映像制作から学ぶ メディア・リテラシーの授業

聖母被昇天学院中学校高等学校 岡本弘之

okamoto@assumption.ed.jp http://www.okamon.jp

1. 実践の背景と目的

•情報科の学習指導要領にはメディア・リテラシーの 記述はないが、情報科教科書の多くが記述

→授業で取り上げる必要性あり

メディア・リテラシーの定義

- 「メディアを批判的に読む解く力だけでなくメディアによって 創造的に表現し、メディアを効果的に活用する能力」 浅井 和行(2011)
- 「メディアの意味と特性を理解した上で、受け手として情報を読み解き、送り手として情報を表現・発信するとともに、メディアのあり方を考え、行動していくことができる能力」中橋雄(2014)

受け手・送り手両方の側面

2.1 授業の概要

テーマ

「映像制作から考えるメディア・リテラシー」

実践

(6時間)

(1時間)

後半

高校2年生の「情報選択」の授業で実践

・授業の概要

前半 「学校紹介のショートムービーを制作!」

・4人グループでテーマに沿った映像を企画、制作

「映像制作体験から考えよう!」

・映像の受け手に必要なメディアリテラシーを考える

2.2 授業**の**展開 ①映像制作(前半)

○ 一吹1家 前1 「下 (前 干)3~5分程度の学校紹介映像を制作する

- コンセプト「学校を知らない人に良さを伝える」

企画・コンセプトをふまえた企画を考える

(1時間)・企画書・絵コンテ制作

撮影・制作・ディジタルカメラで撮影(授業時以外も)

(2時間) ・音楽の準備

編集 ・映像の編集作業(ムービーメーカー)

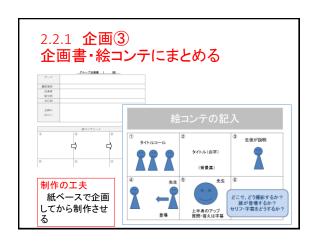
(2時間) ·字幕·BGMの編集など

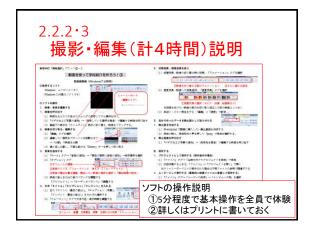
発表・相互評価・映像を鑑賞し相互評価を行う

(1時間)

2.2.1 企画(1時間)① スライドで目標を共有(提示スライド)

- 1. ターゲットのニーズを分析する
 - ▶ 学校を知らない人にどんな情報を伝えるか?▶ 付せんに一人3つ以上書き出して相談する
- 2. 企画を考える
 - コンセプト
 - =学校をしらない人に学校の特徴・良さを伝える
 - ▶ テーマ=クラブ紹介、施設紹介、行事紹介
 - ▶ 方法=インタビュー、取材、クイズ形式・・
- 3. ワークシートに記録する









生徒の作品例 2014年度高校2年生作品

生徒の作品例(企画書)

企画書の内容

テーマ うちの学校の先生はやさしい

ねらい 受験生が感じる「どんな先生がいるの か」という不安に対し、「やさしい先生 が多い」ということを伝え、安心させた い。

方法 うちの学校の先生はやさしい先生ば かりということを、実験を通じて伝える

2.3.1 授業の展開 ②メディアリテラシーを考える(後半)

前半の制作体験を振り返り、映像を受け止めるとき に必要なメディアリテラシーを考える(1時間)

調べる ・映像メディアの長所と短所を調べよう ・3つの視点で制作体験を振り返ろう ふりかえる

話し合って共有しよう

・TVなどのメディアで気づくことを話し合う 考える まとめる ・映像の受け手として気を付けることを書き出す

1)映像メディアの特徴を考える①

制作体験を振り返って(1)

・ 映像を編集するときに (経験)カットした部分、使う部分の判断をしたはず

(質問)

- なぜカットしたのだろう?
- どういう映像を採用してだろう?
- どういう映像をカットしただろう?

生徒のコメントまとめ① 編集したところの基準は?

使ったところ

- タイミングが面白いところ
- 面白いところを使った
- ・ テーマに沿っているところを残した、 ・ 同じ話が繰り返させるところ
- 場面の区切りや終わりにちょうど 言い間違えたり噛んだ部分
- ジェスチャーや表情がいいところ
- 笑いがとれるところ

期待した気づき

・映像は作り手の意思で編集さ れたもの

カットしたところ

- 必要な情報が残っているとところ話しがうまくまとまっていないところは
 - 長くて趣旨から外れた場面
 - テーマからそれたところ

 - アングル等で映像が見にくいところ
 - 食べてから感想を言うまでの時間
 - 答えを考えている時間
 - 音楽の長さにあわせた
 - ネガティブな発言
 - プライベートなところ
 - わかりやすくするためにいらないところ
 - 誤解をまねきそうな部分

1)映像メディアの特徴を考える②

制作体験を振り返って②

「これってやらせかな」と思うことを書きだそう (経験)撮影の際に台本に沿った行動をしていない 他グループの作品でそれっぽいのはある?

(疑問)

- 「このようにしゃべって」は演出?やらせ?
- 普段していないことをさせるのは演出? やらせ?
- 偶然を装うのは演出?やらせ?

