

## 映像教育におけるカリキュラム研究 (4) : 映像活用能力に関する実証研究

著者	吉田 貞介, 映像教育研究グループ, 池広 巖雄, 上濃 喜久子, 内田 正明, 岡部 昌樹, 押野 市男, 海道 省三, 上出 雅, 小林 昭子, 鶴来 裕, 中島 満子, 端 秀滋, 藤田 和彦, 前田 俊, 松田 恵美子, 明野 哲久, 宗末 勝信, 村中 一正, 山口 幸博, 福島 基
雑誌名	教育工学研究 = Studies in educational technology
巻	10
ページ	73-90
発行年	1984-09-01
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2297/24807">http://hdl.handle.net/2297/24807</a>

# 映像教育におけるカリキュラム研究(4)

——映像活用能力に関する実証研究——

吉田貞介\*・映像教育研究グループ\*\*

## 1 はじめに

金沢大学教育学部附属教育工学センター・映像教育研究グループは、1979年より映像そのものを理解し、感受し、創造していく映像教育のあり方を求めて、小学校における映像教育のカリキュラム開発研究に取り組んできた。これまでに、映像視聴能力を扱った第1報（1981年9月）、映像視聴態度の評価を扱った第2報（1982年7月）、映像制作能力に関する第3報（1983年9月）を<sup>(1)</sup>発表。あわせて第19回日本視聴覚教育学会・第27回日本放送教育学会合同大会（1982年、筑波大学教育機器センター）、第20回日本視聴覚教育学会・第28回日本放送教育学会合同大会（1983年、大阪大学人間科学部）において、映像教育カリキュラム開発の実証的研究成果の是非を問うてきた。この間並行して、映像教育の普及をめざし、誰もが手軽に実践できるテキスト「映像教育のすすめ」の作成を手がけてきた。このテキストは、映像視聴能力育成のための映像、指導事例、評価事例、視聴カードがパ

ッケージ化されており、どの学年からでも、どの領域からでもスタートできるように配慮されている。1980年よりスタートしたテキスト作りは、1984年3月に全学年終了した。現在、金沢市を中心に現場に根づこうとしている。これまでの研究が第1ラウンドを終えるにあたり、現行の教育課程への位置づけが問題となってきた。各学校における自由裁量時間が行事に流れ、学年、学級としての「ゆとりの時間」の確保が難しいという現状にあって、年間20単位時間のカリキュラムを独自に実践することは容易ではない。今後、教科との融合、発展学習として位置づける方略等も考えていかねばならない。

一方、1983年はメディア教育元年といわれている。日本教育心理学会第25回大会（1983年、熊本大学）の自主シンポジウムで「メディア教育の現状と課題」が取り上げられたり、第20回日本視聴覚教育学会、第28回日本放送教育学会合同大会（1983年、大阪大学）のシンポジウムでも「視聴覚文化とメディア教育」が討議課題になるなど、メディア教育が学会のメイン

\* 吉田 貞介 金沢大学教育学部  
 \*\* 池広 厳雄 金沢市立西南部小学校  
 上濃喜久子 金沢市立米丸小学校  
 内田 正明 金沢市立森山町小学校  
 岡部 昌樹 金沢市立長田町小学校  
 押野 市男 石川県教育センター  
 海道 省三 金沢市立森山町小学校  
 上出 雅 金沢市立諸江町小学校  
 小林 昭子 石川県教育委員会  
 鶴来 裕 金沢市立中村町小学校

中島 満子 金沢市立諸江町小学校  
 端 秀滋 金沢市立米丸小学校  
 藤田 和彦 金沢市立押野小学校  
 前田 俊 金沢市立芳齊町小学校  
 松田恵美子 金沢市立伏見台小学校  
 明野 哲久 金沢市立大浦小学校  
 宗未 勝信 金沢市立伏見台小学校  
 村中 一正 金沢市立諸江町小学校  
 山口 幸博 金沢市立中村町小学校  
 福島 基 金沢市立上平小学校

テーマになるほどの高まりをみせている。またNHK第2放送の『教師の時間』でも「メディア教育とは何か」(11月6日)、「視聴覚文化とメディア教育」(11月20日)、「海外のメディア教育」(11月27日)といったメディア教育のテーマが取り上げられた。このメディア教育は、メディアを受けとめ、理解し、鑑賞し、批判し、自らも表現することによって、メディアの内容から必要なものだけを選びとり、情報化社会を生きぬく人間の形成をめざすものである。近い将来、「メディア教育のカリキュラム開発」についての実証的な研究報告も全国各地から出てくるものと思われる。

## 2 研究のねらい

本グループがこれまでに取り組んできた映像教育は、「受け手」としての映像視聴能力と、「送り手」としての映像制作能力の育成であった。それは単一メディアとしての映像学力の育成に主眼があった。今後、さらにメディア教育へと発展させるには、ますます情報メディアとしての比重を高めている映像を日常的に活用していく「映像活用能力」の育成を重視しなければならない。そこで、本年度の研究では映像活用能力をつぎの3点からとらえ、授業実践を通して実証的に検討していくことにした。

- 映像による情報と言葉による情報を対比することで、映像の特性を知る。さらに、映像と言葉による情報の相乗的な効果を見つめる。
- 映像と言葉の特性、その相乗効果を生かした映像作品を創作する。
- 映像作品を、映像と言葉の特性、その相乗効果という観点から批判的に視聴する。

これらの能力形成をめざした授業の組み立てを図るために、つぎのような研究仮説を設けた。仮説1「意思の伝達手段としての映像と言葉の特性を生かして、夢やテーマ性のある映像作品を創作することは、送り手としての映像活用能力を育成することになろう。」

児童は「言葉」による意思の伝達のしかたを国語科で学習している。「映像」についても、言葉とは異なった方法で意思を伝えることができるということ、図工科における絵画、ポスターの制作等を通して学習している。しかし、それぞれは別々のねらいをもって授業がなされ、その特性や相乗効果を生かした作品づくりを行う場合は現在のところ見当たらない。そこで、これまでの「映像制作能力を育成するカリキュラム研究」で明らかになった3領域(つかみ方・組み立て方・伝え方)・9能力項目のうち、「伝え方」領域の3能力項目(象徴シーンの創作、場面構成、制作技法)を生かし、しかも、言葉としてのナレーションを工夫させることによって、それぞれの特性を生かした作品づくりができると考えた。このような点を意図した授業は、「送り手」としての情報選択能力や活用能力を育成するために非常に重要である。

仮説2「映像と言葉の情報効果を知り、送られてくる番組に対して、その情報提示の方法が適切であったかどうかを考えて視聴することは、受け手としての映像活用能力を育成することになろう。」

