

「映像メディア制作実習」デザインとその効果

吉田昌生・レイハン・パタール*

野呂薫**

Instructional Design for the Video Production Course and Its Effects

YOSHIDA Masao, REYIHAN Pataer and NORO Kaoru

Abstract : This paper is to examine the revised thirteen-week course content of the video production course at Konan Women's University and its effects on student motivation for production. The essential aim of the revised curriculum is to introduce an ordinary computer-supported video editing system together with family use digital video cameras for shooting. It facilitates the students' abilities to make video programs and for the students to be confident to express themselves. The syllabus of the first semester of 2001, which is attached, can be readily applied to any video production course at the higher education level.

Key Words : Video production, Curriculum development, Course planning of video production, Curriculum model for video production

1 はじめに

甲南女子大学メディアセンター・AV制作スタジオは、1993年に建設され、200平方メートルの撮影スタジオと、付随する調整室、編集室、準備室、アナブースがあり、カメラ機材と照明器具が完備され、さまざまな番組制作に対応できるようになっている。このようなスタジオ設備を持つ大学は全国の芸術系大学に2-3例を見るが、京阪神の文科系女子大学においては、本学だけである。

テレビ局でも、映像制作専攻でもないのに、なぜこのようなAV制作スタジオの建設が必要になったのか。理由は5号館の最初のスタジオを建設する時の趣旨に求めることができる。「視聴覚的手法の習得は、これからのニューメディア時代にとって、単に一部の専門家のみならず、すべての職業、すべての学問分野にとって、読み書きと並ぶ必須の能力(Media literacy)となっていく」(佐藤 1988 p. 52)となってい

る。そのことから、出来上がったビデオをただ単に教室で講義や学習に利用するだけでなく、教師は自らの手で自分の授業に合わせて視聴覚教材を作り、学生もまた自分の学習成果を文字で表現するだけでなく、視聴覚的方法でも表現することができることをねらいとしたのである(佐藤 1988 p. 51-52)。AV制作スタジオは、まさにそのねらいを達成する場として、今日まで、講義及び実習を始め、ゼミ制作、卒業研究、個人研究、クラブ活動などに大いに利用されてきた。

ところが、デジタル技術の発展に伴い、デジタル化の波があらゆる分野に押し寄せてきた。映像制作では、撮影・編集のデジタル化がここ数年急速に進んだ。このデジタル化の波に対応するために、半期を単位として開講している本学の「映像メディア制作実習」(以下「実習」と略す)も新しいカリキュラムを考えなければならなかった。家庭用デジタルビデオカメラによる撮影と、パソコンによって編集する方法を取り入れ、「実習」を実施することにした。2001年を初年度として行われたカリキュラムの改革は現在も続いている。半期の授業でどのようなカリキュラムが組めるのか、学生はどこまで到達できるのか、3年が経過した現在、今一度検討してみたい。具体的には、新

*甲南女子大学客員研究員，新疆師範大学助教授

**甲南女子大学実験助手，近畿大学非常勤講師

しいカリキュラムの実績と、2003年度後期の「実習」を履修した学生を対象に行ったアンケート予備調査の結果とを、総合してその効果を検討することにした。

2 カリキュラムの工夫

「実習」は、「ビデオ番組制作の基本的な撮影・編集手法及び関連する知識・スキルを習得させ」、最終的に「自己表現能力を高める」ことを目標としている¹⁾。ビデオ制作の過程は前半の企画段階と、後半の撮影・編集・仕上げの段階に分けられる。技術的な操作、つまり撮影・編集はビデオ制作に不可欠な条件であるが、それだけでは不十分である。撮影・編集に至るまでの企画は、これもまた番組制作には不可欠な条件となる。「自己表現能力を高める」という教育目標は、企画力と撮影・編集手法の両方を習得し、融合させることではじめて達成することが可能になる。そこで、これらを学生に習得させるために、カリキュラムのデザインに様々な工夫を凝らした。

(1) 操作しやすいカメラと編集しやすいソフトの選択
制作に使用するカメラには様々なメーカー、機種がある。選択の決め手は使いやすさである。使い方を習得するのに時間を取られると、限られた実習の時間内で機材やソフトの使い方に時間を費やし、肝心の相手にメッセージを伝えるという、いわゆる「自己表現」するには至らない。

