

マルチメディア学習開発部会 実践報告



マルチメディア学習開発部会 実践事例

5. 1 「メディアリテラシー研修会」

- 日時 平成16年7月6日(火) 16:30～18:30
- 場所 附属三原小学校 図書室
- 講師 TBS ビジョン制作本部企画開発室 海老澤寛様, 田中守様, 高橋典代様
- 参加者 幼小中 教員 約35名

研修会概要:総務省メディアリテラシー教材「ストーリーは君しだい! ドキュメンタリーの真実」の教材利用方法についての質疑応答。テレビ業界としてのメディアリテラシーの考え方の交流をした。また, 8月の「メディア研修会」までの班(教員5～6名, 計6班)作成のために, TBSの海老澤様による面接をし, 教員の希望を考慮しつつ, 海老澤様の今までの経験と勘をいかした班を作成してもらった。各班構成は以下のようになった。

- ・ディレクター → 映像作品の構成や撮影場面を考える。全体の進行をリードする存在。
- ・カメラ → 内容が表現できるように、アングルやサイズを考えながらカメラで撮る。
- ・編集 → 撮影されたビデオ映像を取捨選択し、伝えたい内容に合うように順番に並べる。
- ・ナレーション → ①編集した映像に合わせ、状況説明や心境などを表す文章(ナレーション)を書く。②映像に合わせてナレーション原稿を読み上げる。
- ・音楽 → 編集された映像に効果音やBGMを付けて映像に奥行きを与える。

8月メディア研修までの課題

「三原(学校を含む)を映像で紹介する」

- ・「三原を知らない人」に伝えることが目的。
- ・キーワードを決めて、班ごとに3分間程度のビデオ映像を撮る。
- ・編集、音楽付けは一切しない。

ただし、その他の工夫はかまわない。

(「編集ツトを使いこなせる」「使いこなせない」といったことでの不平等感を無くすため、条件を同等にします)

(編集、音楽担当の方は班内で調整し、別の役割で参加する)

- ・8月23日の研修初日に発表する。

それぞれの班で8月までに映像作品を作り、8月の研修に望んだ。

5. 2 「メディア研修会」

- 日時 平成16年8月23～25日
- 場所 新館中学校PC教室および学園内
- 講師 TBS ビジョン 海老澤寛様, 田中守様, 高橋典代様 プロカム 阿部昇様
- 参加者 幼小中 教員 約40名

研修会日程および概要

8月23日（月）

- 13:00 副校長インタビュー（TBSによる）
- 14:15 各班による「宿題映像」の発表
講評&テレビ現場の話
- 15:30 今回の制作課題を発表
- 16:00 各班による撮影テーマ、内容についての話し合い
- 17:00 終了

概要：7月の研修であたえられた課題のビデオを全員で鑑賞しながら講評をした。なかなか班員の時間の調整が難しく難航した班もありながらも、各班のディレクターの個性が光るビデオになっていた。また、編集にコンピュータも使えないという縛りがあったため多くのディレクターは、作品に物足りなさを感じていた班もあった。

8月の研修課題は「附属三原学園のプロモーションビデオを作る」というテーマであった。その際各班は、副校長に事前にインタビュービデオの一部を使いながら、学園を紹介するビデオ制作に入った。この際、音楽づけやナレータの録音はいっさいしないものとした。編集が出来るのは映像だけとした。班構成は、7月に出了課題に取り組んだ班のままで取り組んだ。

8月24日（火）

- 9:00 カメラマンによる撮影のレクチャー
- 10:00 班ごとに撮影
- 13:00 編集・ナレーション台本作成
- 17:00 終了予定

概要：プロカムの阿部様による基本的な撮影のレクチャーから始まった。なにぶん意識をして撮影をしている教員は多くはなかったので実際のカメラワークは基本的なものであったがとても勉強になったものと思われた。各班はそれぞれのディレクターを中心に、ナレーションやBGM探しなどの制作に取り組んだ。

8月25日（水）

- 9:00 選曲・ナレーション台本完成
- 13:00 発表・反省会
- 16:30 終了予定

概要：最終日になり午前中は作品制作も架橋に入りほとんどの班がBGMやナレータと映像の音合わせやリハーサルに入った。午後から発表会になった。映像はプロジェクターで写し、BGMはCDデッキを2～3台を、ナレーションも映像に合わせて読む形式をとった。やもすればすべてコンピュータで編集してしまうと考えがちであったが、このようにライブ感のある発表会は観るものを引き込む空間が出来ていた。メディア学習においてすべて