これまでに開発した映像視聴能力の3領域(とらえ方、感じ方、あらわし方)・12能力項目は、映像と言葉の情報を一体として処理する映像情報処理能力の育成をめざすものであった。しかし、それぞれの特性から映像情報や文字・音声情報をとらえ、伝達したい内容にふさわしい映像や言葉であるかといった、批判的、選択的視聴能力の育成にはやや欠けた面があった。自らが制作した映像作品を、その特性、及びそれらの相乗効果という視点から視聴することは、「受け手」としての映像批判力、活用能力を育成するための第1歩と考えた。

## 3 研究方法

映像と言葉のもつそれぞれの特性を把握させるための授業を構成するには、主としてつぎに

あげる三つのアプローチが考えられる。

#### ① 文章読解によるアプローチ

映像と言葉の特性やその相乗効果について記している説明的文章を直観的に読みとる。

・例えば『映像と言葉』（吉田直哉、光村図書）を読み、映像と言葉の特性や相乗効果を知るとともに、これまでの経験を想起し、対比的に比べる。

#### ② 鑑賞によるアプローチ

映像作品と文学作品を比較鑑賞して、その表現特性のちがいをみつけたり、自分たちで制作した映像作品を映像と言葉という観点から批評したりすることで、その特性を明らかにする。

・例えば『セロひきのゴーシュ』（宮沢賢治の文学作品）と『セロひきのゴーシュ』（NHK「おとぎのへや」）を比較鑑賞し、制作者の意図、表現方法のちがいをみつける。

・自分たちで制作した映像作品のテーマや場面構成、ナレーション、効果音について、映像と言葉という観点から批評する。

・シンボリックな映像を解説を消して視聴し、それに効果的なナレーションをいれて再視聴することでその効果のちがいをみつける。

#### ③ 作品づくりによるアプローチ

映像と言葉の特性を生かして映像作品をつくる。

・例えば一枚写真をもとに、そのテーマを効果的なタイトルで表現する。

・「アニメーションと私」（手塚治虫、光村図書）をヒントに、自分たちで夢やテーマ性のあるビデオ作品を創作し、制作効果を確かめる。

#### (1) 単元設計

以上のような三つのアプローチを十分に意識し、研究授業のための単元設計を行った。単元を計画するにあたり、その題材を『映像と言葉』（国語5年・上 光村図書）に求めた。この題材は、「映像と言葉」（吉田直哉）、「アニメーションとわたし」（手塚治虫）、「一まいの写真を見て」からなり、現在小学校で使われて教科書の中で、メディア特性について述べてある唯一の教材で

ある。この題材を、以下の4分節の中で発展的に取り扱えるよう配慮した。

#### ① 第1分節

映像の解釈が人によって異なることに気づかせ、自分の考えを明確にしたナレーションをつくることで、映像と言葉の特性に関心を持たせる。

#### ② 第2分節

「映像と言葉」を読んで映像と言葉のはたらしのちがいを明らかにする。さらに一枚写真にタイトルをつけることで、映像と言葉の相乗効果をつかませる。

#### ③ 第3分節

「アニメーションと私」を手がかりに映像制作の意欲をもたせ、映像制作技法やナレーションを工夫して、夢やテーマ性のある作品を作らせる。

#### ④ 第4分節

自分たちが制作した映像作品を映像と言葉という観点で批判的に視聴させる。

上記の4分節で、総時数14単位時間を配当して単元を構成した。（資料-1、単元構成）

#### (2) 実践対象

『映像と言葉』を中心教材として、つぎの3学級を対象に、評価の結果を生かすために時間的ズレをもたせながら授業を実施した。

#### ① 金沢市立長田町小学校5年1組（30名）

指導者 岡部昌樹 実施 昭和59年1月下旬～2月中旬

この学級では主に社会科において、『テレビの旅』（NHK学校放送）を用い、単元内融合の形で視聴能力の育成を系統的に行ってきた。

#### ② 金沢市立西南部小学校5年3組（40名）

指導者 池広巖雄 実施 昭和59年2月上旬～2月下旬

この学級では主に算数科において、『数の世界』（NHK学校放送）を用い、発展的学習の形で視聴能力の育成に取り組んでいる。

#### ③ 金沢市立伏見台小学校5年5組（40名）

指導者 宗未勝信 実施 昭和59年2月中

## 資料-1 単元構成(総時数14時間)

題目	ね ら い	主 な 活 動	資 料
1次 オリエンテーション(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像を解釈し、友だちと比べて、その多様性に気づく。</li> <li>効果的なナレーションを工夫する。</li> <li>学習課題を設定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2カットからなるシーンを10秒間視て、映像を解釈する。</li> <li>立場が明解にわかるナレーションをつくる。</li> </ul>	『城下町の歲月』新日本紀行 NHK、昭和48年の再放映昭和58年
2次 映像と言葉(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>通読して直観的に要旨を読みとり、自分の考えと比べる。</li> <li>映像と言葉の特性について話し合い、対比表をつくる。</li> <li>1枚写真に効果的なタイトルを入れる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像と言葉のそれぞれの特性や効果、筆者の主張を200字程度で要約する。</li> <li>個人、グループ、全体で、これまでの体験、経験を想起して、そのちがいを話し合う。</li> <li>これまでに授業で使ってきた写真を解説し、それにふさわしいタイトルをつけて発表する。</li> </ul>	「映像と言葉」(吉田直哉)  5年生の社会科『産業学習』で使用した写真パネル6枚
3次 映像作品づくり(8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>説明文を通読し、映像表現の楽しさを知る。</li> <li>映像作品を批判的に鑑賞して、独自のテーマをもつ。 (夢のある作品づくりをめざして楽しい夢を出し合う)</li> <li>映像制作技法をつかむ。</li> <li>グループでテーマ性のある作品を、映像と言葉の特性をいかにして創作する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>通読して筆者の主張、体験を直観的につかみ、200字程度で要約する。</li> <li>「もも太郎」(VTR)を見て、そのテーマを批評しあう。 (自分の夢を出し合う)</li> <li>モンタージュ技法を使って映像構成する。</li> <li>カメラワークの基本を知る。</li> <li>グループごとに映像と言葉の効果を生かしたコンテを作成する。</li> <li>係分担をきめ、絵コンテをつくる。</li> <li>カメラ撮りする。</li> </ul>	「アニメーションと私」(手塚治虫)  「もも太郎」(VTR) 自作番組  「おばけのバーバーパパ」(VTR) 自作番組
4次 作品鑑賞(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>自作番組を、映像と言葉の効果から批評する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像と言葉の観点から番組を批評しあう。</li> </ul>	各班(4班)の自作番組