そこで、カメラはSONYのDCR-PC 120と決め、編集ソフトはiMovieを選択した。その理由は第1に、操作が簡単であり、学生に負担がかからないからである。第2にiMovieが、情報教育用にすでに設置されていたiMacにバンドルされていたので、余分な予算を必要としなかったからである。

機器を使用した結果、カメラは家庭用で手軽に扱え、レンズをワイドサイズにすることで、対象物に2センチの距離まで近づくことができ、小さなものも撮影することが可能である。編集ソフトのiMovieは後述べるような制約はあるが、短時間で操作を習得できるし、使い勝手もよく、初心者向けに編集の基礎を教えるには、むしろ優れたソフトだと言える。

(2) 撮影・編集から徐々に企画への移行

学生にとって、撮影・編集の基本を把握するのは、さほど難しいことではない。撮影については、カメラ

や三脚の扱い方、構図、ズームやパンなどのカメラムーブメント及びカメラポジションの選択などが基本となる。編集については、カットの選択やその配列、フェードイン、フェードアウト、字幕、音楽、効果音の入れ方などが基本となる。また、これらがどのような意味で使われるかを知り、映像によって表現する文法を学ぶ。文法を間違えると、意図したことは伝わらない。

例えば、もしキリスト教会の十字架にズームインした後に、イスラーム教徒が祈りをしている画面を繋いだらどうだろうか？イスラーム教徒がキリスト教会で祈りをしていると、多くの視聴者がそう思うに違いない。制作者が宗教施設を紹介するというねらいで、キリスト教徒には教会が、イスラーム教徒にはお祈りの場が確保されていることを紹介しよう(吉田2000 p.38)としても、映像文法に従わなければ、ねらいは伝わらず誤解を招く結果になる。

また、学生が苦手とするのは「企画」である。では、この問題にどのように対処するのか。カリキュラムは半期13回程度で5本の作品を完成させる。その過程で、撮影・編集の基本的操作から、徐々に企画へと移行していくようにデザインされている。具体的には、第1作品目と第2作品目は前もって台本を用意し、台本の読み方を解説して、学生に台本通りに撮影・編集させる。第3作品目も台本を与えるが、前半は台本通りに作らせ、残りの部分は学生に自由に構成させるという工夫を凝らした。第4作品目は作品のタイトルとねらいだけを学生に与え、構成は学生に自由に考えさせて作らせる。最終作品の第5作品目はタイトルも構成もすべて学生のアイデアで、全く自由に作らせるようにデザインした。

このような流れで学生を徐々に「企画」に導くようにカリキュラムを編成し、学生が苦手とする問題に対処している。こうして、学生は何をテーマにするのか、タイトルは？素材は？資料調べは？構成は？ストーリー展開をどうするのか？さらに、撮影現場の取材や下見、予算、日程の作成など、つまり「企画」を立てることに徐々に慣れさせていくようなカリキュラムを組み立てている。

(3) 作品数

このコースで完成させる5作品には前述の通り大きな意味がある。2-3名のグループで、2分から5分程度の作品を5回完成させることで、撮影・編集の基本操作を習熟させることができる。このコースを選択す

る学生のおほとんどが、カメラを触るのがはじめてだというが、制作を通して基本操作を習得すれば、「企画」する能力を向上させることが可能になる。

カリキュラムを改革する以前のアナログ時代には、撮影に際しての大型カメラの運搬は学生にとって負担が大きく、編集機は操作が複雑で、なおかつ、高額のため台数が限られていたので、現行カリキュラムのように、1グループにつき5本もの作品を完成させることは不可能であった。機材のデジタル化によって、完成させる作品の数は増大し、学生の企画能力も増大したといえる。これはデジタル化のメリットである。

(4) グループごとの個別指導

授業の最大の課題は「企画」をどのように教えるかにある。5本目の最終作品はグループでテーマを自由に設定するので、テーマはグループごとにユニークであり、ジャンルが異なるが故に一斉指導はできなくなる。ドキュメンタリーあり、ドラマあり、情報番組、人形劇など演出形式も多彩になる。グループごとに必