コンピュータに入れてしまう傾向にあるが、幼稚園、小学校、中学校でこのような学習を進める際、このようにライブで発表していくことの重要性を肌で感じるようになった。

まとめ

振り返りとして、参加職員にアンケートをとったところメディア研修会に参加して（有効回答数23名）大変満足、満足は78%、どちらでもない13%、大変不満9%という結果になった。その成果として、「ひとつのものを作るという作業を通してメディア全体に対する見解が広がり、会議以外で幼小中のメンバーが連携して楽しみながら研修をすることができ、学園のよさがわかった。」や「身近な機材でかなりのことができるということを知ることができた」ということが挙げられる。しかし、課題としては、研修の日程が8月の末日ということ、日数が3日間という長い拘束、またテレビ局の方の感覚と教員の感覚的な違いもアンケートからあがった。また、メディアリテラシーを通じた情報教育に関する前向きな意見が多くあり幅広く学園職員に理解を得ることが出来たのではないかと思われる。また、この中でも授業の際の評価に関する今後の課題も挙げられた。

今後の研修のためには、日程調整や内容の精選を図ることが必要である。

5. 3 中学校「写真で4コマ漫画を作ろう」

○学年 中学1年生

○日時 平成16年11月～平成17年2月

○場所 中学校PC教室および学園内

○単元設定の背景

①教材観

中学校のマルチメディア学習においては、情報の多面的判断力と情報の科学的な理解を効果的に融合させながら進めていく。まず、「情報の多面的判断力」については、様々なコンピュータを含むメディアの仕組みを知り、メディアを活用する活動を通して育まれる、多面的にメディアを判断する能力である。本単元は、これらの活動を取り入れることにより将来の情報社会に参画する能力・態度を培いたい。2年生、3年生で扱う映像制作の前段階において1年生ではスチール（写真）技術を訓練しておく必要が昨年度の取り組みで明らかになった。

本単元において、生徒たちは日頃何気なく見ている写真がどのようにつくられているかを、写真をもちいた4コマ漫画を実際に制作することを通して体験的に学習できる。伝えるために「必要な情報を切り取る」という基本的な考え方やフィクションを扱うことを通して情報を再構成する手順、また「必要な情報を切り取る」ことは制作者の意図が反映しているという事実を効率的に学ぶことができる。また、情報を正確に伝えるための手段としての様々な情報機器を活用していくためのコンピュータリテラシーを踏まえつつ、その基礎となる情報の科学的理解の向上を図りたい。

②生徒観

生徒は前単元「お散歩マップをつくろう」という取組みを通して、伝えたい情報を人に伝

えるためには必要な情報だけを効果的に切り抜く経験をつんできた。ノンフィクションである普通のいつもの学校を効果的に伝えるためには、カメラを構えて、ただシャッターを切れば写るということから、伝えるべくある情報を表現するためには効果的に「必要な情報を創り出す」必要性に気付きつつある状態にある。しかし、身のまわりのフィクションやノンフィクションなど、メディアの送り出す情報が「意図的に再構成されたもの」であるという意識はほとんどなく、多面的判断力はまだまだ弱い。

③指導観

本單元では、動きのある道具を用いながら、それを写真で止めたり、流れたり動きのある表現をさせる。また、「起承転結」を意識しながら4コマにまとめさせ、ひとつながりの意味のある情報を作らせる。撮影に当たっては、必要な最小限の撮影技術を提示はするが、多くの失敗から、一つひとつ成功体験を発見させることを通して「必要な情報を切り取ること」を学ぶことを主な目的とした。写真制作においては4～5人1組の班を単位とし、すべての生徒がカメラに触れ、被写体となる体験できるよう配慮する。また、その日撮影した写真を互いに鑑賞し、次への課題探しを加えることにより、意図を伝えるためにより工夫された写真とはどのようなものか全員が共有するための時間を確保したいと考える。授業では、主に内容的な部分を担当するT1と主に技術的補佐の部分を担当するT2とでチームティーチング指導を行う。

○目標

- ・必要な情報を切り取る写真撮影の基礎を知り、実践を通して技法を身につけることができる。
- ・フィクション制作を通して情報は制作者の意図により作られた物であることに気付こうとする態度を養う。

