

映画制作が寄与する社会人基礎力の向上の考察 —PBL型映画制作体験授業「シネマ・アクティ ブ・ラーニング」を通じて—

古新 舜¹

¹正会員 コスモボックス株式会社 代表取締役（〒166-0002 東京都杉並区高円寺北3-1-9 青田ビル201）

下北沢成徳高等学校 特別講師（〒155-8668 東京都世田谷区代田 6-12-39）

E-mail:coney@cosmobox.jp

文部科学省は2014年、教育現場における「アクティブ・ラーニング」の導入を提言した。アクティブ・ラーニングとは、社会の多様化やグローバル化が進む中、主体的・対話的な深い学びを教育現場で実践するあり方である。筆者は、このアクティブ・ラーニングを映画制作を通じて行っている。PBL(Project-Based-Learning)、すなわち課題解決型学習を通じて本活動を実践することで、学修者の主体性、協調性を引き出し、社会人基礎力の向上に如何に寄与できるかを考察していく。

Key Words : アクティブ・ラーニング, PBL(Project-Based-Learning), 映画制作, 社会人基礎力, 教科横断型

1. はじめに

(1) 「アクティブ・ラーニング」とは？

学校の教育指導要領というのは、時代の流れに応じて約10年に一度改定が行われる。10年前は、詰め込み型の学習からの脱却の一環として「ゆとり教育」が導入されたが、2014年に文部科学省が提唱した教育手法は、ゆとり教育で起きてしまった放任主義による学力の低下の反省を踏まえた「アクティブ・ラーニング」であった。教師が一方で指導する一斉型の授業ではなく、学修者同士が対話を交えながら教師がそれをファシリテートしていく環境を重視している。単にグループ学習をさせるのではなく、如何にして学修者が主体的になり問いに向き合い、相手との協調性を育んでいけるかを大切にしている。

(2) 研究の背景と目的

グローバル化が進みダイバシティが推進される中、組織の所属よりも個人が社会とどのように関わるかという存在意義が注目されている。企業の9割近くが、社会人に求める素養として、コミュニケーション能力を一位（日本経済団体連合会，2014）に挙げていることも、この表れと捉えられる。

そのような時代背景の中、著者は2010年より映画制

作にアクティブ・ラーニングを紐付けて「シネマ・アクティブ・ラーニング」というプログラムを構築し、主体的かつ協働的な学びの機会の提供を行ってきた。



図-1 シネマ・アクティブ・ラーニングの4構成

映画制作を、「基礎科目」（国語・数学・理科・社会・英語）×「美術」×「体育」×「情報」×「道徳」＝「総合科目」と捉え、教科横断型の授業を展開することで、各教科への関心を促進させると共に、経済産業省が提唱する社会人基礎力の「考え抜く力」「前に踏み出す力」「チームで働く力」の3つを向上させることがで

きるという仮説を立てた。

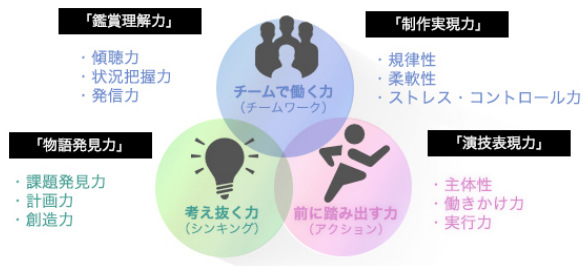


図2 シネマ・アクティブ・ラーニングと社会人基礎力

情報を処理する20世紀から情報を如何に編集するか21世紀になった現在、学校での学びも単に大学受験を目的とするのではなく、社会に必要な素養やコンピテンシーを如何に育めるかが問われていると考える。その実践的な取り組みとして、本稿では「シネマ・アクティブ・ラーニング」を取り扱う。

(3) 研究の方法

筆者は 2016 年より東京にある下北沢成徳高等学校にて特別講師として週に一回講座を受け持っている。本校では、高校二年生を対象に『プラス・ワン・プロジェクト』という社会で生かせる学びを提供するカリキュラムを行っている。高校二年生の女子学生は、複数ある科目から興味のあるものを選択し、受講する。本研究は、「シネマ・アクティブ・ラーニング (科目名は、「映画製作・ショートフィルム制作」)」を選択した高校二年生・女子 7 名を対象に調査を行った。年間を通じて全 31 回での開催を予定しており、4 月から 6 月の 8 回を終えた時点での、受講生の社会人基礎力の向上を調査、分析を行った。

