

年部が総出で道具の搬入や進行を手伝ってくれる。お祭りなどの地域行事も多く、そういう時は港じゅうの船に大漁旗が掲げられ、その光景は至極壯観である。

夏の最盛期になると、「今日、昆布干しあるから帰る」といって児童会活動を早退する子がいたり、冬には、「(家で養殖している) シジミ



「それ引け！最北の地引き網」の一場面

の水槽の水を取り替えるために、家の裏の海の水をバケツで汲んだら、中にクリオネが入っていた」と言いながら、空きビンにクリオネを入れて、学校に持って来たりする子もいる。また、生徒たちと話をしていても「日曜日にパパと船で釣りに行ったらトドの群れが泳いでいたよ。デカかった」、「先生、この前ねえ、家の裏の浜でアザラシの子どもを見つけたんだ。それで、おじいちゃんがしっぽを捕まえたら、(アザラシに)「カーッ」って言われたさ」などと、この地域がいかに自然に恵まれているかということが伺える。

多摩川にアザラシが迷い込んで大ニュースになったことは、まだ記憶に新しいが、ここではアザラシとの接触は家の裏で目にする日常なのである。

極めつけは、冬休み前の職員会議で、生徒に配布する「冬休みの過ごし方」についてのお便りに目を通した時だ。そこには「道路の近くで遊ばない」と並んで「流氷が来ても乗らない」という項目があるではないか。

このようなエピソードは尽きることがなく、ここで過ごした1年間は、私にとって毎日がある種のカルチャーショックの連続であった。

そして、まさに最北の漁師町ならではの行事がここにはある。それは7月に地域と学校が連携して行われる「地引き網体験」だ。

その日は、学校の近くの砂浜で、すでにお父さんたちが、地引き網を張っていた。子どもたちは、みんなで「ソーレ・ソーレ！」とかけ声をかけながらその網を引いて行く。先頭はお父さんたち。さすが海の男、網を引く背中も様になって

いる。少しずつ浜に近づいてきた網の中では、何やら勢いよくバシャバシャと音が……ドキドキ感は頂点に。

お父さんたちの「せーの！」の合図で、網の中から一斉に魚が飛び出し、子どもたちは奇声をあげる。マス、カレイ、アブラコ、カンカイ、カジカ、のほか、ホツカイシマエビやタコも捕れて、まさに大漁。エビは殻をむいて海水で洗い、その場で「おどり食い」。魚は、浜で待機していたお母さんたちが素早く包丁でさばき、炭で焼いてくれる。その味は何とも格別。“海の男”と“海の女”の連携プレーでこそ成せる品々。これを贅沢と言わずしてなんと言おうか。

その日、記録係としてカメラを回していた私は、大はしゃぎしながら魚と戯れる子どもたちの様子を見て、沸々と制作意欲が湧いてきた。家に帰るやいなや、感動が冷めやらぬうちに映像をパソコンに取り込んだ。そして、「こうした自然の中で暮らす最北の子どもたちの元気な様子を多くの人に見てもらいたい」という気持ちで一気に編集した。

完成した作品「それ引け！最北の地引き網」は、映像によるまちおこしを目指し、大林宣彦氏（映画監督）を校長に迎えて毎年芦別で行われる「星の降る里 芦別映画学校」の一環である「ふるさとビデオ大賞」に応募することにした。そして国内外から寄せられた作品の中から、事前審査を通過し、最終審査で「星の降る里 芦別賞」を受賞することになったのだ。

審査委員の講評の中には、「実に生命力に満ちあふれている。現在、関東では、フード業界の新しい技として、中国で加工して輸入される“骨なしの魚”を、元のかたちに復元してスーパーに置こうという計画があるが、これは進化というより退化である。このまま行くと、都会の子どもたちは魚に骨があることを知らないで成長していくことになる。そんな中で、稚内大岬小学校の子どもたちは、魚を海から自然のまま手掴みで捕って食べられる。あれだけの生命力を体に入れられる子どもたちは本当に羨ましい。都会の子たちにもできれば体験してもらいたいし、作品だけでも見てもらいたい」、「親たちが子どもたちを幸せにするために努力をしている姿。それは子どもの成長にとって本当に素晴らしいことなので、こういうことは全国の小学校で体験させてあげられたらいいと思う。しかしそれは、この北の端の、

端の端にある小学校だからこそ味わえるのであろう」などという、作品に対しての講評というよりも、どちらかと言えば、こういった地域の取り組みに対する感動の声が多かった。

今まで、この北の果てにある小さな小学校のことなど、まったく知りもしなければ、関心すらなかった都会の人たちが、審査会終了後の交流会では「大岬小学校の子どもたちは本当に幸せですね」「楽しそうで羨ましい。うちの子も大岬小学校に入学させたいです」などと私に話しかけてきた。そして、何よりも、この映像を通して、子どもたちの元気にはしゃぐ様子を見た人たちは、誰もが皆、微笑まずにはいられないようであった。

