

表現することがメディア・リテラシーと出会った

枚方市立開成小学校 山谷 滋

ーナティブ・メディア²を主体的に作り出していける力が育つはずである。

1、はじめに

「メディアは現実を構成する」(レン・マスターマン)¹

情報化社会、あるいはメディア社会といわれる今日、私たちはメディアを通じて多くの情報(メッセージ)を受け取っている。そして、良くも悪くも、そのことによって私たちは「現実を構成」している。

将来、もっと高度に発達した「情報化社会・メディア社会」を生きる子どもたちにどんな力が必要なのであろうか。

その一つが、メディアが伝える情報を正しく、クリティカルに読みとる力と、私たちにとって本当に必要な情報を発信できる力ではないだろうか。

低学年の子どもたちは「クリティカルな受容」というよりも、「創ること」によってメディアの本質に近づく可能性を持つ。つまり、様々な「創る」学習や、発表する、伝える学習を経験しながら、「誰に」「どんなメッセージ」が必要なのかがわかり、「誰が」伝える「どんなメッセージ」が自分たちにとって必要で、有用なのかを理解するようになる。そして何より「創ること・表現すること」が好きである。絵を描くこと、朗読すること、演技をすること、体を使って遊ぶことが大好きである。そして、そのことに恥ずかしさもためらいも感じない。子どもたちにとって「創ること・表現すること」はメッセージなのである。こういった学習の積み重ねによって、メジャーなメディアに対して、市民の側からのオルタ

2、お話をつくること・表現すること

・子どもとファンタジー

子どもたちの世界では、現実の世界とファンタジーの世界が生活の中に混在している。紙芝居や絵本、ビデオは「どこでもドア」ファンタジーの世界で遊ぶことも、ファンタジーの世界が現実生活を豊かにすることもある。

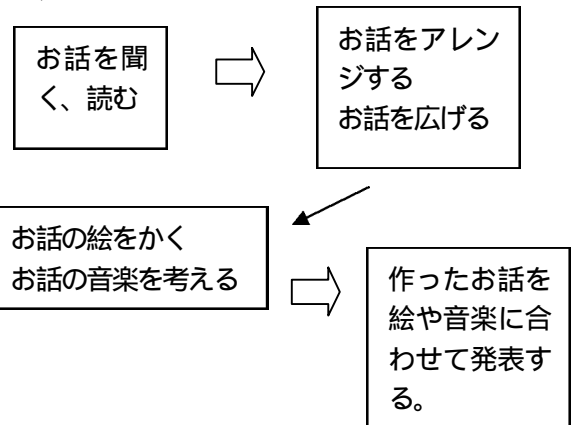
子どもたちに内在する表現力や表現する喜びを、何らかの形で学習の場で実現できないかと思い、いくつか試みた。

【実践の概要】

1、お話を作り、デジタル紙芝居にする(2年生)

・表現すること

お話をつくる楽しさが、子どもたちの表現する意欲を高め、表現手段を広げていく



¹ Len Masterman イギリスの研究者でメディア・リテラシー教育における先駆者

² 産業的、文化的に優位な立場にある主流メディアに対する概念。



お話が好きになる
文章と映像との融合
(メディア・ミックス)
発表し、他学年の児童に伝える
喜び

2、お話を作り、劇にする(4年生)

作ったお話で劇をする

タイトル「風、八月の空に～トンボになったノンちゃん」

第一部 元になるお話の朗読

第二部 自分たちで作ったお話の劇をする。

表現空間の広がり

・映像と劇と

劇の舞台の背景には、コンピュータで作ったスライドショーが映し出される。つまり、劇と映像と一体となって表現する空間を作りだすように工夫した。劇と映像の一体化は、演ずる子どもたちや、見る子どもたちをも興奮させるという独特の表現空間を作り出す。

単元の概要

・単元のテーマ

物語を創作するにあたっては様々な方法が考えられるが、今回は初めから物語を作ることではなく、元になる物語があって、それを改編したり追加するという方法をとった。慣れてくれば、初めからまったくオリジナルな物語を作ることでも十分考えられる。

今回の元になる物語は自作の「風...八月の空に～トンボになったノンちゃん～」という童話にしてみた。この童話は、1年生の女の子がある日トンボになってしまう所から始まる。シジミチョウやセミに会い、小さな冒険をしたり昆虫とお話をしたりする。最後にノンちゃんが上昇気流に乗ってしまいもどれなくなったところをオオワシに助けてもらう。

このオオワシのなつかしい声や匂いは紛れもなく亡くなったノンちゃんのお父さんのそれである。ノンちゃんは胸をしめつけられるような懐かしさと同時に、弱虫で友達も作れなかった自分に勇気がわいてくるのを感じるという場面で終わる。

この物語は一匹の昆虫に出会う場面ごとに一つの小さなお話になっており、その昆虫などとの出会いの場面の組みあわせで物語全体が構成されている。この構成は子供たちの新たな場面作りを容易にし、つけたしや改編が容易であると思われる。元になる物語を選ぶ場合、できれば、一つのストーリー展開で終わるお話よりも、いくつかの場面わりがしてあって、場面ごとにお話が一定完結してあるような構成の物語だと創りやすいと思う