○単元構成と内容

本單元「写真で4コマ漫画を作ろう」においては、人物およびフィクションをとりあつかったが、この単元の前には風景、ノンフィクションおよびデジタルデータの取り扱い方などをとりあつかった單元「お散歩マップをつくろう」の基礎を素に学習を進めている。

前單元「お散歩マップをつくろう」の概要

本單元「写真で4コマ漫画を作ろう」の前單元においてまず、学内のお勧めお散歩コースをつくることを通してスチール写真を用い「必要な情報を切り取る」ことを養うと同時にノンフィクションと実際の学園生活の違いに気付こうとする態度を養う目標をたて、計12時間の学習を行った。

第1次 風景を効果的に撮る 1時間

教材：朝日新聞三原支局記者 上野様 持参写真

アスキー 24：デジタルカメラユーザーのため撮影基礎講座

(<http://review.ascii24.com/db/review/ce/digicam/2001/09/05/629357-000.html>)

概要：撮影することは、ただカメラを構えシャッターをきればその事実を伝えることは出来ない。事実を伝えるためには、その被写体をどのように切り取る必要があるのかを実際に持参していただいた写真を鑑賞しながら、自分たちの学園の風景や建造物をどのように

伝えていくかという構想を立てた。

第2次 デジタルカメラとコンピュータ 1時間

教材：撮影に使用するデジタルカメラとコンピュータおよびファイルサーバ

概要：使用するデジタルカメラの基本的な操作（電池の入れ方、デジタルカメラの取り扱い方およびその性能など）、デジタルカメラとコンピュータの接続およびファイルサーバへの保存など、基本的な操作と仕組みの理解をはかった。

第3次 お散歩マップの制作 8時間

概要：各班4人で、客人が来たときに広島大学附属学園を案内することをシュミレーションしながらポイントとなる場所を写真で表現をする。また、毎回授業のまとめには、班ごとに効果的にそのポイントを切り取り表現ができた写真を提示し批評会をおこなった。

第4次 お散歩マップの発表 2時間

概要：学園を案内することシュミレーションした各班の作品を相互鑑賞しながら比較して改善点について考えさせた。班ごとの風景の切り取る工夫について鑑賞することを通して、自分たちの普段の生活を振り返りながら新しいものの見方を発見しているようであった。

前单元「お散歩マップをつくろう」の成果と課題

撮影当初において生徒たちの撮影したポイントは大半が学園内の校舎および建造物がテーマに上がることを予測はしていたのであるが、不思議とその建造物の「入り口」つまり玄関をズームを利かせた画面いっぱいに取り取ってくる傾向にあった。なぜ、入り口を取る傾向にあるのかと生徒に質問をすると、「一番分かりやすいところである」という回答になった。毎日登校し生活を送っているため、「他の人に伝える」ことよりも「自分たちが良く知っている」が専行する傾向にあった。授業まとめの交流を進めて行くうちに広角で建物やその周りの風景をいれた相手に伝えるための切り取り方が出来るようになってきた。またその状態を表現するためには人物が入っているとどのような使い方をされている建物なのかということにも気付いたようである。カメラを構えてただシャッターをきればその状態が保存できるという段階から必要な情報を効果的に切り取る必要があるということの理解が深めることができたと思われる。

本单元「写真で4コマ漫画を作ろう」の概要

第1次 人物を効果的に撮る 2時間

教材：朝日新聞三原支局記者 上野様 持参写真

アスキー24：デジタルカメラユーザーのため撮影基礎講座

(<http://review.ascii24.com/db/review/ce/digicam/2002/05/03/635547-001.html?>)

日経デジタルアリーナ：実践テクニックデジタルカメラ

(<http://arena.nikkeibp.co.jp/tec/camera/>)

概要：人物を効果的に表現するための基本的な構図を学習する。4コマ漫画に登場するのは人物と動きのある小物（フリスビー、剣玉、こま、シャボン玉など）を用いて、起承転結をふまえた、フィクションとしての4コマ漫画の構成を考える。

第2次 動きのあるものの表現（4コマ撮影）8時間

概要：各班で、4コマ漫画の絵コンテを完成させ、その絵コンテを素に撮影を行う。絵コンテ段階でこれまで学習してきた構図やカメラワークの工夫などを生かせるよう指導した。また、撮影の際は動きのある小物を止めたり、流したりしながらの表現をする。毎回授業のまとめ時には、「うまく撮影できなかった写真」の批評会をし、その解決策やどのようにして失敗したのかという経験を共有しながらすすめている。

