

# 卒業生に贈る「T S U M A 2 さよならCM」の制作と全校視聴

豊かな感性・他者との協働・モラルを身につけた情報送受信者の育成

茨城県立下妻第二高等学校 教諭 塩野 雅代

キーワード：情報モラル、コンテンツ制作、発信と責任、協働、共有

## 実践の概要

メッセージ動画の制作を通じて、内容を的確にまとめ表現する力・著作権等の順守・協働作業・聴衆の共感を得る方策・取材のマナー・〆切の厳守など多角的な視点で、生徒に情報活用能力を身につけさせる。卒業式前日に各クラス代表作品を全校で視聴後、授業時にクラス内で作品を視聴し、相互評価する。

### 1. 目的・目標

スマートフォン（以下、スマホ）の普及により、インターネット（以下、ネット）上の動画視聴や、日常の出来事をネット上に更新することは、生徒にとってはもはや生活の一部である（図1）。しかしながら情報送受信時に

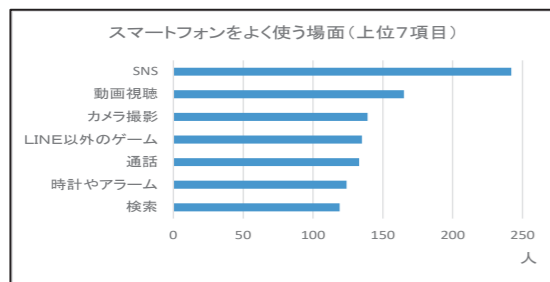


図1 スマートフォンをよく使う場面

その内容から人間関係に悩む生徒も少なくない。そこで、生徒が興味を抱き（図2）、情報活用能力を学ぶ場面の多い題材として映像制作を取り上げることとした。毎年、卒業式前日の予行時に全校で作品を視聴するので、制作者、視聴者、協力者のすべての心に残る作品制作を目指している。また校内で教科「情報」への理解を深めるといふねらいもある。

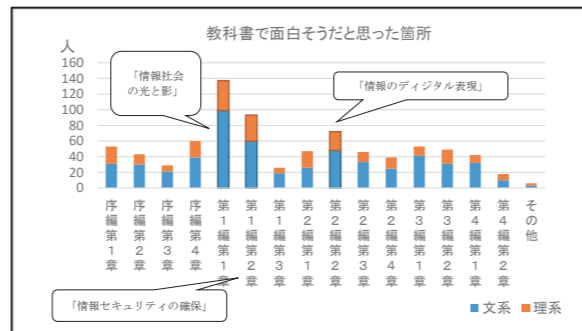


図2 教科書で面白そうだった箇所

### 2. 実践内容

動画作品は「卒業生に贈る『T S U M A 2 さよならCM 2018』」と称して、授業の集大成とした。（T S U M A 2とは、本校の愛称「つまに」から取っている。）内容は「下妻二高思い出CMの制作」とし、授業で学んだ情報の収集・発信・表現を駆使して情報をわかりやすく伝え、卒業される先輩へ贈る作品であること、毎年後輩たちに受け継がれていくことを確認した。その後、クラス全員でCMの基礎知識、カメラワークの基礎（アングル、ショット、トリックなど）、知的財産権や肖像権などを学んだ。

編集には、PC教室のWindowsムービーメーカーを利用した。最低限の編集メニューが整っており、生徒たちにも使い勝手がよい。真実とかけ離れた編集内容は関係者の不利益にもつながることから、編集技術と併せてそれらの重要性についても指導した（3人グループで撮影と編集作業を行っている様子 写真1）。



写真1 グループで撮影と編集作業を行っている様子

編集ルールは以下の通りである。

- 2人（30秒）または3人（45秒）で制作。
- 作品をネット上に公開しない。頒布しない。
- 取材を申し込むときは礼儀正しく。
- 歌詞のある曲は使用不可。音源は著作権を守る。
- 内容はすべてオリジナルに限る。手法は自由。
- NGワードは「卒業」「おめでとう（ございます）」「ありがとう（ございます）」
- 真実を曲げて編集しない。
- スマホだけで制作しない。

絵コンテを冬季休業中の宿題とし、1月最初の授業で提出させるが、何を伝えたいのか意味不明な作品が多く、再提出グループが続出する。どのグループも教師と何度もやりとりを重ね、全グループが合格するまでには3週間を費やす。絵コンテが合格しないと、撮影や編集の時間が不足するので、どのグループも必死であった。

