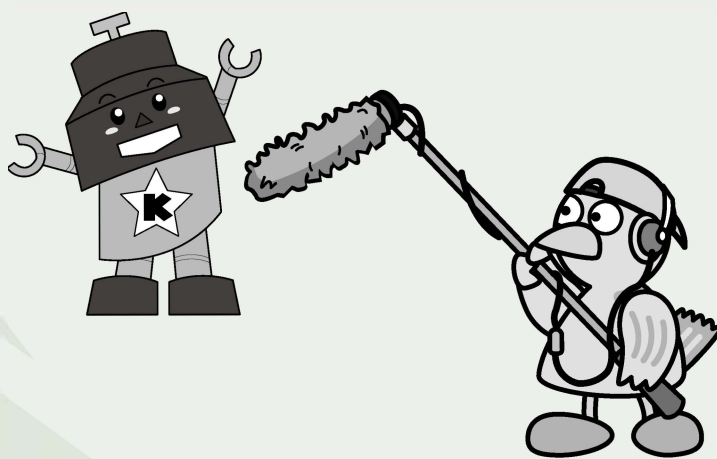


# 2 成果の検証

映像学習は子どもたち  
に何を育んだの



# 「映像学習」の成果を検証する

(調査結果サマリー)

SKIPシティにおける「映像学習」の学習効果を検証するために、映像学習を担当した教員と体験した児童を対象に定量調査(アンケート調査)を実施した。また、定量調査では測れない、映像学習に対する印象や問題点の抽出、課題解決方法などの定性的部分を座談会形式で調査した。アンケート調査は映像学習を担当した教員(有効回答数67サンプル)と体験した児童(有効回答数272サンプル)から得た回答を集計している。

## ■児童には“満足度の高い授業”

映像学習を体験して、「面白かった」と感じた児童も「勉強になった」と感じた児童も9割を超えている。また、児童に再度映像学習を体験したいかと質問したところ、81.6%の児童が「ぜひやりたい」、12.5%の児童が「やややりたい」と回答していることから、満足度が非常に高かったことが分かる。教員向けのアンケートでも、児童の9割以上が「面白かった・勉強になった」という反応を示していたと回答していることから、教員にも伝わる形で児童の楽しさがあらわれていたことが分かる。

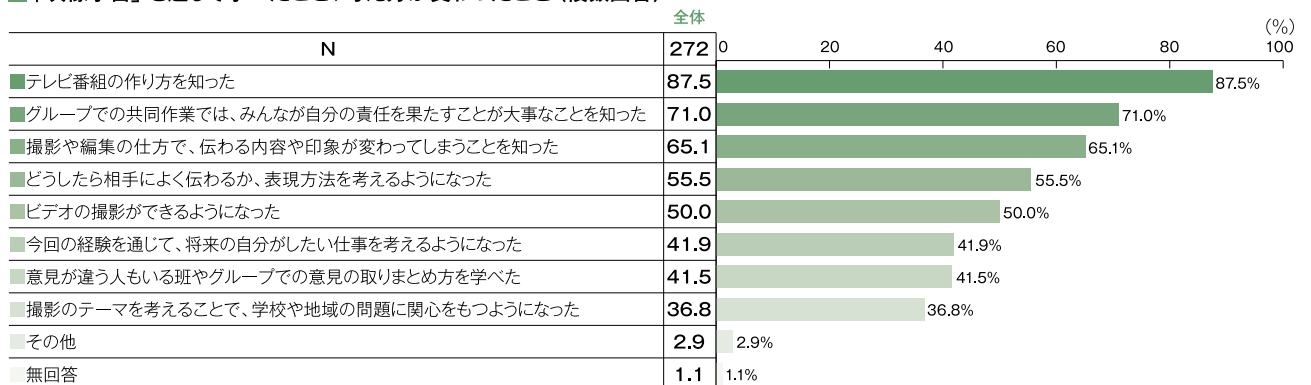
児童へのアンケートでは、最も面白かった内容として「スタジオでの撮影(50.7%)」を挙げる割合が最も高く、「撮影(28.7%)」「編集(10.7%)」がそれに続いている。普段の授業や生活の中にはない環境や撮影機材を使った体験の新鮮さが児童にとっての面白さに繋がっていると考えられる。

教員からみて、どのような点を児童が「面白い」「勉強になる」と思っていたのかをみると、「みんなと共同で作業することが楽しかった(92.5%)」「テレビ番組などの制作方法を知ることができた(89.6%)」「自分に与えられた役割をうまく果たせた(85.1%)」が上位となっている。

「来年5年生になって映像学習を体験する人へのメッセージ」として自由記述で回答してもらった内容から、児童がどのように映像学習を捉えたかをみると、「映像学習は面白いから休むなよ!」といった、楽しさを訴える意見が非常に多かった。また、「大変だけどやりがいがあって楽しいので、頑張ってください」という意見からは、初めて取り組むことの難しさを感じながらも、それを乗り越えた達成感、楽しさを伝える記述もみられた。初めて見る機材を扱う面白さ、映像制作の背景を知る面白さ、周囲と協力して1つのもの

## 児童が感じた学習効果

### ■「映像学習」を通して学べたこと、考え方が変わったこと(複数回答)



を作り上げる面白さ、そのプロセスのむずかしさを乗り越える達成感など、様々な面白さ・楽しさを児童が感じ、その総合的な評価をポジティブに捉えていることをこうした記述からうかがうことができる。

以下にまとめるとおり、映像学習はメディアリテラシーや発達段階に応じた行動規範など、児童が多くのことを学ぶ機会となっている。そこにおいて最も重要なのは児童自身が「楽しい」と感じることで、積極的に体験学習に取り組んでいけることであり、それがSKIPシティの映像学習を継続させてきた一因であると考えることができる。