表-1 授業カリキュラム

回数	日程(2017年)	内容
第1回	4月18日(火)	ガイダンス・自己紹介
第2回	4月25日(火)	鑑賞理解力ワーク①
第3回	5月2日(火)	鑑賞理解力ワーク②
第4回	5月9日(火)	物語発見力ワーク①
第5回	5月16日(火)	物語発見力ワーク②
第6回	5月30日(火)	演技表現力ワーク①
第7回	6月6日(火)	演技表現力ワーク②
第8回	6月20日(火)	制作実現力ワーク①(クレイアニメ)

「シネマ・アクティブ・ラーニング」は大きく4つの内容から構成されている。

まず「鑑賞理解力ワーク」では、映画の歴史の起源や実写作品とアニメーション作品の違いなどをお題に出し

ながら、投影された映像を観て、対話形式で質疑応答やプレゼンテーションを行っていき、日頃触れている映画・映像に対しての理解を深める内容である。「物語発見力ワーク」では、ハリウッドの脚本の理論から、「君の名は」(2016年公開)、「Toy Story」(1995年公開)などの話題になった有名作品を扱い、それらに見られるヒットする法則を理論的に分析をする。それを踏まえて、グループワークを交えながら、映画の物語を自分たちで生み出す作業を行っていく。「演技表現力ワーク」では、身体表現を用いながら、言語・非言語コミュニケーションのワークをゲーム感覚で体感してもらい、他者との信頼関係の構築を体を通じて習得してもらい、最後に、「制作実現力ワーク」では、今まで習ってきたことを全て用いながら、iPadを使ってショートフィルムを制作してもらい、実写作品、クレイアニメ、プログラミングなど、様々な手法を使いながら映画制作の楽しさを体験してもらい、共に、制作手法によって相手に与える印象が異なることを実践を交えながら経験をしてもらう。

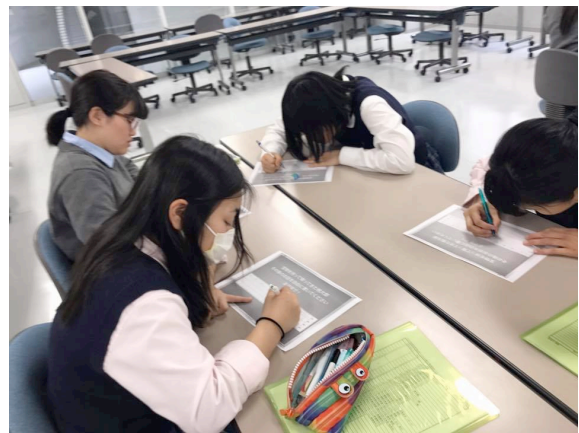


図3 授業の様子 (物語発見力ワーク)



図4 授業の様子 (演技表現力ワーク)

2. 体験を通じた学びのあり方

(1) 人は何から学ぶか

アクティブ・ラーニングにおいて大切なことは、如何に学習を自発的に能動的に行っていくかということである。車の運転に例えるのなら、従来の学習は助手席にいる人間、すなわち導かれるままに進み、受動的に物事を捉える。故に、興味のない授業や内容は、居眠りができてしまうのである。一方、アクティブ・ラーニングでは学修者は運転者の立場である。進むべき道を事前に調べ、主体的に考察しながら運転、すなわち学びを行う。無論居眠りをすることもなくなるのである。

従来型の詰め込み指導では、試験で良い点数を取るために、如何に正答を得られるかが問われてきたが、アクティブ・ラーニングで大切にされていることは、如何にして個々人が自分の考えを示し、そこに至るプロセスを主体的に考察し、納得解を導いていけるかだと考える。