元になる物語があれば、その枠組みの中での改編ということになるので、あまり変なお話にはならないと思う。むしろ逆にいえば、子供たちの自由な創作を制限することにはなるのだが、自由に書けと言われてもなかなか書けるものでもないし、ドタバタや暴力を強調したアニメ番組やコミックの影響も少なからず受けているわけで、ともするとそういった方向に流れやすいということも十分考えられる(私の実践の中でもいくつか経験した)。そんなわけで、今回はこのような方法をとったのであるが、何回か経験していくうちに初めからまったくオリジナルな物語を作ることでも十分可能である。これからの発展として考えていけばよいと思う。

今回は、二部構成にし、第一部は元になったお話「風、八月の空に...」の映像と朗読、そして第二部は子供たちが作ったお話を脚本化し、劇にしてみた。子供たちは何度か劇を経験しており、お話の朗読だけではあきらないようである。演技を通してより一層表現が豊かになるのではないだろうか。第二部は劇と映像(子供たちの作った絵)の組み合わせで表現の多様化ということを考えてみた。

映像が単なるバックスクリーンではなくてそれ自体がひとつの表現であってしかも、実際の演技と一体となって一つの空間を作り上げることを目指した。今回は学校にコンピュータが20台導入されたことにより、子供たち全員が絵を作ることが出来、たくさんの映像を作ることが可能になった。BGMも子供たちが作ればよかったのであるが、今回の取り組みには間に合わなかった。次回の発展として考えたい。そのかわり、生の楽器で効果音を入れるということを考えてみた。これも、子供たちにとっては楽しい試みのようである。

劇のキャスティングについては、まったく子供たちの希望制にしたので、希望がかち合ってしまうけんてで負け、仕方なく希望しない役についたという子もいるし、不適當と思われるキャスティングもあるが、発表会で良い劇ができるということよりも、今までできなかった経験ができたというような作品作りの経過が、子供たちにとって良い学習になるのではないだろうか。

今回の活動を通して、子供たちに「ファンタジーを作る」という創作の喜びや楽しみを経験してもらいたいし、お話を創作するだけにとどまらず、絵を描いたり、プレゼンテーションを作ったり、音楽を考えたり、劇を考えたり、演技をしたり、舞台空間を作り上げたりという総合的な表現を体得してほしいと思っている。そして、それが子供たちの繋がりを広げ、より親密なものになってほしいと願っている。

・お話づくり

「風、八月の空に…」のお話を元に、お作づくりを始めた。一人一人が自分の好きなお話を考えることにした。全員が持ち寄り、その中から劇に出来て、しかも面白いものを選ぶことにした。いろいろなお話があった。ハチやヘビが出てくるもの。バッタ、カマキリ、チョウ、テントウムシと、ありとあらゆる昆

虫や小動物が出てきた。お話として面白いものもたくさんあった。その中から劇に出来そうなものを全員でいくつか選んだ。それを脚本にして劇にすることにした。二人が考えたお話を一つにして脚本にすることも考えた。脚本化するのには私の仕事ということで全員一致。子どもたちも担任も、それぞれの持ち味を出しながら役割分担するというににした。教師は裏方で子どもたちが前面に出る、ということもひとつの方法論ではあるが、担任も遠慮することはない。子どもたちといっしょに作品を作れば良いというのが私の考えである。子どもたちも大賛成であった。

子どもたちの発想はやはりすごい。元になるお話を作った私にはとうてい考えられない発想やストーリー展開がある。

子どもたちの作ったお話（一部紹介）

・ヘビ（作、Mさん）

ノンちゃんは、なかよし公園でハチといっしょに散歩をしていました。

「今からなにをする？」

と、ノンちゃんがいいました。

「あっ、あそこにロープがあるよ」

と、ハチが言いました。

「ちょうどいい。つな引きでもやろう」

そのロープは緑色でぬるぬるしていました。

ノンちゃんは「このロープすごいぬるぬるしてるね」と言いました。しかし、つな引きは始まりした。

「オーエス、オーエス！」という声がかすかに聞こえます。と、その時、ギロツと光る目がありました。

「おれさまが気持ち良くなってるのにさわがしいぞ！」

と誰かが言いました。何とそれはヘビだったのです。（後略）

・カマキリ（作・I君）

と、その時カマキリが現れたのです。大きなカマに、長い脚が6本もありました。そのカマでノンちゃんに切りかかろうとしまし

た。でも、ノンちゃんはススーとよけていき
ました。ノンちゃんはそのカマキリのカマを
ぎゅっとひもでしばりつけてしまいました。

カマキリは

「もうしませーん！」

といいましたが、ノンちゃんはゆるしません。

「おわびに何でも願いをかなえてあげましょ
う」

と、カマキリがいました。

(中略)

『お父さんを生き返らせて！』

と、頭の中で思いました。でも、さっきノン
ちゃんを助けようとして車にひかれ、大けが
をした男の子が心配です。お父さんも生き返
らせたけれど、あの子の方がもっとかわいそ
うだと思ったのです。

