

映像表現を取り入れた学習と実践例

加藤 範男 (横須賀市立横須賀総合高等学校)

概要：後期中等教育の学習指導要領において映像表現学習の内容が盛り込まれている現在、映像メディア表現やアクティブラーニングを取り入れた学習が行われているが、その中で映像を用いたコミュニケーションツールが注目されている。本研究では本校において、昨年度より映像表現学習として効果的なツールとして使用し、取り組んだ授業の内容と実際に授業で体験してきた生徒の感想や自己評価などについて発表する。また、今回使用した学習教材や ICT 機器の紹介と効果的な使用方法について指導案をもとに実践例の説明を行う。

キーワード：映像表現学、映像制作習、アクティブラーニング、ICT 活用、映像メディア

1 はじめに

横須賀市立横須賀総合高等学校が開校して、12年が経過した。本校は、国際教育・情報教育のふたつの教育概念を元に特色あるとりくみを行ってきた。また、情報教育においては、入学時に PC タブレットを購入させ、総合学習において調べ学習やレポート制作、プレゼンといった一連の情報活用能力の向上に努めてきた。そして自ら履修する科目においても有効的に活用できる授業として教師が工夫した授業展開を行っている授業もみられる。しかし、この部分に関しては、決して満足した内容とでは無いと思われる。また、8月には中教審が「アクティブラーニング」を全教科で導入するという発表があった。このような背景から、本研究では、「映像表現を取り入れた学習と実践例」として、今後、多くの授業の場面でとり入れられる「アクティブラーニング」を有効活用できる授業実践例をとりあげながら、メリット・デメリット、今後の展開、課題について進めていく。

2 研究の方法

(1) 研究概要

本研究は、昨年度及び今年度の前期までの授業内容(映像表現学習実践例)と後期から行う授業の概要について説明し、その後、実践例ごとに「ねらい・内容・ICT環境・ICT機器・アプリ・展開・メリット・デメリット」について説明を行う。

(2) 受講生徒について

本校は総合学科で2年次から総合選択制をとっており、進路に向けて必要な科目を履修することになっている。進路は、殆どが進学で就職は毎年、数人が希望している状況である。今回紹介する実践例でとりあげた科目すべて2・3年次生が履修する総合選択科目である。

(3) 本校における ICT 環境

先に述べたように、本校は情報教育に力を入れており、校内 LAN、生徒専用サーバーがあり SE も常駐して運用している。また、専用のフォルダーもあり課題や作品などの提出として利用している。また、履修登録やアンケート調査なども PC で行っている。

(4) 映像表現学習授業の実践例

実践例-1 ストーリー制作

実践例1はストーリー制作である。レゴ・ストーリースタータの製品にはステージパネルが5枚入っており、このステージパネルにキャラクターや色々なアイテムを使って物語の場面を作っていく、その後、デジタルカメラやPCタブレットのカメラ機能を使ってカメラアングルやボケ、ナメなどを意識しながら撮影を行い、ストーリービジュアルライザー(ソフト)を利用して場面でのセリフや吹きだしやぼかし等を付け加え、編集を行い完成させる。完成した作品は全体で発表し共有する。といった内容の教育教材である。



図1-1 レゴ・ストーリー・スタータ

この実践例1として総合選択科目の「映像学」の科目において「ストーリー制作」をチームごとに行った。

各チームメンバーは4～5名で脚本から製作、撮影、編集、まとめ、発表まで行う。右側の写真が完成した絵コンテになる。

今回、このストーリー・スタータは初めての導入のために、今後は踏まえて生徒からのアンケートをとった。

アンケート内容

「この教材を使って、良かった点、苦労した点・反省点・次回へ向けた工夫などを記入しなさい。」

良かった点

- ・内容を詰め込みすぎ欲張ってしまった。
- ・分かりやすいオチをつけるという目標が達成できた。
- ・制作した作品がオリジナルなので話し合ったり制作が楽にできた。
- ・少し丁寧にストーリーを作れば良かった。
- ・写真のピント合わせがたいへんだった。
- ・ナメの技法を使うことができた。
- ・一眼レフの扱いが難しかった。
- ・ステージの狭さや夢の中の広さ遠近感を出すのが難しかった。
- ・撮る角度・方向などの工夫ができた。
- ・PCでの作業でトリミングするのが少し難しかった。