この時私は、学校という場所は、地域ジャーナリズムの要素を多様に秘めている場所であると感じた。子どもの元気な姿というのは、無条件で人を元気にするものだ。そして、学校はそんな伸び盛りの子どもたちが放つパワーで、いつだって満ちあふれている。もし、全国の学校の教職員やその地域の人たちが映像を制作する手法を身につけることにより、こうした子どもたちの元気な姿や、その地域の隠れた魅力を発信していく役割を担っていけば、日本ももっと元気になるに違いない。子どもの自然な表情というのは、突然取材にやってきたテレビ局などの外部の人間にはなかなか撮ることができないものであり、普段から子どもたちと接している学校の教師だからこそ撮れるものである。このように、いつも見ている風景を、その人がその人の視点で映像作品にできるというのも地域ジャーナリズムの意義ではないだろうか。私はいつの日か、そんな教職員や地域からなる映像のコミュニティを築いていきたいと考えている。

(5) ムーブユースの最近の活動

「映像でまちを元気に」をモットーに、ムーブユースがNPO法人として認可を受けてから1年以上が過ぎ、2004年6月には、都市計画の専門家らによって、全国のまちづくりに貢献した団体を表彰している「第2回日本都市計画家協会賞」において、「学生まちづくり部門賞」を受賞した。その後も、行政の観光情報のポータルサイトの運営や市民上映会の開催など、様々な活動をしてきたが、一番最近の活動の1つに「環境（ふるさと）に学ぶ」フォーラムがある。

2004年12月18日北海道教育庁宗谷教育局主催で、「環境に学ぶ」と題した地域教育推進事業・地域教育フォーラムが稚内市立図書館で行われた。

利尻礼文サロベツ国定公園の30周年を記念し、第1部では環境学習フォーラム北海道代表の藤田郁夫さんによる基調講演。第2部で

は国立公園の所在地である利尻、礼文、豊富の3校の生徒が、各校で取り組んでいる環境保全活動を映像の紹介。第3部では高校生パネラーによる意見交換を行い、これからの国立公園を、若い世代の人たちがどのように守っていけばよいのかということについて交流した。

このフォーラムの開催に当たり、ムーブユウは生徒たちの報告用映像制作のサポートをすることになり、ムーブユウのメンバーの西脇友美が中心となって1カ月前から担当スタッフが各高校へ足を運び、教員や生徒との打ち合わせを重ねてきた。

当日会場には一般市民をはじめ、各市町の教育長や、各学校の校長・教頭先生、地元の高校生も訪れ、会場は満員御礼となった。

高校生とムーブユウのスタッフがアイデアを出し合い、制作した各高校の取り組みの報告映像は、どれも地域色が如何なく発揮されており、参加者にも「各学校の様子が目で見られる」と好評で、地元稚内の高校生からも「私たちもこのような映像を作ってみたい」という声もあった。

そうした取り組みをこのようなフォーラムを通して地域の人たちに知ってもらうということは、意義深いことである。

そして、われわれムーブユウのメンバーが、こうした各学校の情報発信の一端を担い、宗谷地域の環境保全と教育庁が推奨する「地域教育推進事業」に寄与できたことは、この地域におけるNPO法人として大変幸せなことである。

私たちのこうした活動のひとつひとつはささやかなことかもしれないが、将来必



「環境に学ぶ」フォーラム、高校生たちによるパネルディスカッションの様子

ずや地域活性化の一端を担って行くものと信じ、地域の魅力を発掘・発信する「市民メディア」の先駆けとなるべく、活動を続けていきたい。

情報教育への提言

2003年度より、全国の高等学校において教科「情報」が必修科目として新設された。しかし現在、高校における情報教育はまさに試行錯誤である。主な問題点として、現在は夏休みの短期講習で情報科教員の免許を取得した、いわゆる代替教員たちが授業を行っている学校が、教科新設から2年余り経過した今も依然多く、教員たちの間で何をどう教えていいのかわからないといった声が非常に多いということがあげられる。単なるパソコン操作の授業で終わってしまっている学校も決して少なくなく、一部の教員たちの間では「情報科教育不要論」もささやかれ始めている。こうした状況を踏まえて、私は、情報メディア学部で学んだ1人として高校の情報教育に提案できることはないだろうかと考えた。

そこで私は「情報教育」に提案できるものとして、「映像メディア教育」を根幹に位置づけた授業の展開を提言したい。しかし、なぜ私がそもそも「映像メディア」が情報教育の授業づくりの核になり得ると考えるようになったのか、それは、前半に述べた、「映像コミュニティ・ムーブユー」の一連の活動に基づいている。すなわち、私は自分たちで映像作品を制作し、それをインターネット上で公開、さらには地域の人に見てもらおうべく上映会を開催するという一連のプロセスの中で、ネットワークやプログラミングのことはもちろん、著作権や肖像権、表現の分野に至るまで、これまで大学で断片的に学んできたことのひとつひとつが何を意図していたのかということが、ようやくつながって見えてきたのだ。「いったいどうしてこの技術が必要なのだろうか？」から、「ああ、だからこういう技術が必要なのか」という、本来「情報メディア学部」で学ぶべきことは何であるかという足がかりを築くことができたのである。学ぶものにとっては「わからない」ことがいちばん辛いことであり、「わかる」ことこそ喜びなのだ。