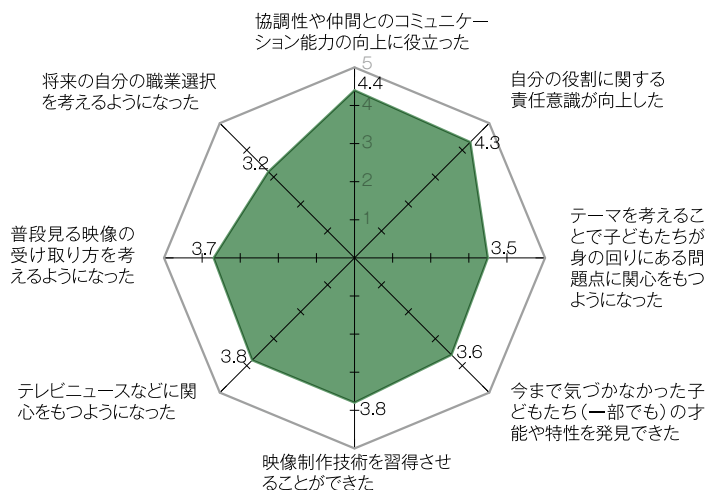
## ■メディアリテラシーへの教育効果

映像学習を通して学んだこと・考え方が変わったこととして、最も多くの児童が選んだのは「テレビ番組の作り方を知った(87.5%)」である。映像制作の手順、様々な役割、機材の扱い方など、実際の体験そのものが児童にとって最も印象深かったようだ。次いで、「グループでの共同作業では、みんなが自分の責任を果たすことが大事なことを知った(71.0%)」「撮影や編集の仕方、伝わる内容や印象が変わってしまうことを知った(65.1%)」「どうしたら相手によく伝わるか、表現方法を考えるようになった(55.5%)」の順になっている。後述する、協力することの大切さを学ぶとともに、「メッセージが伝わるための表現を考える」「作り次第で伝わる内容が変わる」というメディアリテラシーの側面も多くの児童が学んでいる。

一方、教員側の評価でも児童が映像学習を受けたことによる考え方の変化について、「テレビニュースなどに関心をもつようになった(69.7%)」が最も多い。実際に自分たちが映像制作に参加し、映像制作の背景を知ったことで、受け取る情報に対する関心が高まったことを教員も追認している。

SKIPシティにおける映像学習では、メディアリテラシー教育を必ずしも重点的な指導目標には置いていないものの、メディアの受け手だけであった児童が、この学習によって得た作り手・送り手としての体験によって、メディアの見方や接し方に変化があったとするこの調査結果は、映像学習の今後の展開を考えるために有効な要素となるだろう。

### 教員の学習効果に対する評価 (5段階)



## ■「違う役割分担」が学ばせるもの

教諭からみた映像学習の学習効果を5段階評価でみると評価が高いのは、「協調性や仲間とのコミュニケーション能力の向上に役立った(4.4)」「自分の役割に関する責任意識が向上した(4.3)」である。

これは「映像学習」に限らず、様々な授業やグループ活動などでも得られるものではある。特に小学校5年生は、委員会活動など様々な場面で「役割」について学ぶ学年であり、各学校でいろいろな取り組みがなされている。その中で映像学習プログラムは、児童一人ひとりがインタビュアーからカメラマンまで多様なスタッフの役割を担当し、また準備段階の調査から、撮影、編集などの各段階でも、多くの作業を分担しながら1つの番組を完成させていくプログラムとなっている。そのため、各自の役割を果たさなければ作品は完成せず、その結果、個人の担う役割についての責任意識が醸成される。

児童からの評価も映像学習を通じて学んだこととして2番目に多くの児童が挙げたのが「グループでの共同作業では、みんなが自分の責任を果たすことが大事なことを知った(71.0%)」となっており、多くの児童が役割の重要性を学んだことがうかがわれる。また、そうした役割をうまくできたか、児童に自己評価してもらった。その結果、「うまくできた」と感じたのは58.5%、「まあまあできた」と感じたのは33.5%となった。

教員が「児童が面白かった・勉強になったと感じた理由」として「自分に与えられた役割をうまく果たせた」を挙げる割合は85.1%であった。これに比べると児童へのアンケート結果の「うまくできた」が6割弱と低いのは、児童自身が役割の重要性を認識しているからこそ、自分の行動を振り返ったときに自己評価が低くなった結果であると考えられる。

## ■人生の模擬体験の要素も

「来年5年生になって映像学習を体験する人へのメッセージ」をみると、役割についての記述も多くみられた。「協力をして、一人ひとりが仕事に責任をもってCMをつくって下さい」という意見からは、役割に対する責任感や、集団で協力することの大切さを学んだことが分かる。「一人ひとりが大切な仕事で、ひとりもいない役目はない」という意見からは、どんな役割にも等しく大切であり、どんな役割をしている人も大切な仲間であると感じたことが分かる。また、「ゆずることが大切!!」という意見からは、場合によっては譲歩する必要があること、それによって集団としての意思決定が円滑にいくことを学んだことがうかがわれる。

上記の定量調査の結果のほか、映像学習がもたらすものは多い。その点については、本書の松野良一氏、下村健一氏の論文をご参考いただきたい。

### ■調査概要

#### 1. 調査目的

SKIPシティ「映像学習プログラム」学習1制作を体験した児童、指導教諭による学習効果の評価を定量調査を用いて調査した。また、定量では測れない、具体的な感想や、難しかった点、その解決方法など読者(=先生)が学習指導上、参考にできる意見を座談会形式で調査した。

#### 2. 調査方法と対象者

##### 2.1. 児童に対する定量調査

・2015年5月～7月に体験した川口市立小学校2校の児童が対象。有効回収数272サンプル。

##### 2.2. 教諭への定量調査

・2014年度に体験した小学校の当時の担当教諭が対象。有効回収数67サンプル。

2.3. 座談会

・2014年度～2015年度利用校の担当教諭3名、インストラクター2名、株式会社デジタルSKIPステーションの担当者2名を対象。司会は、下村健一氏。

3. 調査内容 (アンケート調査)

・学習指導要領に則った「総合的な学習の時間」共通の効果。  
 ・メディアリテラシーに関する学習効果。

4. 調査実施

・調査設計、集計：株式会社メディア開発綜研  
 ・調査実施：株式会社デジタルSKIPステーション

5. 対象者属性

5.1. 児童の属性

本調査は、川口市立小学校2校を対象としており、そのうち1校はビデオニュースを、もう1校は公共CMを制作した。各校とも、5学年は4学級ずつとなっており、男女比はほぼ半数ずつとなっている。なお、性別無回答が2サンプルあったため、児童アンケートの性別クロス表の男女計は全体計と一致しない。

