

映像制作から学ぶメディア・リテラシーの授業

大阪府 聖母被昇天学院中学校高等学校 岡本弘之

要旨 高等学校情報科「社会と情報」の教科書の多くにメディア・リテラシーが取り上げられている。本実践は学校紹介のショートムービーを制作するプロジェクト型授業とそのふりかえりの授業を通じ、情報の送り手・受け手双方のメディア・リテラシーを育てることを目標に授業を行った。

1. 実践の背景と目的

高等学校学習指導要領では「メディア・リテラシー」という言葉は用いられていないが、現行の「社会と情報」の教科書では6社8冊中の6冊に記述があり、メディア・リテラシーは情報科の授業の中で取り扱うべき項目と考えられる。

メディア・リテラシーを中橋(1)は「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」と定義し、筆者は以下の3つの能力に整理して考えた。

- ①受け手として情報読み解く能力
- ②送り手として情報を表現・発信する能力
- ③メディアのあり方を考え行動する能力

本実践ではこの定義をふまえ、①・②の情報の受け手・送り手双方のメディア・リテラシーを育てる授業を企画し実践することとした。

2. 授業の実践

2.1 授業の概要

授業のテーマを「映像制作から考えるメディア・リテラシー」とし、高校2年生の情報科の選択科目「情報選択」の中で実践した。

前半の6時間で学校紹介のショートムービーを4人のグループで制作し、その経験をもとに後半1時間で映像の受け手に必要なメディア・リテラシーを考える振り返りの授業とした。

2.2 授業の展開①映像制作(6時間)

2.2.1 ショートムービーの企画(1時間)

「学校紹介の3分程度のショートムービーを制作する」という目標を提示し、1時間目は付箋を使った企画のアイデアについてのブレインストーミングを行い最後に企画書の制作を行った。

ターゲットを「学校を知らない人」コンセプトを「学校の特徴・良いところを紹介する」とし、その内容に沿った企画をまとめさせた。

2.2.2 撮影・制作(2時間)

撮影はデジタルカメラの動画撮影機能を使い、編集ソフトはWindowsに付属する「ムービーメ

ーカー」を使用した。これら特別な機材・ソフトを用いないことで、今後行事などで生徒が自ら制作しやすくなることを考えた。企画がしつかりできているグループは自ら小道具や衣装を準備するなど、工夫のある撮影となった。撮影は授業時間だけでは不足するため、カメラを貸し出し、休み時間・放課後など適宜撮影をさせた。


2.2.3 編集(2時間)

編集ソフトの操作についての説明は、10分程度で行い、あとは操作マニュアルプリントを配布した。編集作業では、映像の切り継ぎ・字幕・BGMの追加などを行い、グループで相談しながら制作する姿をどのグループでも見かけた。操作が苦手な生徒もグループワークなので、得意な生徒が中心になって作業を行っていた。

2.2.4 発表・相互評価(1時間)

各グループが制作した映像を発表し、企画・内容・編集・説得力の4観点で相互評価を行った。

表1 生徒が制作した作品の例

| | 作品名 | 映像の一部 |
|----|--|---|
| | 例1 「学校の先生はやさしい人ばかり」 | |
| 概要 | 「私たちの学校の先生はやさしい」と伝えるために、いろいろな先生の前で持ち物を落とし親切に拾ってくれる様子を描いた |  |

2.3 授業の展開②振り返り(1時間)