（平成17年1月14日現在 6/8時間目）

第3次 4コマ漫画の発表 1.5時間

概要（予定）：各班の4コマ漫画作品を相互鑑賞しながら改善点や自分なりの表現を交流する。発表交流会を通してフィクション写真は意図とする情報をつくりだし、写真で効果的に切り取っていることに気付かせたい。

第4次 報道写真の考え方 0.5時間

概要（予定）：身のまわりにある新聞や広告などの写真は、制作者の意図が制作物に反映されていることに気づき、ニュース、報道や広告などの写真はその様に表現しているのかを考えさせたい。

本単元「写真で4コマ漫画を作ろう」の成果と課題

本単元実施においては前単元の学習の成果もあり伝えたい情報を効果的に切り取る構図は出来つつある。生徒たちには「この学習に関する意欲はどうだったか。」「学習を通して新しい発見があったか。」「写真を見る目が変わったと思うか。」という3項目についての質問をした。その結果、おおむね8割の生徒が意欲を持って学習に取り組み、さらにそこから新しい発見ができたと答えている。また、実生活の中で写真を見る目が変わったという生徒もおおむね7割は変わったと答えている。スチール写真を用いて、前単元のノンフィクション、本単元のフィクション制作を通しておおむね身のまわりのニュースや広告の写真のつくりは理解できたと思われる。しかしながら現中学校1年生段階では、新聞や広告などの写真を読み取っていこうとする姿勢は見られても、普段見ているテレビなどの映像とは、あまりつながっていない発言がみられた。今後、2年生、3年生とで映像文法を含め段階を踏んでいくことを考えるとこの2単元においておおむね達成できたのではないかと考える。

4. 4 小学校「学校の不思議を伝えよう」

○日時 平成16年10月～11月

○学級 小学校第4学年8学級 38名

○場所 4年8学級教室および小学校内

○研究の視点

①教材観

本単元では、学校内で不思議に思っている物について調べたことを、様々なメディアを通じて2年生へ発表していく活動を行わせる。この活動をとおして、調べたことを相手へ分か

りやすく伝えることができるようにするとともに、様々なメディアの特徴を理解できるようにすることが主なねらいである。情報を分かりやすく伝えることを意識させるためには、受信者を明確にすることが必要であろう。さらに、受信者が自分たちよりも年下であれば、その意識はより深まるものと思われる。また、身の回りにある様々なメディアを使ったりメディアを介しての発表を行ったりすることで、個々のメディアについての認識が深まると考えられる。

② 児童観

前単元「新聞・広告で研究しよう」において、本学級の子どもたちは、自分たちの調べた事を学級の他の子どもたちや教育実習生に発表する活動を行っている。聞く側にある時は、発表者の思いをくみ取ろうと努めている様子が窺えた。しかし発表する立場の場合には、調べた事を羅列したり資料として提示した写真の説明がなかったりと、聞く側を十分に意識しているとは言い難い姿も見られた。

③ 指導観

まず、メディアとは人がコミュニケーションをとるために使う物であり、人と人の中に入る物であることを話し、自分たちが調べた事を伝える場合に使ってみたいメディアを選択させてグループ作りを行う。メディアの選択にあたっては、よりたくさんのメディアを使用させたいため、情報伝達の効果の高さだけでなく、「使ってみたい」という意欲や、「おもしろそう」といった興味による選択も受け入れることとする。次に、学校内の設備等について不思議に思っていることを出し合い、学級内で謎が解けなかった不思議を各グループに一つずつ選ばせる。そして、不思議について調べた事を2年生に「分かりやすく伝えるポイント」を各自で考えさせた後、グループごとに調べたり発表へ向けて準備したりする活動を行わせていく。発表においては、メディアを通じて情報を伝えることを重視するために、2年生と直接会話しないように指示しておく。発表後は、「分かりやすく伝えるポイント」をもとにふり返しを行うとともに、それぞれのグループが用いたメディアの長所や短所について交流していく。