■児童の回答者構成 (%)

	N	男子	女子	無回答
全体	272	51.8	47.4	0.7
ビデオニュース	132	50.0	48.5	1.5
公共CM	140	53.6	46.4	0.0

5.2. 教諭の属性

5.2.1. 引率した学級数・児童数

引率した5年生の学級数では、「3学級」が最も多く、「4学級」「2学級」がそれに次いでいる。1学級あたりの児童数では、「31～35人(41.8%)」が最も多く、「36～40人(26.9%)」がそれに次いでいる。文部科学省が2011年に「学校基本調査」を基にまとめたデータによると、小学校高学年の1学級あたりの人数は、「21～30人」が34.1%、「31～35人」が36.8%、「36人以上」が24.0%となっており、今回回答を得た小学校の1学級あたりの児童数は全国の分布に比べるとやや多い。

■5年生の学級数 (%)

N	1学級	2学級	3学級	4学級	5学級	不明
67	4.5	22.4	40.3	23.9	7.5	1.5

■1学級あたりの児童数 (%)

N	25人以下	26～30人	31～35人	36～40人	不明
67	6.0	22.4	41.8	26.9	3.0

5.2.2. 参加回数/授業時間数

2014年度に映像学習で体験した内容としては、「ビデオニュース」が88.1%、「アドビデオ(現公共CM)」が10.4%となっており、ビデオニュースの方が多い。

映像学習に参加した回数をみると、2014年度の参加が「初めて(64.2%)」の教諭が最も多い。次いで「2回目」が22.4%となっており、全体的に参加経験はあまり多くないことが分かる。

SKIPシティでは、「映像学習プログラム」学習1制作を20時限で作っており、実際に85.1%の教諭がその時間内で映像学習を終えている。

映像学習は、「総合的な学習の時間」を使って行うことを前提としているため、98.5%の教諭が「総合的な学習の時間」を使ったと回答している。「その他の学習時間」としては、「学級活動」をあげる教諭がみられた。

■2014年度の映像学習の内容 (%)

N	ビデオニュース	アドビデオ
67	88.1	10.4

■教諭の映像学習参加回数 (%)

N	初めて	2回目	3回目	4回目	5回目
67	64.2	22.4	6.0	4.5	3.0

■使った授業時間数 (%)

N	20時限	21時限以上
67	85.1	11.9

■映像学習に使った教科枠



# 児童向けアンケート調査結果

## 1 映像学習についての感想・自己評価

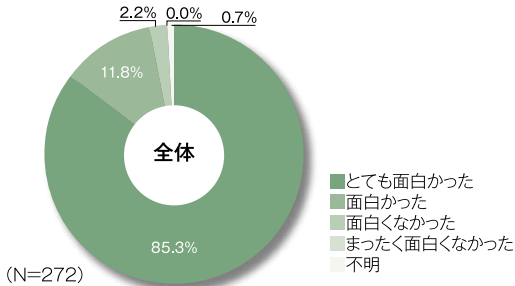
映像学習を体験した児童の感想をみると、「とても面白かった」が85.3%、「面白かった」が11.8%で、合計97.1%が映像学習を面白いと感じている。また、「勉強になったか」という問については、82.4%が「とても勉強になった」、15.1%が「少し勉強になった」と回答しており、映像学習は児童にとって面白いだけでなく、学習効果も感じ取れるものとなっているようだ。

映像学習を通して、最も面白かった内容では、「スタジオでの撮影」が50.7%で最も高く、次いで、「撮影」が28.7%、「編集」が10.7%となっている。いずれも普通の授業や生活の中にはない環境や機材を使った体験であり、こうした新鮮な体験が児童にとって授業の面白さに繋がっている。

映像学習で担当した役割に対する自己評価では、「うまくできた」が58.5%、「まあまあできた」が33.5%で、約9割の児童が肯定的に捉えている。しかし、「面白かった」「勉強になった」に比べると、肯定感がやや弱い。

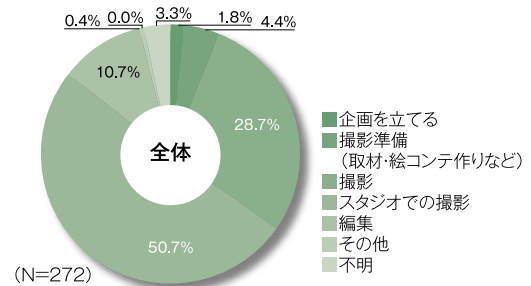
これら映像学習に対する感じ方は、男女や体験プログラムによって若干異なっている。「勉強になったか」については、男子よりも女子の方が「とても勉強になった」と回答する割合が高い。小学生では女子の方が情緒的な発達が早いといわれており、それが自覚する学習効果の違いに影響したと考えられる。プログラムによる差をみると、「ビデオニュース」よりも「公共CM」の方が「とても勉強になった」割合が高い。また、面白かった授業内容については、「ビデオニュース」の方が「スタジオでの撮影」をあげる割合が高い。

■「映像学習」は面白かったか(単一回答)



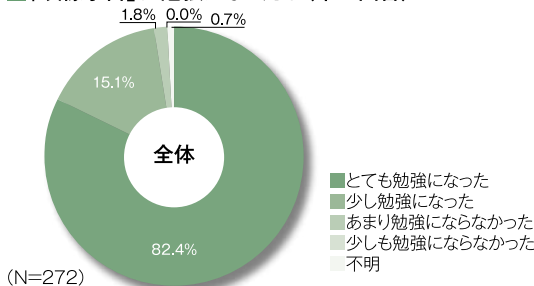
	N	とても面白かった	面白かった	面白くなかった	まったく面白くなかった	不明
全体	272	85.3	11.8	2.2	0.0	0.7
男子	141	85.1	9.9	3.5	0.0	1.4
女子	129	86.0	13.2	0.8	0.0	0.0
ビデオニュース	132	81.8	14.4	3.0	0.0	0.8
公共CM	140	88.6	9.3	1.4	0.0	0.7

■「映像学習」で最も面白かった授業内容(単一回答)



