



## 映像・映画表現の美術科題材開発に関する研究： 映像読解と映像制作を柱とした中学校美術科題材に ついて

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-09-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 桑村, 美由紀, 南部, 正人 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.32150/00006474">https://doi.org/10.32150/00006474</a>

## 映像・映画表現の美術科題材開発に関する研究

— 映像読解と映像制作を柱とした中学校美術科題材について —

桑村美由紀・南部 正人\*

北海道教育大学附属旭川中学校

\*北海道教育大学旭川校美術教育研究室

## Development in the study of Image and Film in school art education

KUWAMURA Miyuki and NANBU Masato\*

Asahikawa Junior High School Attached to Hokkaido University of Education

\*Department of Art Education, Asahikawa Campus, Hokkaido University of Education

### 概 要

本研究では、映像・映画表現が持つ、総合的な特徴を、中学校美術科題材化・実践の結果、生徒は造形的な能力を高め、美術的価値を深く認識することを検証、検討する。本論では、この研究の端緒として映像・映画表現における総合的な特徴の柱である「有意味な形式」、「総合的制作プロセスの概要」を示し、中学校美術題材化に伴う諸課題を検討し、導入的マイクロティーチングを行うことで、本研究のアウトラインを示すことを目的とする。考察の結果として、映像・映画表現の影響力のうち、個人の感情等に働きかける力とメディアとして社会的に働きかける両面を重視する必要性、学校教育に導入する際に、「生きる力」における表現力を、美術的価値の面から深める必要があることを示した。この美術的価値を、映像・映画表現の総合性と位置づけ、高度な認知能力とした。実践的アプローチの結果、題材構成として「1年 映像の仕組みや面白さを知る」、「2年 洗練された映像表現の方法を感じる」、「3年 映像表現の総合性を理解し味わう」を示した。意味のある形式理解と実践を目標として、総合的な制作プロセスを表現活動として設けた。また、「1年 映像の仕組みや面白さを知る」を目的とした、ストップモーションアニメーション制作課題としたマイクロティーチングを実施した。その結果、「導入における意欲付け」、「映像・映画表現の全体的な理解」、「ペアによる総合的制作プロセスへの理解」を端緒として題材構成が可能と確認された。

## 1. 映像・映画表現の総合性について

映像・映画表現は、総合芸術であるといわれる。それは、様々な芸術形式を、映像・映画形式に総合化することで、個別の芸術とは異なった芸術的効果を導きだすことを指している。

ここで述べる映像・映画表現「総合性」とは、第一にクライヴ・ベルが示す「有意味な形式」を指している。この考えは、フォーマリズム批判後の論点も取り込む必要があるが、検討の出発点として有効だと考える。なぜなら、映像・映画表現への対応が単なる受容的態度から、能動的态度へ進展させるならば、鑑賞においても、制作においても「総合・分析」の過程をとる必要があると考えるからである。特に、学校教育の芸術系の科目では、目標としての有意味な形式と、そこに至る「総合・分析」のプロセスは、基礎的内容の取得と活用による定着、更に探求に至る道筋を示すと考えるからである。この映画作品における、総合・分析と有意味な形式との関わりについてウォーレン・バックランド<sup>(1)</sup>は以下のように述べている。「分析は映画作品全体にわたる形式ないし構造、つまりは映画作品のデザインを検討することを伴います。映画作品、あるいは個別のシーンに意味を与えるパターンを私たちは探します。美術評論家のクライヴ・ベルは、良い芸術を悪い芸術から区別していると彼が考えたものを指し示すのに「有意味な形式」という言葉を考え出しました。ある映画作品が「有意味な形式」を持っていると述べる時、それは全体がその諸部分の総和以上のもになっていることを意味します。」また、「ある映画作品が有意味な形式を持っているかを決定するには、単なる記述を超えて、映画作品の個別の部分同士がどのように一緒になって働きかけ合っているのかを分析する必要があります。」と述べている。