旬～3月上旬

この学級では、ゆとりの時間を利用して、『テレビの旅』(NHK学校放送)を中心に視聴能力の育成を指導してきた。また、国語科の発展教材として、物語文のビデオ番組づくりを経験している。

## (3) 授業実践の計画

1) 第1次(オリエンテーション)……1時

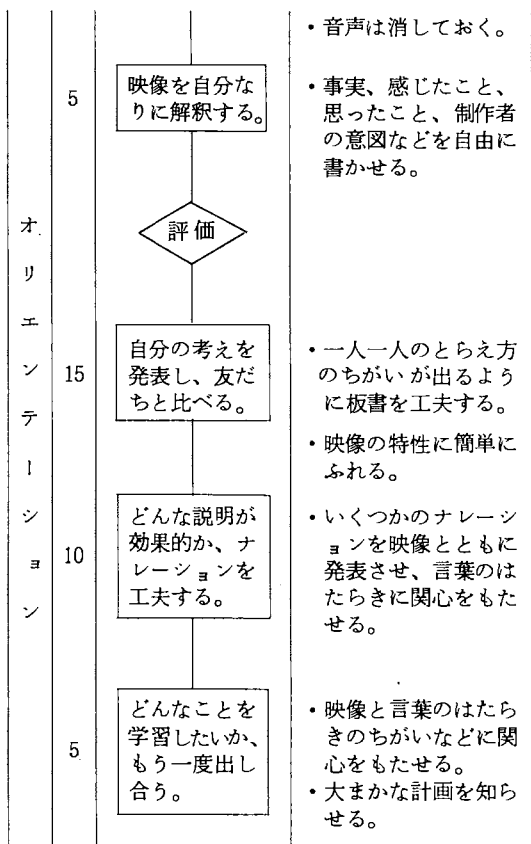
## (ア) ねらい

映像はみる人によって解釈がちがうことに気づき、映像と言葉についてくわしく知ろうとする

意欲をもつ。

## (イ) 指導過程の概略

題目	時間	学習の流れ	指導上の留意点
	5	めあてを知る。	・「映像と言葉」について学習します。どんなことを勉強したいですか。
	5	映像をみて、イラストにあらわす。	・2カットからなるシーンを10秒間視せ、再認のため、イラスト表現させる。



(ウ) 評価の方法

○映像が適切であったか。

- シーンの解釈は、一人一人の解釈をカード化し、主に事実認識のしかたを分類することで映像が適切であったかをみる。

○ナレーションが適切であったか。

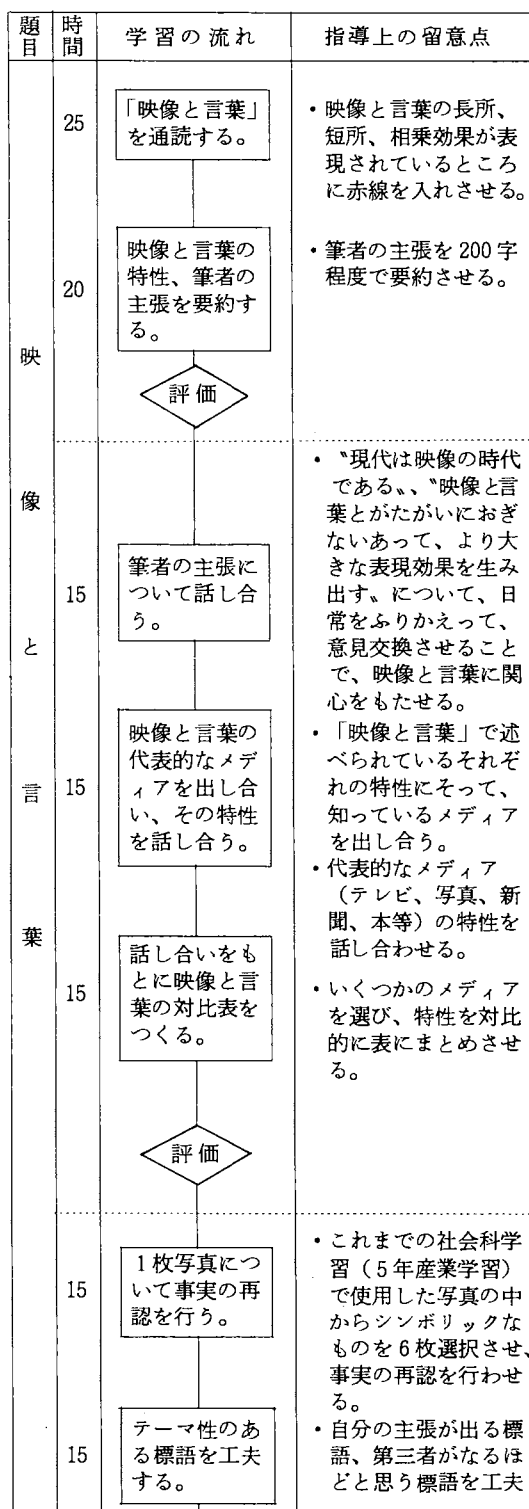
- ナレーションは、自分の立場が明確であるか、テーマ性があるかをみる。

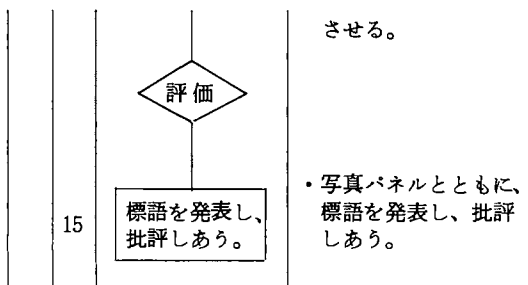
2) 第2次(映像と言葉)……………3時限

(ア) ねらい

- 「映像と言葉」の要旨を直観的に読みとり、映像と言葉の特性をつかむ。
- 映像と言葉の特性、相乗効果をいかして、一枚写真に効果的なタイトルをいれることができる。