私はたまたまそういった偶然が重なることにより、学習意欲を喚起させることが

できたが、そうした経験だけにとらわれず、「映像制作」に関わる一連のプロセスを客観的に体系化してみることに、現在も具体的な教授法すら確立されていない高校の情報教育に提言できることはないか、授業の中で生徒が楽しみながら情報の本質を必然的に学ぶことのできる授業づくりができないものかと考えるに至ったのである。

(1) 高校における情報教育の現状

今、学校現場ではどのような授業が行われているのであろうか。高等学校普通教科「情報」においては「情報A」・「情報B」・「情報C」というように3つの領域に分けられている。その理由は「履修する生徒の興味・関心の多様性を考慮するため」とのことである。

しかし、生徒の興味・関心の多様性を考慮するとは言っても、「A・B・C」のどれを行うかということに関しては、生徒に選択肢はなく、学校側で生徒のレベルや地域的なことを考慮し、「A・B・C」の中からどれか1つを選択するということだ。生徒の個性も得意分野も多様の中で、1つの科目をわざわざ3つの領域に分類する意味が果たしてあるのだろうか。

次に現行の教科「情報」の教科書を見てみると、学習指導要領に書かれていることをそのまま目次にしたような内容になっており、全体的な流れはどの出版社のもの皆同じである。これらの「情報」の教科書に沿って、用語や知識だけを詰め込むような授業を行っても、生徒の学習意欲を継続させることは到底難しいであろう。さらに、そのような教科書をもって期末試験問題を作成した場合、やはり教科書に沿った内容になることは必至である。

以下は、とある高校の「情報」の2003年1学期期末試験の試験問題の中から抜粋したものである。

- ①「“LAN”を日本語にせよ」
- ②「オーケストラはマルチメディアである。○か×か」

①の正解は“構内情報網”である。しかし、「LAN」=「構内情報網」と、LANの日本語訳を理解したところで、果たして本当にLANを理解したことになるのか、

疑問を持ってしまう。②の模範解答は、あいにく手元にないが、いずれにしろ、マルチメディアとは何かという定義が百家争鳴の中で、「オーケストラはマルチメディアである、またはそうでない」などということ断言してもいい内容なのか。

上述した例は極端な例ではあるが、現行の情報科の試験問題は往々にして、○×方式や穴埋め式の設問が多い。これは、市販されている教科書ワークも、ほとんどが○×方式や穴埋め式で構成されているので、仕方がないことなのかもしれない。むしろ現場の教員は一生懸命やっているといってもいいであろう。しかし、そういったテストでメディアの特性について理解しても、本当に情報の本質について学んだことにはならないのではないであろう。

かといって、大学や専門学校で学ぶような高度な内容をそのまま高校生向けの「情報」のプランにしたのでは、現状を考えても、すべての生徒に理解させることはとても困難である。生徒の学習意欲を持続させるためには、誰もが理解可能な順序にそってカリキュラムを作っていかなければならないのである。高村泰雄は次のように述べている。

現代科学の構造は、公理的または論理的順序、及び歴史的発展の順序などを原理として構成されているが、教育内容の構造は、さらにそれとは異なった「すべての生徒に理解可能な順序（＝認識過程の法則性）」とでもいうべき構成原理によって、それらを統合し構成されている。したがって、教育内容の構造は、現代科学の構造を「すべて理解可能な順序」という原理で再構成したものとすることができる。このことは現代科学の一般的・基本的概念や法則がそのまま教育内容となるのではなく、生徒の認識過程の法則をくぐりぬけることにより、初めて教育内容として取り込まれることを意味する。教育内容の構造はそのまますぐに生徒の認識活動の対象となることはできない。それは、1度、科学教育空間の歴史的・社会的課程の側面に持ち込まれ、そこで教授過程として加工される。教授過程は、教材の構造によって規定されるが、逆に教材の構造は、教授過程に担われてすべての生徒が完全に認識できるものとなる。したがって、教材の構造と教授過程は相互に規定しあいながら、ひとまとまりの

のとして生徒の認識活動の直接的な対象となるのである^(注1)。

最先端の情報技術の基本的概念や法則をそのまま教えても、それが生徒にとって理解することが困難であれば、いくら画期的な内容であっても、必ずしもよいカリキュラムとはいえない。教材として取り上げたものの中に、どのような教育内容があるのかということを教師が明確に示し、生徒が目的意識を持って積極的に学習に取り組めるような内容でなければならないのだ。