ここで述べる「総合性」について第二の留意点は、「総合的な制作プロセス」を含んでいることである。それは、脚本・物語を定め、撮影対象を決め、撮影し、編集し、音楽をつけ、映像・映画表現の広い意味でのテーマに収斂させ、完成作品へと導くプロセスである。劇場公開映画の場合は、次の3段階を経る。「(1)準備：作品のアイデアを発展させ、何らかの形で文書に明記する。……(2)撮影：ここで作り手はショットの形で映像を作り上げる。ショットはカメラが途切れなく動くことで生まれるフレームのひとつらなりである。また、会話、ノイズ、音楽からなる音を録音する。(3)組立て：この段階では、撮影段階と重なるかもしれないが、映像と音が最終的な形に組み立てられる。これには、映像や音を切ったり、特殊効果を仕上げたり、音楽や補足的な会話を加えたり、字幕を加えたりすることが含まれる。」<sup>(2)</sup> もちろん、商業映画の工業製品的制作プロセスを学校教育にそのまま持ち込む必要はない。しかし、協動的に制作するプロセスや、撮影、編集技術が、それぞれの機器に依存して制作の順序性が定型化している場合は、商業映画の制作プロセスを参考にすることができる。

以上の2点「(1)有意味な形式」、「(2)総合的な制作プロセス」から「映像・映画表現の総合性」を特徴付け、学校教育での映像・映画表現の位置づけを考察する。

## 2. 映像・映画の表現力について

映像・映画表現が持つ有意味な形式は、個々人に対して強い表現力を発揮する。映像、音楽、物語が総合的に、鑑賞者に働きかける。しかし、映像・映画の強い表現力は、その形式だけに依存するのではなく、メディアの力と相まって、強力に機能することは知られている。従来から、映像・映画表現がメディアとして効果をもたらし、私たちの生活に影響を与えている。その効果とは、テレビ放送・商業映画に代表され、国民レベルの集団に対する感情、思想・思考、判断、行動への介入・形成が第一にあげられる。その映像・映画表現研究の多くはマスメディア研究であり、どのような効果を受け手である観衆、大衆、国民にもたらす

のかが中心的なテーマであった。<sup>(3)</sup> 一方、今日的なテーマはインターネット配信動画に代表されるパーソナルレベルに対する発信・受容であり、これらの関連は、マスメディアにみられる一方的な受容から、パーソナルレベルでの能動的で小規模な発信・受容を含む。これらの影響力は、社会システム化されたマスメディアの蓄積を土台にしながらも、配信、放送と通信とが融合・差別化し深い映像・映画の強力な表現力と呼ぶこともできる。映像・映画の強力な表現力を考える視点は、その社会的なシステム化の点と総合性が個々の人間に与える点をあげることができる。この両者が相関し社会的・経済的・政治的表現力として作用する。

### 3. 映像・映画表現と学校教育について

学校教育の中で映像・映画表現を題材として取り扱おうとしたとき、この個々人への視点と社会的視点との両面からアプローチをすることは有意義であると考えられる。それは、学校教育の目的との対応において、説得力のある表現手段としての利用と、もう一方では、それを支える社会的システムを反省的に考察する事となるからである。前者は、個人の学びに係わることであり、英語の運用方法を学ぶために映像・映画表現を教材として利用することなどを含み、また、各個人の興味関心を表現するために映像・映画表現の制作の仕方などを学ぶことである。一方後者は、メディア論などの対象で、映像・映画表現の歴史的変遷や基盤理論、また、映像・映画表現が個人や社会にどのような影響を与えているのかなどを学ぶ事である。<sup>(4)</sup> これは、水越伸が述べるメディア論の視点である。更には、映像・映画表現学習を通して、課題発見力、解決力、表現力、コミュニケーション能力など汎用性のある能力を身につけることも学校教育と深い関わりがある。