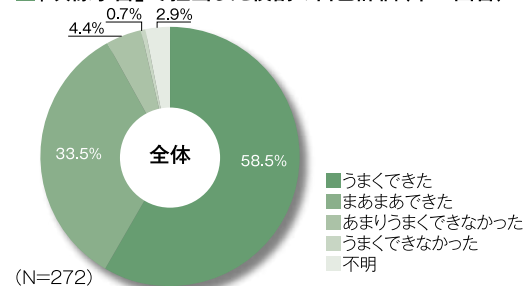
	N	企画を立てる	撮影準備	撮影	スタジオでの撮影	編集	その他	不明
全体	272	1.8	4.4	28.7	50.7	10.7	0.4	3.3
男子	141	2.8	6.4	27.0	48.2	11.3	0.0	4.3
女子	129	0.8	2.3	30.2	53.5	10.1	0.8	2.3
ビデオニュース	132	0.0	4.5	26.5	56.1	9.8	0.8	2.3
公共CM	140	3.6	4.3	30.7	45.7	11.4	0.0	4.3

■「映像学習」は勉強になったか(単一回答)



	N	とても勉強になった	少し勉強になった	あまり勉強にならなかった	少しも勉強にならなかった	不明
全体	272	82.4	15.1	1.8	0.0	0.7
男子	141	76.6	19.1	2.8	0.0	1.4
女子	129	88.4	10.9	0.8	0.0	0.0
ビデオニュース	132	74.2	22.0	3.0	0.0	0.8
公共CM	140	90.0	8.6	0.7	0.0	0.7

■「映像学習」で担当した役割の自己評価(単一回答)



	N	うまくできた	まあまあできた	あまりうまくできなかった	うまくできなかった	不明
全体	272	58.5	33.5	4.4	0.7	2.9
男子	141	58.9	32.6	3.5	1.4	3.5
女子	129	58.1	34.9	4.7	0.0	2.3
ビデオニュース	132	54.5	35.6	5.3	0.8	3.8
公共CM	140	62.1	31.4	3.6	0.7	2.1

## 2 映像学習の学習効果

映像学習を通して学べたことで最も割合が高いのは「テレビ番組の作り方を知った(87.5%)」で、社会体験としての効果が非常に高いことが分かる。次いで、「グループでの共同作業では、みんなが自分の責任を果たすことが大事なことを知った(71.0%)」となっており、学習指導要領に定められた総合的な学習の時間の目標のひとつである「主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育てる」ことについて、高い効果を示している。3番目に高いのは「撮影や編集の仕方、伝わる内容や印象が変わってしまうことを知った(65.1%)」で、情報リテラシー教育についても高い効果があることが分かる。また、「どうしたら相手によく伝わるか、表現方法を考えるようになった(55.5%)」も過半数を超えており、学習指導要領に記された表現力の育成にもつながっている。半数以下ではあるものの、「ビデオの撮影ができるようになった」「意見が違う人もいる班やグループでの意見の取りまとめ方を学べた」「撮影のテーマを考えることで、学校や地域の問題に関心をもつようになった」を挙げる児童もあり、映像学習は児童が様々なことを学ぶ機会となっているといえよう。

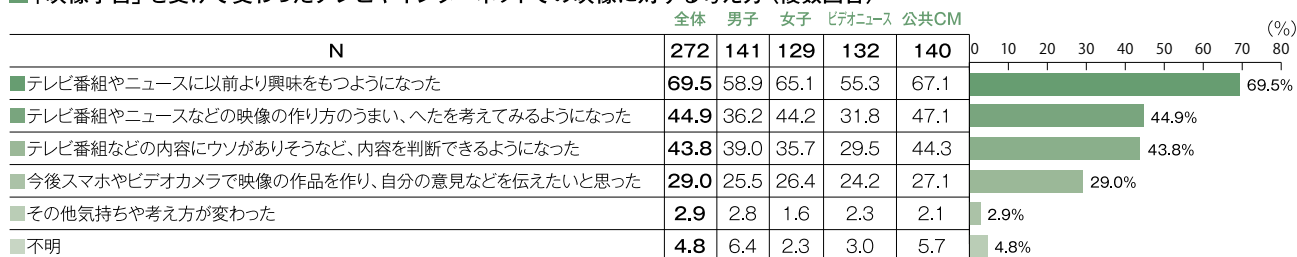
性別でみると、上位4項目では、男子より女子の方がやや割合が高い。しかし、「ビデオの撮影ができるようになった」については、男子の方が女子より8.7ポイント割合が高く、ガジェット好きな男子の特徴が表れている。

情報の見方の変化では、「テレビ番組やニュースに以前より興味をもつようになった(69.5%)」が最も高く、次いで「テレビ番組やニュースなどの映像の作り方のうまい、へたを考えてみるようになった(44.9%)」「テレビ番組などの内容にウソがありそうなど、内容を判断できるようになった(43.8%)」となっている。上位2項目については、男子よりも女子がやや割合が高い。映像を制作する体験を通して、過半数の児童が、受け取る情報に対する感度が高まったと自覚していることは、大きな成果であると捉えることができる。

### ■「映像学習」を通して学べたこと、考え方が変わったこと(複数回答)



### ■「映像学習」を受けて変わったテレビやインターネットでの映像に対する考え方(複数回答)



### 3 映像学習で感じた映像のすごさ

映像学習を通じて感じた映像のすごさを自由筆記形式で記入してもらった。その内容をみると職業体験として感じた「すごさ」についての記述が多い。「一つの映像を作るためにいろいろな人が関わっている」「色々な機械があってすごいと思った」「あんなに時間をかけて撮影しているところがすごいと思った」など、映像制作には多くの人に関わっていること、放送される以上に時間がかけられている事についての記述が目立った。また、それらを通して、「ひとりではできなく、みんなと協力しないとできないのだと思った」「みんな協力してできるので、仲良くなれるし、やった後の達成感ややったことがないことができて良かった」など、協力して一つの作品をつくる達成感や、それぞれの責任感などを学んだことがわかる。