(2) 映像メディアを核とした情報教育

このようなことから、私は「映像メディア教育」を根幹に位置づけた授業の展開が有効であると考え。欧米では、わが国よりもはるか昔から映画や、マスメディアを使った映像教育が義務教育として行われてきた。しかし情報技術の発展により、個人でも映像編集が可能になり、わが国でも映像制作を教育の中に取り入れる活動も広がりつつある。

沖縄県嘉手納町では、撮影から編集まですべて小・中学生たちで行い、土曜日と日曜日の2日間で学校紹介や町の人へのインタビューレポートなど10本の映像作品を制作したという例がある^(注2)。

この嘉手納町では子どもたちが制作した作品を「嘉手納町子ども映像祭」と題し町民向けに上映会を行ったところ、児童、生徒とその関係者や町民など約700人が参加している。

ここ稚内でも、市立潮見ヶ丘中学校の「総合的な学習の時間」の中で、生徒たちが風揚げの様子や見学実習などを映像作品として制作し、学校祭において上映会を行っている。同校の校長先生の話によると、稚内市内の他のどの中学校も本当は映像制作の授業をやりたいようなのだが、人員や設備の問題から、実現が難しいのが現状とのことである。

このように、映像制作を教育の中に盛り込んだ取り組みは次第に広がりつつあり、映像制作の授業そのものは、もはや新しいことではない。

「百聞は一見に如かず」というように、映像は、1度に多くの情報を伝えることができ、見る人の心を惹き付ける。言葉で説明するよりもはるかに影響力を持って

いるのだ。しかし、人に与える影響が強いだけに、危険な側面も多く、より慎重に扱う必要があるということも忘れてはならない。そうした「負の側面」を視野に入れたうえで、映像の送り手の立場に立った時初めて、情報機器の操作方法及び映像作品の制作手法だけではなく、先述したように、撮影を通した人間のものの見方の考察、インタビューを通した言葉によるコミュニケーションの重要性、編集を通した表現の工夫、映像を用いて効果的に感情や感覚を伝えるにはどうしたらよいかということについて考える深い考察力が身につく。

映像とは映像情報そのもののほかに、文字情報（字幕テロップ）、音声（ナレーション・BGM）、色合いなどによって構成されている。こうしたことから、「情報とは、様々な情報がかけ合わさることにより新たな表現を生むものである」ということを体感することもできる。

また、自分たちの表現として情報を発信する際に発生する責任という意味で「知的所有権」などの事柄についても、より身近な問題として考えることができる。特に著作権に関する学習では、単なる法律学の学習に終わるのではなく「著作権法」第一章・第一節・第一条の目的の部分の「文化の発展に寄与することを目的とする」を引用したうえで、なぜそのような法律ができたのかということを考えることが大切である。自分たちで映像作品を制作し発信することにより、生徒自身が著作者としての意識を持つことができ、法の枠組みについて自分たちの問題として受け止めることができる。

現在、多くの高校の情報の授業の中で行われている「ワープロソフト」や「表計算ソフト」の学習だけを例にとっても、無意味な文章や数字を入力させる作業の中で、生徒から「どうしてこういうことを学ばなければならないのか」という質問があった時に、「これからの情報化社会に必要な能力だから」という社会側の論理を押し付けることは確かに簡単なことである。しかし、それは一種の脅迫的言説であり、「この能力がないと社会の仲間に入れない」という意味においては、非教育的論理であるともいえる。それぞれの学習内容と自分たちが生きていくこととの関係性を見せて、生徒が納得できるきっかけを提示する必要があるのだ。仮に、生徒たちが独自で制作した映像作品を地域の人に見てもらおうための上映会を開催するという

行程を組めば、上映会の案内やポスター、当日のプログラム及びアンケートの作成、さらにアンケート結果を集計する際には表計算ソフトの学習もできるので、生徒にとっても、学習活動の目的が明確であり、またグループ活動によるパソコンソフトを通したコミュニケーション学習も可能である。

また、父兄に見せるために作成した案内の文章の内容を少し変え、マスコミ向けのプレスリリースに変えるという作業を通して、単なるワープロ機能の学習だけではなく「情報とは再利用が可能である」ということを理解させることもできる。そして、そのプレスリリースのを読んだ新聞社の中の何社かから反応があれば、生徒たちは学校以外の機関に自分たちの情報を提供し、その反応が返って来たという喜びを味わうことができ、同時にメディア・アクセスについても学習することができる。

今まで、メディアの状況はマスメディアが圧倒的力を持っており、一般人は表現する回路自体を持つことができなかつた。しかし、インターネットを代表するIT技術の進歩により、一般の人でも情報を発信し、メディア環境を変化させることができるようになりつつある。とりわけ、映像編集は、かつてはテレビ局など専門の編集機器を所有する人たちの特殊技術であったが、今日ではビデオカメラとパソコンさえあれば、誰でも簡単に映像編集を行うことができるようになり、新たな表現の分野としても注目され始めている。そうした文明の産物を、単なる新しい技術を利用した遊びに終わらせることなく、よりよい社会を実現するための仕組み作りに昇華させるべく、メディア表現という視座で情報教育の概念の中に統合していくことは非常に意義のあることだと考える。

