

D-project 2 中間報告

教師が変われば、子どもは伸びる。 子どもが伸びれば、教師も変わる。

「メディア創造力」の養成を主目標に掲げた、新生「D-project（デジタル表現研究会）」は、今回の中間報告をお送りする。ここまでの活動で明らかになったことは何か。今後、どのような活動を進めていくのか。「メディア創造力」育成に不可欠な学習サイクルや、「メディア創造力」育成授業の価値と普及するためのアイデア、そして先生方へのメッセージを、D-project会長の中川一史先生に語ってもらった。



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

メディア創造力を育み、 子どもの将来をも切り拓く学習サイクル

「D-project 2 のスタートから約半年経ち、メディア創造力育成には、学習サイクルの確立が不可欠であることがよくわかりました」

下の図が、中川先生が指摘する「学習サイクル」。授業はまず、①の「相手意識・目的意識を持つ」ことからスタートする。

「今までの授業では、このプロセスを省略していきなり活動に入るケースが多々ありました。相手意識や目的意識を持たずに制作活動に取り組んでも、子どもは活動に必然性を感じられず、『ただ作っただけ』で終わってしまう危険が増します。誰に向かって、何を、何のために発信するのかを、子どもの心に刻まねばなりません」

相手意識と目的意識は、活動の土台であり、背骨。リアルで必然性のある

課題を設定し、子どもの好奇心や探求心、発想力や企画力を刺激する指導が求められる。

「②の『見る』プロセスでは、ホンモノをつぶさに観察し、そこに込められた思いや工夫を学びます。D-projectの特長である『ホンモノを観察する』活動も、ここに含まれます」

国語の教科書に載っている「アップとルーズ」について学ぶ単元で、テレビのスポーツニュースを観察し、アップとルーズの違いと使い分けを学ぶのもその一例。ホンモノに迫る目を養い、自分なりの視点を持たせることが、このプロセスでは重要となる。

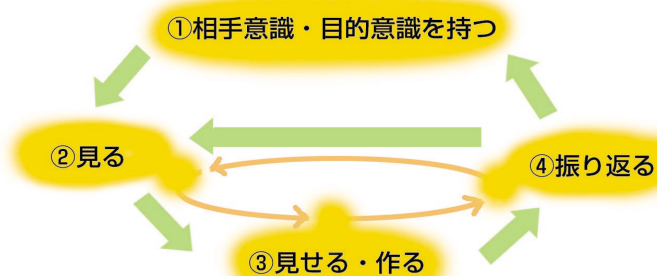
③の「見せる・作る」では、子どもに失敗を経験させながら、トライ＆エラーでブラッシュアップ。子ども同士で話し合い建設的妥協点を探らせる。

そして④の『振り返る』プロセスで、結果を振り返り反省点や改善点をあぶり出すが、ここで授業は終わりではない。むしろスタートであると、中川先生は指摘する。

「今までの授業では、活動を振り返ってオシマイというパターンが多かった。反省点や改善点を明らかにできても、すぐ反映できなければ意味がありません。メディア創造力育成授業では、ここからが本格的なスタート。振り返りでわかった反省点・改善点を踏まえた上で、もう一度相手意識や目的意識を確認し、ホンモノを観察して自分の作品や活動と見比べ、再制作に入ります。子どもにとっては苦しい作業ですが、この2サイクル目を経てこそ、いいモノが生まれるし、メディア創造力も育まれる。1サイクル目だけでは、『やりっぱなし』『作っただけ』で終わってしまいます」

この学習サイクルが必要なのは、メディア創造力育成授業に限らない。「総合的な学習の時間」で成果を上げている先生は、必ずこの学習サイクルを実行していますし、教科授業でも応用できます。さらに言えば、実社会も企業も、このサイクルにのっとって動いています。この学習サイクルを習得しておけば、自分の力で物事を考え、切り拓いていく大人になれる。子どもの将来に最も必要な力でしよう」

