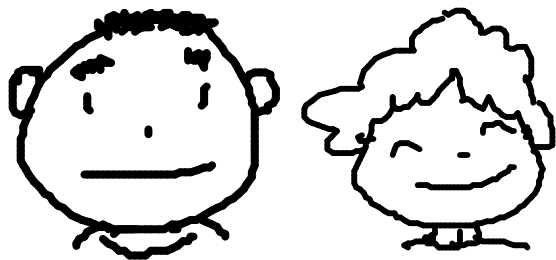


10秒映画の学習方法

～課題の進め方について～



言語・学習指導室
葛西ことばのテーブル

三好純太

10秒映画:学習の流れ

映画の視聴

感想を聞く

内容の理解を問う

文章化させる

ナレーションさせる

伝達させる

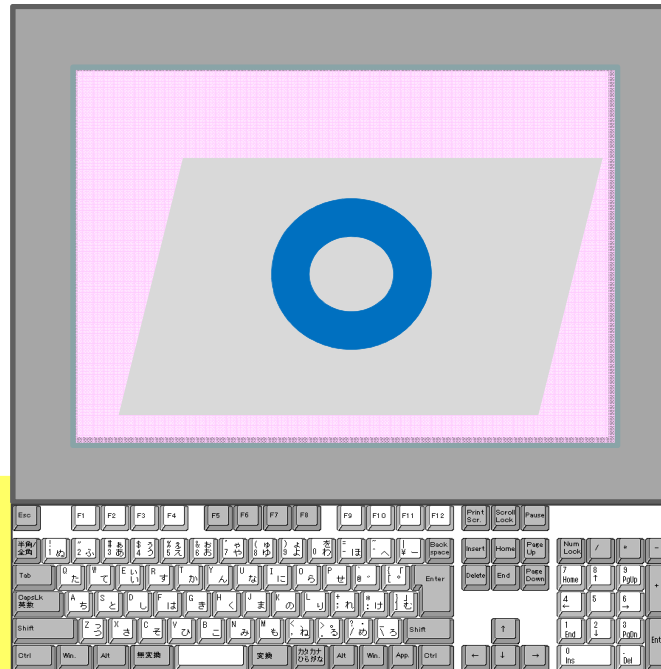
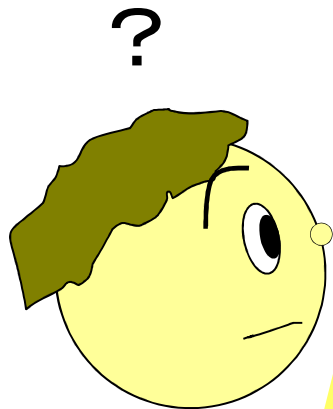
ストーリーの
再現

