の両面から作品について理解する理解力を養うことができた。

○対人コミュニケーションの経験を多くでき、コミュニケーション能力が向上した。

子どもたちは活動のすべてにおいて、同じチームの仲間と常にコミュニケーションを取っていた。検討会においては、ボードへの書き込みが、チーム内での話し合いに発展、文字のコミュニケーションが現実のコミュニケーションへ発展した。文字だけのコミュニケーションでは、中傷などのトラブルへ向かうこともあり得る。しかし今回は、みなが同じ「制作者」という立場に立ったことから、批判とともに相手への共感もこめた書き込みができた。対等な立場で、相手の立場を考えながらコミュニケーションを取る経験ができた。映像制作により、必然的に対人コミュニケーションを行い、さまざまな経験によって、その能力を高めていくことができた。

(3) 今後の課題

ア) 批評活動について

「バーチャル模造紙」は校内のイントラネット内で使用され、批評活動自体もクラス内の相互批評にとどまった。そこで問題とされるのが、「批評そのものがどれほどの的を射たものか」、つまり批評の質そのものである。これはクラス内の子どもだけではなく、外部からのいろいろな目にさら

され、作品そのものだけでなく、ボードに書き込まれた批評の言葉に対しても意見をもらうことで高まっていくと考えられる。本ソフトでは校外のサーバにボードを置くことで、市内の全小中学校からボードにアクセスすることができるので、今後は校外からの意見ももらう方向で進めていきたいと考えている。また適切な肖像権・著作権の処理をした上で、学校HP上に作品やボードを掲載し、広く意見を求めていくとともに、他地域の学校との交流の場に発展させていくことも視野に入れている。

イ) 今後の活動の広がりについて

本校は昭和47年から広島県福山市立鞆小学校と姉妹校の関係にあり、毎年訪問団が行き来している。できればその友好推進に本実践を何らかの形で役立てたいと考えている。

ウ) 機材等の整備について

今回は、ビデオカメラや編集用ノートパソコンを岡崎市視聴覚ライブラリーから借りて実践を行うことができた。本校にもビデオカメラや編集用ソフトの入ったデスクトップPCは数セットあるが、学級単位での活動には数が足りなかったり、デスクトップと言うことで教室での編集作業に向かなかつたりする。また、「バーチャル模造紙」を使つての作品検討会も、パソコン教室に行かなければできない。これら機材の数を充実するとともに、「いつでも、どこでも」使える環境の整備が大きな課題である。

PR (特徴・工夫・努力した点など)

- 子どもたち自身に映像制作の経験をさせることにより、子どもたちが主体的かつ必然的にメディアリテラシーを身に付けることができるよう、各種の活動を仕組んだこと。
- 作品検討会を、「バーチャル模造紙」を利用してイントラネット上で行ったことで、子どもたちの意見交換を視覚化されたデータとして残し、子どもたち自身がそれを自分たちの作品にフィードバックさせたこと。また検討会のすべてのログを残し、それを分析することで各チームや各個人の変容を追ったこと。