

2024 年度 日産財団理科教育助成 成果報告書

テーマ：映像教育で創る主体的・対話的で深い学び ～ 一人一台端末で行うメディアの創造 ～		
学校名：鎌倉市立岩瀬中学校	代表者：鈴木 徹	報告者：仲井間 善之
全教員数： 29 名 実践研究を行う教員数： 24 名	全学級数・児童生徒数： 15 学級・ 463 名 実践研究を受けた学級数・児童生徒数： 15 学級・ 463 名	

1. 研究の目的（テーマ設定の背景を含む）

予測困難な時代に成人になる子どもたちには、様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくこと、様々な情報を見極め知識の概念的な理解を実現し情報を再構成するなどして新たな価値につなげていくことなどが求められている。また、各教科等の学びを基盤としつつ、様々な情報を活用しながらそれを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結びつけていく資質・能力の育成が求められるとして、STEAM 教育に取り組むことが期待されている。

本校では、総合的な学習の時間において 3 年間のカリキュラムが一貫しておらず、単年ごとに計画し、どのようにして資質・能力を育成していくか明確になっていなかった。また、従来の講義型の授業が多く、主体的・対話的で深い学びが実践されているとは言えなかった。この状況を改善するために、23 年度から、PBL 型の授業に取り組み、映像制作でアウトプットすることに挑戦し始めていたところであった。そこで、総合的な学習の時間におけるメインテーマを「地域活性化」とすることに決め、3 年間を通して、「地域活性化」に関わる取材活動とその映像制作を行うこととした。また、理科の授業の中で映像教育を取り入れた PBL 型の授業実践を深め、OUTPUT を前提とした授業づくりを構築し、他教科でも PBL 型の授業に取り組み、主体的・対話的で深い学びが実現できる学校の風土をつくりたいと考えた。

そして、地域の課題についての取材活動や理科の課題において PBL 型の授業を行うことで、主体的に社会と関わったり、理科の見方・考え方を働かせて協働的にメディアを創造したりすることで、デジタル・シティズンシップやメディアリテラシーの考えを備えた子どもを育成することを目的とした。

2. 研究にあたっての準備（機器・材料の購入、協力機関等との打合せを含む）

23 年 5 月より、総合的な学習の時間の再構成を行った。「地域活性化」をメインテーマとすることを確認し、映像教育を徐々に取り入れていくこととした。他の公益財団法人の助成を受けてピンマイク（20 個）、三脚（20 台）を購入、映画監督の山崎達聖氏を招き、総合的な学習の時間と理科の授業でニュース番組づくりのワークショップを行った。また、理科教科会において、24 年度も映像教育を PBL 型の授業として取り組むことを確認した。

24 年度は年度当初にオンラインで山崎達聖氏、国際大学 GLOCOM の豊福晋平准教授と打ち合わせを行った。また、総合的な学習の時間のインタビュー先の 22 事業所と打ち合わせをメールで行った。

今年度は機器として、ピンマイク（60 個）、ピンマイク用延長ケーブル（40 個）、三脚（30 台）、HDMI ケーブル（10 個）を購入した。

3. 研究の内容

「映像教育で創る主体的・対話的で深い学び ～ 一人一台端末で行うメディアの創造 ～」を研究するために、以下の3つの仮説をもとに実践を行った。

仮説①「総合的な学習の時間において、地域の課題についてインタビュー活動と映像制作を行うことで、主体的に社会と関わり、メディアを創造できる子どもを育成できるだろう」

仮説②「理科の地学領域において、ニュース映像の作成という PBL 型の授業を行うことで、子どもたちは自分自身で地震や気象に関する知識を習得し、映像の作成を通して思考力や表現力を習得でき、メディアを創造できる子どもを育成できるだろう」