題材 10秒映画:No. 6 「わっか」

映画の視聴

まず、いっしょに
映画を観る

【メディア】
パソコン・テレビ



さあ、
はじまったよ

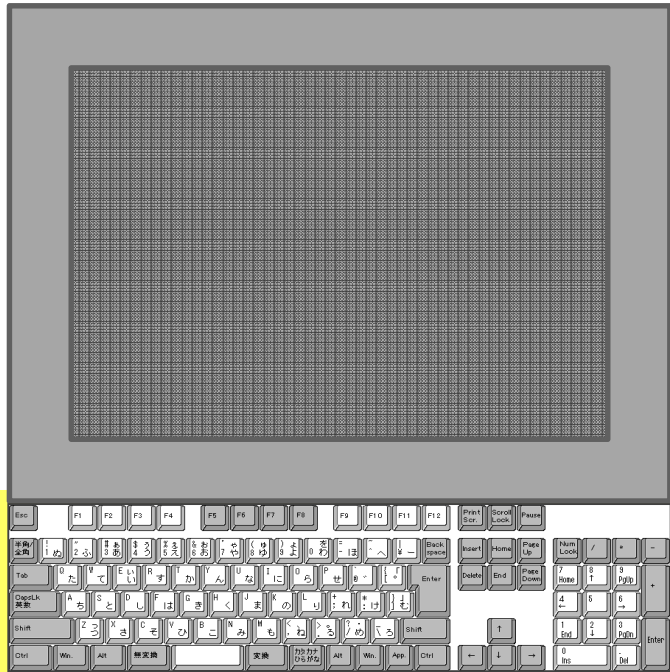
作品の視聴

★外在化された表現の認識

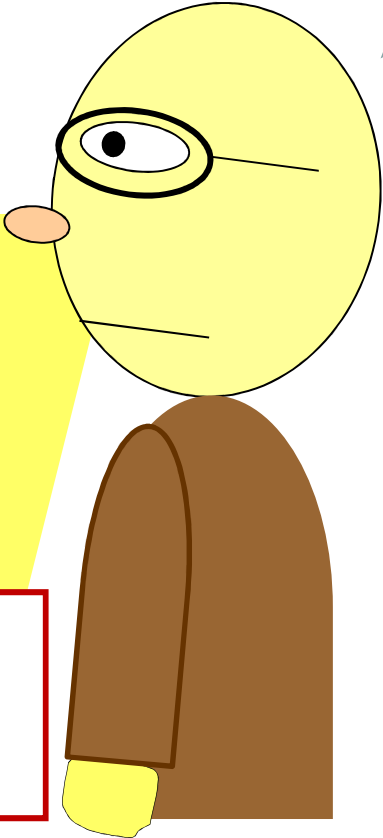
感想を聞く



..へんなの！



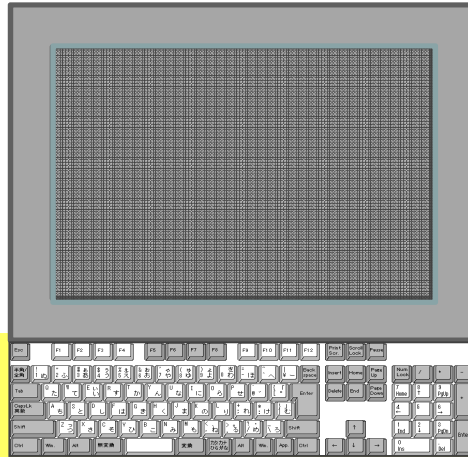
どうだった？



作品への
評価・判断

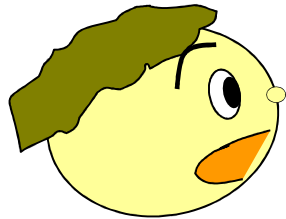
内容の理解を問う

プロセスや
状況についての
質問をする

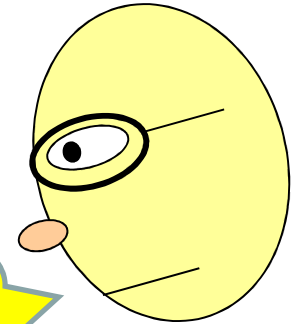


さいしょに、
何が、あった？

わっか！



それ、
何色だった？



題材一質問関係の理解

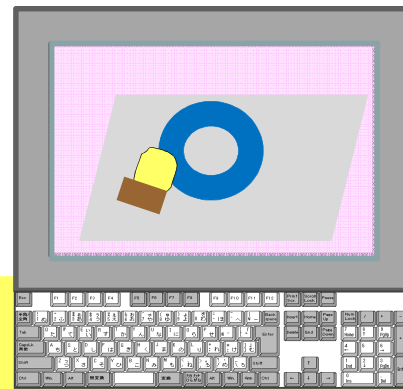
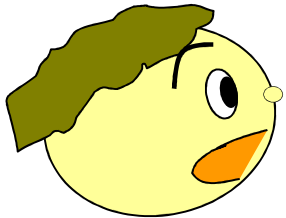
記憶・注意の喚起