情報リテラシーに関連する意見も多かった。「『映像』は相手に伝わらなければいけない」「映像では流す曲やテロップによって印象がすごい変わる」「編集の仕方によってニュースが嘘か本当かが変わってしまうところがすごかったけど、怖いとも思いました」など、映像は人に伝えるためのものであること、編集や演出の仕方によって伝わり方が変わることについての記述があった。

また「映像は、みんなに伝えたいことが1回で伝わるのですごいと思う」「映像だと、新聞や記事よりもとてもわかりやすくなるし、実際に物事を行っている映像を見ると、もっとわかりやすくなることです」など、映像のもつ「伝える力」に驚いたという意見もみられた。さらに、スタジオでみたCGに感嘆したという意見もあった。

児童は映像学習を通して、映像の影響、編集によるメッセージ性の変化と同時に、その背景には多くの人に関わっている事、その仕事の大変さなど、多くのことを学んだことがわかる。

### 4 映像学習の参加意向

「今後また、映像学習を体験したいか」という問いに対しては、「ぜひやりたい」が81.6%、「やややりたい」をそれに加えると94.1%となっており、参加意向率は非常に高く、児童たちの満足度の高さがうかがわれる。性別で見ると、「ぜひやりたい」割合は女子の方がやや高いものの、男子も非常に高い値となっている。

次にやってみたい役割では、「カメラマン」が25.7%で最も多く、次いで「オーディオマン（15.1%）」、「ディレクター（14.3%）」、「制作進行（11.8%）」の順になっている。実際に担当した役割と比較すると、カメラマンの割合が11.0ポイント高いが、それ以外に大きな差はない。映像学習での実際の体験を通して、それぞれの役割の重要性や面白さを知ったことで、目立つ役割ばかりではなく、様々な役割に興味をもったと考えられる。

次に作ってみたい映像の種類では、「アニメ」が最も多く27.9%、次いで「ドラマ（16.5%）」、「みんなに呼びかける作品（11.8%）」、「CM（11.4%）」となっている。

性別で見ると、男子が女子よりも高い割合となっているのは「アニメ（33.3%）」である。他方、女子の方が男子よりも高い割合となっているのは「ドラマ（21.7%）」となっている。

体験プログラム別で見ると、「公共CM」より「ビデオニュース」を体験した児童の方が「地域の紹介」を作りたいと回答した割合が高く、身の回りの出来事を取り上げた経験が、自分たちの住む地域への関心を高めたとはいえよう。他方、「みんなに呼びかける作品」は、「ビデオニュース」よりも「公共CM」を体験した児童の方が高く、問題意識をもって問いかける作品を作ったことで、メッセージ性の高い作品に対する関心が高まったと考えられる。



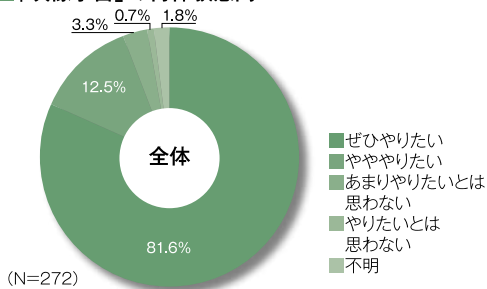
## 5 映像学習をこれから体験する後輩へのメッセージ

「来年5年生になって、映像学習を体験する人たちへのメッセージ」として、今後映像学習を体験する人に児童が伝えたいことを記入してもらった。最も多かったのは、「楽しい」「面白い」という感想である。「映像学習は面白いから休むなよ!」といったものから、「大変だけどやりがいがあって楽しいので、頑張ってください」といった困難を乗り越えてのやりがいや面白さを伝えるものまで、それぞれの捉え方がありながらも、共通して「楽しさ」「面白さ」が児童の心に残ったことが分かる。

役割と責任感、協力する大切さを伝える意見も目立った。「一人ひとりが大切な仕事で、ひとりもいない役割はない」「協力をして、一人ひとりが仕事に責任をもってCMを作ってください」といった意見があった。また、「ゆずることが大切!!」と、自己主張するだけでなく、全体をみて自分が譲歩することの重要性についての記述もあった。

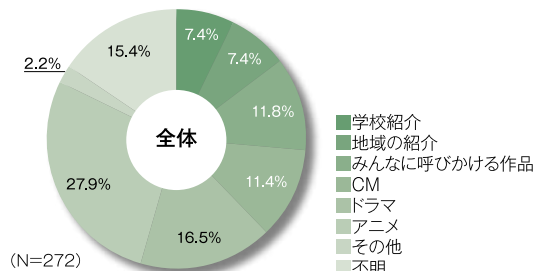
「ウソのない楽しい番組を作ってください」や、「映像は自分だけではなく相手の気持ちを考えて面白がってもらえるようなものを作る」「映像は伝わりやすいので楽しめると思います」といった記述からは、編集によって伝わる情報が変わること、伝える相手を考えて表現を工夫する必要があること、映像の表現方法の豊かさといった、情報リテラシーに関する記述もみられた。一方で、「すごく大変なので、油断しないように」「大変だけど頑張ってください」など、苦労したという意見もみられた。

■「映像学習」の再体験意向



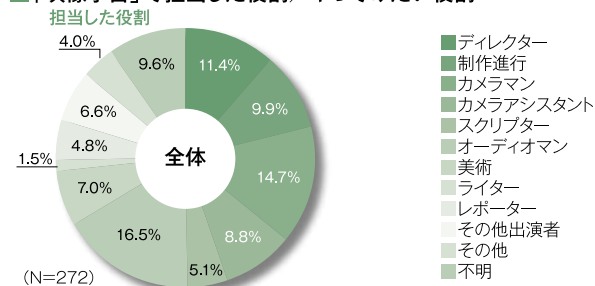
	N	ぜひやりたい	やややりたい	あまりやりたいとは思わない	やりたいとは思わない	不明
全体	272	81.6	12.5	3.3	0.7	1.8
男子	141	77.3	14.9	4.3	1.4	2.1
女子	129	86.0	10.1	2.3	0.0	1.6
ビデオニュース	132	78.0	14.4	5.3	0.0	2.3
公共CM	140	85.0	10.7	1.4	1.4	1.4

