文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第５回）

次第

日時：令和５年１２月８日（金）16:00～18:00
場所:文部科学省５Ｆ５会議室（対面・WEB 会議の併用）

１　開　　会

２　議　　事

（１）　文化芸術教育の充実・改善方策について

３　そ の 他

４　閉　　会

＜配布資料＞

資料１　東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授
布山タルト氏　提出資料

資料２　映画監督、東京藝術大学大学院映像研究科教授、
一般社団法人子ども映画教室専務理事
諏訪敦彦氏　提出資料

資料1

文化芸術教育を“アニメート”する

ーアニメーションとICTの2つの視点からー

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

布山タルト

自己紹介

ふやま
布山タルト

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授

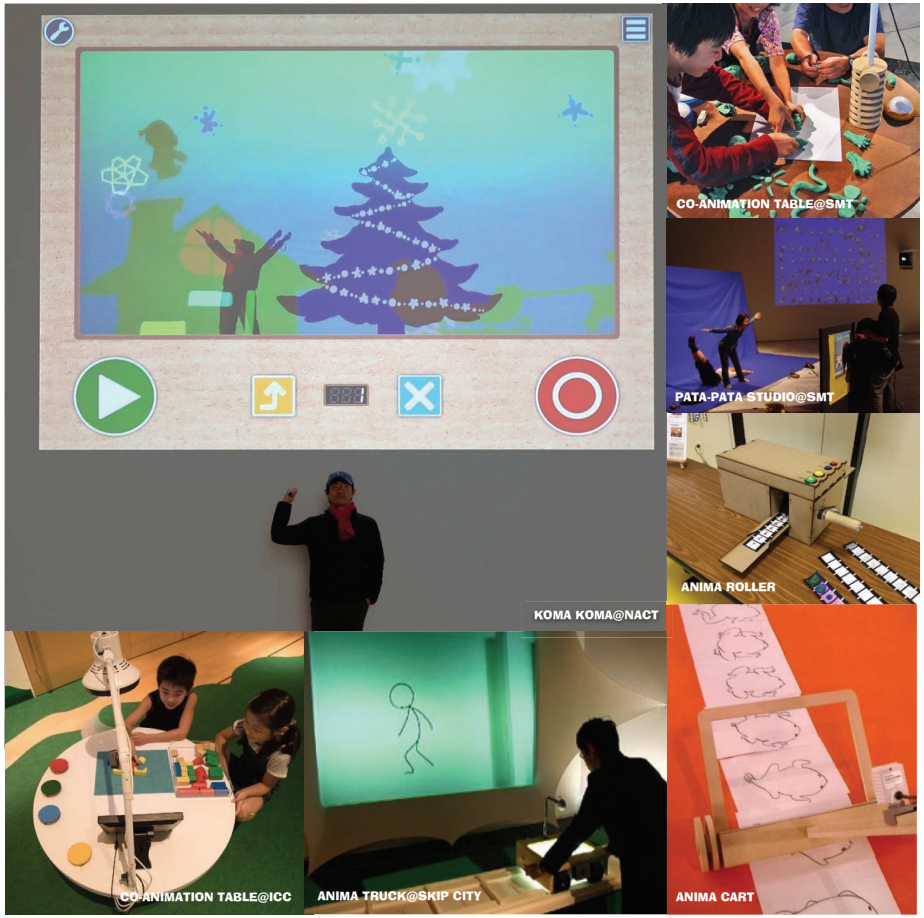
1990年代、慶應義塾大学SFC在学中からアニメーション作家活動をはじめる。2003年に第7回文化庁メディア芸術祭優秀賞受賞。

2000年代、トリガーデバイスとアニメーション制作デバイスの開発を始め、それらを用いたワークショップを国内外で行う。

2010年に文化庁クリエイター育成支援事業に採択され、アニメーションと教育をつなぐアプリ『KOMA KOMA』を開発。2012年に無料公開したiPad版は累計450万以上ダウンロード。2021年7月に日本文教出版とのコラボレーションでWebアプリ『KOMA KOMA×日文』を公開。

2019年から、横浜市立中学校教育研究会美術部会の夏季実技研修会で継続的に講師を務めている。

日本アニメーション学会事務局長、日本アニメーション協会理事、JAAアニメーション・キャラバン代表、一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク理事、文化庁アニメーション人材育成調査研究事業育成委員（教育プログラム担当）、『アニメーションブートキャンプ』共同ディレクター。博士（学術）。



発表内容

A) 「学校教育における現代的な、映画・漫画・アニメーション・ゲームといった、日本のメディア芸術の取り扱いについてどうあるべきか」

B) 「ICT端末の活用を含め、文化芸術体験の教育効果を高めるための指導上の工夫としてはどのようなことが考えられるか」

↓

焦点を絞った2つのトピック

これまでの学校教育でアニメーションひいてはメディア芸術はどのように扱われてきたか。それをふまえて今後どうあるべきか？

学校での文化芸術教育におけるICT活用事例：『KOMA KOMA』の開発。それをふまえて今後どうあるべきか？

これまでの学校教育で、アニメーションひいては
メディア芸術はどのように扱われてきたか。
それをふまえて今後どうあるべきか？

「メディア芸術」とは？学習指導要領における扱いは？

- 「**メディア芸術**」が文化芸術基本法（文化芸術振興基本法）で規定されたのは2001年で「**映画，漫画，アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術**」と定義されている。一方、文化庁のメディア芸術データベース（2015年に開発版、2019年にベータ版を公開）は「**マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート**」の4領域。1997年にはじまり2022年に終了した文化庁メディア芸術祭は「**アート、エンターテイメント、アニメーション、マンガ**」の4部門 。
- これまで図工・美術の学習指導要領に「**メディア芸術**」という言葉が登場したことはない。
- 1998年告示の中学校学習指導要領で「**映像メディア**」、1999年告示の高校学習指導要領で「**映像メディア表現**」が明示された。

現行学習指導要領(2017-18年告示)

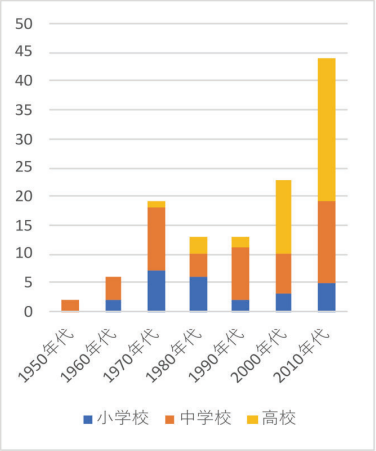
【高校美術】
「**映像メディア表現**」が「絵画・彫刻」「デザイン」と並ぶ一領域として扱われている（但し、定義は見当たらない）。

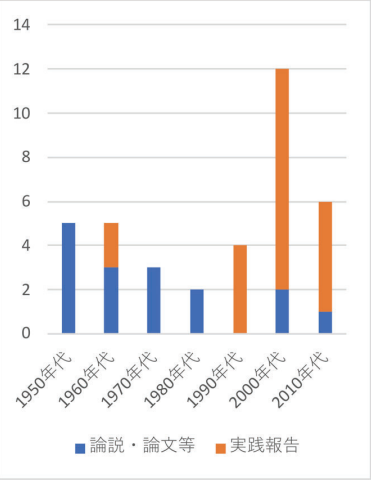
【中学校美術】
「A表現」指導上の配慮事項として「美術の表現の可能性を広げるために、写真・ビデオ・コンピュータ等の**映像メディア**の学習を効果的に取り入れるようにすること」とある（1998年告示の学習指導要領では指導事項だった）。

【小学校図工】
「指導計画の作成と内容の取扱い」の配慮事項として「コンピュータ、カメラなどの情報機器を利用することについては、表現や鑑賞の活動で使う用具の一つとして扱うとともに、必要性を十分に検討して利用すること」とある。