情報教育の根幹に「映像メディア教育」を位置づけることは、コンピュータの操作だけではなく、メディアに対して批判的でもあり、かつ柔軟で創造的な感性を磨くことができるという可能性に満ち溢れているのだ。

(3) 知的所有権

知的所有権に関しては、「情報の信憑性」などといったタイトルで、「情報A」「情報B」「情報C」のどの教科書の中でも必ず取り扱われている。しかし、法律の知識のない生徒に対して、いきなり「知的所有権とは？」という議論の投げかけ

をし、「法律学」のような授業を展開させるのであれば、教師も法律に関する相当量の知識がなければならず、「情報」の本質からもかけ離れてしまうことが予想される。その上、生徒の予期せぬ質問に対して、教師が答えられなくなってしまった場合、生徒の信頼をなくしてしまう恐れもある。また、「情報」の教員が、にわかには勉強した法律の知識だけで、生徒に苦し紛れで嘘の情報を教えるようなことがあってはならない。そもそも知的所有権と一言でいっても、そのすべてを「情報」の授業の中で網羅することは容易ではない。したがって「情報」では、最低限必要な事項についての法の枠組みと概念を理解することに的を絞らなくてはならない。ここでは、知的所有権の中にある「著作権法」第一章・第一節・第一条の（目的）を引用してみたい。

この法律は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与することを目的とする。

デジタル情報の拡大と多様化に伴い、映像作品を制作するうえでも、知的所有権——特に著作権関連の知識が求められるようになってきている。映像作品を制作した場合、その著作権は制作した生徒のものであるため、生徒自身も、著作権に関してより身近な問題としてとらえることができる。映像制作において、著作権関連の知識は、他者の権利を侵害しないためにも情報の発信者として理解しておかなくてはならないことのひとつである。生徒1人ひとりが作者になるという意識を持ち、判断し難い諸問題に対する具体的な適応力を身につけることが重要である。

また、厳密にいうと、映像制作に必要なとされるものとしては、知的財産権、著作権、著作隣接権、著作人格化権、パブリシティ権、デジタル映像の放送、配信に関わる基本的なデジタル化権から公衆送信権、送信可能化権などがあるが、「情報」の教員は、最低限そういった法体系の枠組みと基本的な法の概念を把握し、ブロードバンド時代の知的所有権に関する的確な判断力と対応力を身につけておかなくてはならない。

(4) インターネットとストリーミング技術

「これからは誰もが放送局を開ける時代」という類のフレーズを、たびたび耳にしていたものの、私自身、映像制作に携わるまで、それがどういうことなのか正直、理解していなかった。

自分たちが制作した映像作品がストリーミングにより、インターネット上で放送されるのを目にして初めて、それがどのようなことなのかかったのである。とある「情報C」の教科書では、ストリーミングについて次のように解説していた。

「音声や動画のファイルをダウンロードしながら再生する技術のことをストリーミングといい、専用のソフトウェアによって、送信されるデータのすべてを受信する前に再生することができる。」

仕方がないことかもしれないが、これでは説明不足であることは否めない。ただ言葉の意味を覚えるだけではなく、ストリーミングという技術がどのような点で従来のモノより優れていて、今後どのような可能性があるのかということを考えていなくてはならないであろう。

もし、「自分たちが制作した映像作品をインターネット上で紹介し、動画情報として世界に配信することができる」という切り口から、ストリーミングの話へ発展させることができるのであれば、【A/D変換】⇒【エンコード (Encord)】⇒【配信 (アップロード)】⇒【IP ネットワーク】⇒【受信 (ダウンロード/バッファ)】⇒【デコード (Decord)】⇒【再生】といった流れの中で、データの圧縮/解凍についてや、アップロード/ダウンロード、そして、通信プロトコル、サーバーの概念についても体系的に学習することができる。1つひとつの作業は、当たり前作業かもしれないが、「なぜその作業が必要なのか」ということを考えると、情報の再利用や構造化についても深く考察していくことができる。

ストリーミングによるインターネット放送は、現状ではまだまだテレビやラジオ放送には及ばない状況であるが、インターネットとブロードバンドを基盤としたメディア技術として十分な将来性を持っているといえる。実際に従来のテレビ業界は、これまで電波が担ってきた役割を通信に奪われるという懸念から戦々恐々としている。すでにアメリカなどでは、従来の電波放送に比べ、利便性や経済性にも優れて

いることから、これまでのテレビ放送を高速・大容量な通信インフラを基盤とするストリーミング放送に転換しようという動きもある。さらに、圧縮技術の向上や、双方向性などの機能面が進化していくことにより、わが国における情報事情も大きく変わっていくものと考えられる。

こうした社会状況を考えても、情報の授業の中で、ブロードバンドのコア・テクノロジーともいえるストリーミング技術の概念について触れるということは、インターネットの仕組みについて理解するだけではなく、時代を読む視点を養うという点でも価値のあることである。