後半は映像というメディアのいいところ・悪いところについて調べる実習を行った後、制作体験を振り返らせる授業を行った。

2.3.1 制作体験を振り返って

グループで制作体験を振り返り、次のテーマで話し合いを行い、発表させた。

- ①映像を編集するときカットする部分・使う部分の基準は何だろう？
- ②「これってやらせかな？」と思う経験、他

グループの映像がなかったか？

- ③実際の学校を知らず制作した映像だけを見た人はどのような印象を持っただろう？

2.3.2 話し合いの発表とまとめ

①～③の項目の話し合いの結果について、各グループから簡単に報告させた。それぞれ主な意見は次のようになった。

- ①「映像編集の基準」について
- ・面白いところ、笑いが取れる部分は残した
 - ・聞きたいテーマの部分を残した
 - ・ジェスチャーや表情のいいところを残した
 - ・話が長くてまとまりのない部分はカットした
 - ・ネガティブな発言や誤解を招く部分はカット
- ②「不自然・やらせと感じる内容」について
- ・たまたま出会ったりリアクションが大きい所
 - ・長いコメントをすらすらと言っているところ
 - ・食レポのコメントを事前に用意していた
 - ・撮影前に聞いてからもう一回言っていると撮影
 - ・誘導的な質問をした
 - ・自分が期待しているセリフを言ってもらった
- ③「映像だけからうける印象」について
- ・生徒が全員フレンドリーに見える
 - ・みんな笑顔で雰囲気もよさそう
 - ・先生や生徒がやさしそうに見える
 - ・施設がきれいで実際により大きく見える
 - ・先生と生徒の関係がよさそうに見える

これらの話し合い結果から、授業者がそれぞれの気づきを次のようにまとめた。

①では映像は制作者の意図によって編集されているので、事実すべてを伝えているわけではないということ。

②では「映像制作で演出とやらせの境界はあいまい」で、生徒があげたような演出は実際にも行われていることを話した。

③では「映像はイメージを作る」ことを話し、実際には見たことがないものであって、映像によって良いイメージでも悪いイメージでもつけることが可能であることを話した。

2.3.3 映像を見るときに気をつけること

ここまでの発表・まとめをふまえ、生徒に「映像見るときに気を付けること」についてワークシートにまとめさせた。以下はそのコメントである。

- ・何を伝えようとしているのか意図を考える
 - ・良いものでも悪く見せることができ、その逆もできることを知っておく
 - ・映像だけの情報で判断しない
 - ・オーバーな演出の可能性も考えておく
 - ・映像は客観的でないことを知っておく
 - ・すべてを信じない・うのみにしない
- 生徒が書いた意見は、まさに映像の受け手とし

て必要なメディア・リテラシーの内容であるといえる。

2.4 生徒の感想

これら映像制作から振り返りまでの授業を終えて、感想を書かせた。以下はその内容である。

- ・実際に作ってみて「こんな風に見せることができる」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
- ・作り手は良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
- ・編集しだいで良く見せたり、悪く見せたり印象が変わる
- ・メディアは人を惹きつけるために、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た
- ・映像編集をして楽しかったが、普段見ている映像も編集可能なのだと発見した
- ・映像では良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

3. 考察とまとめ

生徒の話し合い結果からは、授業者が与えた視点をふまえ、生徒が自分たちの制作体験と重ねて考えた様子がうかがえる。授業者が与えた視点は映像メディアから「受け手」として情報を得るときに必要なメディア・リテラシーであり、これらを体験的に実感することで他の映像から情報を受け取るときに必要な能力を育てることができる。情報科では「作り手」としての実習も多く、その場を利用して「受け手」のメディア・リテラシーも育てる授業へと発展させることは容易である。また体験を通して考えさせることは、講義形式で伝えるよりも効果が高いといえる。

今日の情報社会を生きる生徒達にとって、情報の送り手・受け手としてのメディア・リテラシーは重要であり、高校の情報科でもこれを育てる授業実践事例は重要である。最後に本実践のスライド・プリントは筆者 Web で公開している。

情報科の授業アイデア：<http://www.okamon.jp>

参考文献

- (1)中橋雄(2014)「メディア・リテラシー論」北樹出版
- (2)岡本弘之・浅井和行(2014)「メディア・リテラシーを育てる情報科の授業」日本教育メディア学会第21回大会発表論文集,pp.160-161