これまでアニメーションは図工・美術教科書でどのように扱われてきたか？

- 図工・美術教科書でアニメーションが題材として扱われるようになったのは「映像メディア表現」が学習指導要領に登場した2000年代以降ではない。少なくとも1950年代からの半世紀以上の歴史がある。当初は主に「デザイン」の題材として捉えられ、1970年代には小中高の教科書で広く扱われるようになり（イラストレーションとアニメーションを横断的に扱う題材などもあった）、1980年代には既に商業アニメの作品を取り上げた題材などもある。
- また美術教育関係者向けの専門誌においても、少数ではあるが1950年代からアニメーション関連記事は継続的に掲載され続けている。
- こうした半世紀以上前からのアニメーション題材の蓄積は、必ずしも学習指導要領の指針等に基づくものだけでなく、アニメーションの教育的な意義を見出した先駆者たちの草の根的な尽力によるものだと考えられる。いわばトップダウンだけではないボトムアップ的な蓄積があった。





上図：図工・美術教科書に掲載されたアニメーション題材件数の推移
下図：雑誌『教育美術』に掲載されたアニメーション関連記事の本数の推移
＜出典：布山タルト（ 2022 ）「アニメーティングの実践に向けて」教育美術、第83巻第3号（第957号）pp.12-15.＞

アニメーションに、いかなる教育的な意義があるのか？

これまでの図工・美術教科書に掲載された120件のアニメーション題材を網羅的に内容分析したところ、抽出されたのは、以下の5つの教育の方向性だった。

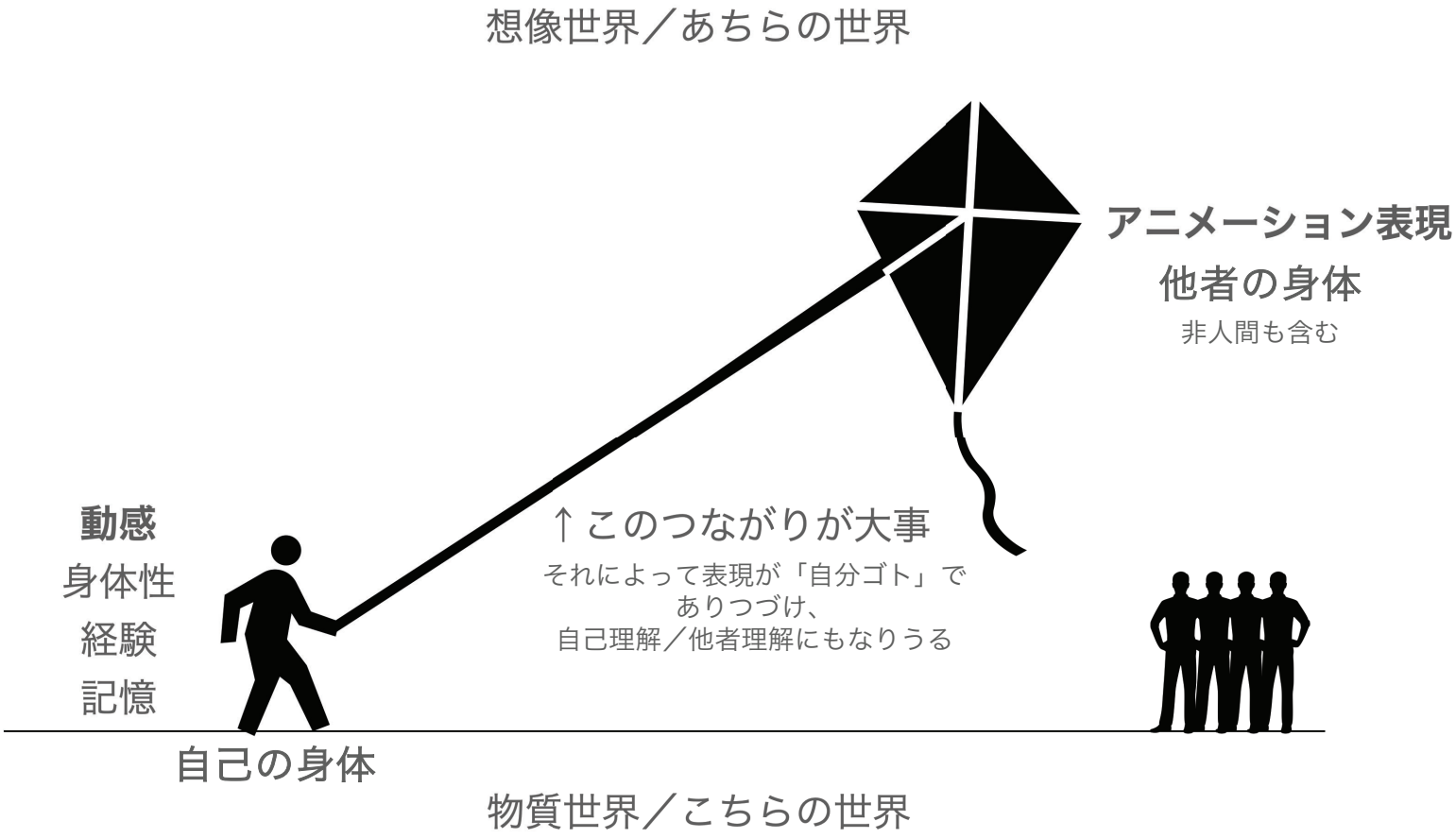
①構成教育	形や色などの造形要素に対し、動きや変化を加えられる有効な表現手段としてアニメーションが捉えられる。
②視覚的コミュニケーション教育	何かを伝える機能性が重視され、アニメーションは動きや変化を伴う有効な視覚伝達手段として捉えられる。
③創造性教育	既存の表現の枠にとらわれない創意工夫を促すための、有効な手段としてアニメーションが捉えられる。
④メディア教育	映像メディアの仕組みや社会性を理解し、それを理解する有効な手段としてアニメーションが捉えられる。
⑤協調的コミュニケーション教育	他者とともにつくることの喜びや、他者理解を経験的に学ぶ有効な手段としてアニメーションが捉えられる。

一方、これまでの教科書のアニメーション題材で欠落していた点としては、例えば以下を指摘できる。

アニメーションが「動き」の表現として定義づけられているにもかかわらず、「動き」に関する具体的な表現／鑑賞の方法の解説が見られない。アニメーション表現の土台となる「動感（動きの感じ）」のイメージを膨らませるための方法が示されていない。

→身の回りの「動きの観察」や、「身体性」と結びつけた指導の欠如

アニメーションの身体性はいかに捉えられるべきか？



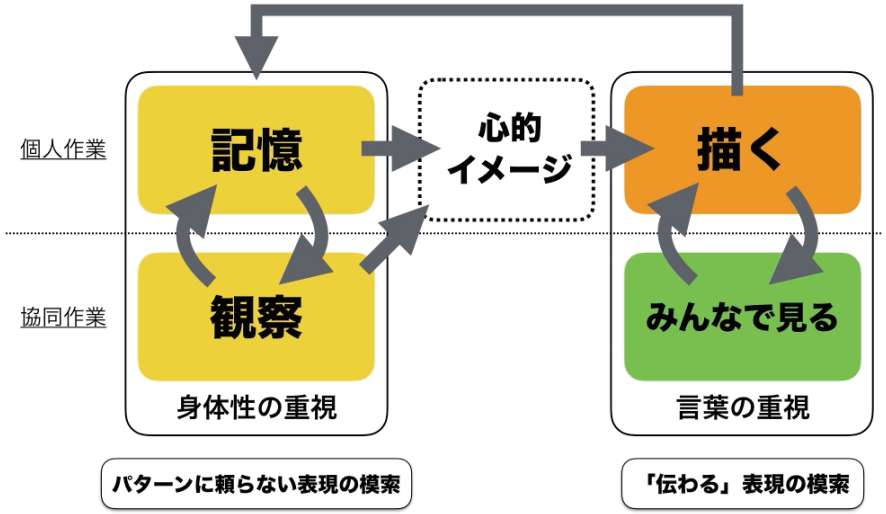
おそらくこのことはアニメーションだけでなく、マンガやゲームなどにも共通するポイント