「情報」の学習においていちばん大切なことは、人間がメディアを構成していくプロセスを学び、表現と意味のつながりについて独自の観点で深い洞察ができるようになることだと私は考える。また、そうしたプロセスの中で「情報」がどのような性質を持つものなのかということも次第に理解していくことも大切である。

現代科学の概念について、「そういうものだから覚えておきなさい」という風に生徒に押し付けるのであれば、専門的な技術や知識さえあれば誰でも簡単に教えることができる。わざわざ情報教員などを設けずに、ITの現場で働くプロを学校に招いて授業をさせた方がよいであろう。しかし、情報の教員が情報の教員たるゆえんは、そういった現代科学の一般的概念や法則を、生徒の理解可能な法則に変換することができるところにある。時代が変われば当然身の回りの情報技術も変化していく、情報教育に携わる者は、その時、学ぶにふさわしいものを見究めるだけではなく、そこにはどのような教育内容があり、それを理解可能な法則に変換するにはどうすればよいのかということを中心に常に考察していかななくてはならない。

(5) 模擬授業

1) 学習指導案

それでは、ここまで私が述べてきた構想をもとに作成した学習指導案を示したい。私は、卒業研究の一環として、指導計画の第1回目の授業という設定で、高校の教員、大学生、高校生を対象に、3回にわたり模擬授業を行った。この指導案は、1時間の授業という設定でありながら、年間指導計画の構想を示すプレゼンテーションでもある。模擬授業という形のプレゼンテーションにより、受講者に、この構想

に対する評価をしてもらった。

①カリキュラム名

「映像制作を核とした情報教育 ～映像メディアを通して情報とは何かに迫る～」

<年間指導計画>

- 1 情報とは何か（本時）
- 2 企画制作
- 3 撮影インタビュー
- 4 編集
- 5 ポスター・プログラムの作成
- 6 各種案内文の作成
- 7 上映会
- 8 アンケート集計
- 9 発表
- 10 インターネットの仕組み

②年間目標

- 映像作品を自ら制作することにより、メディアを通じて送られてくる情報を主体的に受け取れる力、メディアを活用して伝えたい情報を発信できる総合的な力を育成する。
- メディアを表現の手段として有効に活用するためにはどんなことが必要かということを自ら考えることができる力を育成する。

③本時の指導計画

～本時の目標～

- 映像作品を見ることによって、映像という「情報」が人に与える影響力について理解させる。
- 編集途中の作品と完成した作品を見せることによって、映像情報は様々な情報の与え方の工夫によって新しい表現に変化するものであるということを理解させる。

④準備

- 映像素材
- ビデオデッキ
- プロジェクター

⑤展開

段階	時間	学習活動	学習内容
導入	10	<ul style="list-style-type: none"> ● 10個入り98円の卵と、6個入り248円の卵両方を見せて自分ならどちらを買うか問いかける。それぞれに理由を聞く。 (「ふぞろいの卵たち～ファーム・レラの挑戦～」上映) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 情報は人に大きな影響を与える。
展開	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 最初に見せた「6個入り248円」の卵は、実は「ファーム・レラ」で作られた卵であると説明。 ● 映像作品を見てから、卵に対する印象がどう変わったか意見交換する。 ● 映像メディアの持つ力について説明する。 ● 次に編集途中と、完成品の2つの映像を見せて、制作の過程について説明する。最初は撮影したものをただ1分間につなげただけの映像。次に、その映像に字幕、ナレーション、BGMを加えたらどうなるか。 (「こころのリセット」上映) ● 完成作品を見て、どういう印象を持ったか。最初に見た映像と、何が変わったのか意見交換する。 	<ul style="list-style-type: none"> ● メディアを構成する基本的な情報とは何か。 ● 情報はかけ合わせることで、新しい表現を生み出す。 ● 表現することは情報の与え方を考えることであり、情報を削ることである。
整理	5	<ul style="list-style-type: none"> ● これから自分たちが1年間かけて映像を制作し、最後に上映会を開いて多くの人に見てもらおうということを説明し、1年間の学習計画の説明をする。 ※今後の展開を生徒がイメージできるように説明する。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 発信者になるということはどういうことか。

(6) 第3回北海道高等学校情報教育研究大会にて(2003年8月11日)

情報の教員として、まだ教壇に立った経験のない私は、ここまでいわゆる自分の理想論だけを述べてきた。しかし、高校の新教科「情報」の中で授業を行うことを前提にしている限り、現場の教員の意見を聞かないわけにはいかないだろうということは常々感じていた。そんな折、北海道高等学校情報教育研究大会から、情報メディア学部の子生として、「ムーブユー」の活動を通して情報発信を行ってきた立場から、高校の情報教育について話をしてほしいという依頼が来たので、私は「映像制作を核とした情報教育」というテーマで、教科情報の模擬授業を行うことにした。結果として、現役の高校で情報を教える教師と私が皆の前で「模擬授業対決」を行うという内容になった。そして、そこで実際に自分のプランを発表し、各学校や研究機関で情報教育に携わる方々から、このプランについて感想や意見を聞くこ