「あの子を生き返らせて！」

「ほんとに良いんだな！」

(後略)

3、表現することがメディア・リテラシーと 出会った

(1) CM を作るう

デジタル紙芝居、劇、お話作りと、子ども
たちは様々な「表現活動」を体験する。

ある日、国語で「考えて発表する」という授
業をした。その発展として「CM を作って発表
しよう」ということになる。自分たちが使っ
ている身近なもののCM を作ることにした。

手ぶくろ、マジックインキ、ゲームソフト、
ビデオソフト、やきそば..などである。

早速シナリオを作り、簡単なコントや劇を
準備する。子どもたちは今までの経験を活か
して、短時間で仕上げてしまう。最後は、そ
れぞれのグループに分かれて発表会をする。
発表会は楽しくエキサイティングなものであ
った。

この活動を通して、子どもたちは様々な学
習をした。

どうしたら思ったことが正確に伝えられ

るのか。

効果的にメッセージを伝えるにはどうし
たらよいのか。

自分たちが伝えるメッセージは正しいの
か。

短時間で効果的に情報をおくるための工
夫は..。

メッセージに、ウソや誇張があるのかど
うなのか。

視聴者は情報をどう受け止めるのか。

表現活動のひとつとして取り組んだ学習は、
もはや、表現活動だけにはとどまらず、「情報
やメディアのあり方」までを考える学習に発
展していったのである。

表現することは、自分の思いやメッセージ
を伝えることである。表現活動が必然的にメ
ディアやメディア・リテラシーの学習に出会
うのである。

(2) BGM を楽しもう

3年生の音楽の授業で「音楽が表現できる
もの、音楽が表現するもの」について考える授
業をした。

【授業の概要】

~BGM を楽しもう~

私が行った実践は、「音楽の持つ力と役割
を理解」し、その「力と役割」を自分たち
の表現活動に活用するという内容である。
言い方を変えると、「音楽」と「メディア・リ
テラシー」の学習ということである
学習の中心は、ビデオ番組を見て、同じ場面
でも、音楽によって場面の印象がどのように
変わるのかを考える学習である。NHK が制
作したテレビ番組「生きもの地球紀行」を使
うことにした。

BGM は1、スリリングなこわい感じの曲
2、愛らしくかわいい曲 3、悲しい曲 の
3曲を用意した。

それぞれの印象の違いは見事であった。
・「ハゲワシがいつおそってくるかわからない
ので、チーターのお母さんはとても心ばいそ

うにあたりをけいはいしています。ハゲワシは空の上からいつでもおそえるようににらんでいます。ついにおそってきました。」(1、こわい感じの曲の時)

・「チーターのお母さんは子どもたちに『ごはんよー!』とよびかけています。空をとんでいたハゲワシが『ぼくもいっしょに食べさせてー』と言っておりてきました。」(2、愛らしくかわいい曲の時)という児童の作文である。今回の学習を活かして、次は劇や番組を作り、音楽を効果的に使う創作の学習へと進んでいきたいと思う。

本の朗読から、紙芝居、ペープサート、デジタル紙芝居、劇、BGM、ビデオ。階層的にあるいは同時に体験することによって、子どもたちはメディア言語を理解し「メディアは独自の様式、芸術性、技法、きまり/約束事 (convention) をもつ」³ことを体験する。メディア・リテラシー教育、あるいはメディア教育が学校教育で取り上げられるようになり、様々な実践が行われるようになってきた。情報教育や総合学習が追い風になっていることも否定できないことであろう。しかし、教科や領域にとらわれることなく、あらゆる学習場面でメディア教育を展開していくべき時期にきていることは間違いないことだ。低学年の児童から高校、大学教育に至るまで、学問としての「メディア教育」の体系化が必要で、そのことによってメディア・リテラシーの中心的課題である「多くの人が力をつけ(エンパワーメント)社会の民主主義的構造を強化すること」⁴につながっていくのである。

【資料編】

1年生のデジタル紙芝居



4年生の劇

「風、八月の空に～トンボになったノンちゃん～第2部」



³ Study Guide メディア・リテラシー【入門編】鈴木みどり編 2000年リベルタ出版

⁴ 同



↑
劇のビデオを撮影する児童

3年音楽「BGMを楽しもう！」の授業



【授業の感想】

No.1

音楽の感想文

3年1組 名前()

1、先生が音楽を変えたりする、チータのかぞくのビデオを見てあなたはどんなことがわかりましたか。

楽しい所なのにこわい曲をかけると、こわい場面になってしまい、悲しい所なのに、楽しい曲をかけると、なんだか楽しい場面になった。

2、この前の勉強は楽しかったですか、また、どんなところが楽しかったですか。

いろんな場面で、いろんな曲をかえるのが、とても、楽しかった。

3、音楽のはたらきってどんなことだと思いますか。

いろんな感じがたあきて、楽しい場面、こわい場面、悲しい場面、うれしい場面のかんじをかえてくれるやくだと思う。

4、おうちでテレビを見るとかも、ドラマやコマーシャルでかかる音楽を注意して聞いてみようと思いますか、また、じっさいに注意してきた番組があったら書いてください。

とくにない