すべて視聴後の質問が難しい場合

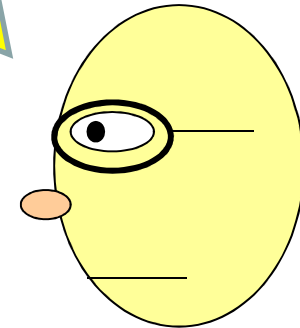
直前質問

事態が出現する直前で映像を一時停止して、質問する

ハサミで切るよ！



つぎに、
どうするんだっけ？



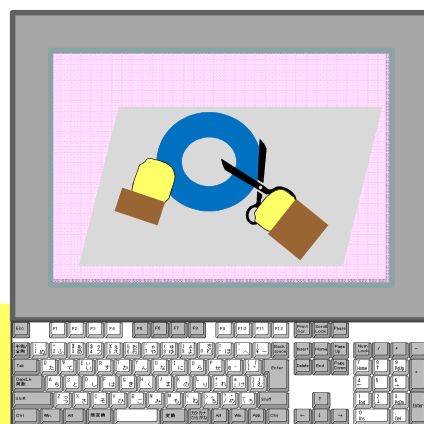
★ 非現前の事柄の想起

事態出現前の質問が難しい場合

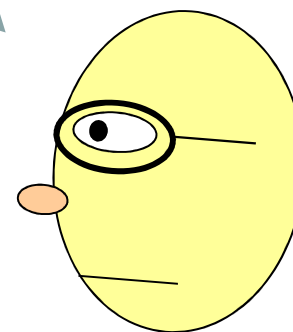
直後質問

事態が出現した後に映像を止めて、質問する

ハサミで切った！



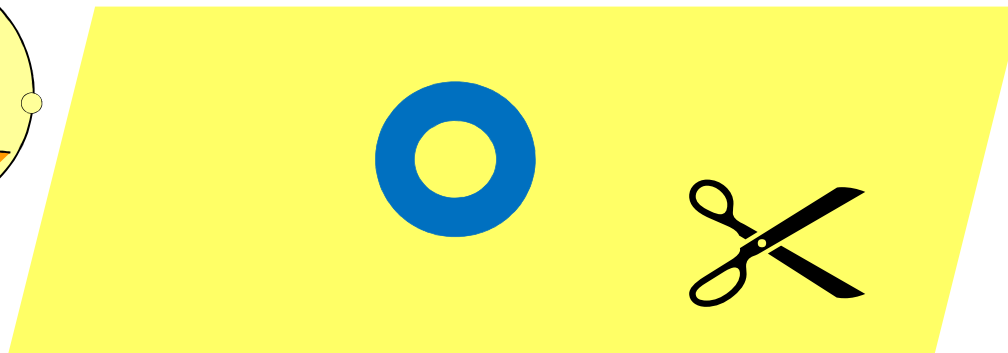
いま、どうした？



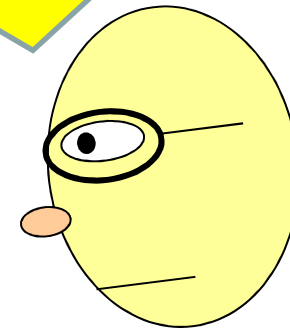
ストーリーの再現

実物を使って、
プロセスを再現させる

あ！



ほら、おんなじの
あるよ。どう、
やってたっけ？



★発語がない子どもの
内容理解が確認できる

★理解が
補強できる