生徒のコメントまとめ② これって不自然かなと思う部分

- たまたま出会う場面
- リアクションの大きさ
- 答えが決められているのかなと
- 長いコメントをすらすら言う
- インタビューで聞きたい先生に聞 とりそこなった動作をもう一度し いた てもらった
- よく出てくる 紙に書いたセリフを読んでいた
- 自分たちが期待している答えを
- 賛成だけでなく否定的なところを 無理に言ってもらった

- 普段と違うことをしている
- 誘導的な質問「楽しいですか?」 を繰り返すこところ
- 撮影前に話を聞いてから「もうー 回言って」と撮影した
- 質問の意図・目的・理想を伝えて からインタビューした

- 自分達が言いたいことをインタ ビューを受けてもらった人に言っ お知らせのポスターがタイミング マキららだ
 - ・ 台本を作ってそれを言ってもらっ
 - ・食レポのコメントを事前に用意し 期待した気づき
 - ・やらせと演出の境界はあいまい

1)映像メディアの特徴を考える③

制作体験を振り返って③

・ 今回の映像の影響力について思うところを (経験)今回どのような印象を持ってもらうために 映像を作っただろう?

(疑問)

- 現実と違うところ・同じところを考えてみよう
- -映像だけを見た人はどんな印象をもつだろう?

生徒のコメントまとめ③ 映像を見た人はどんな印象をうける?

- 明るい学校のイメージ
- 先生がやさしそうで生徒との関係がよさそう
- 明るくいい雰囲気に見える
- ・ 実際より大きく広い学校に見え
- 先生や生徒がやさしそうに見え
- 建物が実際よりきれいで大きく ・ 芝生の緑など風景が実際よりよ
- 生徒が真面目でしっかりしているように見える

- 雰囲気がよさそうに見える
- 実際より食堂がメニュー・設備と も充実してそうに見える
- ・ 穏やかかな雰囲気に見える
- 生徒も全員フレンドリーに見える
- みんな笑顔なので楽しそうに見
- ・ 学校の中がきれいに見える
- よいことばかりありそうな感じ見

期待した気づき

・映像はイメージを作る

2)TVなど実際のメディアで考える

考えてみよう!

- 「やらせ」(演出?)っぽい番組はないか?
 - ▶(例)街をうろつく番組は本当に偶然個性的な素 人にであうのか?
- ・ TVなどメディアに影響を受けていることはな
 - ▶(例)人気があるからTVにでるのか?TVに出る から人気が出るのか?
 - ▶(例)人気店は行列ができるからTVにでるのか? TVに出るから行列ができるのか?

3. 考察とまとめ

3.1.授業の効果(前半) 映像制作について

生徒会活動への波及

映像で伝えるとわかりやすい

フランスの姉妹校との交流 ポスターから映像に進化した

効果(1)

映像表現のスキル・特性の理解は他の活動・教科へ波及

3.2 情報の受け手としての メディア・リテラシー育成の効果

生徒の考察の記入内容より

- ・ 実際に作ってみて「こんな風にみせられるんだ」と感じた
- ・ 作り手となることで違う観点からTVというメディアを考えることができた
- ・映像はBGMやことばで伝えやすい、心を動かすには映像が一番
- 映像がすべてでないことを感じた
- 作り手はよいところだけを取り上げて映像にできるので、見る側がそのまま信じるのは危険
- 編集しだいでよく見せたり、悪く見せたり印象が変わる
- ・メディアは人をひきつけるために情報を盛っていることもある ・ 映像を作ってみて、映像の内容はあくまでも参考程度にすべきと思っ
- やらせと演出の境界はあいまいで、全てを信じてはいけないと思った 映像編集をして見て楽しかったが、普段見ている映像もこんなにも編集可能なことも発見した
- 映像ではよい部分しか映らないし、編集していると自然とそうなった

4

- 悪いイメージをつけるために作られる映像もあるのではと思った
 よく見せようと思うほど、現実よりもよく見せてしまうことがあると思った
- ふだん見ている番組も演出とやらせできわどいものもあるなと思った
- 映像をみてほんの一部しか情報を得ていないのに、全部を想像してイ ジを作っていると感じた
- 作り手次第でよいようにも悪いようにも映像を作ることができる
- 映像は強力なメディアと感じた、間違っている情報であっても真実っぽ く伝えることができる
- TVで絶賛されている店に行ったら、案外ふつうだったりするのは映像 に踊らされていると思う
- 作り手・見る側の両方の考え方がわかって、映像を鵜呑みにしてはい けないとわかりました
- ・ 映像はたくさんの情報を得られる反面、本当に事実かどうか見ることが
- 映像は1番伝わりやすいメディアだが、見ている人に影響を及ぼすもの とおもう



効果② 受け手としてのメディアリテラシーを育てることができた

まとめ

- 前半の映像制作体験は
 - ・他の教科・行事に波及した
 - ・制作体験を行うことで後半の話し合いがスムーズだっ
- ・後半の話し合いは
 - ・前半の経験を活かし話し合うことができた
 - 経験を実際に目にする映像と照らし合わせて考えるこ とができた



結論:メディア・リテラシーの授業として効果的!

続きはWebで・・

・今回のスライド・ワークシートを公開しています。

