

ヴィジュアル・リテラシーを育成するための学習プログラムの開発

学校教育専攻
学習臨床コース
高野 勝

1. 問題の所在と研究の目的

児童は、テレビと過ごす時間が長く、テレビからの影響について看過できない状況となってきた。テレビ番組から影響を受けたイジメや暴力問題も起こっている。しかし、これまでの学校教育では、放送番組を用いた情報の読み取りが中心に行われ、メディア・リテラシーの視点から考えさせることはなかった。高度情報通信社会の現在、学校現場におけるメディアに関する教育を再考し、テレビ番組を批判的に視聴したり、映像番組の制作体験を通して、情報の発信者として構成のプロセスを理解させる必要がある。

そのためには、映像視聴能力と映像制作能力の育成が必要不可欠である。ここでいう映像視聴能力とは、映像メディアの情報はものの考え方や価値観を伝えるために編集されたものであることを理解し、映像メディアから発信される情報をそのまま受け入れるのではなく、社会的文脈でクリティカルに分析・評価し、主体的に読み解く能力のことであり、映像制作能力とは、番組または作品の制作者として伝えたいテーマを相手にわかりやすいように工夫したり、構成のプロセスを認識しながら制作し発信する能力のことである。

そこで本研究では、ヴィジュアル・リテラシーを映像視聴能力と映像制作能力の両面か

ら定義し、それを育成するための学習プログラムを開発することにした。そして、小学校高学年を対象として、実験的に試行し、その有効性を検討することとした。

2. 研究の方法

2.1 学習プログラムの開発

学習プログラムの構成は、次のとおりである。()内は時数

スキヤニング・テレビジョンを用いた番組の視聴体験 (1)

民放とNHKの制作の違い(1)

バラエティ番組について考える(1)

テレビを批評しよう(3)

ニュース番組を比較しよう(2)

新聞記事によるメディア・ミックス(1)

アニメとCMでディスカッション(1)

映像視聴能力テスト (1)

第1作目の映像制作と視聴と視聴 (2)

映像技法の実習 (2)

番組を分析してみよう(1)

テーマ設定とシナリオ制作(1)

第2作目の映像制作(2)

テレビ会議による交流学习 (1)

2.2 調査

調査対象：石川県F小学校 6年生 63名

調査期間：平成16年4月～7月

2.3 測定道具

- ・ヴィジュアル・リテラシー尺度調査用紙
- ・児童が制作したビデオ作品
- ・毎時間の学習の内省記述

3．結果と考察

3.1 ヴィジュアル・リテラシー尺度得点による学習プログラムの有効性の検討

ヴィジュアル・リテラシー尺度を用いて、事前と事後と把持で調査した結果、平均点は、それぞれ 2.3 点、2.9 点、2.8 点であった。分散分析の結果、事前・事後・把持の時点におけるヴィジュアル・リテラシー尺度得点の差は有意であった。本プログラムは、児童のヴィジュアル・リテラシーの育成のために有効に機能していた。

3.2 映像作品の分析に基づく学習プログラムの有効性の検討

林ほか(2002)による映像作品評価表を用いて評価を行った。1 作目と 2 作目の平均点は、それぞれ 1.4 点、2.6 点であった。その差を検定するために t 検定を行った。その結果、映像表現能力の 3 領域(テーマ化・構造化・技法)すべてにおいて差は有意であった。ヴィジュアル・リテラシーの育成には、映像制作活動は重要な要素であることがわかった。

3.3 スキャニング・テレビジョン「スパゲッティ・ストーリー」を用いた学習プログラムの有効性の検討

映像の受けとめ方を調べるためにスキャニング・テレビジョン「スパゲッティ・ストーリー」を授業で活用した。授業後の内省記述を分析した結果、「映像には本物でないものもある」など、児童の映像視聴に対する認識が変化した記述が多く見られた。

3.4 ポスターセッションによる視聴変化からみた学習プログラムの有効性の検討

ポスターセッションをすることで、バラエ

ティ番組に対する自分の考えと友だちの考えの両面から思考を深める効果があった。

テレビ視聴の仕方は、教師が教え込むのではなくて、児童が問題を見つけ解決を進めていくポスターセッションのような学習プログラムが効果をもたらすと考える。

3.5 映像カテゴリー・理解要素マトリックスを用いた学習プログラムの有効性の検討

映像カテゴリー・理解要素マトリックスの手法を理解させた後、理解要素から映像カテゴリーに進むシナリオ作成をさせた。その結果、学習後は映像カテゴリーごとに撮影がなされていた。この手法を用いることで、児童に制作者が意図を持って映像を制作していることと映像を視聴する時の視点を理解させることができた。映像カテゴリー・理解要素マトリックスは、映像は再構成されたものであることを学ばせるための手だてとして有効であった。

3.6 テレビ会議システムを活用した交流学習の有効性の検討

テレビ会議システムを用いて、制作者側と視聴者側の意見の交流を行った。授業中の意見交換と学習後の内省記述を分析した結果、交流学習は有効であった。

4．まとめと今後の課題

ヴィジュアル・リテラシー育成のための学習プログラムを開発し、小学生を対象に実験的試行をした結果、ヴィジュアル・リテラシーの育成に有効であったという知見を得た。

しかし、今後、ヴィジュアル・リテラシー尺度調査項目を精査するとともに、小学校低学年と中学年用の学習プログラム開発することが課題として残っている。

指導 南部 昌敏