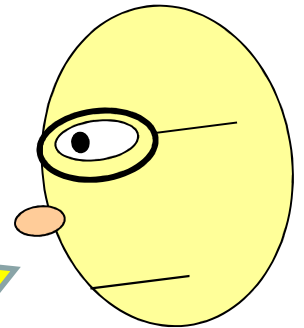
文章化させる

① 題名(タイトル)をつける

んーっと…
「わっか！」



じゃ、おはなしに
してみよう。
まず、タイトルは、
何にしようか



ストーリーの集約化

文章化させる

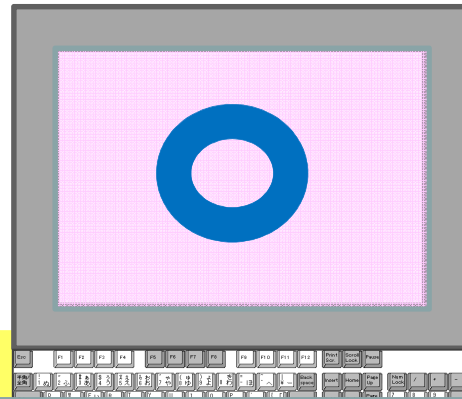
②内容を文章化させる

文を文字化

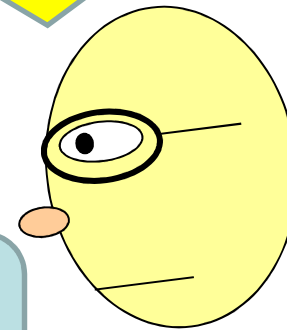
- * 紙に書く
- * パソコンに打つ



えーと・・・青いわっかが
ありました・・・



じゃ、おはなしに
してみよう。
まず？・・・



ストーリーの叙述

シーンごとに文章化

易

視聴後に文章化

難

文章化させる

ことばのテーブルでの実施方法

ノートPCの
モニターに
2分割呈示

文章表示
パワーポイ
ント使用

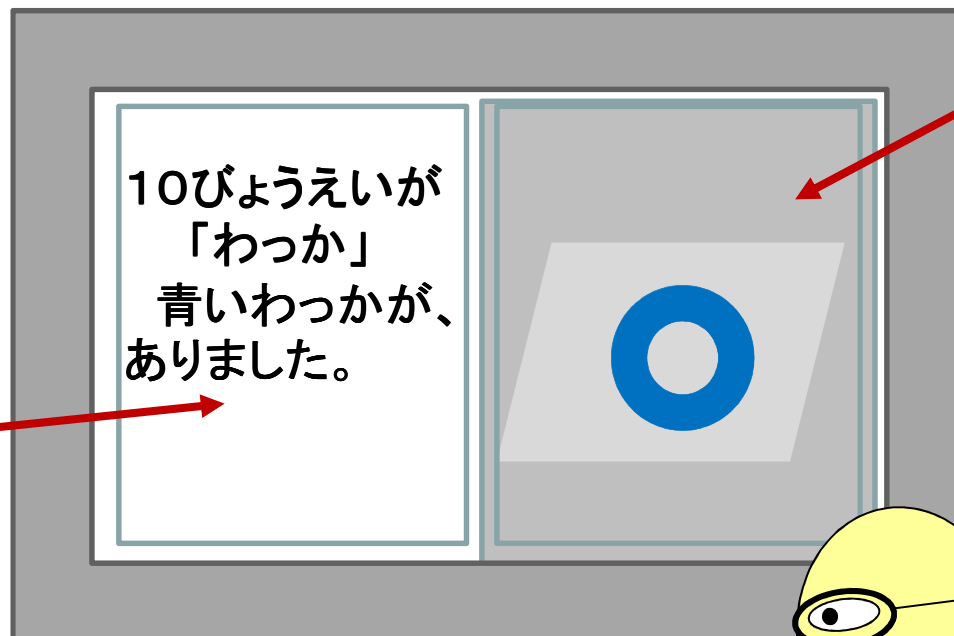
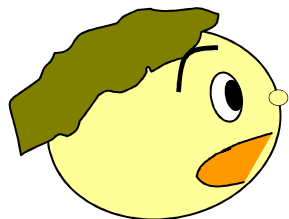
映像表示