(イ) 指導過程の概略





(ウ) 評価の方法

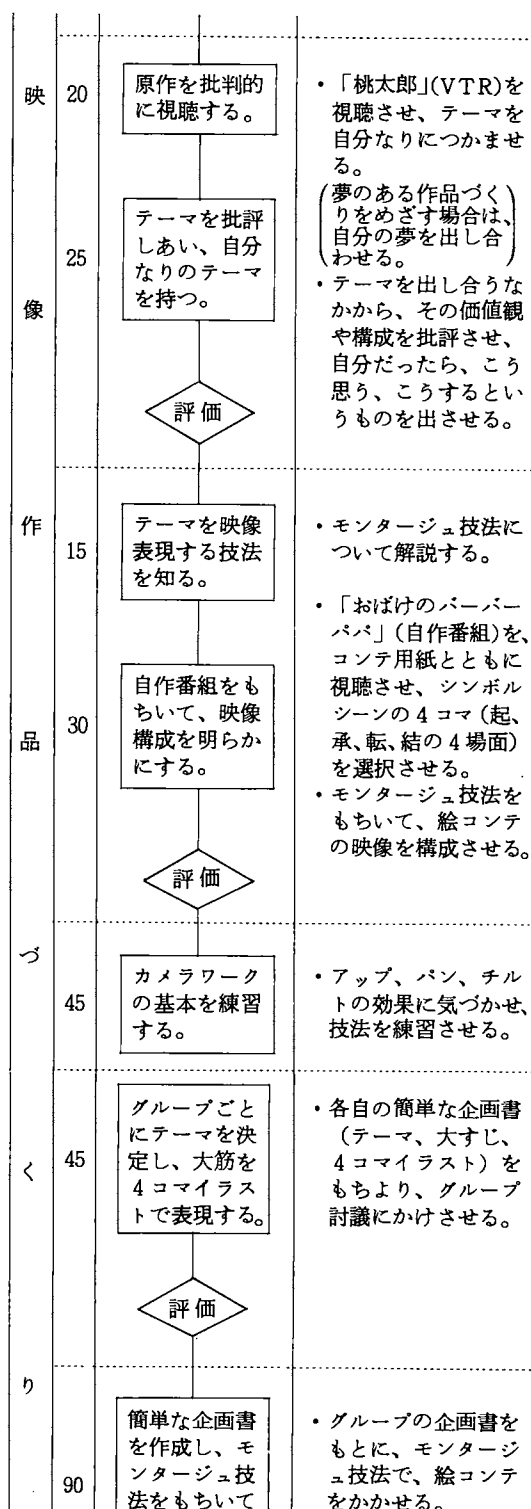
- メディアの特性と相乗効果をとらえることができたか。
  - ・映像と言葉の特性、その相乗効果、筆者の主張等が 200字程度で要約できているかを3段階で評価する。
  - 映像と言葉の特性が対比できたか。
  - ・映像と言葉の代表的メディアを選び出し、その特性を経験からいくつか指摘できたかを対比表からみる。
  - 標語が効果的であるか。
  - ・一枚写真の標語にテーマ性があるか、映像との相乗効果が出ているかをみる。
- 3) 第3次(映像作品づくり)……………8時限

(ア) ねらい

- ・映像と言葉の特性や相乗効果を生かし、テーマ性(夢)のある映像作品を創作する。
- ・映像作品づくりに、モンタージュ技法やカメラワークの基本を生かすことができる。

(イ) 指導過程の概略

題目	時間	学習の流れ	指導上の留意点
	20	「アニメーションと私」を通読する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションの特性や作品づくりの楽しさを読みとらせる。</li> <li>・要旨を200字程度でまとめさせる。</li> <li>・これまでの経験を出し合い、映像作品づくりへの意欲を高める。</li> </ul>
	25	筆者の考えを要約し、感想を述べ合う。	
		評価	



45	絵コンテをかく。	・音声やカメラワークも工夫して、かきこませる。
	登場人物、ナレーター、カメラマン等を分担して撮影する。	・分担をきめて、つなぎ撮りさせる。

鑑賞	10	評価	・映像の意味、番組構成のしかた、技法の特色、ナレーションの意味やしかた、映像とことばの役わり、番組の意図等。
		これからテレビの見方について話し合う。	

(ウ) 評価の方法

- 映像制作の楽しさが読みとれたか。
  - ・「アニメーションと私」を通読し 200字程度でその要旨を要約できたかをみる。
  - 批判的テーマがもてたか。
  - ・原作のテーマ、価値観、構成を批評して、自分なりのテーマをもつことができたかをみる。
  - 独自の映像構成ができたか。
  - ・コンテ用紙から起、承、転、結場面を選択し、それをもちいて映像構成を自分なりに表現できたかをみる。
  - テーマをイラスト化できたか。
  - ・自分のテーマを映像表現するために、大すじを4コマイラストで表現できたかをみる。
- 4) 第4次(作品鑑賞)……………2時限

(ア) ねらい

自作番組を視聴して、映像と言葉の相乗効果という観点から批評できる。

(イ) 指導過程の概略

題目	時間	学習の流れ	指導上の留意点
作品	10	自作番組を視聴する観点を出し合う。	・これまでの学習をふりかえりさせる。
	80	番組を視聴し、映像と言葉の観点から批評しあう。	・視聴カードに自分にとらえたテーマや映像と言葉に対する意見、感想をかかせる。

(ウ) 評価の方法

- 批判的に視聴しているか。
- ・作品に対する意見は、テーマ、構成、技法の観点で分類し、映像と言葉という観点のどこから作品をみて評価しているかを分析する。
- 楽しく映像制作できたか。
- ・映像作品づくりを通して得た感情をSD法であらわし、役割分担や、作品の出来具合との関係を分析する。

4. 研究結果と考察

(1) オリエンテーション (第1次)

① 提示した映像が適切であったか。

NHK『城下町の歳月』『新日本紀行』(昭和58年再放映)のラストシーン(2カット)を10秒間みせ(音声は出さない)、その再認のためイラスト表現させた後、映像解釈を行わせた。(資料-2、視聴カード例)その結果、“新しいビルに対して古い昔の土堀、など、事象を比較したものは、概して、その内容も似かよっていた。また、“古いものはさびしい、新しいものはすがすがしい。・“新しいものはきれいだが、昔の壁はこわさされていてかわいそう。など情意的な感想も多く出た。その他、意見としては少なかったが、“ビルのせいで家がめだたなくなった。・“昔の建物と今の建物がうまく重なっている。など、両者を比較して、その関係や意見を述べたもの、及び“土堀を下から見上げるように写したり、ビルを正面からそびえ立つように、しかも立体的にとらえている、などの技法を指摘









るために見すごしていることに気づかせることができた。

③ 映像と言葉の相乗効果を生かした標語であったか。

映像と言葉の特性の学習を生かして、写真効果を上げる標語を工夫させた。写真はこれまでの社会科学習で使用した、(ア) 食料不足になやむカンボジアの子ども達に、国連の救済機関の人たちが食料を配給している写真、(イ) 生産過剰からくる値下がりをおさえるため、トラクターでキャベツをつぶしている写真、(ウ) 八幡製鉄所のコントロール室で生産過程をチェックしているエンジニアの写真、(エ) 広い土地に、山のように備蓄されている八幡製鉄所の鉄鉱石の基地の写真、(オ) けむりが空高くのぼっている阪神の臨海工業地帯の写真、(カ) 大型の網でスケソウダラをとる北洋の大型トロール船の写真、計6枚から一枚を選択させ、自分の立場、主張のある標語を工夫させた。(資料-7、写真の標語) (ア)では子どもの立場にたって救済を求める標語やストレートな戦争批判の標語など、テーマ性のある標語がめだった。