所謂「新しい力」の系譜に「生きる力」を位置づけ、見える能力として学習成果を提示することが求められている立場からすると、映像・映画表現学習を通して、どのような見える能力を獲得するかが問われることとなる。新しい力とは松下佳代が指摘する概念である<sup>(5)</sup>。この問いに対してリテラシー獲得を目的として大括りにすると、映像・映画表現の個別性・特殊性を見失い、映像情報の取り扱い能力に止まってしまう。そこで、個別性・特殊性の中に映像・映画表現のもつ芸術性・芸術的価値を位置づける試みが、重要と考える。なぜなら、映像・映画表現がもつ芸術性・芸術的価値を、その総合性との関連で考察する事で、個別性・特殊性をもつ能力を示すことができると考えるからである。「生きる力」との関係で表現力を位置づけるならば、単なる伝達能力の向上としての表現力を超える必要がある。なぜなら、伝達能力育成は、放送・広告・大衆の系譜に連なるマスメディア、マスコミを基盤とした教育目標である。美術的価値に気づきながら、社会に深く関わる能力としての表現手段を考察する必要がある。同時に、生きる力のリテラシー概念の持つ政治的・経済的意図に対して芸術的意図を対置させ、更に共通点を探ることも重要な課題といえる。「生きる力」における表現力を批判的に省察し、表現力をより豊かに生きる高度な能力として、位置づける試みとなる。

松下は、「新しい能力」概念には、そこにはどのような特徴がみられるか、それらの能力概念が生成変容してきた背景と系譜はどのようなものを明らかにしようとした。1980年代以降、特に90年代に入ってから、多くの先進諸国では共通して教育目標に掲げられるようになった能力の諸概念を、「新しい能力」概念と総称している。「生きる力：文部科学省」、「リテラシー：OECD-PISA」、「人間力：内閣府」、「キーコンピテンシー：OECD-DeSeCo」、「雇用されうる能力：日本経営者団体連盟」、「学力：文部科学省」がそれらにあたる。

その中で、新しい力の共通部分を、「基本的な認知能力」、「高次の認知能力」、「対人関係能力（コミュニケーション、チームワーク、リーダーシップなど）」、「人格特性・態度（自尊心、責任感、忍耐力など）」として示している。この新しい力に対する批判として、「人間の深く柔らかい部分まで含む全体的な能力を絶えず

評価し、労働力として動員・活用しようとする。」を指摘している。しかし、松下は、「キーコンピテンシー：OECD-DeSeCo」をとりあげて、「深く柔らかな部分」を直接、操作の対象とすることが回避可能であると述べている。「キーコンピテンシー」とは、日常生活のあらゆる場面で必要なコンピテンシー（複雑な課題に対応する能力）をすべて列挙するのではなく、コンピテンシーの中で、特に、(1)人生の成功や社会の発展にとって有益、(2)さまざまな文脈の中でも重要な要求（課題）に対応するために必要、(3)特定の専門家ではなくすべての個人にとって重要、といった性質を持つとして選択されたものとされる。それは単なる労働力として動員・活用されるだけでなく、経済的、政治的、社会的、文化的な側面から自分の人生と社会の両方を豊かにしていくために、どの子どもも学校教育を通じて身につけるべき力ととらえている。そしてその中心には、「反省性（reflectivity）」が位置づけられ、個人が「環境の期待の虜」にならず、社会化の圧力を対象化し、省察し、再構成するため、批判的なスタンスをとることが担保されている。この点に、新しい力、生きる力、美術的価値が矛盾することなく、手がかりが存在すると考える。新しい力にふくまれる「高次の認知能力」の中に、美術的価値に気づき、それを基盤にしながら表現力を発揮する児童生徒を構想することが可能と考える。表現力を狭く構想し、「思考力、判断力、表現力」とセットで捉えられ、論理的思考・判断の結果を伝達する能力と押さえられる場合が多い。こうした立場は、表現力をプレゼンテーション能力などに矮小化する

#### 4. 映像表現を学習する意義

21世紀は新しい情報・知識・技術があらゆる領域の基盤として飛躍的に重要性を増す、いわゆる「知識基盤社会」の時代であると言われている。<sup>(6)</sup> そこで、国際的にも知識や技術を生み出す人的資源の獲得が激化し、このような状況の中で自分らしくたくましく生き抜くために生きる力を身に付けることがますます重要になっている。特に、学習指導要領では、写真やビデオなどのメディアの特性を個別で紹介し、その表現の可能性について取り上げている。学習指導要領においても平成10年度版中学校美術科と平成11年度版高等学校芸術（美術）に取り上げられてきた。しかし、教育現場では「映像メディアの機材・設備」や「指導者の知識・経験」の不足から活性化へは至らず、その実態を反映して平成22年度版の中学校美術科では、デザインの内容から「指導計画の作成と内容の取り扱い」の項目へ移されている。<sup>(7)</sup> しかし、映像メディアについては、時間の経過や動きを生かした表現などの特性に触れ、アイデアを練ったり編集したり発想や構想の場面でも力を発揮するとし、積極的な活用を図ることを明記している。

