

児童と取り組むビデオムービー制作

小学校 6 年 総合的な学習の時間
茨城県玉造町立手賀小学校 数登 直樹
<http://www.sopia.or.jp/tega/index.htm>

tega@sopia.or.jp

キーワード：動画コンテンツ，総合的な学習の時間，ビデオムービー

概要

総合的な学習の時間において，中学校への進学を前にした不安や希望などをモチーフに児童が作成したシナリオをもとにビデオムービーを作成する。

1 はじめに

本校は全校児童 137 名の小規模校である。30 台の児童用コンピュータが校内 LAN でつながり，デジタルビデオカメラやデジタルカメラなど児童が動画コンテンツを制作する環境が整っている。これまで，社会科や国語，総合的な学習の時間に動画を活用した教材作成や作品制作を行ってきた。児童は自分たちのディベートの映像を挿入した歴史新聞を作成したり，地区に伝わる民話や手話教材など動画コンテンツを活用した教材を校内 LAN に接続されたコンピュータから繰り返し視聴したりすることができる。

動画は情報量が多く即時性，再現性に優れている。動画の特性を生かし児童は，活動の変容を客観的にとらえ問題点や課題を発見したり，活動を追体験し自分の考えと比較したりすることができる。また，コンピュータに取り込むことで編集，加工などの二次的活用ができるため，文字や静止画に加え動画や音声を融合したより具体的で説得力のある教材作成や作品制作が期待できる。

本実践では，総合的な学習の時間に動画コンテンツの特性を生かす活動としてビデオムービー制作の活動を行った。総合的な学習の時間の題材として，地域・環境・国際理解・福祉などの実践例は多いが自分の成長や進路を見つめる実践例は少ない。小学校 6 年生は中学校への進学を前に，不安や希望を抱く児童も多い。そこで，現在の自分たちの生活体験をもとにシナリオを作成しビデオムービーを制作することにした。

デジタルビデオカメラで撮影した映像をコンピュータに取り込むことで児童は，自分たちの演技を何度も繰り返すことができる。また，編集の過程でさまざまな映像効果をつけ加え，自分たちの活動の成果を客観的な目で見つめることができる。シナリオ制作やキャストの決定，撮影や編集などさまざまな係が必要となる。撮影した映像を編集することでテレビや映画などで行われているさまざまな映像表現を学習し，映像メディアを見る目を育てることができると考えた。

2 実践のねらい

- ・ 身近な素材や現在の自分を見つめ，シナリオを作成し劇化することができる。
- ・ ビデオカメラやコンピュータなどの機器を活用し，より効果的な表現ができる。
- ・ 自分たちの演技を繰り返すことで，よりよい自己表現ができる。
- ・ 友だちの良さを生かしながらい配役や機器の操作などの活動分担ができる。
- ・ 映像表現の楽しさを味わい，テレビや映画などの映像メディアの表現の豊かさを感じることができる。

3 実践の内容

(1) 題材の設定

本実践では，6 年生の国語教材「12 歳の私」という作文を題材にした。自分たちの現在の思いを記録するために，シナリオを書いて，ビデオムービーという形で表現することになった。

これまでに特に印象に残った出来事や中学校へ進学してからの不安や希望などを話し合いキーワードとなる言葉を集約した。その結果，運動会のムカデ競争・チームワーク・学級崩壊・いじめ・不登校・協力・友情という言葉が挙げられた。

多くの児童にとって，六年間一緒だった友だちとばらばらになることや新しい友だちがくれるか，先輩

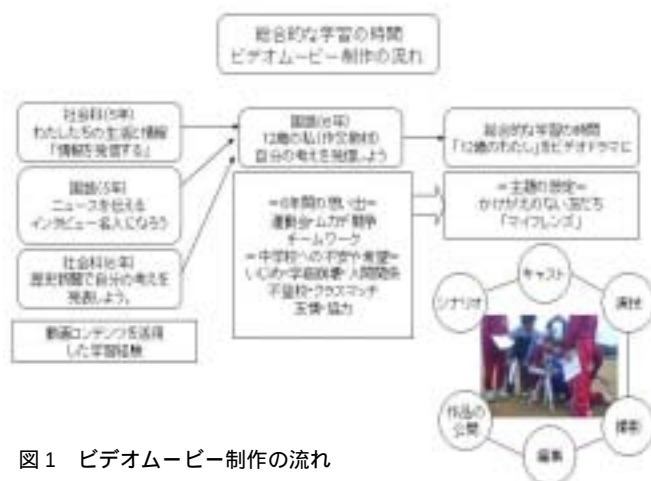


図1 ビデオムービー制作の流れ

とうまくつき合っていけるかなど人間関係に不安を持っていることがわかった。このことから物語の主題は「かけがえない友だち」と決まり、シナリオのタイトルは「マイフレンズ」と決定した。(図1参照)