(イ)では生産者側にたつ同情的な標語と、消費者側に立つ標語に分かれ、それぞれの立場がわかる標語ができた。

(ウ)ではテーマ性はあまり出ていないが、コントロール室のもつ重要性をうったえる標語ができた。

(エ)では日本の工業原料の実態をうったえる標語はつくれたが、テーマ性のあるものが少なかった。

(オ)では、全員、現状を批判的にとらえた標語ができたが、あまり広がりがなかった。

(カ)では肯定的な標語と否定的な標語に分かれ、立場が明確な標語はつくれたが、テーマ性はあまりなかった。

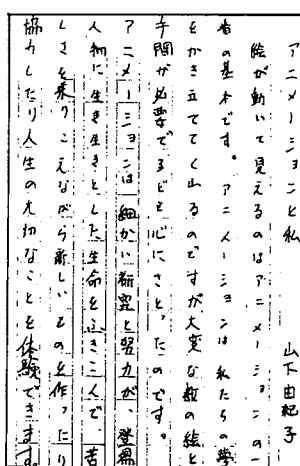
以上のことから、事実認識はほぼ同じでも、立場や価値観によって、その主張がずいぶん異なることを意識づけることができたといえよう。

(3) 映像作品づくり (第3次)

① 「アニメーションとわたし」が制作意欲を喚起したか。

「アニメーションとわたし」は手塚治虫がアニメーションづくりの体験を感動的につづったものである。アニメーションの本質は『現実にはありえない世界を映像で作り出し、わたしたちの夢をかき立ててくれることである。』とし、『アニメーションを見るのは楽しい。しかし、

資料-8 「アニメーションとわたし」の読みとり例



作るのもっと楽しい。それは、苦しさを乗り越えて新しいものを作り出す喜びや、おたがいに協力し、助け合う態度など、人生の大切なことが体験できる仕事』であることを要旨として、制作意欲を喚起している。ほとんどの児童が手塚氏の主張を全面的に受け入れる

形で要旨をとられている。(資料-8、「アニメーションとわたし」の読みとり例) 映像制作の意欲を喚起する題材といえよう。さっそく文章の中で紹介された『パラパラマンガ』を作り出す児童がたくさんあらわれた。

② テーマ性があるか。

長田町小学校5年の岡部学級では、原作の批評からのテーマづくりを、西南部小学校5年の池広学級と伏見台小学校5年の宗末学級では自分の夢をテーマとした。ここでは、「桃太郎」(紙しばいビデオ)の原作批評からテーマを設定した岡部学級について考察してみる。

「桃太郎」の映像作品を視聴した後、自由に批評させたところ、

- もちかえった宝物でその家が財ばつになるのは一人じめでよくない。
- だんごで他の動物をつったみたいだ。

・村の人たちがいっしょにおに退治にいかないのはおかしい。

・桃太郎がたくさんの宝物が手に入ったのに、人間が変わらないはずがない。

等のかなり痛烈な批評が出た。これらをもとに自分だったらこんなふうなテーマにして作りかえたいというものを出し合った。(資料-9、自分のテーマ) 中には賛成的な立場のテーマをあげた児童も数名いたが、大多数は批判的なテーマをあげた。

資料-9 「桃太郎」を批評したテーマ

1	足える量よりも少ない量が付けられる。	15	神様を供じていると良いことがある。
2	鬼は目撃者がよくわからない。鬼は人では驚かすことができない。	16	例えがつまずきのもとになることがある。
3	知らない人から物を奪ってはいけない。	17	拍手を多く知らないことにはめになる。
4	いぼってばっかりだと人にきらわれる。	18	鏡から生まれたのだから鏡にかえるべきだ。
5	神様を供じていると良いことがある。	19	神様を供じると奇蹟がみとげられる。
6	正義はきつと勝つ。	20	ものごとはニュースにはいいかない。
7	自分の罪は自分で処理せよ。	21	悪いことよりもやさしいことのほうが大抵。
8	桃太郎は正義の味方。	22	はたらけいことが出来る。
9	結果的に桃太郎がこの世にこない方がこの世のため。	23	もらったものには気を付けたいといけない。
10	親切にしても結果がよいとはかぎらない。	24	悪いものには報復もある。(いぼってばっかりだと)
11	あわてないで最後までまらんとせよ。	25	人をあまくんではない。
12	うけたお宝はかえす。	26	悪いことばかりしている人にきらわれてしまう。
13	まじめにはたらこう。	27	どんなに賢くても、こまっている人をいぢめるといことが必ずある。
14	どんな人にも尊敬やこいしものはあるものだ。	28	いぼってばっかりとろくなことがない。
		29	人間よくばらたらせんする。

(長田町小学校5年1組)

③ モンタージュ技法がつかめたか。

「おばけのバーバーパパ」(自作ビデオ)を絵コンテ(資料-10、絵コンテ)をもとに視聴させ、シンボリックで大筋がつかめる4コマを選択させた。(資料-11、4コマの選択状況)

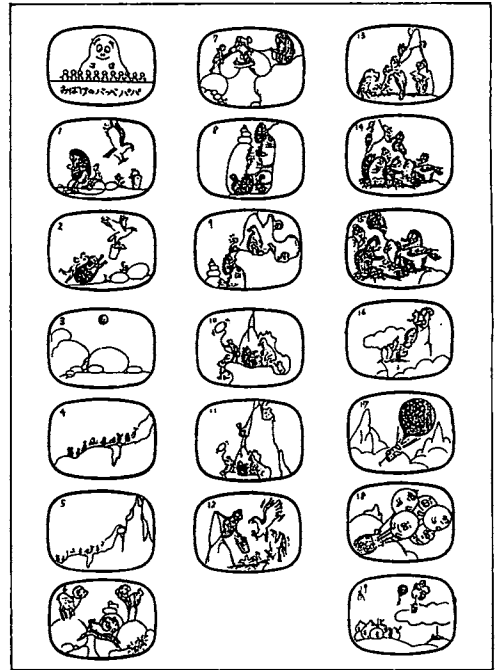
コンテ番号2の「起」と番号12の「承」についてはほとんどの児童の選択が一致したが、「転」

・「結」については、それぞれに主張があり一致しなかった。それぞれの考え方を尊重し、自分なりに4コマをもとに映像構成をさせた。(資料-12、「おばけのバーバーパパ」の構成図例)