要な知識やスキルも異なる。そのグループが制作しながら直面する問題に適切にアドバイスをするという個別指導の方法をとることになる。

(5) 作品の試写

各段階の作品が完成するとすぐに全員の前で試写を行う。それによって、自分たちが初めて制作者から鑑賞者になり、客観的に自分たちの作品を評価することができるようになる。作品のよかったところを披露し、よくなかったところを反省し、次の作品制作に活かす。さらに、他のグループの作品からいろいろとヒントを得る機会にもなる。

(2003年度のシラバスは付録1を参照)

3 カリキュラムの効果

「実習」の効果調べるために、2003年度後期の「実習」を履修した学生18名を対象にアンケート予備調査を行った²⁾。アンケートは6項目—企画力、行動

表1

項目	設問	A 各設問の①～⑤ までの回答者数					B 各回答 の 平均値	C 各項目 の 平均値
		①	②	③	④	⑤		
1 企画力 (制作の計画を立てる力)	①作品のテーマを決めることができた。	0	0	1	16	1	4.0点	3.6点
	②作品の対象、ねらい、内容形式など決めることができた。	0	0	6	11	1	3.7点	
	③構成をたて、台本を書いた。	0	3	10	5	0	3.1点	
2 行動力 (進んで活動する力)	④自分から進んで制作の役を選んだ。	0	0	9	6	3	3.6点	3.6点
	⑤最後まで粘り強く制作に取り組んだ。	0	0	6	5	7	4.1点	
	⑥制作の時間を無駄なく過ごした。	0	4	8	4	2	3.2点	
3 人間関係力 (いろいろな人と一緒に活動する力)	⑦グループメンバーに協力して、自分が分担する仕事を十分に果たした。	0	0	4.5	8.5	5	4.0点	4.0点
	⑧自分の考えを同じグループのメンバーに十分に伝えた。	0	0	2.5	11.5	4	4.1点	
	⑨同じグループのほかのメンバーの意見も十分に考慮した。	0	1	3.5	10.5	3	3.9点	
4 表現力 (アピールしたいことを他人に伝える力)	⑩作品を自分たちなりの方法で表現した。	0	0	3	11	4	4.1点	3.7点
	⑪素材を大いに利用した。	0	1	4	10	3	3.8点	
	⑫テーマをまとめて表現できた。	0	1	9	7	1	3.4点	
5 意欲 (今後に応用する意欲)	⑬また何かを自分で作ってみたいと思った。	0	0	1	9	8	4.4点	4.2点
	⑭思ったより面白いと思った。	0	0	0	11	7	4.4点	
	⑮学んだことは学習や研究、生活などにすぐに役に立てると思った。	0	1	4	10	3	3.8点	
6 自己評価力 (自分の学習を振り返り、次に活かす力)	⑯自分のよいところがわかって、それを伸ばすようにした。	0	0	11	7	0	3.4点	3.5点
	⑰自分の足りないところがわかって、それを補うようにした。	0	1	10	6	1	3.4点	
	⑱自分たちの作品のよいところと足りないところがはっきりわかった。	0	0	6	9	3	3.8点	

力, 人間関係力, 表現力, 意欲, 自己評価力—においてそれぞれに 3 つの設問を用意し, 自分が達成できた状態を, ①できなかった (1 点) ②あまりできなかった (2 点) ③どちらともいえない (3 点) ④できた (4 点) ⑤とてもよくできた (5 点) の中からひとつを選ばせ, 最後に, 全体を振り返り, 感想などを自由に記述させた (詳細は付録 2 を参照)。そのアンケート結果を表 1 にまとめた。A 欄は①~⑤までの回答者数, B 欄は各回答の平均値, C 欄はその項目が対応している 3 つの回答の平均値である。

(1) カリキュラム目標の達成

表 1 の得点を見ると, 「意欲」-「今後に応用する意欲」が平均 4.2 点で最高である。「意欲」の設問の中, 「また何かを自分で作ってみたいと思った」, 「思ったより面白いと思った」の点数がともに全 18 問の設問の中で最高の 4.4 点である。これらが示しているのは, 学生たちが番組制作にかなり自信を持つようになったことと, 「面白い」と感じる事が学生たちの番組制作の原動力となっていることだと言える。