(2) シナリオの作成

シナリオの作成にあたっては、起承転結を明確にするためこれまでに学習した物語教材を想起させいくつかのドラマの型をもとにしてあらすじを考えることにした。

シナリオ作成がスムーズに行えるように、保護者でテレビ番組制作に携わっている方から実際にドラマで使われているシナリオやレフ板などを資料として提供していただき、活用することができた。

(3) メディアの学習

ビデオムービー作成にどんな係が必要なのかを考える際に、テレビのタイトルテロップを活用した。テレビドラマの終末に流れるテロップには、ドラマ制作を支えるさまざまな仕事の分担が表現されている。児童はいくつかのドラマを参考にドラマ制作にはどのような仕事の分担があるのかを学習し、ムービー制作の係分担一覧を作成した。また、テレビ番組の視聴を通して、撮影方法やBGMの効果など表現方法の工夫を学習した。

(4) 撮影

シナリオをいくつかの章に分割し撮影を開始した。撮影の前には監督・助監督・撮影係・照明係・道具係・配役の代表者が集まり、活動の手順に関してミーティングを行った。

イメージをもちやすくするために、静止画像とプレゼンテーションソフトを活用し、4コマストーリーを作成し演技や撮影に関して事前に打ち合わせを行った。(図2参照)

(5) 編集作業

編集作業にはこれまで児童が活用したワープロソフトや表計算ソフトとはちがった操作が要求される。ビデオ編集ソフトウェアはビデオの取り込み、ビデオファイルの並べかえ、効果の付加、BGMなどの重ね合わせなどをタイムライン上で行う。そのため、ビデオの撮影や取り込み、編集を学べる教材を作成し、児童が段階的にソフトウェアの操作に慣れるようにした。

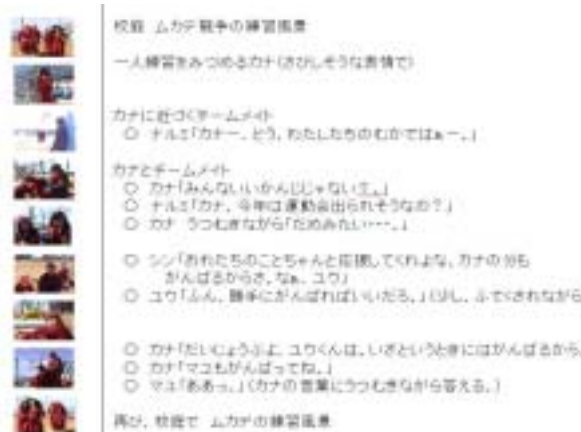


図2 静止画像を活用したシナリオ

(6) 発表会

卒業式終了後、保護者と一緒に試写会を開くことを計画した。また、作品はビデオファイルとして保存し、卒業記念のビデオCDとして記録され、児童に配布した。

4 成果と課題

この実践を通して児童は、30分程度のビデオムービーを制作することができた。シナリオの作成から発表会までにかかった時数は45時間だった。成果として以下の4点を挙げる。

- ・ 自分たちの体験や中学校への進学を前にした不安や希望をもとにシナリオの作成ができた。
- ・ ビデオカメラやコンピュータなどの情報機器の操作を通して、多様な表現方法に気づくことができた。
- ・ これまで、動画の受け手だった児童が動画コンテンツ制作を体験することで、テレビ番組や映画制作の苦労と楽しさを実感することができた。

また、課題として以下の3点を挙げる。

- ・ ビデオのコンピュータでの編集作業は児童にとって難しい作業である。本実践では、コンピュータへの取り込みや効果の設定などは主に教師が行った。児童がビデオ編集を身近に感じられる教材が必要であると感じた。
- ・ BGMや効果音の活用や児童同士の撮影では、情報モラルに関わる問題が起こることが予想される。制作を通して正しい情報モラルを育てていく必要性を感じた。
- ・ これらの反省をもとに、児童が動画コンテンツを作成し、校内LANで活用する場面を想定したWeb教材を作成した。(図3参照) 今後さまざまな教科で活用し、児童の動画コンテンツ制作を支援していきたい。



図3 動画コンテンツ制作支援教材(Video for kids)