■次に作ってみたい映像作品

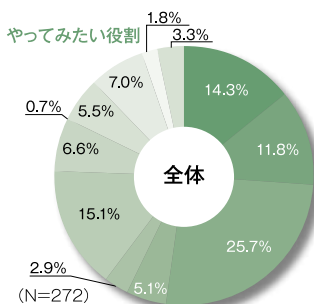


	N	学校紹介	地域の紹介	みんなに呼びかける作品	CM	ドラマ	アニメ	その他	不明
全体	272	7.4	7.4	11.8	11.4	16.5	27.9	2.2	15.4
男子	141	6.4	7.1	11.3	9.9	12.1	33.3	3.5	16.3
女子	129	8.5	7.8	12.4	12.4	21.7	22.5	0.8	14.0
ビデオニュース	132	4.5	11.4	4.5	16.7	15.9	22.0	0.8	24.2
公共CM	140	10.0	3.6	18.6	6.4	17.1	33.6	3.6	7.1

■「映像学習」で担当した役割／やってみたい役割



	N	ディレクター	制作進行	カメラマン	カメラアシスタント	スクriptター	オーディオマン	美術	ライター	レポーター	その他出演者	その他	不明
全体	272	11.4	9.9	14.7	8.8	5.1	16.5	7.0	1.5	4.8	6.6	4.0	9.6
男子	141	9.2	8.5	14.9	6.4	5.7	19.9	5.0	1.4	5.0	7.8	5.0	10.6
女子	129	14.0	10.9	14.7	10.9	4.7	13.2	8.5	1.6	4.7	5.4	3.1	8.5
ビデオニュース	132	11.4	9.1	14.4	9.1	5.3	18.2	2.3	3.0	9.8	1.5	3.8	12.1
公共CM	140	11.4	10.7	15.0	8.6	5.0	15.0	11.4	0.0	0.0	11.4	4.3	7.1



	N	ディレクター	制作進行	カメラマン	カメラアシスタント	スクriptター	オーディオマン	美術	ライター	レポーター	その他出演者	その他	不明
全体	272	14.3	11.8	25.7	5.1	2.9	15.1	6.6	0.7	5.5	7.0	1.8	3.3
男子	141	14.2	8.5	26.2	5.7	3.5	13.5	5.7	0.7	9.2	8.5	0.7	3.5
女子	129	14.7	15.5	25.6	3.9	2.3	17.1	7.8	0.8	1.6	5.4	3.1	2.3
ビデオニュース	132	9.8	12.9	28.0	6.1	3.0	15.2	6.8	0.8	9.1	1.5	0.8	6.1
公共CM	140	18.6	10.7	23.6	4.3	2.9	15.0	6.4	0.7	2.1	12.1	2.9	0.7

# 教員向けアンケート調査結果

## 1 体験前後の児童の印象の変化

平成26年度に映像学習を体験した児童の担任教諭に、児童の様子はどうだったか、どのような学習効果を得られたか、授業の運営はどうだったか、という3つの視点から評価を得た。

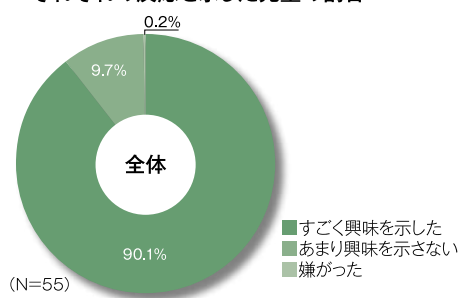
まず、児童の様子はどうだったかについてみていきたい。

映像学習を始めることを話した時の児童の反応として、「すごく興味を示した」「あまり興味を示さなかった」「嫌がった」児童がそれぞれ何%いたかを聞いたところ、平均90.1%の児童が「すごく興味を示した」という。一方、「あまり興味を示さない」児童は平均9.7%いた。

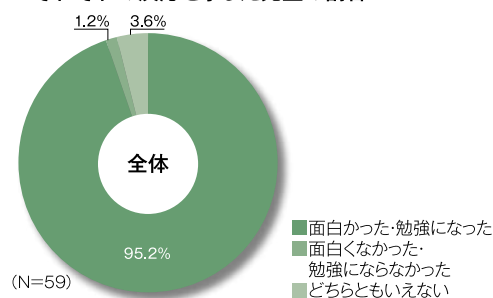
しかし、映像学習を終えた後には、「面白かった・勉強になった」児童が平均95.2%となり、体験前と印象が変わったことがわかる。

児童が面白かった・勉強になったと思ったと教員が感じた理由は、「みんなと共同で作業することが楽しかった(92.5%)」が最も多く、普段の授業ではあまり体験することがない共同作業の面白さが評価されている。次いで「テレビ番組などの制作方法を知ることができた(89.6%)」「自分に与えられた役割をうまく果たせた(85.1%)」が上位となっている。自分たちが生活する中で接するテレビ番組が、どのような過程で作られているかを知ることが、単なる体験に留まらず、そこに多くの人が関わっていること、見せ方によって伝わる情報が変わることなど、様々なことを児童が考えることに繋がっている。また、小学校5年生という成長段階において、自らに割り当てられた役割を果たすことは、責任感を醸成する。それが全体の成功につながることで、自分自身でやりがいを感じるとともに、周囲との連帯感も生まれる。こうした、成長段階に応じた喜びを得られることが、児童自身の満足度として表れていると考えられる。

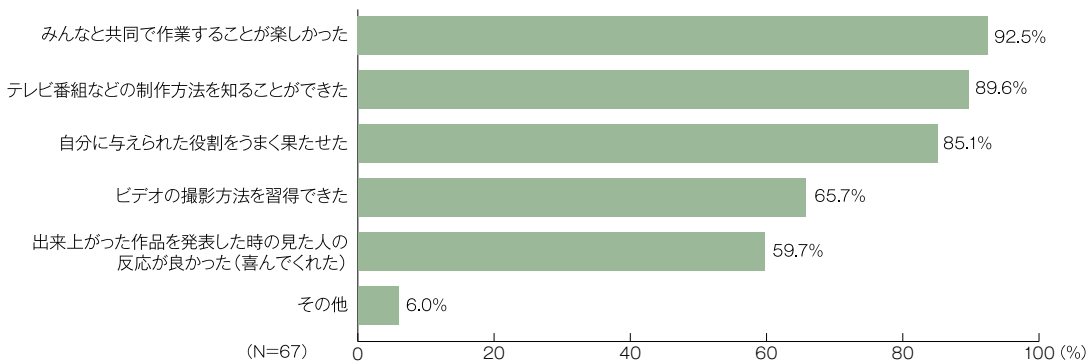
■映像学習  
形態1(制作)を始めることを話した時の  
それぞれの反応を示した児童の割合