アニメーション人材育成調査研究事業
アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム

アニメーションブートキャンプ

ANIMATION BOOT CAMP

- 2012年から文化庁のメディア芸術分野における複数事業で持続的に実施されてきたワークショップ。身体性を重視したカリキュラムが特徴的。
- 業界志願者に向けた専門教育ではあるが、参加者からの感想として「小中学生に体験させるには難易度が高いのですが『知りたいけど、面倒だからやりたくない』の先の『達成感』をイメージできる大人になって欲しいので、小中学校の図工や美術で展開できたら素晴らしいなと思います」というコメントもあった。

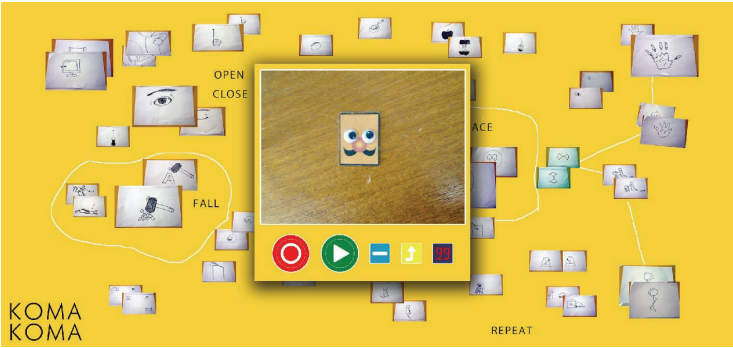


学校での文化芸術教育におけるICT活用事例：『KOMA KOMA』の開発。それをふまえて今後どうあるべきか？

KOMA KOMA（コマコマ）とは？

- 一コマずつ撮影してアニメーション映像を制作する、いわゆる「**コマ撮り(Stop Motion)**」のアプリ。
- もとは2003年から開発してきたアニメーション制作デバイスの蓄積がベースにある。デバイスというハードウェアを普及させることの難しさから、ソフトウェア開発にシフト。
- 2010年に「アニメーションと教育をつなぐアプリ」というコンセプトで文化庁のメディア芸術クリエイター育成支援事業に採択されて開発したのがはじまり。
- 特色は**シンプル**であることと**プレイフル**であること。2012年にリリースしたiPad版は、10年経つがほぼ変わっていない。 「プロ向けツールの簡易版」は目指しておらず、その発展的な使い方の工夫はユーザーに委ねている。
- ループ再生を基本としており、2コマのアニメーションでも楽しむことができる。じっくり時間をかけた作品制作よりも、短時間で多数の表現を試行錯誤するのにむいている。
- 2021年には、日本文教出版とのコラボレーションで「KOMA KOMA×日文」というWEBアプリ版をリリース。GIGAスクール端末のOS+標準ブラウザに全て対応している。
- 「KOMA KOMA」をベースに、目の見えない人／見えにくい人／見える人が共に主体的にアニメーション制作を体験できるインクルーシブアート教育用アプリ「KOMA OTO」を公開予定。

Co-animation Table



初期のイメージスケッチ

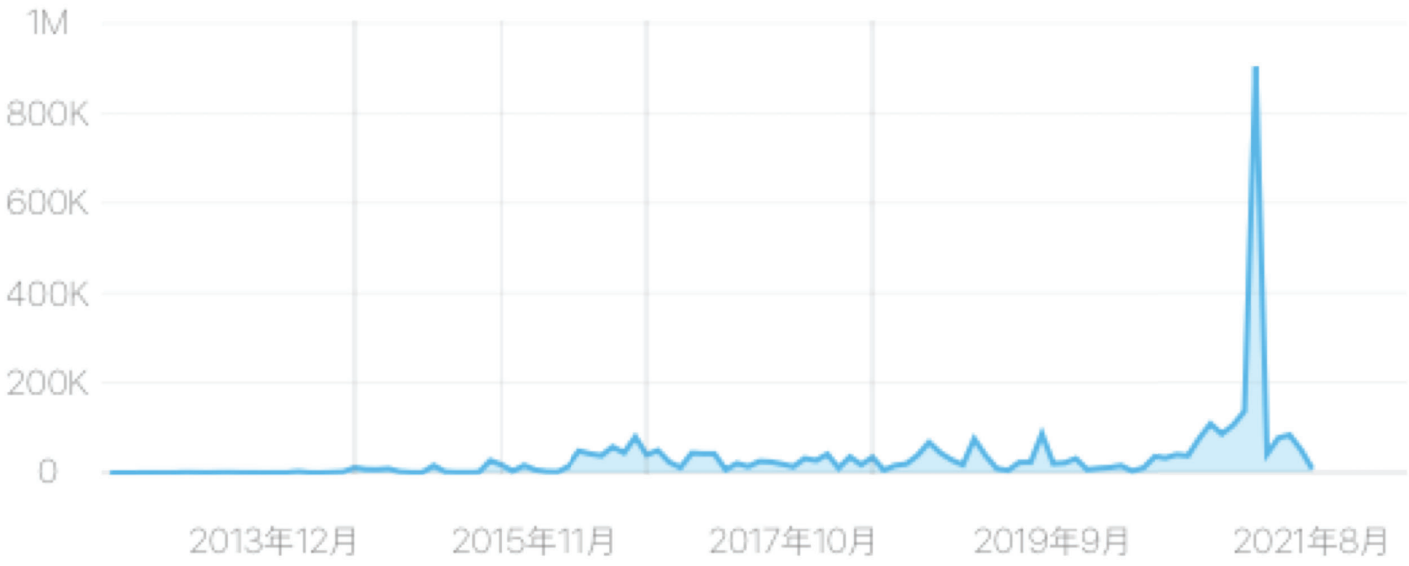
2011年に発表したAIR版

2012年にリリースしたiPad版

KOMA KOMA × 日本文教出版
08

KOMA KOMAの普及状況

KOMA KOMA for iPadのダウンロード数の推移



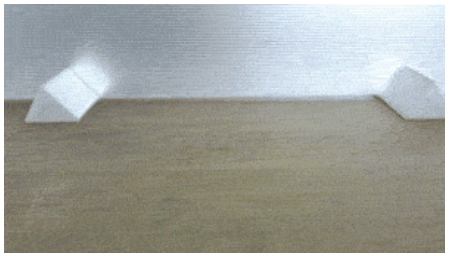
2020年度末のDL数の急増は、GIGAスクール端末への大量インストールの為だと考えられる。

KOMA KOMAの実践事例

形が動く、絵が動く（第5学年）

東京都杉並区立東田小学校　小林里美先生

- アニメーションの仕組みを知り、活動の見通しをもつ。動きのキーワード（ウゴワード）「回転・集合・行進・広がる」をもとに身近なものを使って表す（2時間）
- 動きや変化を確かめながら、表したいことを考え、形や色、配置、動かし方などを工夫して表す。ウゴワードを自分で考えてつくる（2時間）
- 作品を鑑賞し、作品のよさや面白さについて伝え合う（1時間）



ウゴワード「行進」の作品例

ぶぞく小のへんてこたいそう（第２学年）

弘前大学教育学部附属小学校　八嶋孝幸先生

- 絵本の『へんてこたいそう』を鑑賞したことからイメージを広げ，学校のいろいろな場所にあるマークを，簡単なアニメーションの仕組みを生かして，工夫して動かすことを楽しむ（1.5時間）
- 完成したマークを展示し，交流しながら鑑賞する（0.5時間）