また、苦労した点

- ・一眼レフカメラに対しての取扱使用方法が、あまり慣れておらず、この部分でのレクチャの時間が今後必要と感じた。これに対してカメラの構図やアングル・なめなどの技術に関してはある程度理解できていた様子だった。

実践例-2 写真を使った小物制作



表面

裏面

図1-2 生徒オリジナル作品

(1) 撮影技術の内容としての内容

- ①テーマを決める ②構図を考える ③ボケ
- ④アングル ⑤レンズの種類
- ⑥露出補正 ⑦シャッタースピード

(2) 撮影実習としての内容

編集作業 ①HDR

通常の写真技法に比べてより幅広いダイナミックレンジを表現するための

写真技法の一種で、撮影したデータを確認のうへ、Photo ShopでHDR加工を行った。

(3) 写真を使った小物制作

自ら撮った写真を利用して、見栄えが良い飾り方やアイデアを取り入れたオリジナルのフレーム等を考えさせた課題を与える。

実践例-3 モーションタイポの制作

デジタル映像表現の手段として「Flash」を活用したアニメーションの制作を行う。最近、多くのホームページを目にする機会が増えています。いかにして限られた短い時間で他者に印象の残る映像を伝えられるか、素材として文字と静止画（写真、絵、ポスター等）及び音楽や効果音を使用して課題を行う。



図 1-3 モーションタイポグラフィ

実践例-4 木材加工（創作工作）



図 1-4 ものづくり作品

実践例-5 学校CM制作

概要・企画・撮影

本単元の学習内容を聴き、配布された企画書の様式にならってチームで話し合い企画書を完成させる。

撮影・編集

企画書に従い必要な機材を使って撮影を行います。



図 1-5 学校CM作品

学校CMは 30 秒以内で時間を決め編集作業を行った。

* 編集ソフトはプレミアを使用。

3 結果

今回の行ってきた実践例1～5で次の学習効果が考えられる。

物語を読む・聞くとして（読解力・理解・想像力）

物語について考えを話し合う部分では（コミュニケーション・構想）

映像ストーリーについて考えを話し合う（コミュニケーション・構想）

物語をレゴ・ブロックで創るところでは（創造的な思考・表現）

物語、映像ストーリーを振り返り観察する（論理的思考・考察・分析）

物語を書く・記録する（文章構成力・ICT活用・情報処理判断力）

作品を共有する（発表・プレゼンテーション）

ビジュアルを考える部分では（創造力）の学習効果あげられます。

撮影方法を考える、に関しては（表現力）があります。

ストーリー構造を理解する（論理的思考・考察・分析）

4 考察

映像表現の導入例1（レゴストーリースターター）では、昨年度「映像学」という学校設定科目で行ってきたが、本来、この教材は語学教育として開発されたものと聞いていますが、物語の展開や絵コンテ、台詞の吹き出しなど多くの学習での展開ができる教材としてたいへん効果的であると思います。今年度も後期の単元に取り入れる予定です。導入例のもう一つの「HDR」はAdobeのPhotoShopを使ったもので撮影から編集まで一貫した流れのプログラムを考え映像表現学習として効果的で、こちらも昨年、授業で取り入れ、生徒たちからも好評で行うことができました。したがって、この2つの実践

例をデジタルテキストに入れて今後、学習効果を検証していく予定です。

5 結論

映像表現を取り入れた学習として実践例を取り上げてきたが、今後も引き続き、生徒たちの興味・関心を惹きつけるような授業展開を考え、更には、最初に述べたが本校において、PCタブレットの有効利用についても考えていかなければならない。また、授業以外での活用に関してもいろいろな事例を参考に積極的に取り組んでいきたい。

6 今後の課題

また、生徒たちに興味関心をさらに高める工夫としてデジタルテキストでは360°天球映像やインターバル撮影した映像などや予習・復習のテストチェック部分のウィジェットの利用も検討していきたいと思っています

参考文献

- NHKテキスト趣味D o 楽「レンズで見つける！わたしの京都～女子のカメラ&ライフ・レッスン～」
- 「デジタル映像表現 CG によるアニメーション制作」 CG-ARTS協会
- 鈴木 知子「写真が絶対うまくなるデジタル一眼カメラ入門」 SBCreative
- 石川 真弓「HDR写真 魔法のかけ方レシピ」 技術評論社
- 鍋坂 樹伸「写真撮影&デレクション教本」マイナビ