メディア創造力を育成するための、学習サイクル



教科書の単元でメディア創造力を 育む授業計画や指導書の開発も

しかし、この学習サイクルをただなぞるだけでは、メディア創造力は身につかない。各プロセスの要所をおさえる必要がある。

「実践授業事例をレポートしながら、各プロセスの要所を具体的に明らかにしていくのが、今後の課題です」

さらにD-project 2では、教科書に載っている単元でメディア創造力を育む方法の開発も視野に入れている。「今までのD-projectは、プロジェクト中心。しかしプロジェクトに参加できる

教師は限られていますし、参加しない教師はその効果や必要性を実感できません。そこでD-project 2では、今までのようなプロジェクト型の非日常的な授業計画に加え、教科書に載っている単元でメディア創造力を育む方法も開発・提案し、誰でもいつでも実践できる環境を整えたいと考えています」

教科書の単元に沿った授業計画書やオリジナルの指導書を開発することも考慮されている。「これからの学校現場には、新任の先

生が急増します。若い先生は指導書通りに単元を終えるのが精一杯で、指導書の行間を読んで自分なりに工夫をこらすのは困難。メディア創造力の育成まで手が回らないか、育みたいと思ってもどうすればいいかわからないケースが多い。D-projectで蓄積されたノウハウを凝縮した、授業計画書や指導書を提供することで、そういった若い先生方に第一歩を踏み出してもらいたいと考えています」

子どもの成長を浮き彫りにし、 教師が変われる環境を整えていく

一人でも多くの先生にメディア創造力育成授業に取り組んでほしい。新たな授業にチャレンジしてほしい。中川先生がそう願う背景には、自身の個人的な体験がある。中川先生も、小学校教員時代にこのような授業を行っていたのだ。

「教え子の一人が『今でもよく覚えていますよ』と言ってくれたのが、文化祭でお化け屋敷を催すために行った、段ボール集め作業。段ボールを集める作業を通じて、『どこから集めるか。どうやって学校まで運ぶか。文化祭後、段ボールをどう処理するか』を、子どもたちに考えさせたのです」

作業一つにも、「学び」があることを示す好例だろう。

「しかし、こういった授業を行っていた結果、校内で軋轢が生じてしまったのです。私が育てた子どもを次年度に受け持った先生から『なぜ？ どうして？』と簡単に納得してくれないので、授業がやりづらい』と言われたことも。学校全体、教育界全体を変えなければ

こういう軋轢はなくなりませんし、何よりも子どもが不幸になってしまいます。D-projectには、私のそんな思いも込められているのです」

メディア創造力育成に取り組み始めて、約半年。メディア創造力の定義も、より細かくなってきた。新たな定義の全文を紹介しておこう（※太字が新たに追加された箇所）。

「映像と言語の往復を促すようなメディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性を発揮し、柔軟な思考を働かせる。**感性と論理を併せ持つメディアの特徴に迫り、豊かな感性と論理的思考力を相乗的に高める。**これらを通じて、自己を見つめ、切り拓いていく力を育む」

映像と言語の往復とは、1枚の写真からメッセージを読み取ったり、メッセージ性を込めたビジュアル作品の制作などが当てはまる。論理的思考とは、たとえば国語の「話す・聞く・書く・読む」であり、感性とは美的センスや豊かな発想とも言い換えられる。「メ

ディア創造力＝何かを作ること」と考えるのは早計。まずつけたい力があり、メディアを使った創造活動をすることで、その力を効果的につけられることがわかったらメディアを使うのだ。

「先生方には、マクロ的な視点で学習をとらえてもらいたい。実践事例を模倣し、学習サイクルを踏襲するだけではなく、その奥にあるエッセンスを読み取ってほしいのです。『D-projectの活動はすごいけど大変そうだから』と、見た目の印象で二の足を踏んでほしくない。もちろん我々も、誰でも取り組める教材を開発したり、メディア創造力育成授業を行えばノートをまとめる力や読解力が向上するといった明確な材料を提供するつもりです。教師が変われば、子どもは確実に伸びます。同時に、子どもの成長を実感できれば、教師も変われます。D-project 2では、実践事例を通じて子どもの成長を明らかにするとともに、教師が新たな授業への第一歩を踏み出せるような環境を、整えていきたいと思っています」