▲撮影の様子と作品

作品鑑賞のためのQRコード▶

KOMA KOMA普及の要因は何か？

とにかく**シンプルなユーザーインターフェイス**に徹したことが大きいのではないか。
図工・美術教員の中にはICTへの苦手意識を持っている方が少なくないが「KOMA KOMAだったら授業で使えそう」という声はよく聞く。
ICTを活用した実践の普及のためには、ハードウェア配布だけでは不十分で、ソフトウェアが肝になるが、児童生徒だけでなく**先生が「授業で使いたい」と思えるアプリ**があることも重要。

文化芸術教育のためのアプリ開発では、効率的な学習支援だけでなく、開発者の「『本物』の経験を生み出そう」とする姿勢が大事なのではないか。そのためには何かしら「こんな経験ができたらいいな」という**理想の経験イメージが必要**だと思われる。KOMA KOMAの場合は、自身の最初のワークショップ実践で目の当たりにした、子どもたちと大人たちが一緒にアニメーション制作を楽しむ原風景が、常にその開発の原点にあった。

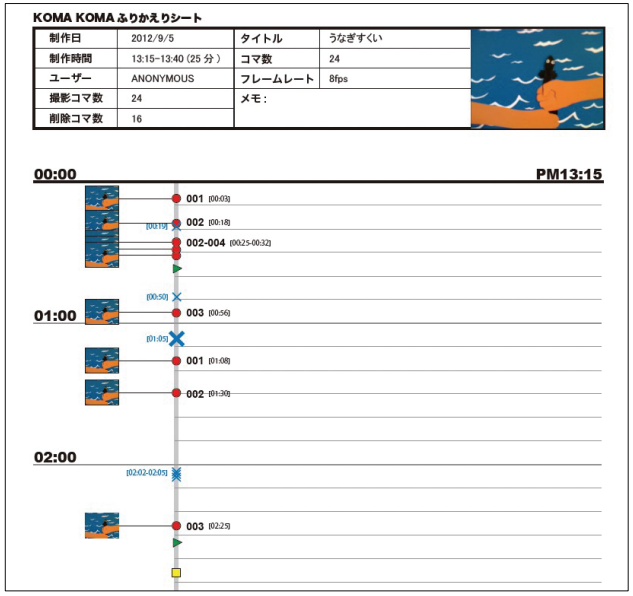
学校教育でのICT活用の課題

学校教育でのICT活用におけるジレンマ

●「教師の創意工夫」⇄「セキュリティの確保」のジレンマ
→セキュリティを確保しつつも、教師たちが教育のアイデアを試しやすい環境づくりが重要。

●「すぐに結果が得られる利便性」⇄「時間をかけて自分なりの答えを追求させる指導」のジレンマ
→表現教育では、デジタル端末に向かう前の、表現したいイメージの模索段階の教育が重要
（タブレット端末の画面の中と外のあいだの往復）

●「情報蓄積の容易さ」⇄「情報過多」のジレンマ
→デジタルツールで「学びのプロセス」の記録は容易になるが、
蓄積された情報をどう活かし、向き合うかの指導が鍵。
ふりかえりが楽しくなるようなアプリも必要かもしれない。



▶KOMA KOMAの「ふりかえりシート」（右図）

コマ撮りの操作ログを出力する機能。生徒のふりかえりや、教師が制作プロセスを理解する際のきっかけになりうる。

提言

- 「メディア芸術」の概念規定には曖昧な面があるが、学校教育と結びつけていくならば、やはりそこは改善すべき課題であり、今後、**文化芸術教育という観点からの、領域横断的な議論の場が必要。**
- 学習指導要領の「映像メディア表現」の扱いについては、「メディア芸術」との関係性を明確化すると共に、高校の美術のみに偏重しているバランスを見直して、**小学校段階からの発達段階に応じた「映像メディア表現」の扱いを検討し、学習指導要領に明示すべき**ではないか。
- 「メディア芸術」は比較的新しい概念ではあるが、それ以前の教育の蓄積もあることを忘れてはならない。現在と未来だけでなく、**先達による蓄積を今後に活かす視点**も重要。
- アニメーションは教科横断的な教育実践や、STEAM教育の発展にも寄与しうるが、アニメーションならではの教育の可能性はまだ十分に掘り起こされておらず、同様のことは「メディア芸術」全体にもいえる。美術教育の学会等へのメディア芸術の専門性をもつ研究者・クリエイターの積極的な参加や、**映画・漫画・アニメーション・ゲームの教育の知見を共有する議論と交流の場**が必要。
- 「メディア芸術」の「本物の文化芸術体験」の一つとしては「みんなでみる」**映画館での鑑賞体験**が重要。美術館での作品鑑賞に匹敵するものなので、児童生徒たちの映画鑑賞の機会を設ける取り組みは持続してほしい。
- 「メディア芸術」の多くは複製可能。だからこそ**表現プロセスを含めた鑑賞教育や、個々の表現を尊重し、お互いを認めあう表現／鑑賞の教育**が重要になる。著作権や知的財産権の教育も、単なる知識ではなく、経験を踏まえた「作り手への想像力」を育む指導の中で教えられたほうが良い。

- ICTを活かした教育において、**ハードと教育実践のあいだをつなぐ要となるのがソフト**。その質が教育の質にも大きな影響を及ぼすという認識が必要。
- KOMA KOMA開発は文化庁の支援事業のおかげではじまった。今後も**メディア芸術の支援に際し、作品制作だけでなく、文化芸術教育に資するアプリ開発も視野に入れること**が望まれる。
- 現場の教師たちからのボトムアップの力を活かすためには、**学校の垣根を越えた教員やICT支援員らの情報共有のプラットフォーム**が出来て活用されるとよい。さらにそうしたプラットフォームにアーティスト、エンジニア、インストーラーら専門家集団も参加して助言できたり、教材の共有ができると更によい。

資料2

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議

学校における映画を活用した取組みとその課題

映画監督
東京藝術大学大学院映像研究科　教授
一般社団法人子ども映画教室専務理事

諏訪 敦彦

一般社団法人　こども映画教室沿革

2004年　金沢で小学生を対象とした「こども映画教室」始まる

2013年　拠点を東京に移し任意団体「こども映画教室」となる
大学、映画祭、フィルムコミッション、自治体、小学校などからの開催依頼とともに、活動地域が一気に全国に広がる

2017年　東京国際映画祭において中学生向けの制作WSを初めて開催/
シネマテーク・フランセーズ主催の国際的映画教育プログラム「映画、100　歳の青春」（CCAJ）に参加、日本側の正式なパートナーとなる。

2019年　1月　「一般社団法人こども映画教室」となる
3月　映画教育を考える国際シンポジウム「映画は学校だ（EL CINE ES ESCUELA）」@サンティアゴ参加
4月　文化庁「文化芸術による子供育成総合事業　巡回公演事業」の実施団体に採択され、公教育での実践を行う。

2023年　文化庁「文化施設等活用事業」として公立学校の子どもたちに東京日仏学院にて鑑賞WSを実施

子ども映画教室®のポリシー　OUR POLICY　①

大人は手出し口出ししない
Adult staffs don’t teach how to make film.

・映画の「作り方」を教授しない

・ Student Centerd Learning の実践

・大人は先生ではなく支援者（ファシリテーター）として見守る

・子どもが主体的に「映画」を発見する/出会う機会を尊重する

子ども映画教室®のポリシー　OUR POLICY　②

本気の大人と出会う

Work with passionate adults /artist.

