

“ごっこ”遊びで終わらせない。 「作っただけ」で終わらない。 メディア創造力育成の鍵を握る、 「切実感と現実感」を抱かせる “導入”とは？

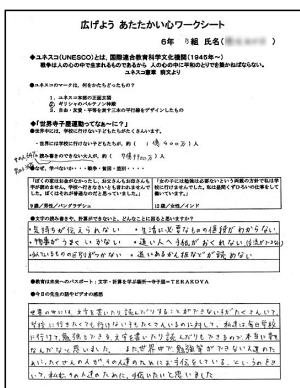


水谷浩三
学校法人暁学園
暁小学校教頭

「メディア創造力」の育成を主目標に掲げている、新生「D-project（デジタル表現研究会）」は、日本ユネスコ協会連盟主催「ユネスコ運動D-project」に取り組む、暁小学校の水谷浩三先生にお話をうかがった。「切実感や現実感を持たずにメディア表現活動に取り組んでも、薄っぺらくなってしまいます。実りあるメディア表現活動を実現し、子どもたちに力をつけさせるための、工夫を語っていただいた。

導入 ゲストティーチャーの談話で、現実感と切実感を生む

“ホンモノ”との出会いが、子どもを突き動かす



▲ゲストティーチャーの話は、子どもたちを激しく揺さぶる。キックオフ集会後のワークシートには、「勉強ができるのはとても幸せなことなんだとわかった」「この人たちを助けてあげたい」と、さまざまな思いが書かれていた。

「メディア創造力は、メディア表現学習を通して身につけるものですが、私は表現活動に入る前の導入が最も大切だと考えています」

水谷先生は、2003年から「ユネスコ運動D-project」に参加してきた。学校に行けない子どもの学び場として寺子屋を建設するユネスコ世界寺子屋運動に、書き損じハガキの回収（1枚45円の寄付になる）を呼びかけるリーフレットを制作して貢献するプロジェクトだ。

「リーフレットを作る前に、『キックオフ集会』を開催。日本ユネスコ協会連盟のスタッフや外国人の方をゲストティーチャーとして招き、“生”の体験を語ってもらいます」

いきなりゲストティーチャーの話聞かせはしない。まず一人ひとりに「文字の読み書きや計算ができないと、どんなことに困るだろう？」と想像させ、ワークシートに書かせるのだ。「看板が読めない、買い物するときに困る、手紙を出せない……。さまざま

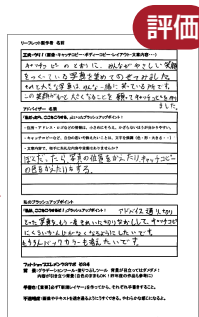
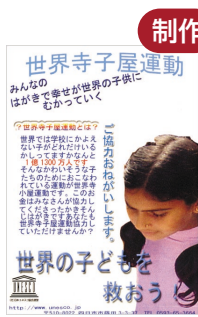
な意見が出ますね」

だが、現実はずっと過酷だ。「文字が読めないせいで、粉ミルクと農薬を間違えて飲ませ、我が子を亡くした」。ゲストティーチャーが語る、予想をはるかに上回る「現実」に、子どもは衝撃を受けるという。

「子どもは大きく揺さぶられ、驚き、自省、決意、新たな疑問など、さまざまな感情があふれ出します。普段はこういった社会問題に興味を示さない子ども、目の色が変わりますね」

“ホンモノ”との出会いが、切実感や現実感を芽生えさせると、水谷先生は指摘する。

「現地の状況を知る“ホンモノ”の人から、“ホンモノ”の体験談を聞くことが、子どもの原動力になる。この問題に真剣に取り組む姿勢、自分も何かしたいという使命感、そしてリーフレットを作る目的意識が明確になります。単に作っただけで終わらない、“ごっこ”遊びで終わらない土台が、キックオフ集会で作られるのです」



評価とブラッシュアップを繰り返して、リーフレットを作り込んでいく。キャッチコピーひとつも、妥協しない。ある子どもが「恵まれない子ども」というキャッチは、見下しているように聞こえる。私たちも同じ立場になって、この問題に取り組むべきでは？」と指摘したところ、全員が納得したというエピソードも。この問題を真剣に考えている証だろう。