メディアプレー
ヤー等使用

10びょうえいが
「わっか」
青いわっかが、
ありました。

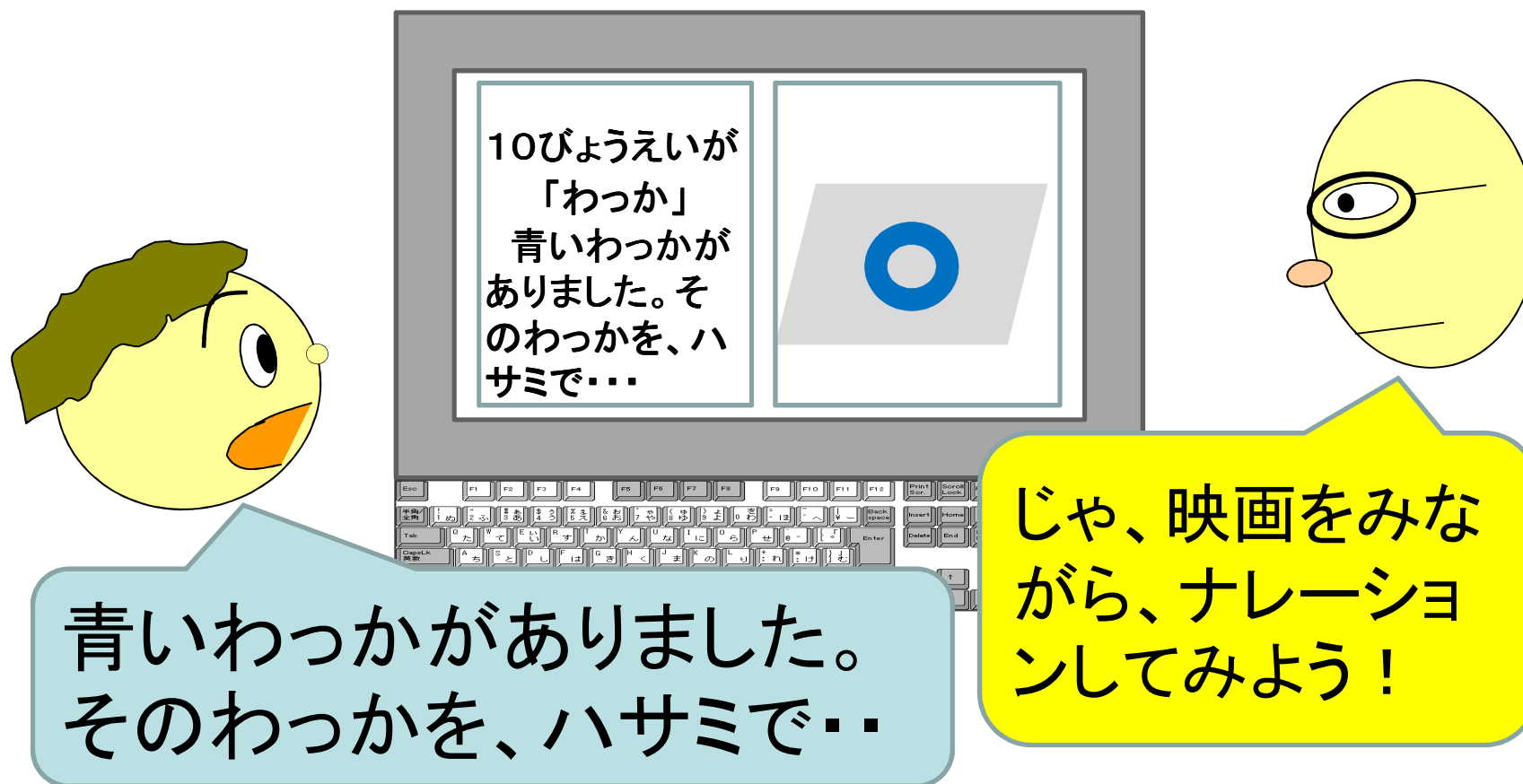
えーと…
青いわっかが
ありました。

口頭で作
成させた
文章を
逐次入力



ナレーション

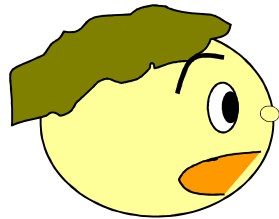
③文章化した内容を、映像に合わせて語る



語りと映像との協応

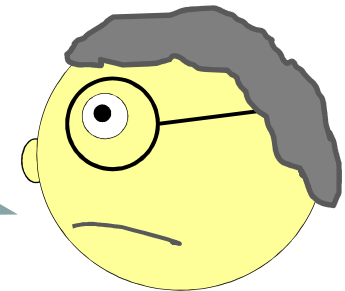
伝達させる

④視聴した内容を、見ていない人に伝える



今日ね、こんなの見たんだよ。
えーとね、青いわっかがあつ
てね・・・

・・・ふーん



見てない人

説明補充

* 知識の異なりの理解

不明部分の質問

学習を進める上で

- 子どもの能力状況に応じて、課題内容を検討

<学習例>

話し言葉での表出が難しい場合

視聴のみ プロセスの再現

文字未習得の場合

内容質問 口頭での文章化練習

学習を進める上で

●映像の一時停止の活用

<使用例>

1シーン(1プロセス)ごとに区切った言語化

ナレーションの際の、音読状況への合わせ

補足資料

「作品」概念の形成

表現された作品という存在の気づき

作品とは何か

一定の内容・まとまりを持つもの

童話

小説

絵本

詩

戯曲

評論

学術書

歌

踊り

語り

工芸

演芸

園芸

アニメ

マンガ

絵画

映画

演劇

音楽

料理

原作



表現媒体

「作品」という概念の形成

いま・ここを離れた世界が必要

= 過去・未来・仮想世界

「もの」ではなく「こと」が必要

= 作品はすべて「こと」

その表現された「こと」を、「自分の外側に認識」し、その様子を「覗きこみ」、「感じ」、「考える」

作品の鑑賞に求められるもの

強い能動性

* 「見る」ではなく ⇒ 「覗き込む」

作品に対する印象・情緒・判断

* おもしろかった つまらなかった
むずかしかった かなしかった・・・

作品＝表現の外化 ⇒ 自己の主観が同期するもの

作品概念を持つためには

さまざまな表現媒体を鑑賞する

子どもにとって親しみやすい形式・内容を選定する

同一の原作をさまざまな形式で鑑賞する

感想・印象・評価を求める

内容に関して質問する

タイトルの記憶・名づけ

文字で書かれた作品
＝読解

映像作品
＝視聴解？

題材－質問関係の理解