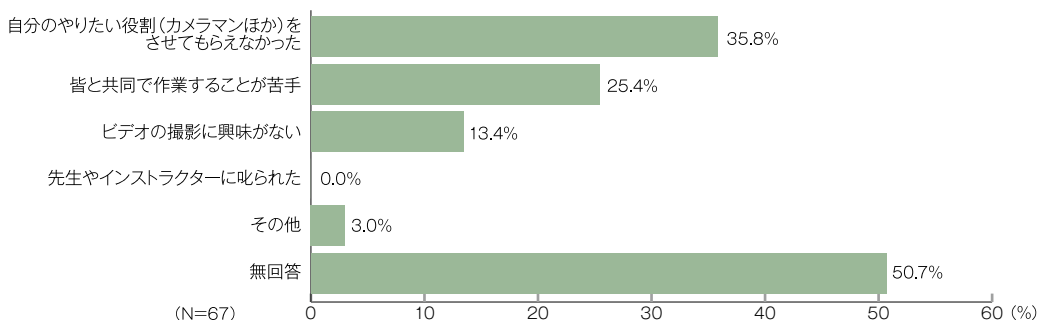
■映像学習  
形態1(制作)を終了した時の  
それぞれの反応を示した児童の割合



## ■児童にとって「面白かった・勉強になった」と思われる理由(複数回答)



■もし「面白くなかった勉強にならなかった」と感じた児童・生徒がいた場合、その理由はどこにあったと思われますか。(複数回答)



## 2 映像学習の学習効果

映像学習の学習目的として8項目を設定し、重視しているものについて複数回答形式で回答を得た。最も多かったのは「映像制作という共同作業を通して協調性やコミュニケーション能力の習得に有効」で88.1%であった。次いで、「共同作業を通して自分の役割に責任をもつようになる(79.1%)」「映像制作を通じて、普段見る映像の受け取り方を考えるようになる(62.7%)」「映像制作を通じて、テレビニュースなどに関心をもつようになる(58.2%)」となっている。

実際に映像学習を体験したことで得られた効果について、上記8項目に対応した項目を設定し、5段階で評価を得た。

「協調性や仲間とのコミュニケーション能力の向上に役立った」は、「効果があった」が45.5%、「やや効果があった」が50.0%で、9割以上がその効果を感じている。

「自分の役割に関する責任意識が向上した」についても、「効果があった」「やや効果があった」の合計値が90%以上と高い。

「テーマを考えることで子どもたちが身の回りにある問題点に関心をもつようになった」については、「効果があった」は15.2%、「やや効果があった」をそれに加えても47.0%と半数未満となっている。

「今まで気づけなかった子どもたち(一部でも)の才能や特性を発見できた」については、「効果があった」は9.1%だが、「やや効果があった」は51.5%と過半数を超えている。

「映像制作技術を習得させることができた」については、「効果があった」は13.4%、それに「やや効果があった」を加えると70.1%となっている。

「テレビニュースなどに関心をもつようになった」については、「効果があった」は19.7%、「やや効果があった」は50.0%となっており、約7割が効果を感じていることがわかる。

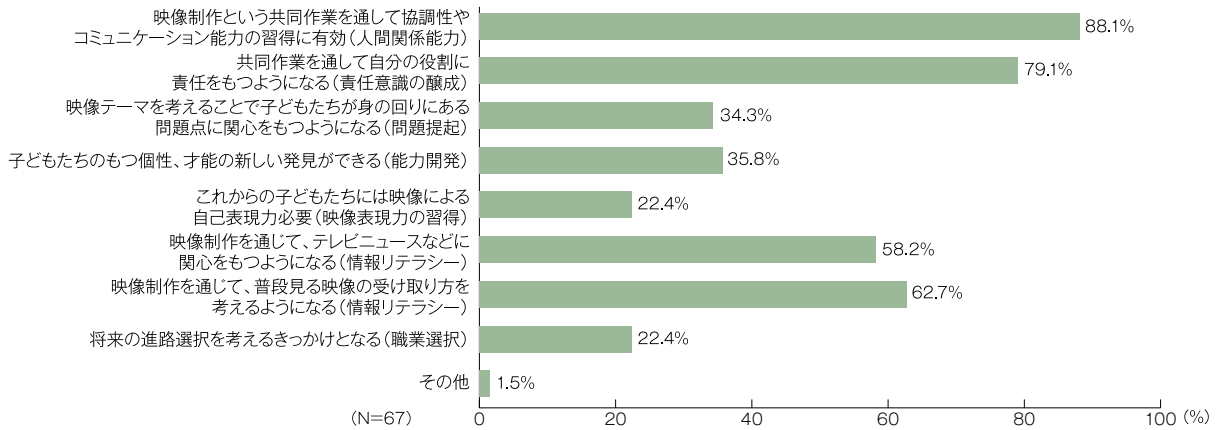
「普段見る映像の受け取り方を考えるようになった」について「効果があった」は13.6%、「やや効果があった」は51.5%となっている。