学習というのは、本来は生きるための知恵、社会で活躍するための素養を身につける行いだったと考えるが、戦後の高度経済成長に伴い、社会が効率化を求め、縦型の社会構造となっていく中で、学校という教育機関も偏差値の高い学校が好まれ、高学歴、上場企業への就職に関心が集まる社会となった。しかし、1997年山一証券、拓殖銀行の破綻に伴い、今まで確固とされた社会基盤、構造が不確かなものとなっていった。21世紀に入りインターネットが発達し、SNSが普及する中で、情報というものがよりオープンなものとなっていき、教育のあり方も従来のように単に大学受験のため、良い企業に入るためではなく、如何にして社会において柔軟な発想をもって激動の変化と向き合えるかが大切になってきている。集団よりも個の存在が強くなってきた時代の中で、教育というカテゴリーも新たな変革期を迎えていると言える。

アクティブ・ラーニングもそのような時代背景の中で、社会を生き抜くために必要な能力を大学に入る前に身につけておかせたいという発想がある。学びとは、直接体験が7割、他者のアドバイスが2割、本や授業が1割(Lombardo and Eichinger, 2006)と言われている。このことは、学びとは閉ざされた空間だけで享受するのではなく、開かれた空間において得られる経験がとても大切であることを伝えている。このシネマ・アクティブ・ラーニングの取り組みも、“知識とは感情と意志を伴い初めて役立つ”という考えを掲げ、体験を通じた授業の組み立て方を大切にしている。

(2) 経験学習の可能性

アメリカの教育哲学者であるジョン・デューイは、既存の学習を「日常経験から切り離された抽象的概念や記号を個体内部に蓄積する」こととして批判し、「儀礼的でない偶発的に想起する」学習を提唱した。この考えは、本稿で扱っているアクティブ・ラーニングの考えに著しく近いと言える。

この流れを受けて、ディビット・コルブは「経験学習」というモデルを開発した(Kolb, D.A., 1984)。コルブは、経験からより深く学ぶには、「具体的な経験」をじっくりと振り返るプロセス、そしてそれを次の経験に活かせるように「抽象的概念化」することが大切であると説いている。

シネマ・アクティブ・ラーニングでも、この循環サイクルを前提にして、プログラムを構成している。

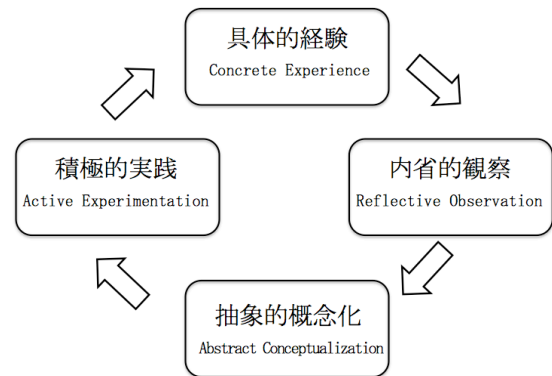


図-5 Kolbの経験学習モデル

前章で述べた通り、社会の変化から教育現場でも大きな変化が必要となっている昨今、学びのあり方も一元的ではなく、多角的に捉えていく必要があると考える。従来の教育現場では失敗を否とする発想であったが、失敗を受け入れ積極的に経験を積みかしていくことで、学修者の内発的なモチベーションの喚起を促し、それが能動的な学びの姿勢へと繋がると考える。

(3) PBLと映画制作の関係

経験学習の考えを元にした学習法に、PBL(Project-Based-Learning)というものがある。与えられた課題に対して学んだ知識・技術を使って解決を行っていくというものである。

映画というのはエンターテインメントとして感動を観客与えるだけではなく、地域や社会の問題を物語を通じて考察し、他者と共に理解を深め分かち合っていくツールでもあると筆者は考える。「映画を作る授業」ではなく、「映画『で』何ができるか」を考えることを、シネマ・アクティブ・ラーニングでは大切にしている。

本ワークでは、iPadを用いて1チーム4名程度で撮影、演出、編集を行う。このことでICTのリテラシーが身につくだけでなく、社会の課題や身近な問題を映像というメディアを通じて可視化させ、表現や発表を行えるようになる。デジタルが普及し、国民全員が「1億人総制作者時代」となった時代だからこそ、このノウハウは現在の社会人には必須の素養と言うことができる。前項で述べたKolbの経験学習モデルの「経験→観察→概念化→