・映画監督・プロ映画スタッフと連携

・アーティストの真剣さ（生き方）に触れる

・本物の制作プロセス（姿勢）を体感する

・映画を本当に好きでいる大人たちと出会う

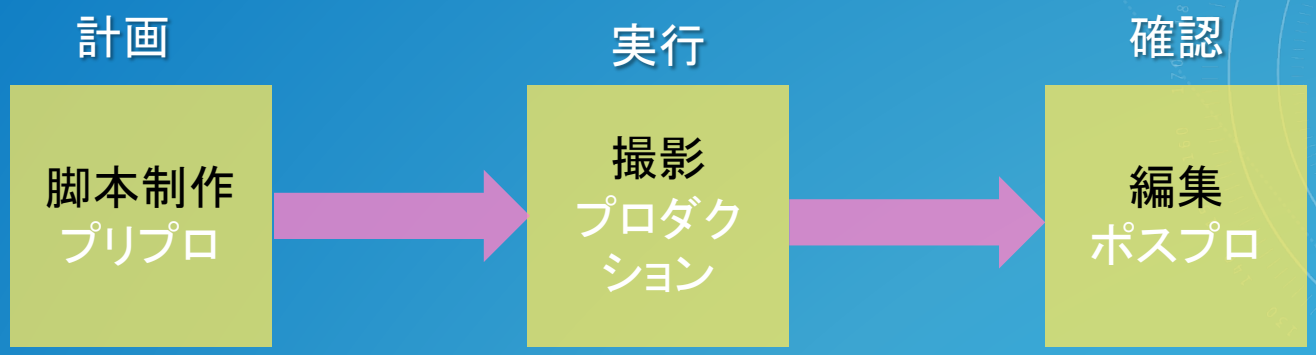
子ども映画教室®の映画制作プロセスの特徴

・撮影しながら物語を作る（シナリオなし）

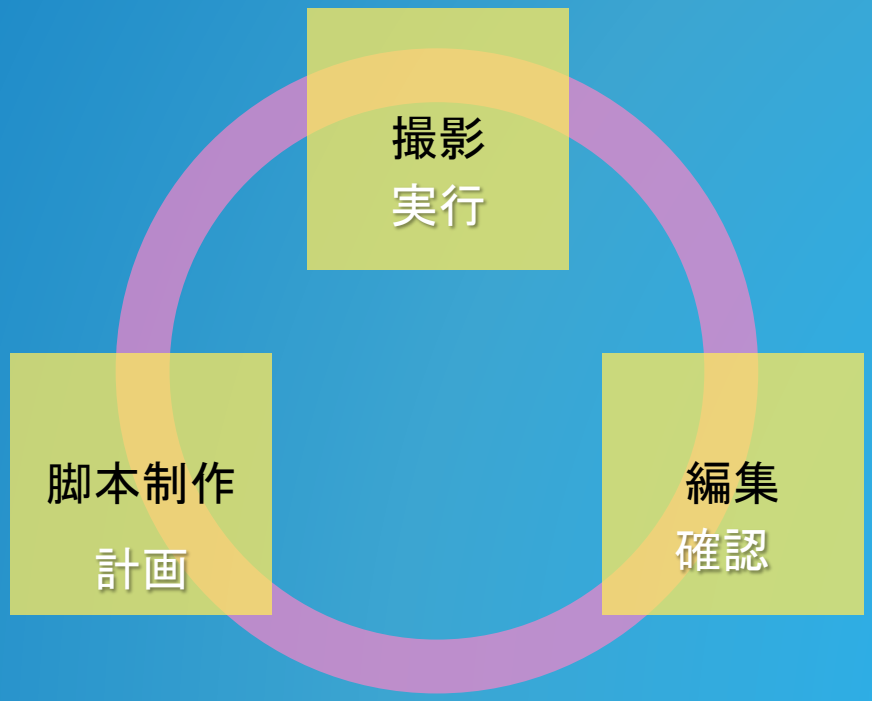
・即興演技

・役割分担を決めない

一般的な劇映画の制作工程



子ども映画教室における映画の制作工程

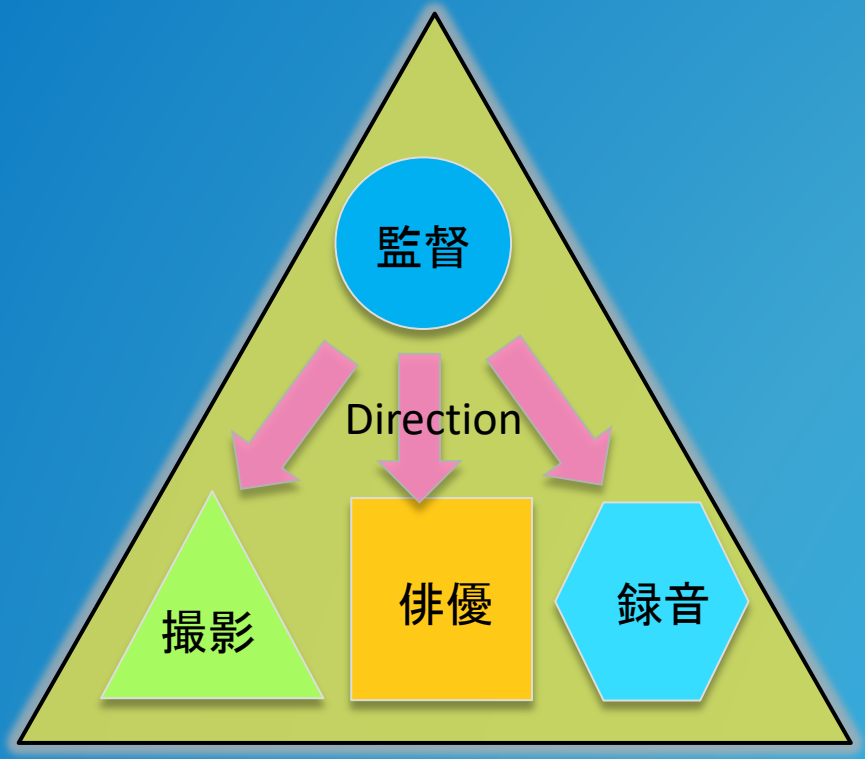


一般的な映画制作では計画（物語）を完成させて撮影（実行）に移るが、その場合撮影はスムーズであるが、撮影時の創造領域は減る。

子ども映画教室では、まず撮影を行なってみて、その映像から次の展開を考え（脚本制作）また撮影するというサイクルを繰り返してゆく

映画制作システム

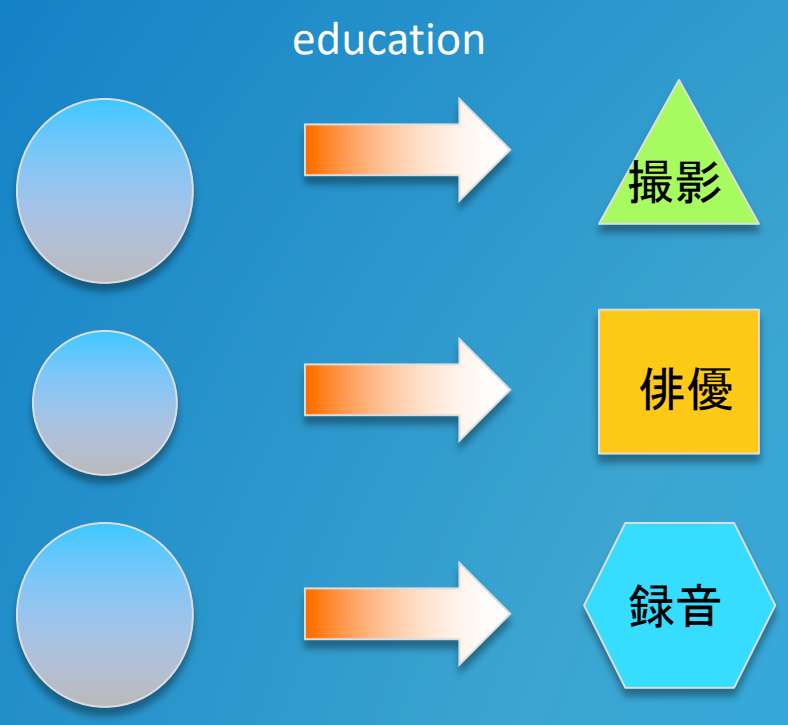
System of Filmmaking (Studio system)



