

CMクリエーターになろう

—学級紹介・学校紹介・美唄市紹介—

北海道美唄市立東中学校 技術科教諭 紺谷 正樹

are_you_windom_3504@yahoo.co.jp

キーワード：動画編集、学校祭、地域素材、

1. はじめに

4月下旬、赴任したばかりの私に生徒会担当者から「学校祭の種目に新しくなんかいいのないかい」と聞かれたのが本実践の幕開けである。前年度までの種目の特徴は壁新聞、貼り絵、牛乳パックによる立体作製などのものづくり系が多く、学校祭当日に生徒が発表する場面の少ないものであった。そこで、新しい種目の条件として、①目新しい②当日発表する場面がある③作品の練り合いが期待できる④学校祭終了後も様々な場面で活用できるものと突きつけられた。思案の結果、前任校で学校祭の種目ではなかったが生徒会企画等で活用していた「動画編集ソフトを活用したもの」を提案し、採用された。

2. 実践の概要

2. 1 ねらい

動画編集ソフトを使い、学校紹介等のCMを作成することは全国的な実践例としてあまり目新しい実践ではない。だが、本校に限っては学校祭準備期間中パソコン室が「情報検索だけの場」であったため、新鮮であった。

まず、「CM制作を通して何を学ぶか」ということを職員会議で議論した。「自分たちの生活環境を見つめ直し、これから何ができるかを感じさせる」という結論に至った。つまり、生活環境の改善を最大のねらいとした。一般的に委員会活動で教室の美化や掲示活動の充実などを図る。本校では、4月当初は新1年生の入学に伴い学校も活性化する。しかし時間がたつとマンネリ化し、その活動が停滞気味になる。委員会の広報で「学校をきれいにしよう」というスローガンを立てても、「自分が落としたゴミ以外は拾わない子」が多いのが現状である。こうした生徒を少しでも減らそうと考え、CM制作を通して「美意識の覚醒」が無意識に起こるように指導していこうという共通認識に立つことができた。

2. 2 内容

各学年のテーマに必要な静止画や動画をデジタルカメラで撮影し、それをMicrosoft社製動画編集ソフトムービーメーカーを用いて編集し、発表する。学校祭のプログラムの中で与えられた時間は30分である。

(1) 学年テーマ

- ・1学年「学級紹介」60秒以内の1作品
- ・2学年「学級紹介」30秒以内と
「学校紹介」60秒以内の2作品
- ・3学年「学級紹介」30秒以内と
「美唄市紹介」120秒以内の2作品

(2) 審査基準

- ①テクニック部門：効果的な編集技術（主にアニメーション）を評価する。
- ②フレーズ部門：効果的な文章表現（キャッチコピー）を評価する。
- ③映像部門：CMに使われている静止画や動画の構成を評価する。
- ④BGM部門：効果的な音響を評価する。
- ⑤バランス部門：上記にあげた4部門の調和がとれているかを評価する。

各部門を20点満点とし、合計100点満点で採点した。

(3) 作業手順

夏休み前：各テーマの絵コンテを各個人で作成する。絵コンテとはどんな場面でどんな写真や動画を撮影するかを決めるために、紙に鉛筆で書く作業。このときにどんなキャッチフレーズを使うか、どんなBGMを流すかを決める。

夏休み後：各自書き上げた絵コンテを、まとめ上げて学級のものとし、それを鉛筆で紙に清書し、担当者に提出する。その原案がきちんとしたものであれば、許可がおり、デジカメを用いて撮影し（動画および静止が）、その中でよりすぐりのものをパソコン室にて編集作業を行う。（写真1）



写真1 作業の様子

(4) 学校祭反省から

「学校祭の種目の中で楽しかったもの（よかつたもの）を上位3つ答えてください」というアンケートを実施したところ、学級種目（演劇・壁新聞・ペーパードレス・垂れ幕・CMクリエーターの6種目）において、CMクリエーターは1位に輝いた。目新しさとデジタル作品故の完成度の高さからくるものと考える。

また、種目ごとのアンケートでは、

- ①メンバーと協力しながら作業ができたか………87%
- ②事前の計画をしっかりと立てられたか……………86%
- ③活動場所や時間を守って作業できたか……………94%
- ④最後までよい作品作りのために努力できたか…93%と肯定的な意見が大半を占めた。