#### 5. 中学生の現状と課題

今日、私たちは多くの家庭でカラーテレビを保有し、中学生においてはデジタルカメラやパソコンなどの映像メディアを使用していない人は少ないという高度な情報化社会に身を置いている。

また、消費社会の中で、視覚的に洗練されたものを日常的に流し見ている現代人は、図らずも多くのビジュアルデザインに触れ、目を鍛えている状態にある。

特にSNSなどの飛躍的な普及に伴って、デジタルカメラやビデオなど視覚効果の高いツールは個人の記録用メディアとしてだけでなく、多くの人の注目を集め情報を発信する手段として欠かせないものとなっている。一方で、あまりにも生活に馴染んでしまったがために、映像について取り立ててよく観ようとしたり、学ぼうとしたりする機会を失っている状況も否定できない。

インターネットなどで自作の動画を公開し、多くの人がそれを見て支持していることから判断すると、ビ

ジュアルデザインとしての映像表現の質的な高まりや総合性を理解するよりも内容の面白さで満足している部分を感じられる。

## 6. 映像表現の美的価値・教育的な効果とは

映像表現は、脚本、編集、音響などそれぞれの技術や特性と役割を総合して表現したものであり、本研究では、その総合性こそが変化の激しい社会の中で、自己の考えを模索したり、他者と協力したりするなどの生きて働く力を身に付けるのに有効であると捉えている。ここで、映像メディアを使用した先行研究について言及すると、研究の多くが小学校でのデジタルカメラを利用したストップモーションの題材であることが明らかとなった。理由として考えられることは、映像制作には、発想、撮影、編集など多くの授業時数が必要なこと、映像メディアを題材として取り上げる際のメディアの確保が財政上難しいこと、教師自身がメディアに不慣れで、映像についての専門的な知識が不足していたり、その評価に困難さを感じていたりすることなどが予想される。そのためか、小学校の題材では、映像表現を学ぶ入り口として動く平面の表現を楽しむという目的で映像の題材を設定していることが多い。この場合、映像で表現すること自体が目的となり、映像表現による総合性についてまで学びを広げることには至っていない。そこで、本研究では、中学校の授業時数を踏まえ映像のもつ総合性を段階的に学ぶ3年間のカリキュラム、題材のプログラム開発をすることを考えた。本研究では、3年間をかけて、映像のもつ総合性を段階的に学び、自己の考えを見つめたり、選択に自信をもったり、よりよいものを目指して批評しあったり、他者と協力しあったりするという力を養っていく。そして、身近な映像表現に対して興味、関心をもってよく観ることによって感性を磨き、映像制作の総合性によって培った計画性や構成力などをその後の生活の中で生かしていくことを目指す。

## 7. 映像・映画表現学習プログラム

映像・映画表現の総合的特質を学ぶ事を目的として、意味のある形式の獲得を目標にし、総合的制作プロセスをその手順と位置づけて、学習プログラムを提案する。映像・映画表現には、物語、ビジュアルデザイン、撮影、編集、オーディオデザインの5つの機能があると考えられている。この5つの機能がそれぞれに作用しあって映像・映画表現を生み出していることを念頭に置きながら、本校の映像メディアや中学生の発達段階を考慮した上で、以下のような段階を大まかに設定しタブレット端末を使用した学習プログラムを検討した。以下はその題材計画と1学年の題材をモデルケースとして部活動で実践した際の様子を報告する。