一般的な産業型の映画制作のシステムは、監督を頂点とする。スタッフは、撮影、録音、美術、俳優など業務分担され、各部署は監督からの演出を受け分担した仕事を行う。最終的な決定はすべて監督が行う。ゆわゆるピラミッド型のシステムである。
そのようなシステムは機能的で、合理的であるが、ヒエラルキカル／クローズド／排他的／固定的／機能分離型という性質を持つ。

コミュニケーションは相互的ではなく、上意下達の一方向的。

■既存の映画制作システムを前提とする教育



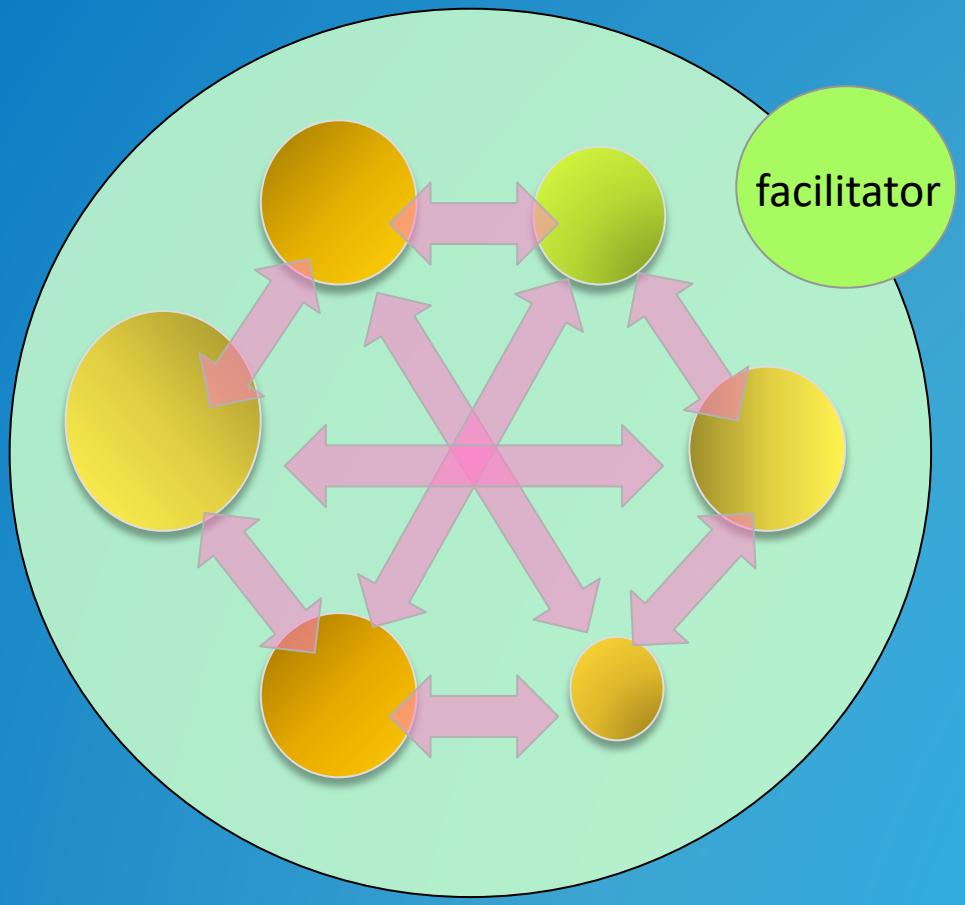
既存の映画制作システムの習得を教育の目的とすると、参加者は、各々割り当てられた役割やスキル（監督、撮影など）を習得することが必要となる。

必要な経験や知識の伝授が教育の基本となる。

共同作業は集団創作ではなく、既存の映画の再生差となる。（映画を真似る）

専門教育やキャリア教育（さまざまな仕事を知る）の視点からは有効。

子ども映画教室の方法



役割分担をせず、「監督」という役割を明確に固定しないため、意思決定をシステムに拠らず、全員で行わなければならない。（時間を要する。マネジメントは難しい）

関係はフラットでコミュニケーションは相互的で流動的なものになる。

大人は、知識・経験を伝授するのではなく、ファシリテーターとして参加者の活動を見守る。

様々な主体相互の対話を促進することにより、諸要素の集合が創発的な特性を生成する魅力的な環境を形成することを期待。

なぜ即興演技か？

シナリオに基づく演技では、生徒は他者が書いた台詞を覚えて、それを自分が話しているかのように演じるが、それは自然な行為ではなく俳優としてのスキルが必要となる。
（他者の言葉を自分のものにすることで得られる心的な効果もある）

即興演技では、自らの言葉で演じるため自然な行為に近づき、生徒自身の独自の表現となる。
カメラは観客に「それを見よ」と働きかける装置なので、生徒自身の表現（存在）を肯定することが期待できる。（表現の代替不可能性）

「文化芸術による子供育成総合事業　巡回公演事業」
「生きてないものが動く！」みんなで赤いボールを主人公にした映画を撮ろう！

記録映像

巡回公演事業「生きてないものが動く！」みんなで赤いボールを主人公にした映画を撮ろう！

鑑賞

作品鑑賞

鑑賞ワークショップ

・本物の芸術作品に触れる

・「見る」ことは「作る」こと
（主体的鑑賞者であることの気づき）

・物語の読解のみでなく、色彩、光、などの細部に注目し芸術作品の味わいを体感する

・作品は見る人によって「違う」正解はないことを体験する

表現

制作ワークショップ

作品上映

・　計画・撮影・編集の制作プロセスを体験し映画の理解を深める（メディアリテラシー）

・共同創作の体験

・演出・演技を通して表現の代替不可能性（自分のかけがえのなさ、肯定）を経験する

・上映を通して表現の喜びを経験する

巡回公演の効果

・普段見ることのない映画作品と出会う

・鑑賞ワークによって映画の新たな味わい方を体験する

・制作ワークにおいて、限られた時間で「映画」を完成させるため高度なコミュニケーション能力と協調性を必要とする。

・他方で、映画にはさまざまな作業が必要とされコミュニケーションが困難な子どもたちも関与できる場面がある。

・「教わる」ではなく、映画のプロフェッショナルたちの真剣さや姿勢と接することで表現することを体感する

・完成し作品を上映することは重要。自分の作品を友達や先生が見て笑い、リアクしぅ読んしてくれることで表現の喜びを実感する。

・身近なデバイスで映画を制作できることを体験する。

巡回公演の課題

・巡回公演は主にパフォーミングアートを想定したプログラムなので映画やメディアの授業にそぐわない構造がある。
（上映環境、対象人数、時間など）
体育館・講堂で映画を上映することは音響環境として劣悪なのでふさわしくない。外部の映画館、ホールなどと連携することが望ましい。