3. おわりに（結果と考察）

(1) 美しい言葉の響き「クリエーター」

技術科の授業は「市販教材による製作が主たる内容であり生活に役に立つものをつくる」という makerとしてのイメージを持つ教師が私の回りには多い。非常に残念なことである。技術科教育の本来の目的は、ものづくり等の体験活動を通して creator の育成であることに疑念を抱かない。私は市販教材を用いずに、日々実践を重ねている。自ら創造する姿を見せ、生徒達にはぜひ creator になってほしいと願っている。本実践においても同様のことが言える。CM 制作を通して creator を育てる。決して「CM メーカー」ではない。プラモデルのように事前に用意された部品を組み立てればそれでいいというものではない。

(2) 手書きから始める

マルチメディア作品の場合、指導目標をあやふやにしてしまうと必ずしも 3 学年の作品が優れているとは限らない。その使用ソフトに精通している生徒が独善的かつ独占的に作品を完成させたり、短絡的な生徒が ウィザード機能を用いた場合は学年の差違は見られなくなる。よって、本実践では、脳と鉛筆による話し合い活動の充実をめざし、絵コンテ（手書き）制作時間をより多く設定した。企画の練り合いが見てわかる絵コンテを完成させない限り、デジカメの貸し出しやパソコンの利用を制限した。なぜなら「手書き」というアナログ的な部分を疎かにすると教育的価値が一気になくなり、本実践が「情報機器利用操作教育だけのものになってしまう」と懸念したからである。マルチメディア作品制作の恐ろしいところは、ここにある。なんとなくコンテンツを組み合わせればできてしまう。まさしく、組み立てだけで完成してしまう。こうした状況に甘んじていると教育現場が「街のパソコン教室」と揶揄されても仕方がない。

他の学校祭種目でクリエートする種目に垂れ幕制作がある。学年ごとに設定されたテーマを自分たちで考え描き上げる。完成品はその構図・配色等どれをとっても 1 学年と 3 学年の差は歴然である。CM クリエーターもこのようでなければいけない。

(3) 「あまりに多くのことを教えるなれ。しかし教えるべきことは徹底的に教えるべし」

ホワイトヘッド（イギリスの哲学者）の言葉で、基礎・基本の徹底の重要性を示すために、平成 8 年中央教育審議会答申（「21 世紀を展望した我が国の教育の在り方について（第一次答申）」）で引用されたものである。ICT 機器の活用においても、同様のことが言える。グラフィカルユーザーインターフェースによってアプリケーションソフトは直感的な操作ができるよう設計されている。説明書を用意しなくとも最近の生徒は自分で必要なコマンドをそのヘルプ機能を用いて見つけ出す。そのソフトに関する知識は指導項目としては必要最小限でかまわないと考える。

では、「教えるべきこと」とは何か。それは「人間にしかできないことすなわち思考を具現化する方法」

を強調することである。たとえば、映像の切り替わりと音楽のさびをあわせる、動画にテロップを入れるタイミングを考えることなどである。1 年生はあまりそれらを意識した作品はできなかったが、3 年生では、音声編集ソフトを用いて編曲し、動画の秒数を 0.1 秒単位で刻んで映像の加工を行っていた。

(4) 分解能の向上

学校全体として「美意識の向上」までは至らなかつたが、CM 作成に関わった生徒たちは「学級を見る眼」「学校を見る眼」「地域を見る眼」の分解能は向上したように思える。2 学年の生徒において、「学校紹介の取材活動中に「こんな場所にこんなものがあったのか」「写真を撮る際に小さなゴミが落ちているから拾おう」といった小さな行動の変化が見られた。また、3 学年では「美唄市紹介」として地域の公園等に取材にいった際に、小学校の時に遠足などできているはずなのに、再発見の連続に感動していた。このことから、ICT 機器の活用は分解能の向上につながることが判明した。（写真 2）



写真 2 公園での取材活動

(5) 言語活動の充実

「言語活動の充実」という言葉が教育界に登場して久しい。その様々な授業方法や教育技術が開発され報告されているが、目指すところはクリエーターの育成であると、私自身思い込んでいる。本実践では絵コンテ制作時において、意図せずしてブレーンストーミングが行われていた。その実際のコンテンツに関してもその枚数を気にすることなく撮影し、それをサムネイル表示で印刷し、その順序・組み合わせなどについての話し合い活動を行っていた。BGM のタイトルが決まっても、曲のどの部分を採用するかなど好みが分かれ、実際に映像に組み込み様々なパターンの CM をつくるなど、デジタル作品にしかできない、切磋琢磨している様子が見られた。さしつけ、デジタル版ブレーンストーミングでといつても過言ではないだろう。