「将来の自分の職業選択を考えるようになった」については、「効果があった」は4.5%、「やや効果があった」を加えても約3割に留まっている。

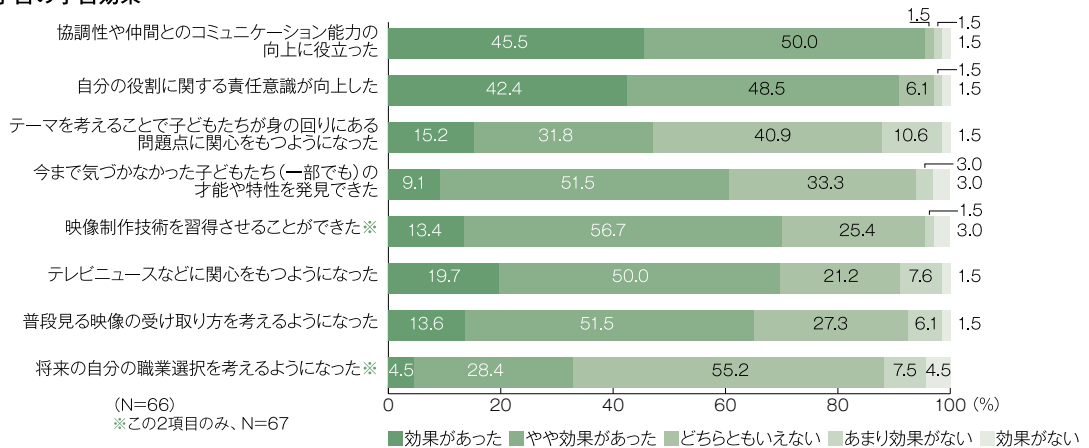
上記8項目を、「効果があった」を5点、「やや効果があった」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり効果がない」を2点、「効果がない」を1点として、平均点を出し、項目同士を比較すると、最も高い評価を得たのは「協調性や仲間とのコミュニケーションの能力の向上に役立った」である。次いで評価が高かったのは「自分の役割に関する責任意識が向上した」であり、いずれも4.0以上となっている。それらに次いで、「テレビニュースなどに関心をもつようになった」「映像制作技術を習得させることができた」「普段見る映像の受

け取り方を考えるようになった」という情報リテラシーに関する3項目が上がっている。また、この結果を期待する効果と比較すると、「映像制作技術を習得させることができた」は、期待度はあまり高くないものの、実際の効果としては高く評価されていることが分かる。

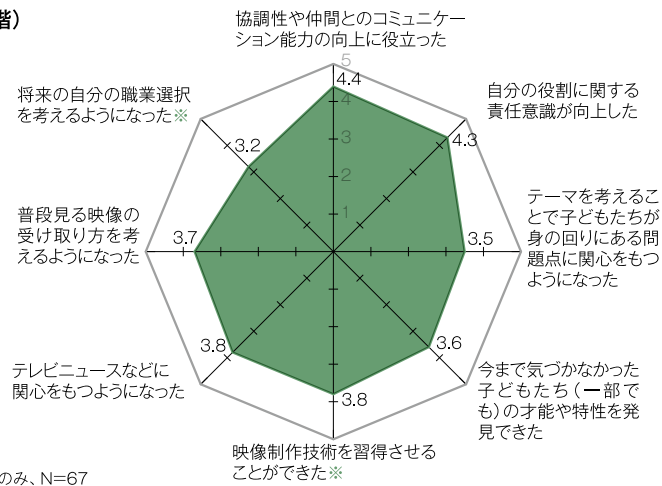
■映像学習の学習目的として重視しているもの(複数回答)



■映像学習の学習効果



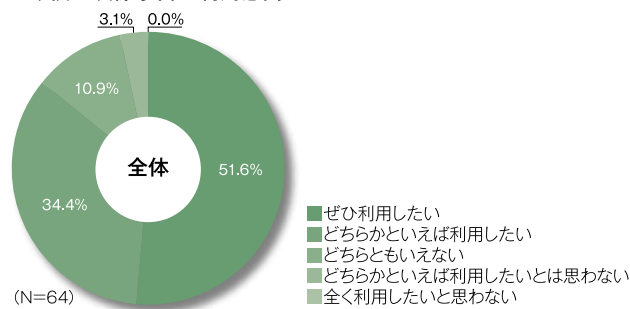
■映像学習の学習効果(5段階)



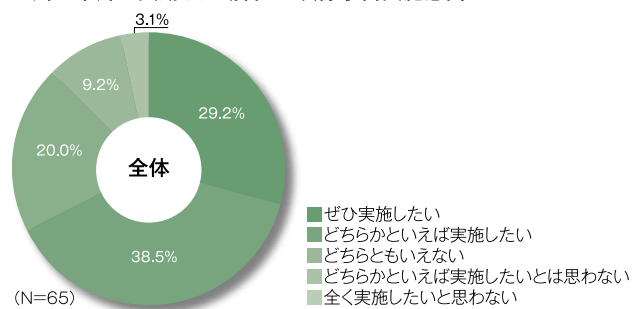
### 3 映像学習の今後の利用意向

今後の映像学習の利用意向については、「ぜひ利用したい」が 51.6%、「どちらかといえば利用したい」が 34.4%で、約 8 割が利用意向を示している。しかし、SKIPシティのない地域に異動しても「映像学習」を行いたいという質問になると、「ぜひ実施したい」は 29.2%、「どちらかといえば実施したい」が 38.5%となっており、SKIPシティの利用に比べると利用意向率が低い。実施したいと思わない理由をみると、「施設設備がない地域で編集、撮影、機材を用意できない。また、あったとしてもインストラクターの方がいらっしやらないと専門知識がなく指導できないため」「インストラクターの方がいない時間（担任のみの時間）の進め方や指導がうまくいかず、適切なアドバイスが分からないため。いかに進めていくかの提示があると助かりますが…」という、SKIPシティがもつ設備や、経験豊かなインストラクターの存在が、映像学習において重要であると認識されていることが分かる。また、「効果もあるが、時間の負担が大きい」「総合学習の時数や行事等との日程の調整が難しいから」という、他の授業との兼ね合いや年間計画の調整も理由としてあげられている。

■ 今後の映像学習の利用意向



■ 川口市外に異動した場合の、映像学習実施意向



映像学習は、総合的な学習の時間をもつ児童の育成や、情報リテラシー教育において高い効果が得られる授業であり、それは児童も教諭も実感している。一方で、上述のような課題や、SKIPシティのような設備、インストラクターがいるからこそその授業であるという特殊性もあり、「映像制作」の授業は、必ずしも汎用性の高いものではない。こうした課題への対応策や、プログラムの代替案なども含めた今後の映像学習のあり方について、座談会で探った。その内容については P64 以降以降をご参考いただきたい。

(株式会社メディア開発総研 主任研究員 五十嵐真紀)