・映像構成を明らかにする場合、映像段落に分けてからそれぞれのシンボルシーンを選び出す児童と、大筋からシンボルシーンを先に選び出す児童がみられた。前者は国語的、後者は映像的な発想の相異があると思われるが、結果をみる限り、どちらがより適切であるかはいえなかった。

・映像での「起・承・転・結」場面は、連続的でもあり、必ずしも一つのパターンにこだわら

資料-10 「おばけのバーバーパパ」絵コンテ



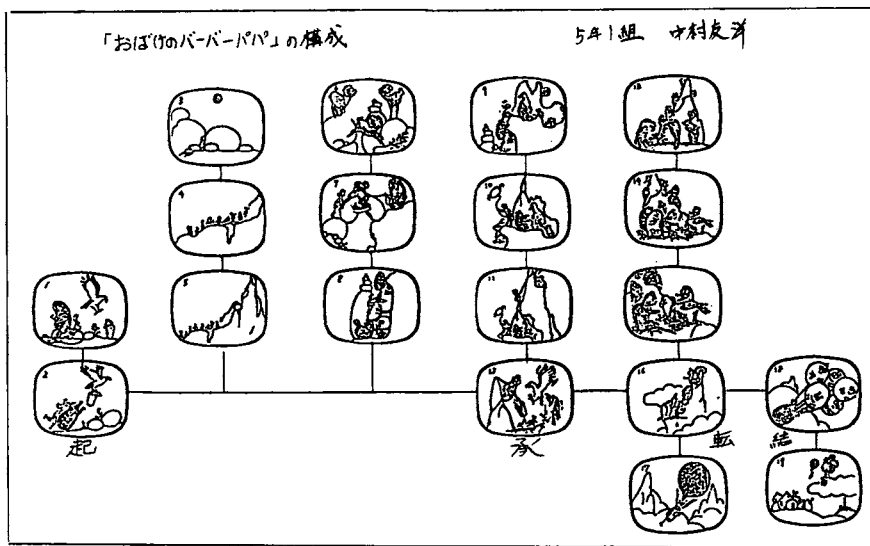
資料-11 シンボルシーンの選択状況

(長田町小学校5年1組)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1		○																		
2	○			○										○			○			○
3		○			○								○							○
4													○							○
5		○		○						○										○
6													○		○					○
7	○	○																		○
8		○			○									○						○
9		○												○						○
10			○											○						○
11														○						○
12		○			○									○						○
13		○								○										○
14														○						○
15														○						○
16														○						○
17		○												○						○
18		○			○									○						○
19		○			○									○						○
20		○												○						○
21										○				○						○
22		○												○						○
23		○			○									○						○
24		○												○						○
25		○			○									○						○
26		○												○						○
27		○								○										○
28		○												○						○
29		○												○						○
30		○				○								○						○

○ 児童番号 ○ シンボル番号

資料-12 「おぼけのバーバーパパ」構成図例



資料-13-A 作品づくりのための視聴カード例 (西南部小学校)

資料-13-B 作品づくりのための視聴カード例 (長田町小学校)

◎視聴カード 5年 昭和59年2月28日  
番組名(おぼけのバーバー) 5年3組3番名前(高波京)

- 「起・承・転・結」にあたる場面をみつけよう  
1 ② 3 4 5 6 7 8 9 10  
11 ⑫ 13 14 ⑮ 16 17 18 ⑰
- 絵コンテ用紙を切りはなして、番組の構成図を完成にくりなさい
- 自分でもおぼけをつくってみよう  
1) 番組名 正義のみかたヒーロー  
2) 夢 おぼけのヒーローが活躍する正義の物語  
3) どんなすじで(ストーリー) ヒーローといふ子があつた。その子がヒーローになり、おぼけのヒーローが活躍する。おぼけのヒーローが活躍する。おぼけのヒーローが活躍する。  
4) 4コマイラストであらすじを表現してみましょう

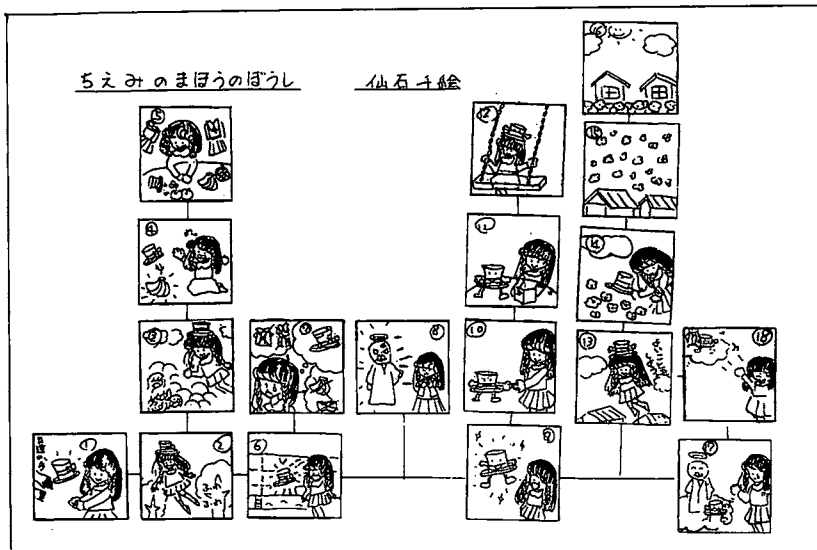
	1	2	3	4
イラスト				
説明	おぼけのヒーローが活躍する場面	ヒーローのおぼけの場面	おぼけのヒーローが活躍する場面	おぼけのヒーローが活躍する場面

◎視聴カード 5年 昭和59年1月27日  
番組名(おぼけのバーバー) 5年1組3番名前(内村)

- 「起・承・転・結」にあたる場面をみつけよう  
1 ② 3 4 5 6 7 8 9 10  
11 ⑫ 13 14 15 ⑮ 17 ⑰ 19
- 絵コンテ用紙を切りはなして、番組の構成図を完成にくりなさい
- 自分でもおぼけをつくってみよう  
1) 番組名 おぼけのヒーロー  
2) どんなテーマで 人間はよくばりな動物である  
3) どんなすじで(ストーリー) おぼけのヒーローが活躍する。おぼけのヒーローが活躍する。おぼけのヒーローが活躍する。  
4) 4コマイラストであらすじを表現してみましょう

	1	2	3	4
イラスト				
説明	おぼけのヒーローが活躍する場面	おぼけのヒーローが活躍する場面	おぼけのヒーローが活躍する場面	おぼけのヒーローが活躍する場面