○単元の目標

- ・調べたことを分かりやすく伝えていくことができるようにする。
- ・様々なメディアの特徴を理解できるようにする。

○活動の概要と考察

第1次 メディアの選択とグループ作り（1時間）

使ってみたいメディアとその選択理由を調査した。使ってみたいメディアについては次のような回答があった。

ビデオ（15名）新聞、広告（5名）ラジオ（4名）テレビ電話（4名）手紙（3名）インターホン（3名）パンフレット（2名）写真（2名）

ビデオの選択理由では、映像と音声の両方を同時に発信できるという伝達効率の高さを挙げているものがほとんどであり、「使ってみたい、楽しそう」といった回答をした子どもは2名だけであった。同様に、新聞、広告、テレビ電話、手紙、パンフレット、写真を選んだ子どもたちは、すべて伝えやすさや分かりやすさを挙げていた。一方、ラジオを選択した子どもについては、機器を使うことへの興味によると思われる理由が多かった。

さらに、インターホンを選択した子どもたちのうちの2名が、「声だけでどれだけ伝えら

れるか確かめてみたい」「伝えるのが難しそうだから」と回答していた。また、テレビ電話やインターホンを選んだ子どもたちの回答には、情報伝達の双方向性に触れた記述は見られなかったが、授業における教師の問いかけに対しては、分からない事があたら質問してもらって答えられるといった内容の答えが聞かれた。これらの回答からは、少数ではあるものの、メディアの特性に着目している子どもたちが存在していることが分かる。

グループは、それぞれの子どもたちが選択したメディアによって構成した。ただし、ビデオについては15名と人数が多かったため、三つのグループに分けた。また、パンフレットと写真については、それらを選択した子どもたちの話し合いの結果、写真を取り入れたパンフレットを作成することになった。

第2次 不思議調べと発表へ向けての準備（4時間＋課外）

子どもたちは、各グループで選んだ学校の不思議について自分たちで調べたり学校職員にインタビューしたりした。その後、それぞれのメディアに合わせて発表の準備を行っていった。

第2次での活動について特筆すべきグループとしては、ラジオグループとビデオグループが挙げられる。まず、ラジオグループについてであるが、このグループは小学校の敷地内にある鉄道の貨車の中に入っている物を調べていた。発表の方法として、貨車の中にある物の名称を一つひとつ言葉で伝えるのではなく、クイズ形式にして2年生にイメージをもってもらおうとしていた。貨車の中には楽器も入っていたため、ラジオという音声情報のみしか伝達できないという制限を逆に利用して、楽器の音を聞かせるという工夫も見られた。録音後も、意図した音が聞こえるかを再生してチェックし、取り直す姿が見られた。次に、ビデオグループについてであるが、一つグループが調べた事をデジタルカメラで記録していたが、その画像をビデオに取り込むためにデジタルカメラのモニター画面をビデオカメラで撮影していた。ビデオカメラを選択した理由の中には、「模造紙に描いた絵や写真が見せられる」という回答もあったため、子どもたちとしては予定していた活動であったものと思われる。デジタルカメラの画像をプリントアウトして撮影することも考えられるが、そのような活動の経験もほとんどなかったために、モニター画面を直接撮影するという方法を考えたようである。

第3次 発表（2時間）

発表にあたっては、4年生は2年生の教室の後ろに入ったが、メディアを介しての情報伝達を体験させるために、2年生へ直接かかわる活動は行わないように指示しておいた。また、2年生へはアンケート用紙を配布し、各発表終了後にどの程度分かりやすかったかについて丸印を記入するよう指示した。

・ビデオグループ

各グループが撮影したテープを液晶プロジェクターによってスクリーンへ投影した。

・ラジオグループ

微小出力の送信機へMDプレーヤを接続し、4年生教室から2年生教室へ『ミニFM放送』を行った。ラジオグループの子ども1名が4年生教室へ戻り、事前に録音しておいたMDを再生した。

・新聞、広告グループ、手紙グループ、パンフレットグループ

4年生が事前に2年生教室へ届けており、当日は2年生担任が配布した。

・インターホングループ

二つの教室をケーブルで結び、2年生教室⇔4年生教室間で行った。インターホングループの子どもたちは全員4年生教室へ戻り、発表原稿を読んだ後で2年生からの質問を受け、答えていた。