制作

友だちとの相互評価、プロによる「ダメ出し」

評価と改善のサイクルで、作品をブラッシュアップ

ユネスコや世界寺子屋運動に関する調べ学習、リーフレット研究を経て、制作に入る。何段階にも渡って作品をブラッシュアップするのが、特徴だ。「手書きでラフを考えてから、パソコンで第一回目のリーフレットを作って印刷します。裏面がワークシートになっていて、友だちからの評価や今後の改善方針を書き込んでいきます」「私だったら、こうする」と銘打たれた相互評価欄には、「説明文がゴチャゴチャしているので、もっとスッキリしたら？」といった建設的なアドバイスが並ぶ。アドバイスを受け入れて改

善方針に盛り込む子もいれば、「これが僕のこだわりだから」と持論を崩さない子も。相互評価によって作品がブラッシュアップされるとともに、自分の思いやこだわりが明確になるのだ。「改善した作品を、アドビシステムズのスタッフに評価してもらいます。大人は子どもの作品を無条件で賞賛しがち。『プロの目で厳しくダメ出ししてください』と、お願いしています」

評価を受けて、裏面のワークシートに改善したい点を書き込んでいく。「一目で理解できるキャッチにする」「背景色を変えてメリハリをつける」など、

より具体的な改善策が並ぶ。友だちの評価、プロの評価を受け、2度のブラッシュアップを経て、最終作品が完成するのだ。

「トライ＆エラーを重ねて、納得いくまで何度も修正できるのが、デジタルの良さですね。リアルな写真を使って訴えられるのも、デジタルだからこそ。もちろん、ブラッシュアップを厭わず作り込めるのも、切実感や使命感という『土台』がしっかりしているからです。子どもたちはブラッシュアップのたびに少しずつ成長し、自分でもその手応えを感じています」

評価

現実の問題に取り組むからこそ、確かな成果が得られる

胸に芽生えた情熱が、子どもを変えた！

「作りっぱなしでは終わらず、成果の検証が可能なのも特長です」

昨年度は、子どもたちが作ったリーフレットで約1万6000枚もの書き損じハガキが集まった。活動の成果が、明確な数字となって現れたのだ。

「いい作品ができれば、反響も大きい。逆もまたしかり。非常にシビアな結果が出ます。それだけに、活動の成果や手応えを実感できるのです」

教科につながる力も、身につく。「自分の思いを簡潔にわかりやすく伝えるキャッチや文章を練ることで、国

語の力も磨かれます。世界各国の地勢や状況も学びますし、グラフや表を読解する機会も多い。社会や算数につながる力もつきますね。そして、総合的な学習の時間のめあてである、『自己をみつめる』『問題を解決する』姿勢や力も養えます」

成果は、これだけではない。子どもたちに変化が生まれたのだ。

「おとなしかった子どもが、プロジェクト報告会の発表役に自ら立候補。人前で堂々と発表し、周囲を驚かせました。この活動をきっかけに、不登校ぎ

みだった子どもが進んで朝早くから学校に来るようになったという話も聞きました」

どうPRすれば効果があがるかまで、子どもたちは考えるようになった。地元テレビ局にお願いして番組内で告知させてもらったり、高野山の参道でリーフレットを配布したりと、活動範囲はどんどん広がっているという。

「プロジェクトを通して、子どもたちは、自分なりに考え、積極的に行動するようになりました。これこそ、メディア創造力の土台だと思います」

メディア創造力 育成授業の視点

D-project会長
金沢大学教育実践総合センター
助教授 中川一史

メディア創造力とは「メディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を働かせながら、自己を見つめ、きり拓いていく力」を意味します。そのためには心をゆさぶられる思いに立脚したメディア表現活動でなくてはなりません。そして、制作過程で相互評価や専門家の評価を受けて何度もブラッシュアップし、正解のない問題に対して少しでもよりよい道をさがす。これをメディア創造力の育成では、「建設的妥協点をさぐる」ふるまいとして、重要視しています。子どもたちにギリギリの選択・ねりあげを要求することで、「もっとよくなるためにはどうするか」という視点を与えるのです。