もし, 学生たちが制作に自信がなければ, 「また作ってみたい」というように思わないはずである。学生の自由記述に制作に関連する言葉が多く見られ, 自信をつけていく過程が読み取れる。

学生 A: 「ビデオ, 三脚, Mac の使い方, 何も知らなかったけど, 一から教えてもらい, 今ではバッチリ!? ではないかもしれないが, 使えるようになった。これだけでも, 私の撮影・編集の力は今までとは比べ物にならないほどついた。」

学生 B: 「機械オンチだったのでビデオカメラの使い方や映像の編集など, 自分で授業のたびにやってきて, 機械が少しは扱えるようになったと思います。また, テレビ番組や CM を見ているとき今までなら, ただ見てるだけだったのが, 知識は少ないけどどんな構成か? とかどんなふうで作成したのか考えたりすることが多くなりました。」

学生 C: 「カメラの撮影のし方, アングルや距離などをどうやれば見る側にとって楽しく見られるか, などを学ぶことができました。」

学生 D: 「デジタルカメラのショットの当て方, ズームのスピードによって迫りも違ってくること, 全体風景と焦点のしぼりによって様子が伝わることなど, 狭い画面で, 時間や空間を表現できることのすばらしさを学べた。」

学生 E: 「撮影だけじゃなく編集する力も完璧じゃない

けど身についたと思う。講義はちゃんと聴いているつもりでもなかなか覚えられないけど, 実習は自分で失敗したり, 発見しながらやるから身につくし, これからも役に立ちそうな気がする。これから自分で撮影することもあると思うから, いろんな思い出をただビデオに残すんじゃなくて, 自分で編集して 1 本のストーリーにして残すようにしたいと思う。」

番組制作は, もうテレビ局の「特権」ではなく, グループでも, あるいは自分一人でも作れる, というような自信を, ほとんどの学生が抱くようになったと言える。

しかし, ビデオ作品を制作する方法には自信がついたからといって, 「また作ってみたい」というように考えると限らない。学生たちが, 受講中に感じた, 「楽しかった」, 「面白かった」という気持ちが, 「また作る」ことにつながったと言えよう。

学生 F: 「この実習は素材から完成まで, すべて自分たちで集めて, 制作していくという, 今まで, やったことのない授業だったので, 最初は大変そうだったと思ったが, やっていくうちに, すべて自分で決められる作業が楽しかった。」

学生 G: 「作品の構成をするのが難しいと感じました。また同時にあの部分をこうすれば, この部分をあのようになれば……といろいろと試行錯誤する中で楽しさを感じることもできました。そして一方向以外のいろいろな角度から考えることができるようになったと思います。」

学生 H: 「この授業では, 番組を自分たちの手で作ることができて本当に楽しかったです。」

学生 I: 「自分が参加しているという気持ちになった。講義は頭を使わなくて楽だが, 実習はしんどいが楽しさがある。頭を動かすことができた。」

学生 J: 「本当に楽しかった。最終作品のときには, 寝るときにも考えるくらい頭の中いっぱいこの実習のことを考えていた。」

以上の記述から, 「楽しかった」の内容を分析してみると, 「自分たちが決める」, 「自分たちの手で作る」, 「頭を動かす」に絞られる。同じグループのメンバーが, それぞれに自分の意見をのべ, そのことについて深く話し合い, その作業を通じて最善だと思われる事柄を最終案として, 制作に取り組みは始める。学生たちはその後このような過程を幾度となく, 繰り返し行っていかなければならない。順調に進む場合もあれば, なかなか上手くいかず, 難航する場合もある。

苦勞に苦勞を重ねた末、結晶として「ビデオ作品」がグループ全員の努力で完成する。それを受講者全員の前で発表し、観賞する。学生はそこに発表された作品を、決して完全なものだとは思っていないだろう。だが、それよりもいろいろな困難を乗り越えて、自分自身の思考や努力で「ビデオ作品」を仕上げたことへの満足感、達成感の方がはるかに大きいようである。それが学生たちに今までの体験では成し得なかった感情の高ぶりをもたらしてくれたのではないかと思える。