- 1年の目標 映像の仕組みや面白さを知る
- 2年の目標 洗練された映像表現の方法を感じる
- 3年の目標 映像表現の総合性を理解し味わう

表1 映像・映画表現学習プログラム

学年	時数	段階	学 習 内 容	目指す生徒の姿・観点別評価
1 5h	1	価値に出会う段階	○鑑賞 様々な参考作品を鑑賞させ、アニメーション（ストップモーション）の特徴や面白さ、基礎的な映像の効果を理解させる。 ○試しの活動 簡単な条件で試しの撮影を行い、タブレット端末の操作に慣れるとともに、制作の意欲を高めさせる。	○アニメーションの効果を理解し、試しの活動を通して表現に向けて意欲を高めている。（関）
	3	価値を探る段階	○発想 オリジナルのキャラクターを用いて10秒の動きのあるストーリーを考えさせる。 ○制作と途中鑑賞 ペアワークで互いに作品を取り合い、動きやつながりなど改善点を確認させ、さらに制作をさせる。	○自分の考えたキャラクターに合った動きに注目して、映像の効果を取り入れた内容を発想することができる。（発） ○撮影した画像の効果を確かめながら、改善点を探し、よりストーリーに合った内容を目指して創意工夫している。（創）
	1	価値を深める段階	○鑑賞 互いの作品をグループで鑑賞し、映像のもつ面白さや価値について味わわせる。	○互いの作品を鑑賞し、その効果の面白さや工夫点などを話し合ったり、文章で記入したりして、深く味わっている。（鑑）
2 3h	3	新たな価値を探る段階	○映像の効果について知る 映像作品のクイズを通して、映像表現における役割分担について考える。 ○鑑賞 短編の映像作品を鑑賞することを通して、映像の作りや表現の意図、分担による表現の役割について気付く。 ○話し合い活動 気付きを元に、その価値について意見を交流することで、映像表現の意味や総合性について理解を深める。	○映像表現の役割分担や効果について関心をもって深く鑑賞している。（関） ○映像の効果について実際の映像鑑賞から感じ取った印象と役割を関連付けて文章の記入や話し合い活動で考えを表現することができる。（鑑）
3 8h	1	価値に出会う段階	○振り返りと今後の見通し 前年度までの学習を振り返り、映像の効果や制作の役割など映像表現の総合性について意識させる。	○映像表現の総合性を振り返り、自己の制作に関心をもつ。（関）
	6	価値を培う段階	○発想 ○役割分担と話し合い活動 ○制作 ○途中鑑賞と編集	○グループの仲間と話し合い、自分の役割や作品のテーマ、制作の過程に見通しをもって計画的に取り組んでいる。（発） ○制作過程の鑑賞活動から、自分たちの作品の改善点やよいところを発見し見せ方や内容を工夫することができる。（技）
	1	価値を味わう段階	○鑑賞 自分たちの映像を元に、それぞれの表現の意図や学びを共有し、映像表現を通じた総合性について共有する。	○自分のグループの表現の意図や映像表現から学んだことを共有し、映像表現の可能性に気付いたり、日常生活の中にある映像表現に関心をもったりすることができる。（関） ○映像表現の多様な価値について意見を交流して、自分なりの価値を見出すことができる。（鑑）

## 8. 研究授業（マイクロティーチング）の実際

本実践では、1学年の生徒を対象とした映像表現の第一段階である「映像の仕組みや面白さを知る」ことを目標に、美術部の生徒10名（1学年7名2学年3名）を対象に実施した。今回予定では6時間のところでアイデアを練る段階は個人の家庭学習とし3時間で実施した。3学年を通しての導入であることから興味や関心を高める上で、(1)導入段階の教材が適切かどうか、(2)作品を制作する前の段階として体験的に映像表現を練習する必要があるかどうか、(3)制作段階での2名ずつのペアワークが効果的かどうかの3点について特に注目した。実践の内容は、自分の生み出したキャラクターをもとに、動きのあるストーリーを生み出し、2人1組でタブレット端末を使用し画像を撮影してストップモーションによるアニメーションを制作する。制作では、互いにカメラマンと監督の役割を経験する活動を通して、どうやったら面白い動きになるのか、画像のつながりなどを繰り返し客観的に見つめることから判断させ試行錯誤ができるようにした。また、ペアワークであることを生かし話し合いながら進めることで、作者の意図と画像の動きの効果について吟味しながら制作できるようにした。映像で動く表現をすることができた喜びを味わわせるとともに、映像メディアを自己表現のひとつの手段として捉えさせ、実感の伴う活動として全員が最初の段階を苦手に思うことなくクリアできれば成功だと考えた。特に、鑑賞の活動によって映像で表現することの価値に気付くことを重視し、映像作家の作品に感動したり、自分の思いを込めたアニメーション作品について表現意図を発表したり、完成後のデータを汎用性の高いメディアとしてモニターやインターネットでの公開を行うなどして互いに鑑賞し合ったりすることで、大きな達成感が得られ、自分への自信をもつとともに自己実現へ向かう力につながると考えた。

