

動画を活用した生徒が自主的に考える情報モラル

東京都立三鷹中等教育学校 能城 茂雄

情報モラルの学習方法として、教員が一方向的に事例を示す教授法が使われることが多い。しかし事例を教員が示すだけでは、生徒に望ましい情報モラルを身につけさせることは難しい。今回、生徒が情報モラルについて考え、何が問題であるか、必要な対策を自ら考えるために、情報モラルの動画教材を生徒自らが制作する学習形態を導入した。本発表では、授業の計画や生徒に指導するポイント、動画を活用した授業効果などを紹介する。

1. はじめに

これまで実施されてきた情報モラルの学習指導は、実社会で起きたトラブルの事例を、生徒に親しみやすい図や写真などを使い、興味関心を持たせるように、工夫してきた。しかし、生徒側では、提示する事例を自分には関係のないトラブルとして、見ていることが多い傾向にある。そのため、自分が実際にトラブルに巻き込まれて、事件の当事者となることで、初めて事態を認識する機会が多い。

本稿では、情報を取り扱う上で起こるトラブルの事例を、身近に感じられるようにすることを目的とした授業内容を紹介する。具体的には、生徒が1日を過ごす学校を舞台に、同級生や後輩に情報モラルを伝えることを前提とし、情報モラルに関する動画教材を、自分たちで作成することで、能動的に学習する方法を取り入れた。

実際の授業計画は、以下の通りである。

表 1. 授業の流れ

	学習目的	具体的な内容
導入	CMの撮影技術を模倣しながらの映像製作(映像編集法を学習)	<u>基本知識習得</u> (1)画像のデジタル化の復習 (2)映像編集技術の学習
発展	情報伝達のマラル(情報モラルの学習)	<u>教材の実写化</u> (1)作成テーマ決定 (2)動画制作上の規則の徹底 (3)事前レビューの設定
まとめ	学習の定着を確認	<u>評価(成果の確認)</u> (1)生徒による作品の相互評価

授業は「導入→発展→まとめ」の流れで構成している。「導入」では、画像のデジタル化についての知識を確認しながら、映像製作技術を実習を通して学習する。次に、「発展」では、本校の副教材として使用している「見て分かる情報モラル」^①で、取り上げられている情報モラルの各テーマを実写化する。最後に「まとめ」として、生徒同士で作品の評価を行うことで、学習内容の定着を確認している。

2. 導入「映像製作実習」(CMの模倣)

この単元では、情報のデジタル化について学習した後に、CMを模倣する実習を導入している。生徒は、YouTubeで公開されているTV CMの中から素材を選び、CMとして表現されている映像を再現するというテーマに基づき作品制作を行う。授業のポイントとしては、YouTubeを素材とすることに関連した著作権^②の取り扱い、動画データのコーデック、素材となる画像・動画の解像度に関する知識を確認するなどの授業での学習内容を復習する機会にも利用する。

使用した機材は以下の通りである。

撮影機材(学校より貸与)

- ・カメラ(4台) SONY α6000、SONY CX520V
- ・三脚(6本)

撮影機材としては、一般的なビデオカメラを使用するが、古いカメラの場合、映像を取り出す専用ケーブルや専用ソフトが必要となる場合があるため、本体メモリに映像を記録するAVCHDに対応したカメラを使用した。カメラは基本的に情報科所有の物を貸し出したが、それ以外の機材を使用する場合には、必ず事前に機材チェックを行った。また、撮影については必ず三脚を使うことを指示し、撮影の基礎についても指導を行った。

編集に使用したパソコン、ソフトウェアの環境

- EPSON Endeaver Windows7 32bit
CPU:Core i5 2400 3.1GHz mem:4GB
- Adobe Premiere Elements10
- Adobe Photoshop Elements10

3. 発展 (情報モラルの実写化)

本校において、情報モラルについての学習は、前期課程(中学校)で特別授業という形式で取り扱っている。また、情報科の授業でも、継続的に行うように配慮している。しかし、前述のように事例を紹介する形での授業形態では、視聴するのみの受動的なものになりがちである。そこで、副教材として使用している「見て分かる情報モラル」を実写化することで、生徒自身が事例に向き合わざるを得ない状況を作ることとした。動画の中で事例を表現することは、より臨場感のある学びの場となる。これにより当事者意識が向上する効果が期待できる。

3.1 テーマの決定

「見て分かる情報モラル」では、具体的な事例を4コマ漫画で見ながら学べる教材となっている。導入部分が4コマ漫画ということもあり、生徒が比較的関心を持って学習を行うことができる。今回の演習では、生徒を4人一組の班に分け、副教材で扱われている22のテーマから生徒達に一つテーマを選択させた。テーマを生徒達に選ばせることで、生徒達はテーマすべてに、自主的に目を通すことになる。どのテーマを実写化するか、検討することで、自分達が実写化するテーマ以外についても目を向けることになる。

3.2 動画撮影におけるルールの設定

情報モラルを実写化するにあたり生徒には、以下のようなルールを設定した。

- ①動画の時間は3分以内
- ②台本の提出
- ③施設使用ルールの徹底、
- ④撮影時の三脚使用

①、②のルールは、実写化する動画が冗長にならないようにするためである。生徒達は2度目の動画製作ということもあり、本来のテーマと直接関係ない部分を組み入れようとする傾向があるため制限時間を設けた。③は撮影における校内施設利用の制限である。班によっては早朝や休日に撮影を行いたいという要望が出る。施設の利用にあたっては、様々な校内事情があるため利用上の注意についても生徒に徹底した。④は三脚を使うことで手ぶれを防止し、映像のクオリティを高める

ように配慮させた。

3.3 事前レビューの設定 (教員チェック)

実写化した映像は、必ず2度チェックを行った。1度目のチェックは最初の撮影を行い、撮影データをPCに取り込んだ直後に行う。これはCMの模倣演習でも同様である。1度目のチェックを行うことでPremiereのプロジェクト設定や、シーケンスのプリセットの確認などを行い、致命的な間違いを防止する。2度目のチェックは作品の完成チェックとして行う。

映像作品の場合、生徒達が完成したと以为しても作品の意図が自分よがりになっていて伝わらないこともあるため、表現の方法や演出などの確認を行う。進行状況によっては、完成チェック前に動画チェックを行い、適宜助言を行った。

4. 評価

今回の授業では以下のポイントを特に重視した。

- ①画像・動画のデジタル化の知識定着を図る
- ②情報モラルにおける問題点・対策を主体的に考えられる映像となったか

特に②については、トラブルが起る原因が明確で、トラブルに巻き込まれる雰囲気や、解決策が伝わるかを重視した。

これらの成果が得られているかの評価は、相互各グループの作品の視聴で行った。作品は4人班で行うため、クラスごとに約10作品が完成する。いずれの作品も自分のクラスメートが出演し、自分達が通う学校が舞台となるため、どのような教材よりもリアリティがある教材となっていた。

5. まとめ

情報モラルの学習にあたっては、発達段階に応じた教育を行う必要がある。本授業の締めくくりとして、技術が進歩し取り扱うツール類が変化しても、情報を伝達する上で配慮しなければならないモラル・マナーに対する考え方は変わらないこと、普遍的なリテラシーを養うことが重要であることを生徒に伝えている。

参考文献

- (1) 見て分かる情報モラル第2版 日本文教出版株式会社
- (2) 学校の授業でテレビで放送されているCMを利用したいのですが、どうしたらいいですか？
富山県映像センター
http://www4.tkc.pref.toyama.jp/eizou/topics_detail.phtml?Record_ID=cd95b7c5d7e13e31fbad86acda6a4f9f