

「ミニミニボランティア」
動画によるボランティア啓発CMの作成

対象学年

小学校4年生以上

時間数

15時間



上谷 典秀
三重県名張市立梅が丘小学校

使用ソフト&ハード

Adobe Premiere LE
Adobe Photoshop Elements

使用した物

DVカメラ
構想や絵コンテを書き込むワークシート類

身についたこと

どういった映像を撮れば自分たちの思いや考えが相手に伝わるかを考えるようになった。他人への思いやり、福祉活動への理解を深めた。また、マナー面の意識向上が見られた映像で表現することや発信することの利点や面白さを理解することができた

実践概要

公共広告機構が提供している「ちょボラ」(ちょっとだけボランティア・ちょっとしたボランティア)をイメージして、身近な生活の中で自分たちにもできるボランティアの場面を映像作品(コマーシャル)にして発信するという取り組み。身近にできるボランティアについての話し合い、シナリオ構想、絵コンテ台本の作成、ビデオ撮影と簡単な編集までを子どもたちに任せ、グループで1つの作品を仕上げた。完成作品は各班1分ほどだが、その制作過程において多くの学習要素が詰まった授業であった。

活動の流れ

1 ボランティアについて知ろう、考えよう(2時間)

身近ですぐにできるボランティアについて意見を出し合う。その中から映像作品として制作することで、広めて行きたいボランティア活動のテーマを各班で1つずつ選ぶ。



ボランティア活動は、1日を費やす大きな取り組みもありますが、今回は、もっと身近で今日からすぐに実行できるような活動を取り上げます。

2 シナリオ構想・絵コンテ・台本を書こう(4時間)

テーマに沿ってシナリオを書く。撮影する映像のイメージを絵コンテにして膨らませ、同時にセリフや使用する小道具なども決定しておく。



小学生には、絵コンテや台本などのイメージを持たせることが難しいので、サンプルを事前に用意しておく必要があります。また、完成作品の映像も指導者側が見本を提示するといいいでしょう。

3 ビデオ撮影と編集(5時間)

事前に撮り方の基本テクニックの練習をし、実際に各班でビデオ撮影を行う。編集はPCによるノンリニアビデオ編集で行う。



どういった角度で撮影すれば伝えたいことがうまく表現できるのか、作品の完成イメージを持たせて取り組ませましょう。また、PCによる編集場面では、指導者側の手厚い支援が必要となりますが、今回は、映像編集ソフトの使い方を学ぶのが主目的ではないため、最初は必要な機能(ビデオキャプチャ、カット、テロップ挿入)に限定しておきます。

4 作品の試写会と改善(3時間)

学級内で試写会を行い相互評価する。クラス内とは言え、客観的な評価を下せるようにし、お互いの作品の改善点を抽出する。



指導者側としては、この取り組みが「内輪ウケ」・「自己満足」に終わらないために、多少厳しい判定を下すようにして、改善点を明確にします。

5 完成CMの発信(1時間)

他のクラスや保護者、交流校への上映・情報発信を行う。単に映像を流すだけでなく、そのテーマ設定の理由や撮影、編集で工夫・苦労した点、活動を通して学んだことなどを、班別に発表してから上映したい。



ここでも外部の方々から評価をもらうようにします。再び改善点が見出されるかもしれませんが、新たな作品作りに対して、貴重な意見が聞けるかもしれません。

Information

- お待たせしました!!
- D-project 2003
- ホームページオープン

www.d-project.jp



今年の柱は、ワークショップとプロジェクト

昨年度は、さまざまな授業実践を提案することに主眼を置いてきましたが、今年はその先を目指した、ワークショップとプロジェクトの2つの柱に取り組んでいます。今回は、「D-project特製ワークショップ」をご紹介します。

単なる技術研修に終わらない模擬授業形式

キーワードは、「参加型」「授業を想定した」「子どもの学びを見すえた」「子どもの立場で体験」



作品例

「ちょっとだけ空き缶拾い」



タイトル画面



ゴミ箱の横の空き缶



さらに空き缶を捨てて
通り過ぎる子どもたち



残されたゴミ箱と空き缶



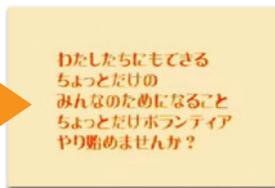
無関心に何もせず
通り過ぎる子どもたち



空き缶を拾ってゴミ箱へ
捨てる子ども



2人の児童がタイミング
よく出てきて「ナイス！」



メッセージ

活動のようす



テーマを選定中



作品のイメージをビジュアル化する絵コンテを描く



撮影映像をコンピュータへ取り込み確認



映像編集ソフトで映像を並び替える



作品を試写して改善点を見つけ

デジタル映像作品の最大の利点は、評価を受け入れてからの改善の容易さ

今回は、9月号の「学級ドラマづくり」と同様に、映像制作によって日常生活ですぐにできるミニボランティアを啓発しようというものです。

映像番組やポスターの制作を行う授業の場合は、やはり、評価後の改善が重要なポイントとなります。上谷先生は、最初、クラス内で盛り上がる班別に作った作品の試写会を見て、「子どもたちが一生懸命考えて取り組んだのだからまあいいか」と考えていたそうです。

しかし、ここで敢えて「ダメ出し」をして、「他人がこれを見てどう思うだろうか」「本当にPR活動になっているのか？」と厳しく迫りました。ここで子どもたちのやる気が向上するか、

逆に削がれるかは、指導者の対応によりますが、上谷先生は見事にもう一段ランクアップした作品に持っていくことができました。

「動画編集ソフトウェアを使うことができた」「作品を見てクラスで楽しめた」で終わってしまっただけでは、薄っぺらな学習となります。何が足りなかったのか、どうすれば第三者にうまく伝わるかを試行錯誤する場面を作り出し、乗り越えさせることが重要な学習場面となります。

デジタル化された作品の大きな利点は、「何度でもやり直せる・改善できる」ことであり、その利点を生かせるかどうかで、学習の深まりが大きく違ってきます。

Dproject 統括補佐
豊田充崇
和歌山大学教育学部附属
教育実践総合センター



「先生の立場で評価」「とにかく楽しい」...などなど。これまでの受身の技術研修とは違います。各地の教育委員会で開催し、参加された先生から「これまでやってきた授業のやり方を変えようと思った」「機会があればこのようにやってみたいと思った」という評価を沢山いただいています。

あなたの街でもD-projectワークショップ
プレゼンテーション、ワークシート、説明ビデオ、画像素材、操作マニュアルなど、ワークショップを開催するためのすべてをまとめたパッケージを提供しています。

授業では、特製マニュアルが活躍
研修ではできない、さまざまなバリエーションを可能にし、子どもたちの想像力をかきたてる「発想支援マニュアル」をマニュアルプロジェクトのページからダウンロードしてください。

どんなワークショップが見てみたい！
教材や資料とともに、実際のワークショップの様子をまとめたビデオをホームページに公開しています。www.d-project.jpをご覧ください。