本校の生徒は、創造的な活動への興味や関心が高く、授業に意欲的に参加する生徒が多い。一方で、自己表現には自信がなく苦手意識をもつ生徒もいる。その中には、発想段階でワークシートへの記入が遅れがちだったり、うまく自分の思いをまとめられない生徒もいる。そのため、本実践は、比較的に美術に対して苦手意識の少ない美術部の生徒を学級を取組上位生徒と仮定し、授業計画の参考とすることとした。また、タブレット端末で画像を撮りつなぎ合わせて表現することは、手先の不器用さや粘り強さに欠ける苦手意識をもっていた生徒にとって、すぐに成果が見られることや新たな表現媒体による好奇心で関心をもちやすく題材に魅力を感じさせることができると思う。また、限られた時間の中でいかにキャラクターを生かす効果を取り入れてオリジナルのストーリーを創作するのかが、創意工夫や葛藤を生むことになり生徒の内面に映像で表すことの価値を深く刻むことになると考える。特に、画像を撮り直しながら動きを工夫し制作させ、お互いに制作する過程を鑑賞し合いながら、映像制作の面白さや喜びを感じさせるように段階設定を工夫した。以下は、今回注目した3点の指導について実践からの考察を進める。

### (1) 導入段階の教材が適切かどうか

導入段階は、題材で取り組む内容を簡単に紹介する手段としてインターネットで公開されているストップモーションの作品を使用した。見せる作品は生徒が驚いたり、感心したり、心が動くと思える閲覧数が多い作品を選び、色や内容、映像表現の見せ方などが似ていないものを数点挙げ、生徒からやってみようという意欲を引き出すことにした。実際に映像を見た生徒は、声を出して笑ったり、「あ、これ写真をつなげているやつだ。」などの発言が見られたことから、わくわくしながら作品を鑑賞する様子がうかがえた。題材に興味をもたせる手立てとして映像作品の鑑賞を取り上げたことは、決められているから仕方なくやるのではなく、生徒が主体的に学ぶという意欲へと自然に誘導することができ、十分に効果があったと考える。今後の注意事項としては、機器のネットワーク接続の不具合についてである。インターネットへの接続や電

子機器を使用した題材では、DVDやケーブルなど接続不良にも対応できるように考慮する。

### (2) 作品を制作する前の段階として体験的に映像表現を練習する必要があるかどうか

本校生徒のタブレット端末の使用は、インターネット、画像の撮影などにおいて他教科も利用していることから、簡単な操作については指示が通る状況である。今回使用したソフトは「ストップモーションスタジオ」という無料ソフトで、撮影した画像がタイムラインにそのまま入力され、動画として再生できる。その際、1枚の流す時間を変えたり、1つ前の画像を残像として薄く表示したりする設定ができる。導入段階で映像作品を鑑賞することで高まった意欲を継続させて、それぞれの作品制作にスムーズに向かわせるために、操作に慣れるための練習の時間を設定した。練習では、全員に「文房具の冒険」というテーマを与え、10枚の画像で話分かるように考えさせた。時間は15分を予定し、ペアで話し合っただけで1つの作品を制作し、その後全員で鑑賞することとした。操作についてはソフトの立ち上げや撮影、画像の削除の仕方など簡単な使用方法を説明するにとどめ、実際に使用していく過程であったらいい機能や道具などを上げさせた。結果としては、制作を通して、作品をつくるときに表現しにくい内容（ものを宙に浮かせたり形や色などが徐々に変化したりする）や、事前に準備しておくとい道具（背景になる絵や小道具、タブレット端末を固定するスタンド）などに気付くことができたことは一定の成果があったと言える。一方で、何度も撮り直しができることから練習にも関わらず作品の質にこだわってしまったことは予想以上の時間がかかる原因となった。今回は実践モデルということで生徒が自分から習得することを目指して制限した細かな操作上の指導は、混乱を防ぐために初めに一斉指導する必要がある、練習だと割り切って完成しなくても時間で区切って取り組ませることなど授業の展開を工夫する必要性を感じた。