とができた。

日時：2003年8月11日（月）

会場：北海道大学学術交流会館

対象：北海道内の高校や研究機関で情報教育に携る方々

構想に対する評価

アンケート結果は以下の通りである。

- 大変勉強になりました。“情報”とはどういうものか、生徒に伝えることは難しいですが、今回の模擬授業を受ければ、とてもわかりやすく伝わると思います。
(北海道立R高校教諭)
- まさに「百聞は一見に如かず」。映像メディアの持つ力を百の言葉で説明するよりも、あの1本の映像作品を見せることでしっかり伝わりました。“映像作品の上映会”というのを核として、そこから個々の問題に取り組むという視点は大変新鮮でした。(北海道立S高校教諭)
- 導入部分は特に新しい教科では重要な部分なので、よく練っていたと思う。それぞれ切り口は違うかもしれませんが、自分の持っているもの、身近なもの、そして生徒の取っ付きやすいものの中から、その時最高と思われる題材を教材化し、続けられたらいいなと思いました。大変エネルギーのいる教科に敢えて他のカテゴリーから飛び込んでこられた勇気は素晴らしいと思います。私も負けずに頑張りたいと思います。(私立函館S高校教諭)
- 4月にあれだけの作品を生徒が見たら自分もいい作品を制作したいと思い意欲的に取り組むのではないかと考えました。あとはそれに付いてくるもの（上映への準備）も大切だという意識が生徒にあればさらによいものになると思います。(北海道立H高校教諭)
- 間違った情報、意図的に心情などを操作する情報もあるということを強調してもよいかも知れません。(北海道立H高校教諭)
- 実際に映像を見ると、映像メディアの力がどのようなものか大変わかりやすかった。できればそのネガティブな面（テレビのワイドショー等）も具体的に触れたらさらによいのでは。(W大学教授)

- 何を目的とし、目標とするか、初めの授業で生徒たちに明確に示せたと思います。授業内容と年間(半期)指導計画、目標目的にあった学習内容を提示し、見につけていくという流れは素晴らしいと思います。(W大学学生)
- 実際に映像作品を作成して授業を行うのは見習って授業に取り組みたいと思いますが、大変そうですね。(北海道立B高校教諭)
- “情報は人の考えに影響を与えるもの”→注意しないと悪くもできるということを必ず知らせるべきだと思う。今の生徒はこちらが伝えたいことがそのまま伝わるとってはいけない。生徒自身もいろいろな情報を持っている。このような作品を作ることは素晴らしいのですが、日々の授業と部活動等のことを考えるととても難しいことですね。時間が取れないと思います。(私立R高校教諭)
- 若いエネルギー、熱意が感じられ、非常によかった。羨ましい限りです。◇視聴覚情報の中の映像と文字の特質はあとでやるのでしょうか。◇コンセプト(意図)コンテンツ(内容)情報(あるいは情報発信)と我が身との関わりあいをどこで触れるのでしょうか。実習させるのであれば、生徒の相互評価を取り入れた方がよいのではないのでしょうか。(札幌市立K高校教諭)

全体的に、単に「映像編集はオモシロイ」で終わってしまっただけではいけないと懸念する慎重な意見が多かった。それは逆にいうと、今回のプランは、到底実現できるはずのない夢物語としてではなく、情報教育の領域が持つ課題の1つとして真面目に受け止めてもらえた結果であると筆者なりに解釈している。このような現場の情報教員の生の声というのは大変貴重である。

(7) 稚内北星学園大学「情報科教育法」にて(2004年1月21日)

稚内北星学園大学において、「情報科教育法」を履修する学生を対象に、学習指導案で示したものと同じ内容の模擬授業を行った。情報の教員を目指している学生たちが、この授業プランについてどのように受け止めるのかということは大変興味深かった。

日時：2004年1月21日(水)

会場：稚内北星学園大学

稚内北星学園大学2年生(男子17人、女子5人、計22人)