・テレビ電話グループ

校内の無線LANとYAHOO!メッセージャーを利用し、2年生教室⇔4年生教室間で行った。テレビ電話グループの子どもたちは発表直前に全員4年生教室へ戻って発表を行った。発表後、2年生からの質問を受けようとしたが、質問は出なかった。これは、発表内容によるものではないと思われる。練習時、本グループの子どもたちは恥ずかしさのためかあまり大きな声で話していなかったが、本番では「分かりやすく伝えるポイント」に書いたとおり大きな声で話したために、声が割れてしまい発表が聞き取り難かったためであると考えられる。

第4次 ふり返り（1時間）

「分かりやすく伝えるポイント」と、メディアの選択について一人ひとりでふり返りを書いた後、グループや学級全体で個々が書いたことを交流した。「分かりやすく伝えるポイント」についての主な記述内容は次のとおりであった。

・ビデオグループ

大きな声ではっきり話すなどのポイントについては、ほぼ達成できていたようである。しかし、発表をビデオカメラで撮影することに不慣れなため、緊張してしまって達成できなかった子どもや、ポイントとして書いたような映像が作れなかった子どももいた。

・ラジオグループ

2年生に分かりやすい言葉を遣うことなど、メンバー4名ともうまくできなかったと書いていた。しかし半数の2名が、次の発表ではポイントを達成したいという内容の記述をしていた。

・新聞、広告グループ

2年生が読んでいる様子から、漢字を減らしたり、漢字には読み仮名をつけたりしたことが良かったと考えたようである。新聞、広告共にモノクロ印刷であったため、写真についてはカラー印刷が良かったという記述もあった。

・手紙グループ

2年生が読んでいる様子を見て、未習の漢字には読み仮名をつけたことや大きく綺麗な字を書いたことが良かったと全員が記述していた。

・パンフレットグループ

2年生の様子を見て、分かり難かったと判断したようである。その理由としては、未習の漢字があったこと、分かりやすくするためのポイントとして挙げていた箇条書きが逆効果であったことを書いていた。

・インターホングループ

質問を受けることをポイントに挙げていたが、2年生の様子を見ることができないのでやり難かったようである。難しい言葉を説明するときには例を挙げる等の工夫もしたが、質問が多く出されたため、まだ分かり難かったと判断したのか、「今度は弟に聞いてもっと分かりやすくしたい」という記述もあった。

・テレビ電話グループ

ポイントに書いていた「大きな声で」を本番では実行したが、逆にうまくいかなかったことを全員が記述していた。絵や写真を見せるというポイントについては良かったと判断していた。

メディアの選択については、2年生（受け手）にとって良いと思われるメディアを尋ねたところ、インターホン（20名）、テレビ電話（8名）、パンフレット（5名）、ビデオ（3名）、新聞・広告（1名）、手紙（1名）という回答であった。上位二つを選んだ理由としては、「意見交流ができる」「質問が聞ける」といった回答がほとんどであり、双方向通信が可能なメディアの良さを感じ得てきたようであった。特に、今回の発表では全員が「うまくいかなかった」と回答したインターホングループの子どもたちが、全員インターホンが良いと答えていた。そして、「うまくいった」と思っている手紙グループの子どもたちも、全員がインターホンとテレビ電話が良いと回答した。インターホンやテレビ電話では、離れた場所にいる相手とリアルタイムでのコミュニケーションが可能であることへの感動もこれら二つのメディアを選択した大きな理由となっているものと思われる。

○成果と課題

分かりやすく伝えるためには、相手のことを考えて伝え方を工夫することが大切であるという意識が深まってきたと考えられる。また、様々なメディアへの関心も高まり、目的や相手によってメディアを選択する力も高まったものと思われる。ビデオカメラの利用については、動画の特性を十分に活かし切れる段階には来ていないことが明らかになったが、小学校6年や中学校での学習内容への発展が期待される。

しかし、ビデオカメラ等の機器を充実させて子どもたちが自由に使える環境作りと、様々な機器の基本的な操作に慣れたり、思いや願いに合わせた活用法を教えたりする時間の保障が求められる。

4. 5 「あら～、不思議な世界だね！」

○日時 平成16年11月11日（木）8時30分～11時30分

○クラス きく組 5歳児 計32名

（男児20名 女児12名）

○場所 保育室・園庭・遊戯室

○最近の子ども姿と保育者の援助

①子どもの姿についての捉え（当日の活動に繋がるものを中心に）

子どもたちは、虫取りや雨上がりでの団子づくりなど身近な自然に触れたり、テレビのヒーローの真似をしたりしてごっこ遊びを楽しんだりしている。最近では、園庭で落ち葉やドングリ拾いも見られるようになり、季節の移り変わりとともに秋の自然を楽しむ姿も見られるようになってきている。保育室では、2匹しかいなかった熱帯魚に9月になってネオンテトラなどの新たな熱帯魚を加えたことにより、子どもたちの喜びと驚きがより見られ、毎日当番の子どもが餌を与えている。また、気の合う友だちとの遊びやグループでの活動の時、互いにやりとりをしながら遊びや活動を進めようとする姿も見られる。遊びや