実践」を繰り返し行うことで、学修者が習得していく知識を主体的に知恵へと変えていき、社会を生きる上での財産にしてもらいたいという発想を持っている。

3. 結果と分析

(1) 社会人基礎力のアセスメント

受講生には、「シネマ・アクティブ・ラーニング」を8回受けてもらった上で、自分自身の社会人基礎力が如何に変化したかを定量的に評価してもらった。

経済産業省が提唱する社会人基礎力は12の能力に分かれている。「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「創造力」「発信力」「傾聴力」「柔軟性」「状況把握力」「規律性」「ストレスコントロール力」である。これらを5段階評価で調査し、その結果をグラフに示したものが以下である。

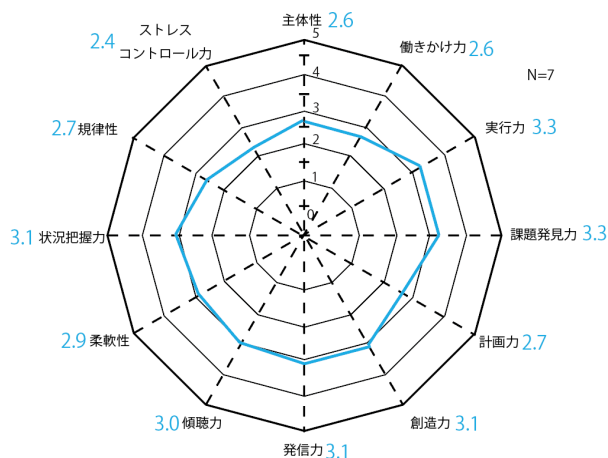


図6 「シネマ・アクティブ・ラーニング」を受ける前の社会人基礎力の自己評価

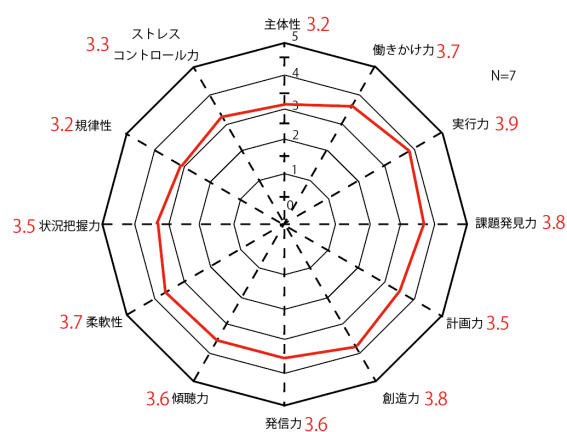


図7 「シネマ・アクティブ・ラーニング」を受けた後の社会人基礎力の自己評価

この結果より、本ワークを通じて12の全ての能力が相対的に上がっていることが読み取れる。数値の上昇ポイントの幅は0.36~1.14であり、「働きかけ力」が最も大きな向上となった。これに次いで「ストレスコントロール力」「柔軟性」という結果が得られた。

この結果は、第1章で述べた企業において求められる能力の1位である「コミュニケーション力」の要素を満遍なく向上をさせることができたと理解することができる。

(2) シネマ・アクティブ・ラーニングが寄与する社会人基礎力の向上と組織の成功

前項の「働きかけ力」「ストレスコントロール力」「柔軟性」というワードから、本ワークは他者との協働を進める上で、相手の気持ちを理解し、自分の意思を伝える力を高めるのに有効であると分析できる。自分の能力の長けている部分を生かすだけではなく、弱みを理解し他者にその部分を任せ、補完をし合うことで、相互での理解が生まれ、結果として素晴らしい作品、すなわちプロジェクトの成功を収めることができる。この考えは、「組織の成功循環モデル」と密接な関係があると考えられる(Daniel Kim,2001)。人間関係の質を深めることで、思考の質が変わり、行動の質も変わり、結果の質が向上されるという理論で、人間の質を構築し深めることが如何に大切であるかを伝えている。

本研究のアンケートから抽出された言葉にも、「仲間がたくさん意見をどんどん言えて、自分ももっと言おうと思った」、「力を合わせて積極的に取り組めた」などが見受けられ、関係の質を学修者が大切にすることで、魅力的な作品という成果物が得られたと共に、仲間と協力をし合う協調性の意識が芽生えたと理解できる。