・200人規模で有効なワークショップをマネジメントすることが困難

・上映作品選定の難しさ（上映時間、権利関係）

・体験したことを深めたり、展開してゆく時間はないので、一過性のイベントで終わってしまう。

・生徒たちと初対面での公演となるため、前後の学習状況と関連づけることができない。

・効果の検証。フィードバック

海外の事例　フランス

Le Cinéma, cent ans de jeunesse　CCAJ

「映画、１００歳の青春」

PROGRAMME INTERNATIONAL
D'ÉDUCATION AU CINÉMA
CINEMATHEQUE

CCAJの原則
芸術監修　アラン・ベルガラ

1.遅すぎてはダメだということ。映画との出会いは早い方が良い。18歳ともっと幼いこどもの時と、いつ出会うかによってまったく違う経験になります。8歳前後の年齢で強烈なインパクトを受けることが大切です。その経験を教師が薄めてしまってはならない。たとえ映画を理解できなかった後しても、教室でブーイングが起きたとしても、それも芸術との出会いなのです。

2.映画は何よりアートであるということです。映画はコミュニケーションのツールではありません。芸術のひとつなのです。
映画を見るための特別な準備など必要ありません。作品との出会いを経験することが大事なのです。その経験を教師が薄めてしまってはならない。たとえ映画を理解できなかった後しても、教室でブーイングが起きたとしても、それも芸術との出会いなのです。

3.映画に対するさまざまなアプローチと映画を作ることを別々に考えないことです。一本の映画を見る、あるいは抜粋で見る、語り合う、そして映画を作る。こうしたこと全てが合わさって何かが起きるのです。映画に関するどんなことも切り離さないでおくことが、アクティブな教育をもたらすために欠かせません。

国際的なプログラム

- CCAJは世界各地に展開中。

  まずフランス本国と海外圏（コルシカ、マルチニックなど）の多くの地方に展開した。その後2004年にヨーロッパへと範囲を広げ、2011年には南米などを含む国際規模にまで発展した。

  日本(こども映画教室）の参加は2017年より。

- 世界各地にパートナー・ネッワークを設置。学校、アーカイヴ、映画館、協会、フェスティバル、映画学校…

- 参加国　フランス、ドイツ、ベルギー、ブラジル、ブルガリア、スペイン、フィンランド、イタリア、インド、リトアニア、ポルトガル、メキシコ、チリ、ウルグアイ、日本…

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

教育の最前線

UNE AVANT-GARDE PÉDAGOGIQUE

目的:「観ること(鑑賞)」と「作ること(表現)」を関連づける模範的映画教育の実践

6歳から20歳の生徒を対象とし、学業時間内もしくは課外時間で行われ、指導者(教員)と映画の専門家1名(監督、撮影監督、編集者など)が参加する。

最低25時間実施する

基本となるもの
FONDAMENTAUX

- 毎年ひとつのテーマ
- 教育ツール（映画の抜粋）の共有
- 巧妙に構成されたプロトコル（＝実行のための手順）

これまでのテーマ

TOUTES LES QUESTIONS

Lumière Tendancy / Méliès Tendancy リュミエール的/メリエス的
Otherness in cinema 映画における他者性
Off-screen sound 画面外の音
Filming gestures 身振りを撮る
Real and filmic space 現実の空間と映画の空間
Real and filmic time 現実の時間と映画の時間
The place of the actor in mise-en-scene 演出における俳優の位置
The shot ショット
Editing and linking shots 編集とリンクするショット
Light 光
Relation between figure and background 人物と背景の関係
Point of view 視点

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

これまでのテーマ

TOUTES LES QUESTIONS

Colour　色
Camera movements　カメラの動き
Hidden/Shown　隠す／示す
The place of reality in fiction フィクションにおける現実の場所
Mise-en-scène　演出
The sequence-shot　ワンシーン・ワンカット
The interval　間隔
Climate　気象
Playing　遊び・演技
Places and stories　場所と物語
The situation　シチュエーション

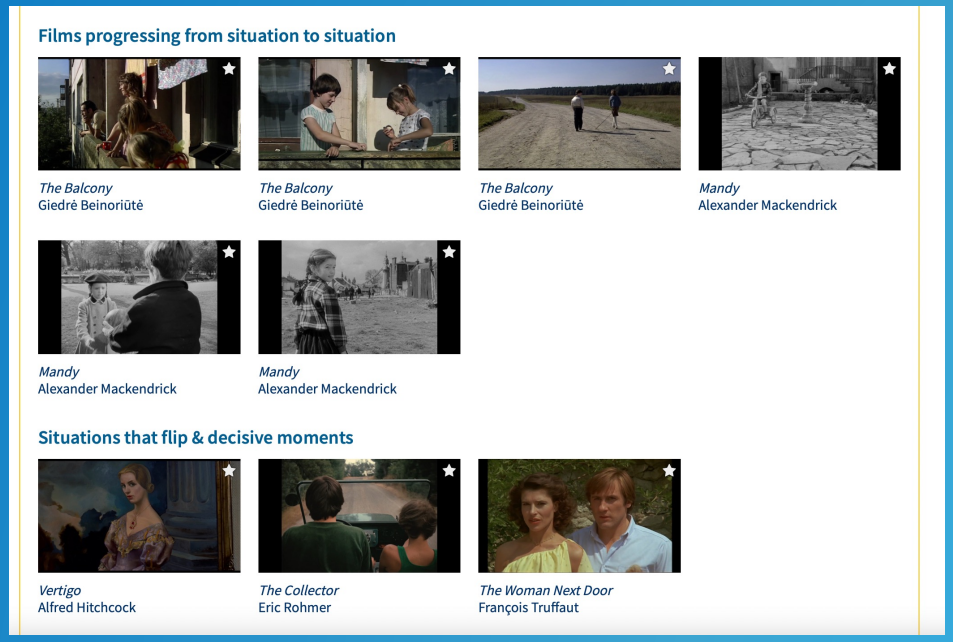
指導者はその年のテーマについて毎年
２日間の講義を受講し、理解を深める

PROGRAMME INTERNATIONAL
D'ÉDUCATION AU CINÉMA
CINEMATHEQUE

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

どんな教え方？

QUELLE PÉDAGOGIE ?



1.映画の抜粋を使った教育法

生徒たちは年間テーマに即したいくつもの映画の抜粋を専用サイトで共有し、視聴しながら映像を比較することでテーマの理解を深める。（共通の教材）

どんな教え方？

QUELLE PÉDAGOGIE ?

2.実習

生徒たちは映画の専門家のサポートを受けて、映画を作る。

自分たちでシナリオを書き、撮影場所を選び、撮影、編集して自分たちの映画を製作する。

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

どんな教え方？

QUELLE PÉDAGOGIE ?

3.発表：自分のものにする 他者と交流する

生徒たちは6月にシネマテークで開催される国際的な交流の場で自分たちの映画を発表。

生徒たちは、自分たちの体験を皆とシェアし、感動を表現し、他人の意見に耳を傾け、尊重した上で、自分たちの意見を主張する。

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

みんなが模索する

« Tout le monde cherche »

知識の伝達ではなく、成長を促す体験

教師、専門家、生徒たちが一丸となり、同じ目的達成のため、それぞれが能力や経験を発揮する。

学際的アプローチ

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

みんなの物語

LEURS HISTOIRES

生徒たちは自分たちのよく知る場所や、街を撮影し体験を皆とシェアし、感動を表現し、自分たちの社会を再発見する。そこでは彼らの悩みや、期待が表現される。

PROGRAMME INTERNATIONAL
D'ÉDUCATION AU CINÉMA
CINEMATHEQUE

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

「ゲームの規則」と名付けられた共通ルールの具体例

2018-2019テーマ 「シチュエーション」

situation

実習１
Exercice１

CCAJが提案する絵画の中からひとつ選んで実習を行ってください。
この絵画にはどんな物語があると思いますか？この絵画の登場人物たちはどういったシチュエーションにいると思いますか？
彼らの間には、どんな関係性があると思いますか？

上記の質問に関して思ったことを録音してください。（質問に対する回答は即興でもいいですし、事前に準備した文章を読んでも構いません）
＊この実習をやる前に絵画のタイトルなどを調べてはいけません。