生活のなかで、身近な自然に触れながら素朴な自然の美しさに触れたり、友だちと遊ぶ中で人とのかかわりを学んだりしている。

保育室にある子どもたちにとって身近なメディア機器としては、テレビやビデオ、また子どもたちが使えるカセットデッキやパソコンである。カセットデッキは、自由に曲をかけて楽しんでいる。パソコンは子どもたちの要求に応じて身近なものとして使えるようにしている。最近ではタッチパネルによる絵描きも楽しんでいるが、秋になって虫の出現や台風の到来によりインターネットの活用が多かった。保育者と一緒に興味ある虫をインターネットで探し出したり、台風状況を知るための天気予報を見たりすることが多かった。これらのメディア機器を特別なものとせず、身近に自然にあるものとしてかかわる様子が見られる。

②教材などについての思い（当日の活動の捉えを中心に）

幼児期では、五感を通して様々なことを感じることによって心を揺さぶられる体験がとても大切である。また、年長児になると子ども同士の繋がりも密になってくるので、多人数で遊びをすすめるなど互いにかかわる場面を意図的に設定するなどして、かかわりを深める体験も大切だと考えている。このような様々なことを実感する体験や人とコミュニケーションをとりながらかかわる体験が、これからのメディア社会に生きていくためのベースになり子どもたちにとって欠かせないものとなるのではないだろうかと考えている。そのためには、子どもたちにとって必要なその時期その年齢にあった五感からしっかり感じる体験や子ども同士がよりかかわりを深めるための活動のあり方、そのために必要な教育内容は何かなどを、今までの保育活動も視野に入れながらマルチメディア教育の視点から探って見たい。

本日の活動では、子どもたちが驚き感動する活動としてブラックライトを使った活動を取り入れることにした。ブラックライトでの活動はよく実践される活動であるが、クラスの子どもたちはまだ触れた事がない活動である。日の光の中では感じられない色に気づきその色が放つ光の美しさに驚きや興味をもち、堪能して欲しいと願っている。この活動を通して、「新たな色やその色が輝く美しさ」に触れることや子どもの作品を使って皆がひとつになった物語をすることにより「伝達の面白さ」に触れること、また、心を揺さぶられることによる「より挑戦してみたい」という気持ちをもつことなどを願っている。日の光からブラックライトに変える事により、つまり光源の条件によって情報が変化するという事に気づき感動する事が、メディア教育のベースに繋がる要素を育むのではなかろうかと考えて活動を組み立ててみた。

③保育者のかかわり（どのように指導や援助を考えているか）

子どもたちへのかかわりにおいては、生活全てを通して子どもたちの心を揺さぶり感性を育てていく体験が大事だと考えている。子どもたちの驚きや発見を大事にし、保育者も共感するとともに、子どもたちがその情報を交換し合いながら共通に認識していくことができるようになるための役割も必要と考えている。遊びや活動のなかで「何に驚き、何に興味をもち、何に気づいているか」「自分が気づき、知り得た情報を友だちにどのように伝達しようとしているのか」など具体的に把握しながら、その事がメディア教育の何に繋がっているのか常に整理しながらかかわりたいと考えている。「ブラックライト」を使った活動では、輝くその理由を知ることやただ単に驚きや興味をもつことだけに終わらず、

この活動を通して年長児として友だちとのかかわりを深める力に繋がるベースにもしたいと思っている。

自由に遊ぶ時間に子どもたちが使っているパソコンなどのメディア機器は、特別なものではなく身近に自然にあるものとしてかかわれるような配慮をしたいと考えている。ただ、機器によって扱いを間違えると壊れるなど子どもたちには扱いにくい部分もあるので、子どもたちの実態にあった使い方あるいはマナーなどを考慮して指導・援助をしていきたいと考えている。