資料-14 自作番組の映像構成（西南部小学校5年3組）



ず、それぞれのとらえ方で良いと思われる。

・「起・承・転・結」のパターンをもつ作品よりも、より映像的な「起・結・転・承」パターンの作品の方が、モンタージュ技法の初歩的な指導には、混乱が少なく有効と思われる。

④ 映像と言葉の特性を生かして、テーマ性や夢のある映像作品が創作できたか。

各自のテーマ（夢）を4コマイラストで表現した視聴カード（資料-13、A、B 作品づくりのための視聴カード例）をグループ討議にかけた。（西南部小学校5年3組は、映像構成も各自が行った。資料-14、自作番組の映像構成）しかし、グループが生活班であり、同じような夢やテーマをもつグループではないため、グループでのねり上がりがありみられなかった。テーマ決定後、モンタージュ技法をつかって絵コンテを作成し、登場人物、ナレーター、カメラなどの分担をきめ、特に音声を吟味させた後、撮影に入った。

・各自は夢やテーマをもち4コマで映像表現することはできたが、何からその夢が出たのか、グループでその夢なりテーマに決定された要因が何なのかをつかむことができなかつたため、グループでの夢やテーマの高まりがほとんどな

く、構成段階の変更が主となった。

・絵コンテづくりにほとんどの時間を費やし、音声がなおざりになってしまった。しかし、コンテ用紙には、ナレーターの部分が少なく、会話調で書かれているなど映像と言葉の特性への配慮が十分うかがえる。

(4) 作品鑑賞

① 映像と言葉の特性から映像作品を批評できたか。

児童には『特に残った場面のイラスト化』・『原作者のテーマ（夢）は何か』・『作品に対する意見』からなる視聴カードを書かせた。（資料-15、A、B 作品視聴カード例）

・原作者のテーマ（夢）の読みとりは、グループ討議での高まりがみられなかったせいか、逆にわかりやすい作品となり、ほとんどの児童は、原作者のテーマ（夢）と同じ指摘であった。

・作品に対する意見では、テーマに関するものが、肯定-否定をとわず、「わかった」、「わかりにくい」の次元のものしか指摘がなかった。

・構成に関する意見では、意外性のあるものや中心がはっきりしている作品の評価が高く、登場人物の性格、「結」の不明瞭な作品の評価が低かった。また、ほとんどの作品が「起・承・転





資料-16 番組に対する意見 A 高い評価をうけた作品  
番組名「SF桃太郎」 長田町小学校5年1組2班

意見の割合	肯定 (人)					否定 (人)				
	3	6	9	12	15	3	6	9	12	15
テーマ	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 3 votes for 'No']				
構成	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
技法	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
おもな意見	テーマ ・テーマがはっきりしていた。					テーマ ・テーマがはじめのうちにわかってしまった。 ・よくばったらいいことではないというテーマでも通じる。				
	構成 ・説明(ナレーション)が少ないのに流れがよくわかった。 ・「起、承、転、結」の転が何回もあっておもしろい。 ・はらはらさせられた。					構成 ・中心場面がどこかはっきりしない。 ・最後までなんとなく終わったみたい。 ・登場人物の性格がちょっと単純。				
	技法 ・会話のやりとりを感じがでている。 ・場面と音楽があっいて、とてもかろやかに感じた。 ・アップの使い方がうまい。 ・何も会話のないところがあり、かえってよかった。					技法 ・会話が多すぎる。 ・音の大きさの強弱を工夫してほしい。				

番組名「正義の味方ピーマン」 西南部小学校5年3組2班

意見の割合	肯定 (人)					否定 (人)				
	3	6	9	12	15	3	6	9	12	15
テーマ	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 3 votes for 'No']				
構成	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
技法	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
おもな意見	テーマ ・こういう正義の味方が楽しい。 ・ひょうにユーモアがあって楽しい。					テーマ ・こんな正義の味方がいたらこわい。				
	構成 ・ことばとことばをうまくつないでいた。 ・ピーマンという正義の味方は弟を人質にするのおもしろい。					構成 ・ナレーションをいれてもう少しわかるようにしたらい。				
	技法 ・音楽をつけたので番組がおもしろかった。 ・絵がうまく、ものすごくおもしろい。 ・せりふに工夫がある。(いらなところがないみたい)					技法 ・もうちょっとふちどりをちゃんとすればよい。 ・顔をもっとおもしろくすればよい。				

資料-16 番組に対する意見 B 低い評価をうけた作品  
番組名「桃太郎VS U太郎」 長田町小学校5年1組3班

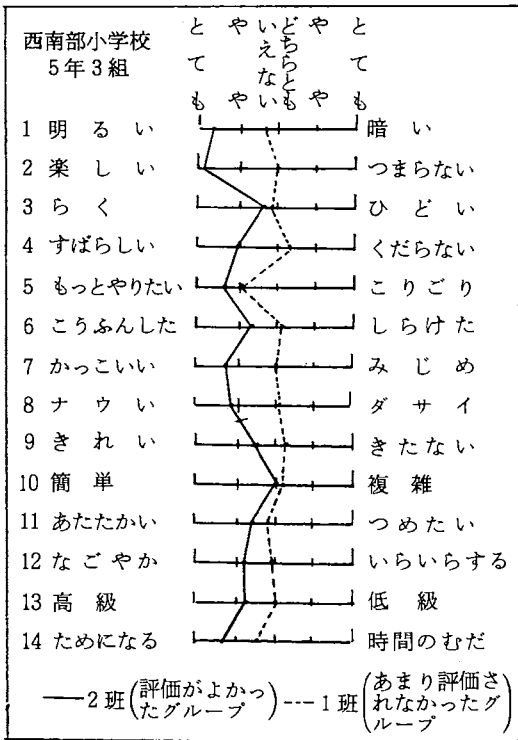
意見の割合	肯定 (人)					否定 (人)				
	3	6	9	12	15	3	6	9	12	15
テーマ	[Bar chart showing 3 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 10 votes for 'No']				
構成	[Bar chart showing 5 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 10 votes for 'No']				
技法	[Bar chart showing 5 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 10 votes for 'No']				
おもな意見	テーマ ・うったえる力がある。					テーマ ・なんでもとれるテーマではないか。 ・題名とテーマがピンとこない。				
	構成 ・一枚の絵を何回もつかっているのはうまい構成のしかただ。 ・何回も転がありおもしろい。					構成 ・最後があっけない。 ・中途半ばなおわり方だ。 ・ハッピーエンドにしてほしかった。 ・途中でわからなくなってしまった。				
	技法 ・U太郎がいかに弱々しい。 ・(登場人物と声と絵があっいて) ・カメラのふるえと感じとっちしている。					技法 ・強い人と弱い人はもっとはっきりしてほしい。 ・しゃべりっぱなしなので、絵だけのところもほしい。 ・もっとゆっくりしゃべってほしい。 ・説明が多すぎる。				