長さ：最大２分

Le Cinéma, cent ans de jeunesse

課題2

Exercice 2

二人の登場人物のあいだのあるシチュエーションを数カットで撮影してください。
音もつけてください。しかし、台詞やナレーションを使ってはいけません。
二人の登場人物の間にある関係性が観客に伝わるように撮影してください。

長さ：最大3分

課題3

Exercice3

二人の登場人物の間の感情（恋心、〇〇したいという気持ち、後悔、恥ずかしさ…など）に関連したひとつのシチュエーションを、場所と演出方法を変えて異なった二つのバージョンとして撮影してください。

長さ：最大5分

課題4 短編映画制作

FILM-ESSAI

登場人物の感情や葛藤を提示するメイン・シチュエーションを持った作品を撮ってください。このシチュエーションは映画の進行とともに変化しなくてはいけません。そして、シチュエーションの変化を通じて登場人物（複数もしくはひとり）自身も何らかの変化を経験するようにしてください。
観客が感情移入する登場人物はひとりとは限りません。作品を通して、ある登場人物から別の登場人物に感情移入する対象が移行することもあり得ます。

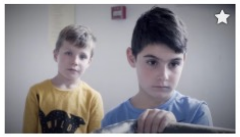
＊実習で学んだ様々な要素（場所や演出、演技）に注意して撮影しましょう。

長さ：最大10分（クレジット込み）

発表会
作品上映と質疑応答

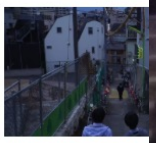
FILMS D'ATELIERS

Règle du jeu : Une scène initiale présente les relations entre les personnages. La situation ent
provoquant une modification du/des personnage(s). Le spectateur s'identifiera tantôt à l'un ou à

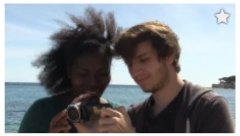


Ana
Ecole élémentaire François Arago
Bompas , France

C'était plus fort que moi
Ecole Gabriel Péri
Saint-Martin-d'Hères , France

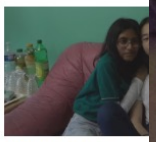


De l'autre côté de la p
Children Meet Cinema
Tokyo , Japon



EN-VIE
Lycée Professionnel du Finosello
Ajaccio , France

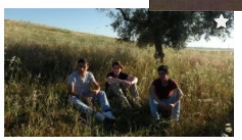
Gris
Escola Carlitos
São Paulo , Brésil



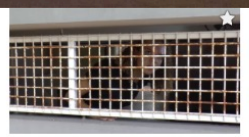
Je vis, je meurs
Collège Aimé Césaire
Paris , France

La retrouvaille
Escola Municipal José Aparecido do Prado Sarti
Rio de Janeiro , Brésil

La vie est belle comme une tulipe
Ecole élémentaire Eugénie Cotton
Paris , France



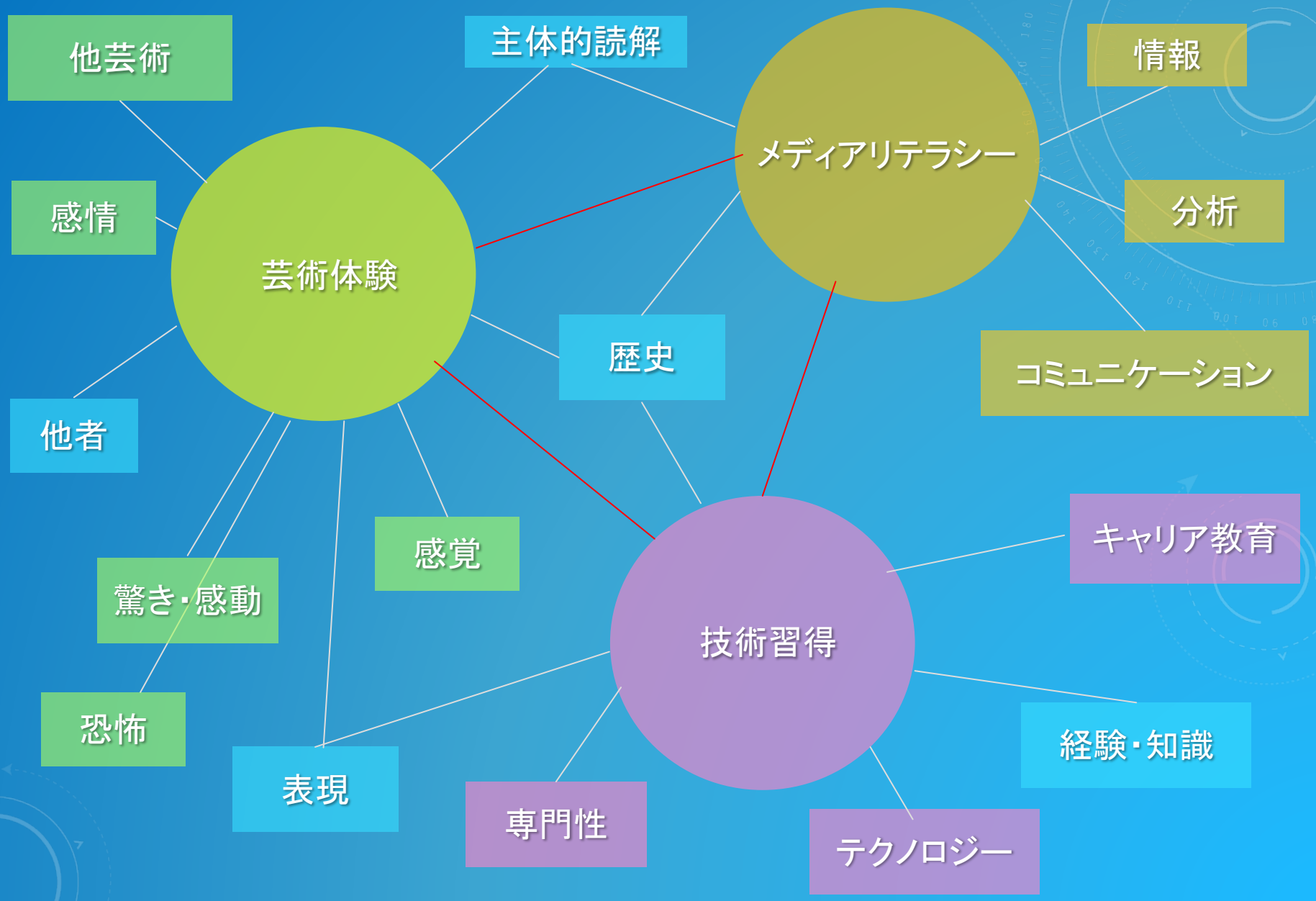
Le chevalier errant
Escola Secundária de Serpa
Serpa , Portugal



Le prix de l'amitié
Lycée de Bellevue
Fort-de-France , France

Le Cinéma,
cent ans
de jeunesse

教育に映画を組み入れる目的と関連する要素



学校で映画を活用するための課題

・映画という言葉が指し示す領域は幅広く複合的であるため、映画をどういう目的で教育に導入するのかが不明瞭になりやすい。目的が不明瞭で方法とマッチしないと効果は期待できない。

。外部人材を活用することは必要。しかし、その人材と教育の目的が正しく共有されていないと一方的な経験の伝授に陥りやすい。

・映画制作を学校教育に取り入れる上での経験に乏しく手探りの状態であるため、経験や議論を蓄積し共有してゆく必要がある。

・教員の芸術（映画）や表現に対する理解を育む必要がある。

・授業として導入する場合、グループワークをどのように評価するか？

・上映作品選定の難しさ。

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議

学校における映画を活用した取組みとその課題

映画監督
東京藝術大学大学院映像研究科　教授
一般社団法人子ども映画教室専務理事

諏訪 敦彦