仮説③「メディアの創造において、デジタル・シティズンシップ教育を取り入れることで生徒のメディアリテラシーを育成できるだろう」

総合的な学習の時間においては、1年生、2年生ともに鎌倉探索を行った。

1年生では、地域活性化を促すような鎌倉の魅力発見ツアーを企画しプレゼンテーションする活動を、2年生では鎌倉市が地域活性化・共生社会の実現・持続可能な開発目標に向けて、どのような取り組みを今後していくべきか鎌倉市のよいところや課題について、探究学習を行い、プレゼンテーションする活動を行った。その中で、1年生、2年生ともに非言語表現による映像制作を行った。非言語表現による映像とは、音声言語、文字言語を使わない映像表現で動画、静止画、サウンドの3要素で構成されているものである。言語表現が事柄や意味といった情報をはっきりと伝え、相手を説得する力をもっているのに対し、非言語表現は言葉で表しきれないことを伝え、相手の心を動かす力をもっている。今回の総合的な学習の時間の発表会のプレゼンテーションでは、鎌倉という地域のPRポイントのプロモーション映像や地域の課題についてのドキュメンタリー映像を非言語表現で作成し、保護者参観の機会に発表した。また、2年生においては地域の事業所などの方や観光客にインタビュー活動を行い、その映像制作も行った。インタビュー映像は言語表現であり、言語表現と非言語表現を組み合わせることで、より良い活動になった。

この活動に先立って、Film Education Lab 代表で映画監督の山崎達聖氏を招き、教員向けのワークショップと生徒向けの出張授業を行ってもらった。教員研修は夏季休業中に行ったので、夏から秋に季節が移り変わる時候の挨拶を題材にして、非言語表現で映像制作を行った。また、生徒向けの出張授業では秋から冬に季節が移り変わる時候の挨拶を題材にして、非言語表現で映像制作を行った。

2年生においては、インタビュー活動も行ったのでピンマイクや三脚などの機材の使い方なども学んだ。また、インタビュー映像は言語表現になるので、インタビューが話しているときに効果的にテロップを入れる方法なども学んだ。

理科の授業においては、3年生「生命の連続性」の遺伝の法則「地球と宇宙」の太陽系の惑星で解説動画の作成、2年生「気象とその変化」で天気予報動画の作成、1年生「大地とその変化」で地震が起こった直後のニュース番組の作成などを PBL 型の授業として行なった。生物領域、地学領域においては実験なども比較的少なく、一方的な講義になりがちであるが、OUTPUT として映像制作を行うというプロジェクト型の学習にすることで、生徒たちが主体的に知識や技能を習得しようとしていた。3年生、1年生の授業ではグリーンバックを使用して映像を作成した。宇宙に行くことや地震が起こった現場に行くことは難しいので、背景を変更させるなどの工夫をして映像を制作することができた。2年生の授業では、iPad の Keynote アプリでライブビデオ機能を使って実際の天気図を画面に映し、自分もその映像に入り込むようなかたちで映像を作成した。

生徒たちは発表会も行うので、責任をもって映像制作を行った。このような活動の中で、メディアリテラシーやデジタル・シティズンシップの考えを備えた子どもを育成することが実証できた。

4. 研究の成果と成果の測定方法

○研究の成果

地域の課題についてインタビュー活動と映像制作を行うことで、主体的に社会と関わり地域の課題を考えることができるようになった。また、理科の授業の中では映像制作を行う PBL 活動を行う中で映像を創る知識や技能が育まれ、多様な表現の方法を得られた。

映像表現する際に必要となってくるデジタル・シティズンシップやメディアリテラシーの力も繰り返し映像表現を行っていることで養うことができた。

映像制作を行う際には、協働が不可欠であり、撮影までのプロセスにおいてはシナリオづくりから、撮影、編集まで生徒たちが意見を交換しながら作品を創り上げていった。その過程は主体的・対話的で深い学びだったといえる。

授業中の生徒たちの様子と映像作品



天気予報



非言語表現 1



非言語表現 2



インタビュー

○成果の測定方法

Google フォームによる 5 件法のアンケート調査を行った。

(表の左から、とてもそう思う、そう思う、どちらとも言えない、そう思わない、全くそう思わない)