○ねらい（本日）

・友だちと誘い合って目的のある遊びを見つけ、自分たちの思いを出し合いながら遊びを工夫しながらすすめていく。

・見慣れない色の美しさに感動し、光によって変化する色があることに気づくとともに、友だちと協力して素敵なものをつくってみようという課題を達成する過程を楽しむ。

・片付けや手洗いうがい、待つことなど自分で考えてすすんで出来るようになる。

○本日を含めた前後の活動の流れと子どもたちの様子

①保育室の熱帯魚（保護者にいただいた魚）を飼育始める。（9月中旬）

・熱帯魚に興味をもつ子どももいるが、クラスにいただいたのが2匹なので水槽は淋しい感じであった。

②ネオンテトラなどの熱帯魚を増やす。当番の子どもを中心に餌やりを始める。（9月下旬）

・ネオンテトラなどを増やすことによって、子どもたちは「すごい！きれ～い！」と急に興味をもち始める。

・餌やりを誰がするか？などが話題に出るようになり、当番も子どもがすることに決まる。

③熱帯魚の絵を描いて切り抜いた作品を壁面に飾ったり、画用紙に描いて仕上げたりする。（10月上旬）

・壁面の絵に自分たちが描いた熱帯魚の絵を飾ると子ども同士で見せ合ったり、より楽しくなるよう工夫しようとする姿がみられた。

④不織布に蛍光塗料で魚の絵を描く。この時、子どもたちには普通の絵の具感覚で魚の絵を描かせる。塗料が乾いた後、ハサミで形どおりに切る。（10月中旬）

・魚の形を工夫したり、先に描いた魚を思い出したりしながら楽しんで描いていた。

・絵の具で描く時、“色を混ぜないこと（蛍光しにくくなるので）”という約束で始めたが、多くの子どもが約束を守る事ができていた。

⑤描いた魚がブラックライトによって光ることを体験する。みんなに披露して楽しむ。（本日）

・ブラックライトをつけた時、身につけている服などが光ったため「わ～、ぼくが光ってる！」大変な驚きようであった。

・自分たちが描いた魚の絵がブラックライトによって光るといことを知らなかったのも、驚きは大きかったようだ。

・友だちに披露するとき、魚を泳がせるように演じながら見せたが、素早く泳がせたりのんびり泳がせたりしながら自分なりの泳がせ方で皆に見せていた。

・活動の最後にブラックライトを消す時、「ブラックライト→蛍光灯→日の光」と順番に光

源が変わると、自分たちが描いた魚の様子が変わっていくのを驚きの様子で眺めている姿がみられた。

⑥「にじいろのさかな」の話をパネルシアターでもらったり、絵本を読んでもらったりする。(本日～11月中旬)

・パネルシアターで話を聞くことは初めての体験だったので、興味をもった子どもたちが多かったようだ。

⑦パネルシアターで「にじいろのさかな」の話を自分たちで演じて遊ぶ。(11月中旬～下旬)

・自分たちが自由に演じて遊ぶことを楽しんだり、年少・年中児の子どもたちを呼んでお客さん役で見ってもらうことを楽しんだりしていた。

・「にじいろのさかな」の話が長いので、子どもたちと相談の結果、保育者が絵本を読んで録音することになったり、その話にそって物語をすすめる姿もみられた。

⑧立体の魚を作って楽しむ(11月中旬)

・立体の魚をグループごとに作ったが、1つのものをグループで作ったが魚が小さかったため作りにくかったようだ。

○成果と課題

・“蛍光塗料が光る”という体験が子どもたちにはなかったもので、描かせた魚の絵について何も知らせていなかったことは、子どもたちに大きな感動を与える事が出来たようだ。感動体験を大事にする事が出来たことは成果であったと思われる。

・“光源によって見ているものの見え方が変わる”ということを経験を通して実感する事ができた。“光源の条件によって、情報が変わる”ということを経験することによって、将来の情報社会で生きていくためのベースの一端が学べたのではないかと思う。

・立体の魚を作ることによって次の活動に広がりを与えたかったが、子どもたちの思いはパネルシアターで演じることに興味移っていった。子どもたちととも興味関心のあるほうに柔軟に対応することにより、より一層活動を楽しむ姿がみられた。

・これらの活動にあたって、一時的に遮光カーテンとついたりカーテンのない窓をふさいだりなどの環境構成を整えた。子どもたちが普段から気軽にブラックライトを使えるような環境の工夫が今後の課題である。