構想に対する評価

アンケート結果は以下の通りである（※構想に関して述べているものを抜粋）。

- 一番後ろの席にいたけど全員がスクリーンに引きつけられていた。◇「“情報”はコンピュータ操作」というふうにとらえられがちだけど、映像を中心として授業を展開させていくのは斬新だと思った。最終目標がはっきりしているのもとてもよいと思う。
- 映像を核とする授業に驚いた。今日この授業を聞いていなかったら授業の内容はパソコンであれこれ的なことしかできなかったと思う。今後自分が授業をする時、情報の幅を生かした授業をしようと思いました。
- 授業の初めに、これから行う授業の目的が説明されたのでとても授業の中に入りやすかったです。他の授業の中では、今自分がやっている作業が何のためになるのか、どんな時に活用されるのかわからないままだ単に授業を聞いているだけというパターンが多いと思いました。なので、今回の初めに説明されたことによって、自分の中にも目標が持てて、授業に対するやる気の部分で大きく違ってくると強く思いました。
- 映像を撮る作業と文章を作る作業との結びつきなどについても「映像と文字はまったく違うこと」と思わせない流れがとてもよかったです。今回の模擬授業は、自分にとって教職を取るうえでとても勉強になりました。
- 情報とは人に影響を与えるものだとすごく実感できました。映像を見る前と映像を見たあとの自分の考え方まで変わってしまうくらいでした。今後、自分が教える立場になった時参考になりそうです。
- ただ単に「社会に出たら使うから」のようなつまらないモノではないのが非常によいと思う。高校生ぐらいだと、“テレビ”というのが広く一般的で一般常識はほとんどテレビからという人もいると思うので、授業の進め方次第で本当にためになると思った。
- まさに「百聞より一見」という感じでわかりやすかった。カリキュラムが上映会のためのものなので、情報=コンピュータというイメージがないのがよかった。学習指導案の「グループ活動の中で」という部分も、お互いに協力できて

良い授業になるだろうと感じました。

- 映像を核とした情報教育の年間指導計画の第1回目にふさわしい授業だったと思います。これから「情報」を教える⇒まだ「情報」とは何かわかっていない・パソコンの知識もほとんどない生徒に教える意味でも、映像を中心にした授業は受け入れられやすいでしょう。
- 映像作品上映前後での印象の変化が体感できて、情報の影響力を理解しやすかった。それにより映像作品制作への興味も引き出しやすくなる。私は映像の危険性にばかり注目してしまう性質なのですが、今回の模擬授業で少し考えさせられました。映像作品制作の意義をきちんと理解するためには、良くないところも知らなければいけないと思います。
- 卵という身近で誰もが知っている物を例にして情報が人に与える影響を説明するのは親しみが持てて良かった。自分で制作してそれを見せるというのは「自分でもできるかも」という気持ちになれました。とてもテンポのよい授業で、聞いている人を飽きさせないと思った。
- 情報の授業の中で、これから1年授業をしていく目標があって良い部分だと感じた。限られた時間の中で映像が与える情報とは何か?というのがよく理解できてインパクトのある授業であったと思う。映像を見ていない時と、見た時の卵に対する見方が変わった時は面白かった。
- 自分が高校時代に情報を教わった時のことを思い出しました。その時は、タイピング⇒エクセルのみだったので、今回のような授業で進めれば面白い授業になると思います。
- 映像の持つ影響力がどのようなものを示していて、「映像」を軸に、情報のイメージ喚起力、情報と人(社会)との関わり、本当に伝えたいメッセージをどう伝えるかという方法や技術的な面への授業展開にも繋がるかもしれないなと思いました。
- 映像を軸に“体系的な授業”をしていくことは、個別の単元をただ消化していくよりも生徒にとって“実になる”授業だと思います。案内状の作成、新聞社への案内など社会に出てからも必要とされることをあわせて学べるのもすごく

よいです。

アンケート結果によると、大学で「情報科教育法」を学んでいる学生の大半が「情報=コンピュータの学習」という意識を持っていたようだが、今回の研究授業に生徒として参加することにより、その意識が大きく変わったようである。あらかじめ予想していた「これは「情報」の授業なのか？」といった感想は1つもなく、情報メディア学部で学ぶ学生だけあって、授業で伝えたい学習内容と教育目標をすんなり理解してもらうことができた。そういう意味では、昨年夏の研究大会で現役の教員たちから聞いた感想よりも、はるかに建設的で素晴らしい意見を得ることができた。また、この研究授業では、最初の方で「情報は人の考えに影響を与えるものである」ということを、高らかに、ある意味「偉そうに」主張しているのだが、高校生くらいになれば、そのようなことはわかりきっていることなので、今さらもっともらしく教える内容ではないのではないか、という疑問が研究を進めていくうちに筆者の中で湧いていた。しかし、意外にも「“情報とは人に影響を与えるものである”ということがよくわかった」と答えた学生が多かったのには大変驚いた。高校生の立場で授業を受けて、高校生になったつもりで答えてくれたのかもしれないが、これは予想外の結果である。したがって、情報の第1回目の授業でいきなり「情報とは何か」を示すということについては、賛否両論あるが、現時点の筆者の考えとしては少なくとも「情報とはどういう性質を持つものなのか」ということを、今回の授業のような形で最初に示し、生徒に考える機会を与えることはそれなりに意義があると考ええる。

(8) 稚内大谷高等学校「情報」にて (2004年2月9日)

実際に授業を受けるのは生徒なので、やはり、1度は本物の高校生を相手に模擬授業を行いたいと考えていたが、稚内大谷高等学校の情報教員の協力により、稚内大谷高等学校で模擬授業を行うことができることになった。ここでは、本研究の模擬授業の最後として、実際の高校の「情報A」で、高校生に授業を受けてもらい、生徒の反応を踏まえて、この授業の構想の可能性を探る。

日時：2004年2月9日(月)

会場：稚内大谷高等学校・視聴覚室