番組名「ものがでるひょうたん」 西南部小学校5年3組1班

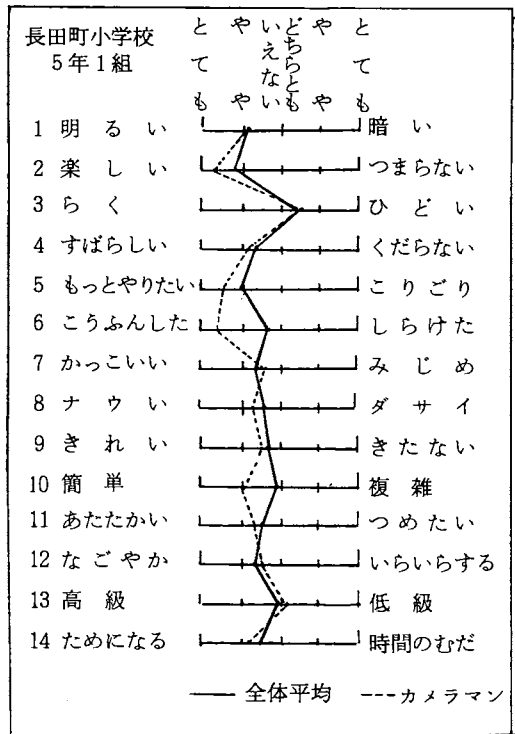
意見の割合	肯定 (人)					否定 (人)				
	3	6	9	12	15	3	6	9	12	15
テーマ	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 3 votes for 'No']				
構成	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
技法	[Bar chart showing 10 votes for 'Yes']					[Bar chart showing 5 votes for 'No']				
おもな意見	テーマ ・夢があっいていいと思う。 ・たねを1万円でかうというのはふつうの番組とちがう。 ・ひょうたんから星がでてくるという話なのでおもしろい。					テーマ ・どんな夢をもとにして作ったのかわからない。 ・なぜ1万円もだしてひょうたんなんかかったのだろう。				
	構成 ・大きいひょうたんといつも星までだから何がでるかわからないからおもしろい。					構成 ・1まいの場面と言うことがみじかいので何がいたいのかわからないし、意味もわからないから1場面1場面のことは大切に使用してほしい。 ・同じ場面が多いからもっとちがう場面をかけばよい。				
	技法 ・絵でびっくりしていることがよくわかるようになっていた。 ・色のくみ合わせがよかった。					技法 ・もっと言葉をきれいにするとか心をこめればよい。 ・イラストが小さくみにくかった。 ・登場人物がしゃべるようにすればよい。				

資料-17 作品づくりに対する感情

A 作品の評価と作品づくりに対する感情



B 役割分担と作品づくりに対する感情



という映像制作の大切な意識が一層高まったといえる。

・テーマ(夢)づくり、構成法(モンタージュ技法)、コンテづくり、カメラワークといった一連の工程は、映像作品を創作することはかなり「ひどい」といった否定的な感情を生んでしまったことは、映像の活用能力育成にとっては必ずしも好ましいとはいえない。

(5) 全体考察

以上の実践結果から以下のことが明らかとなった。

① 映像と言葉の特性及び相乗効果を知って、

それを生かす力。

・映像に効果的なナレーションや標語を工夫する学習で、映像から言葉をという一方向ではあるが、映像に言葉が加わることによって情報がより効果的に伝達されることを体験的にとらえさせることができた。

・生活経験の想起や説明文の読解(「映像と言葉」)のみでは、映像と言葉の特性や相乗効果は理解できても、その活用法までは指摘できない。

・モンタージュ技法を特に「転」の段階で生かして、意外性のある作品づくりができた。それは映像が主であるため、つなぎ・いれかえ、つけたしが自由にでき、各自の考えを生かして取り入れることができたためと思われる。モンタージュ技法を使つての映像構成は、コミュニケーションメディアとしての映像の特性を明らかにするうえできわめて有効な技法といえよう。

・ビデオの作品づくりでは、コンテ(映像)とナレーション(言葉)を別々に作成し、その相乗効果を生かすことをねらっていても、録画・録音を同時に行い、再生・修正をくりかえす中で、ほとんど全員プロデューサー化して技法中心になる危険性が多い。そのため、言葉のはたらかきが映像ほどには生かされていない。

② 映像作品を映像と言葉の特性、その相乗効果の観点から批評する力。

一般に放送されている番組に対してよりも、自作番組は批評しやすい。そのため、映像的な観点からでも、言葉からの観点でも、その効果についての意見が多くでた。しかし、多くは「映像と言葉がかみあっている。」・「かみあっていない。」の次元にとどまり、伝えたい内容を、映像からみた場合の批評、言葉からみた場合やその相乗効果からみた場合の批評までには至らなかった。このことから、「送り手」の映像活用能力と同時に、「受け手」としての活用能力もきたえていく必要があるといえよう。

## 5. まとめ

これまで、受け手としての映像視聴能力と、送り手としての映像制作能力を両輪とする映像学力の形成をはかってきた。しかし、それは単一メディアとしての映像教育にとどまり、マルチメディアとしてのメディア教育への広がりが乏しかった。メディア教育がメディアの使い手として、メディアを活用したり、選択したり、組み合わせたりする能力の育成をめざすものである以上、映像教育をメディア教育へと発展させるには、映像を日常的に活用していける能力の形成をはからねばならない。その際、映像を各種メディアの中核に位置づけ、他のメディア情報と関連、統合をはかり、総合的に物事を見たり、判断したりする力を重視したい。

今年度の実践では、映像活用能力として、1)、映像特性をつかむ力、2) 映像特性を生かして作品をつくる力、3) 映像特性に基づき作品を批評する力、を実証的に取り出すことができた。今後さらに、映像を選択する力、映像情報を組み合わせる力等を育成する単元を設計し、実証的にスキル要素、及び方法を検討していきたい。

### <注>

- (1) 吉田貞介、宗未勝信「映像教育におけるカリキュラム研究(1)」金沢大学教育学部紀要、教育科学編第30号1981.9・吉田貞介、岡部昌樹「映像におけるカリキュラム研究(2)」金沢大学教育学部附属教育工学センター紀要、教育工学第8号、1982.9・吉田貞介、映像教育研究グループ「映像におけるカリキュラム研究(3)」金沢大学教育学部附属教育工学センター紀要、教育工学第9号、1983.9
- (2) 金沢市小学校放送教育研究会「映像教育のすすめ」第1学年～第6学年、1980～1984年