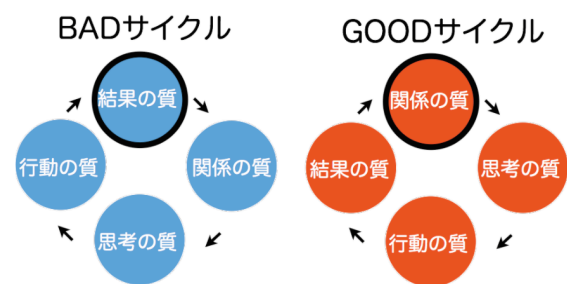


図8 組織の成功循環モデル

また、情報が溢れ人間関係が複雑になっているストレス社会において、本ワークは、状況を受け入れ、訪れるストレスを軽減することができるというポテンシャルを秘めていることも推察できる。単一のプロジェクトの目標達成のみならず、自分の所属する組織において如何に

自分の存在意義を見つけ、自己肯定感を生み出していけるか。今後は、本ワークと自己肯定感との関係性にも着目して研究を続けていきたいと思う。

4. 結論

テクノロジーの進化から、社会が急速に変化し、学校における教育環境も、プログラミング教育、キャリア教育、小学校での英語教育の導入など大きな変化を遂げようとしている。そのような状況の中、社会では正解から個々人の納得解が求められるようになり、対人関係の中で如何に他者を理解し、相互の関係を良好にしていけるかに注目が集まっている。

第3章の結果から、本ワークの可能性は、対人関係のみならず、精神的な部分にも介入し、カウンセリング・心理療法の分野などにも応用できるのではと筆者は考える。引き続き、学校や企業で「シネマ・アクティブ・ラーニング」ワークの積極的な普及を図りながら、本ワークのポテンシャルを多角的に検証を行っていきたいと考える。

参考文献

- [1] Lombardo, M. M. and Eichinger, R. W., “The Career Architect: Development Planner”, 5th ed., Lominger International, 2010.
- [2] 杉浦宏：“現代デューイ思想の再評価”，世界思想社, 2003.
- [3] Kolb, D.A., “Experiential learning: Experience as the source of learning and development”, Englewood Cliffs: Prentice Hall, pp.21-22, 1984.
- [4] 文部科学省中央教育審議会：“個人の能力と可能性を开花させ、全員参加による課題解決社会を実現するための教育の多様化と質保証の在り方について（答申）（中教審第193号）”, 2016.
- [5] Daniel Kim., “Organizing for Learning”, Pegasus Communications, p87, 2001.
- [6] 溝上慎一：“アクティブ・ラーニング導入の実践的課題”，名古屋高等教育研究 第7号, pp.269-287, 2007.
- [7] 和栗百恵：“「ふりかえり」と学習—大学教育におけるふりかえり支援のために—”，国立教育政策研究紀要第139集, pp.31-32, 2010.
- [8] 中原淳：“経験学習の理論的系譜と研究動向”，日本労働研究雑誌, pp.5-9, 2013.
- [9] 須永一幸：“アクティブ・ラーニングの諸理解と授業実践への課題”，関西大学高等教育研究, pp.2-5, 2010.
- [10] 石野由香里：“「学生ボランティア」の特異性が地域に対して有する潜在的な機能—ボランティアする／される関係をズラす効果が地域の場づくりへ与えた影響—”，生活学論叢, pp.6-12, 2013.
- [11] 本山雅英：“大学生のためのコーチングとファシリテーションの心理学”，北王子書房, pp.85-99, 2014.
- [12] 小林昭文：“アクティブラーニングを支えるカウンセリング 24 の基本スキル”，ほんの森出版, pp.54-64, 2014.

A study on development of social skills by film production
-By way of “Cinema-Active-Learning”, hands-on learning program of film production
in accordance with the Project-Based-Learning method-

Shun KONII

Ministry of Education recommended the introduction of "active learning" in educational scenes in 2014. Active learning is a way of practicing responsible and interactive deep learning at the educational setting while society diversifies and globalizes. The author is advancing this active learning through film production. By using the PBL (Project-Based-Learning), a teaching method in which students gain knowledge and skills by working for an extended period of time, he examined how this program contributes to bringing out independence and cooperativity of the learner, and the improvement of social skills.