年明けの職員室では2年の生徒が3年担当の教師に緊張しながら出演交渉に臨む場面も恒例である。双方の都合と制作進度の調整で苦労しながら、スケジュール管理を学ぶ。また、撮影場所の確保に奔走するグループも多く、ドミノを使用するチームは校内で多数のドミノを放置できる場所の管理者を訪ね、ベッドを上から見下ろしてコマ撮りするグループは、保健室のベッドの使用許可願に出向いたり、撮影前の段階から人対人のコミュニケーション能力が試される。

例年、編集作業とインフルエンザの流行期間が重なるので欠席する生徒も多い。作業が頓挫するグループはスマホのSNSを駆使して画像を送信、進捗状況を確認するなど緊急事態を自分たちで乗り越えていた。

ファイル拡張子や画質の調整、音源の取得など指導内容は多岐にわたるが、その都度生徒と共に考えた。学年末の成績入力〆切を前に、教師は毎時間焦燥感を募らせつつも、ファシリテーター役に徹した。

提出された全130作品の内、セレクトされた20作品が2月末日の卒業式予行時に体育館で上映される。当日は、自分の作品が上映されるのではとわくわくしている2年生、今年はどうのような作品が流れるのかと期待する3年生や教師、何が起こるのか全くわからない1年生と、各々の思いが交錯する中、約900名が一堂に会し、いよ

いよ上映となる。わずか10分間の上映ではあるが、全員がくぎ付けになって視聴する様は、何とも言いようのない一体感が生まれる（写真2）。特に、一番前のブロックで視聴している3年生が笑ったり、涙を流している横顔を見ると、こちらも温かい気持ちになる。



写真2 作品の上映の際の様子

体育館上映後の3月の授業では担任を招き、クラス内作品をPC教室で視聴する。まず制作メンバーが自分の作品への思い入れや見所などをプレゼンテーションする。その後、一作品ずつ全員で視聴し、相互評価を入力する。皆、自分の作品制作に夢中だったので、あらためてクラスメートの作品に驚いたり、しみりしたり、笑いあったりと、ここでもまた一体感を共有する時間が流れる。

### 3. 成果

生徒からは「今YouTubeが流行っているが、自分も安易な考えで投稿しようと思っていたことを後悔しました。たった1分の動画を作るのに5時間以上もかかり、とても苦労しました。」「ネット上で日々見ている動画は、編集技術の高さがずば抜けている事を改めて実感しました。」「ペアの子との意見の違いが多々あったことから、共同して制作することの大変さを実感しました。」「著作権や肖像権を気かけながら、いかに自分たちの伝えたいことを簡潔に表現できるかに焦点を置いて動画制作に奮闘しました。」等の感想が多く寄せられ、作品制作の醍醐味とそれに伴う苦労を学んだようである。

またスマホの豊富な機能を知り、スマホを学校のPCと接続して編集作業を行ったことは、自宅にPCがない多くの生徒にとって非常に有意義であった。

### 4. 今後に向けて

本校では保護者や中学生に校内の様子を上映することも度々あり、ICT機器が徐々に整備されてきているのでますます魅力的なコンテンツを制作しなければならないと思う。今年度は生徒会が県教育委員会主催のコンクールに学校紹介ビデオを応募して、見事優秀賞に輝いた。生徒会の生徒たちと管理職との微笑ましいコラボレーションが高評価であったので、授業以外でも表現活動の一環として動画制作を支援していきたい。次年度は体育館での全校視聴後に全校からの感想を集めて分析を重ねる予定である。今後も制作者、視聴者双方に温かい心が育まれるような動画制作の指導を続けていきたい。

学習活動	生徒活動	指導上の留意点
最初にカメラワークについて学ぶことを説明する。	総務省サイト「映像不思議シミュレーター」を利用して、カメラワークについて学ぶ。	照明など細かい配慮も必要であるが、ある程度は編集時に改善できることを伝える。
次に編集について説明する。	同サイト「編集の不思議」を視聴して、その映像が何を伝えたいのか発表する。	カットの順序を変えただけで、出演者の嗜好まで変わってしまうことに気づかせる。
編集時の禁止事項知らせる。	「制作側は何が言いたいのか」、「視聴者に何を伝えたいのか」 「素材利用上のマナーとして、許可なく改変しない」ことなどを理解する。	逸脱した編集は絶対にしてはならないことを強調する。
BGMの音源の入手について説明する。	JASRACのサイトや文化庁のサイトで著作権について考える。	授業作品であれば許諾を得ずに音楽を使用できる場合があることを伝える。