1. 映像を創る知識や技能が備わっている。

プレ	10.9%	32.6%	35.5%	11.6%	9.4%
ポスト	34.2%	45.6%	15.4%	4.0%	0.7%

2. 映像を創るときに多様な表現方法を選ぶことができる。

プレ	12.3%	39.9%	30.4%	13.0%	4.3%
ポスト	30.9%	47.0%	20.1%	1.3%	0.7%

3. 総合的な学習の時間の授業などで主体的に地域の課題を考えている。

プレ	10.1%	28.3%	36.2%	21.7%	3.6%
ポスト	30.2%	38.9%	26.2%	4.7%	0.0%

4. 総合的な学習の時間の授業などで協働して地域の課題を考えている。

プレ	9.4%	28.3%	40.6%	18.1%	3.6%
ポスト	29.5%	43.0%	24.2%	3.4%	0.0%

5. 総合的な学習の時間などでデジタル・シティズンシップやメディアリテラシーを意識して発表を行っている。

プレ	5.1%	23.9%	40.6%	13.8%	16.7%
ポスト	19.5%	41.6%	30.9%	6.0%	2.0%

5. 今後の展開（成果活用の視点、残された課題への対応、実践研究の可能性や発展性など）

○成果活用の視点

今までの発表といえば模造紙などを用いたポスターセッションというものが多かったが、一人一台端末が配備され、プレゼンテーションソフトを用いた発表が増えてきた。プレゼンテーションソフトでの発表は上手くなってきたが、どの発表も似た発表になりがちであった。映像表現を用いることで発表の形態が様々なものになり、発表のバリエーションが増えると考えられる。

○残された課題への対応

映像表現によって、発表方法が多様になり、主体的に取り組もうとしている姿、協働的に学ぼうとしている姿は成果であった。一方で発表する映像にこだわりすぎるあまり、探究的な学びになりきれていないところも見られた。理解し、発信する際に自分の考えをどれだけ組み込むことができるかということとは、これからも生徒たちに考えさせていきたい。

理科の授業においては、映像制作に適した領域があることや授業時数をどのように確保するかなどの課題も見られた。映像制作に適した領域は生物領域と地学領域と感じている。これらの領域の限られた時数の中でいかに映像制作を取り入れていくか考えたときには、学習者中心の学びに転換し、一斉指導で教え込みすぎないようにする必要があることが見えてきた。

○実践研究の可能性や発展性

理科の授業に限らず、総合的な学習の時間でも映像教育は有用であった。今後は、他の教科でも実践ができると考えている。実際に社会科や国語科の授業でも映像教育を取り扱うようになってきた。

6. 成果の公表や発信に関する取組

※ 研究会等での発表や、メディアなどに掲載・放送された場合もご記載ください

○研究会での発表

「FuLL/GLOCOM Digital Citizenship Meetup #01 デジタル・シティズンシップのいまを語る」で担当職員が登壇し、映像制作によるメディアの創造、探究学習について発表を行なった。

○学習発表会

総合的な学習の時間の発表会で保護者、インタビューに協力していただいた方、授業準備に関わってくれた方を招き、生徒が発表を行なった。

7. 所感

日産財団からの助成をいただき、教材の購入ができたり、外部講師を招いたりすることができた。映像教育が本校の「主体的・対話的で深い学び」の起爆装置となってほしいと考え、今回の研究を行った。学校全体の研究においても、「学びの構造転換 ～個別最適な学びを通して～」が主題となっており、学習者中心の学びが進んできている。十分な機材も整い、職員も外部講師のワークショップを受けてきたので、持続可能な取り組みとしていきたい。

今年度末の授業アンケートにおいても、主体的に学んでいる・協働的に学んでいる・学んだことを生活や社会と結び付けているという項目で90%以上の高評価があった。このような成果につながる助成をしてくださった日産財団にこの場を借りて感謝申し上げたい。