### (3) 制作段階での2名ずつのペアワークが効果的かどうか

それぞれの作品の見せ方について話し合いながら、より効果的な映像表現を探らせること、役割分担することで制作の時間を短くすることを目的にペアワークを設定した。今回は10名の対象で5組での活動となったため、活動の場所は固定せず自由に移動して撮影を行うようにした。鑑賞した作品は立体も平面も使用した作品だったため、生徒のアイデアは立体だけ、平面だけ、立体と平面を組み合わせるなど表現するための素材は多様性があった。自分の考えによって、使い分けられている様子が見られたことは、映像で表現することへの意欲の表れと捉えることができる。また、床に置いたり、光の具合を見て移動したり、真上から固定して撮影したり、体全体で自分の思いを表現しようとしており、非常にいきいきと楽しんで取り組んでいた。参加した美術部の生徒が学級の上位生徒と仮定すると、こうしたいろいろな表現を追究する姿が、周囲の生徒を刺激する効果を生み、学習集団として学びを共有し合う姿勢が養われることが推測され、より学習効果が高まると感じた。協同的に実施することの有効性は確認され、アクティブラーニングのうち、グループワークなどの導入が可能と考える。それぞれに内容を考えさせて撮り合うという方法にしたことで、自分で撮った方が思い通りになったり、撮影へのこだわりが強い相手の方が撮影に時間がかかったりとペアワーク自体は目指した効果にはならなかったため、撮影の方法については検討を要する。

## 9. 結 論

- (1) 映像・映画表現の特性として、その総合性を示した。
- (2) その統合性のうち、「意味のある形式」と「総合的な制作プロセス」を、題材化の柱とした。
- (3) 映像・映画表現の影響力のうち、個人の感情等に働きかける力とメディアとして社会的に働きかける両

面を重視する。

- (4) 学校教育に導入する際に、「生きる力」における表現力を、美術的価値の面から深める必要がある。本論ではこの美術的価値を、映像・映画表現の総合性と位置づけ、高度な認知能力とした。
- (5) 題材構成として「1年 映像の仕組みや面白さを知る」、「2年 洗練された映像表現の方法を感じる」、「3年 映像表現の総合性を理解し味わう」を示した。意味のある形式理解と実践を目標として、総合的な制作プロセスを表現活動として設けた。
- (6) 「1年 映像の仕組みや面白さを知る」を目的とした、ストップモーションアニメーション制作課題としたマイクロティーチングを実施した。その結果、「導入における意欲付け」、「映像・映画表現の全体的な理解」、「ペアによる総合的な制作プロセスへの理解」を端緒として題材構成が可能と確認された。

## 引用文献

- (1) ウォーレン・バックランド、『フィルム・スタディーズ入門』、晃洋書房、2007年、pp.2-3
- (2) デイヴィッド・ボードウェル、『フィルムアート』、名古屋大学出版会、2007年、pp.19-20
- (3) 吉見俊哉、『メディア文化論』、2012年、pp.53-59
- (4) 水越伸、『改訂版21世紀メディア論』、放送大学教育振興会、2014年、pp.22-24
- (5) 松下佳代、『新しい能力は教育を変えるか』、2010年、pp.1-33
- (6) 中央教育審議会、『我が国の高等教育の将来像』、2005年、pp.2-4
- (7) 柳沼宏寿、「シネリテラシーの教育的意義」、『美術科教育学会誌32』、2011年、pp.429-439

(桑村美由紀 北海道教育大学附属旭川中学校教諭)

(南部 正人 北海道教育大学旭川校教授)