

D-projectコアメンバーによる、三者座談会「メディア創造力」を養う、4つの手法。

「メディア創造力」の育成を主目標に掲げた、新生「D-project（デジタル表現研究会）」では、学校現場でどのような授業を行えば「メディア創造力」を養えるのか。その際のポイントは何なのか。D-projectの中川会長と、佐藤幸江教諭（横浜市立大口台小学校）、前田康裕教諭（熊本市立飽田東小学校）の鼎談で、明らかにする。



D-project会長 中川一史
金沢大学教育実践総合センター助教授
(写真左)
佐藤幸江 横浜市立大口台小学校教諭
(写真中)
前田康裕 熊本市立飽田東小学校教諭
(写真右)

私たちの考える、「メディア創造力」。

佐藤教諭と前田教諭の意見

中川：「メディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考をしながら自己を見つめ、切り拓いていく力」である、メディア創造力。今回は、このメディア創造力を育成する方法を考えてみたいと思います。

佐藤：子ども一人ひとりが自分らしさを発揮し、友だちの良さを知って認め合うことで養われると思います。子どもと教師がいっしょに授業を創ることが今まで以上に問われるでしょう。

前田：子どもにメディア創造力を身につけさせるには、まず教師自身が成長しなければ。さまざまなメディアに目を向けて精緻に観察し、教師自身メディア創造力を磨く必要があるでしょうね。

中川：なるほど。私は、メディア創造力を育成するには3つのポイントがあると考えています。第一が、「本質を見抜かせる」こと。ホンモノの作品を観察させて、ホンモノならではの発想

や企画の本質を知らしめる。第二が、「子どもを刺激する」こと。発想力や企画力を伸ばすには、子どもの好奇心や探求心を刺激することが欠かせません。第三が、「自分なりの視点を持たせる」こと。相互評価、自己評価、教師の評価を通して、自分自身に向かい合わせる。そして以上のポイントを実行するには、4つの方法があると考えています。

「メディア創造力」育成に不可欠な、4つの方法

方法1

差異やズレを比較し、実感させる

方法2

「見る目」を養う

方法3

「部分」と「全体」を往復し、目を配る

方法4

相手意識と目的意識を明確にする

方法1

差異やズレを比較し、実感させる

中川：まず、子どもに「差異」を比較し、実感させること。「ホンモノと自分の作品の差」、「伝えたかったことと伝わったことのギャップ」、そして「授業前と授業後の自分の変化」。比較こそ、成長のための第一歩です。

前田：比較することで自分に足りない点、改善すべき点がわかりますからね。

私は、ホンモノの商業用ポスターと自分たちが考えたラフスケッチとを見比べて改善策を練るなど、比較する場面を盛り込むよう配慮しています。授業のどの場面で、何のために比較するのかをよく考えることが大切ですね。

佐藤：比較は思考力を鍛えます。私も、自分の授業計画と子どもの成長とのズ

レを見て、授業設計力を鍛えてきました。しかし、ホンモノにただ触れるだけではメディア創造力は身につかない。ホンモノの価値と子どもに見せる意図を教師が認識し、子どもが何を学び、表現に生かしたのかを把握して個別評価を行うなど、授業計画を立てて実践する必要があります。

方法2 「見る目」を養う

中川：次に、子どもが「これに近づきたい」という「観察眼」を磨く。そのためには、「優れたホンモノの作品」をたくさん鑑賞させるのが近道です。

前田：私が担任した6年生では3学期に自画像を描くのですが、事前に古今東西の有名画家が描いた作品をいくつも鑑賞し、さまざまな技法や表現スタイルに触れられるようにしています。その結果、自分なりの表現を見出し、個性あふれる自画像が描けるのです。

中川：取材に時間をかけ、たくさん集めた材料から厳選させることも、見る目の育成につながります。

前田：パンフレット制作に使う写真を10枚から選ぶのと100枚から選ぶのでは、思考の深まりが全く違う。材料＝思考のカードをたくさん集めて厳選する作業を通して、「見る目」は磨かれます。

中川：子どもを評価する「教師の目」を養うことも欠かせません。

佐藤：基礎基本を徹底する「キチンと文化」では、評価の物差しはひとつあればよかった。でもメディア創造力を育てる授業では、子ども一人ひとりに合った物差しを持たなければ、自分自身に向き合わせることはできません。

中川：「ここまでは全員成長させたい」という最低目標は設定しますか？

佐藤：子ども一人ひとりに合わせた最低目標を設定をします。子どもによっては、ある時間はホンモノからほど遠い目標になりますが、スモールステップで少しずつ伸ばしたいと思います。

前田：私は「ここまでは必ずはい上がってこい」と全体目標を設定します。教師の物差しが低いと、子どもも伸びない。「インタビュー名人になろう」という授業では、事前に私自身がアナウンサーに話を聞き、「インタビュー」の本質を理解した上で授業計画と評価基準を設定しました。

方法3 「部分」と「全体」を往復し、目を配る

中川：「部分」と「全体」のバランス感覚も求められます。たとえば前田先生のポスター制作授業なら、キャッチコピー作りが「部分」。「部分」にとらわれすぎるとポスター「全体」が見えなくなるし、「部分」を疎かにすると

いい作品はできない。そのバランスの取り方をどう指導していますか？

前田：部分を作りながらも、絶えず全体を意識させています。部分と全体を常に往復し、その習慣を身につけさせる。こんな経験ができるのも、メディア

創造力の授業ならではのです。

佐藤：写生の時、一部分だけ細かく書き込んで全体のバランスを見失ってしまう子どももいます。私は一人ひとり個別に導き、部分と全体を往復する力を養わせたいですね。

方法4 相手意識と目的意識を明確に

中川：相手意識と目的意識を明確にしなければ、実践の成果は得られません。

佐藤：私は「切実感」を大切にしています。「ホンモノ」に近づける必要がある、相手に伝えなければならない切実さがあってこそ、相手意識も目的意識も持てる。作ることが目的にならない

ような、リアルなシチュエーションを設定するよう配慮しています。

前田：教科書には「博物館のパンフを作ろう」という単元がありますが、小学生が博物館のパンフを作る切実感希薄。私が担任した4年生では、「学校の良さを保護者に伝えるスライドシ

ョー」を作っています。身近な題材を、身近な相手に伝えることで切実感が生まれ、相手意識も目的意識も明確になる。「この表現で学校の良さがお家の人に伝わる？」と絶えず相手を意識させ、目的から逸れないよう指導しています。

ITならではのメリット。

D-projectが目指す道

中川：メディア創造力を育成するには、ITが効果的。プロが使っているのと同じ、または近いツールを使って、ホンモノに近づくことができます。

前田：切り貼り工作では、ホンモノに近づけない。ホンモノに近づけることで、子どもの意欲も伸びます。もちろんアイデアをラフスケッチして発想を

広げるなど、アナログ表現にも良さはあります。デジタルとアナログの融合こそ、ホンモノへの近道なのです。

中川：ホンモノに近づけるのは、過程のひとつ。目標設定や評価基準などの授業計画を立て、子どもの成長を見て授業を改善し、教師も成長してこそ、子どものメディア創造力も伸びるのだと

思います。D-projectでは、メディア創造力育成授業の実践事例を集め、分析・研究していきます。

今回は前田先生からメディア創造力育成授業の実践例を紹介していただきます。お楽しみに。