(2) 学生諸能力の鍛え

成果はそれだけに止まらない。番組制作の過程で、学生は常に判断と決断が求められるので、次のような能力が鍛えられると考えられる。企画に際して最も適切な演出形式は何か？構成は？あれか、これか？取材に際して何を聞いたらいいか？出演交渉をするにはどうすればいいのか？あれか？これか？制作の過程で、学生は判断し、決断して実行しなければ制作は進まない。最善の答えを常に求めて様々な局面で決断が求められ、学生は締め切り時間へと追いつめられていく。

1) 企画力

「実習」はテレビ局での制作ほど大げさなものではないが、少なくとも作品のテーマ、形式、対象、長さ、構成などを決め、制作全体の計画を立てなければならない。

2) 人間関係力

番組制作は共同作業であり、いろいろな人と一緒に活動するのが常である。同じグループのメンバーが互いに協力し合い、制作に取り組まなくてはならない。自分の考えを同じグループのメンバーに十分に伝え、同じグループのほかの意見も十分に考慮する。ロケーションの場合、外部の関係者と連絡を取り、交渉などを行うことも必要となる。

3) 行動力

番組の構成が決まれば、早速実行に移す。自ら進んで行動し、グループメンバーに協力して、自分が分担する責任を十分に果たさなければならない。

4) 表現力

テーマを表現するために、様々な資料や素材が必要である。同じ資料や素材でも人によって表現の仕方が様々である。自分なりの方法でわかりやすくテーマをまとめる力が必要となる。

5) 自己評価力

作品の試写などを通じて、自分たちの作品の良し悪

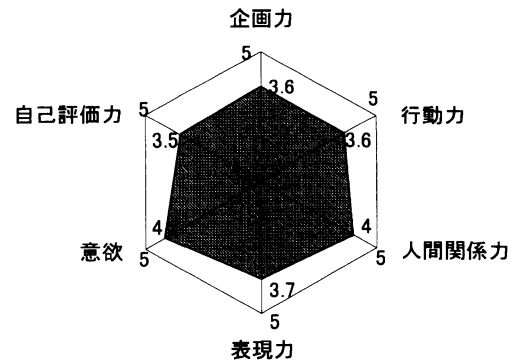


図1 諸能力の到達度

しに気がつき、全過程での自分自身を振り返り、自分の長所や短所を発見することは、次によりよい作品を制作することと、自分自身の成長につながる。

アンケートの回答を分析した結果を図1で示した。上述の能力は均等に、しかも大幅に伸びたと言える。学生が一番難しいと感じている企画力も例外ではない。

「実習」は制作上のスキルの習得と「自己表現能力を高める」という教育目標を達成することに加えて、学生自身の様々な能力を鍛えることのできる「総合教育実習」であると言える。

4 問題点

(1) ソフトの制約

1) メモリの不足

実習で5分程度の作品を制作するには iMac で十分であるが、15分を超える作品、あるいは文字情報の多い作品になると、メモリが不足して、フリーズしたり、音飛びしたりすることがある。

2) 音のミキシング

音の大きさを測定する表示がないため、現場音、音楽、ナレーションとのミキシングが難しい。

これらの問題を解決するには G4 クラスの上位機種が必要だと思われる。

(2) カリキュラムの反省点

1) 台本作成についての指導

アンケートの回答で、台本作成に弱点があることが判明した。「構成をたて、台本を書いた」、「制作の時間を無駄なく過ごした」の回答は「できた」、「とてもよくできた」を選んだ学生が他の問題と比べると少ない。構成を立てても台本を書かずに撮影に取り掛るものがほとんどである。そのため、撮影などの計画性に欠け、何をやればよいか戸惑うことが多く、時間ばかり

流れて行くことになりかねない。台本作成の必要性を学生に認識させる必要があるように思われる。台本の意味するところは多様で、作品全体を設計するシノプシス、撮影に際しての撮影台本、編集に際しては編集台本、ナレーション収録に際してナレーション台本などがある。学生にすべてを要求するのは無理であるが、少なくともシノプシスを書くことは必要であろう。シノプシスを書くためにはシーンの概念が必要となる。このことは事前に丁寧な説明をしておくべきであった。

2) 音声面での指導

最終作品の制作に際して、インタビューの音がうまく採れていなかったり、音のバランスが悪かったりしたことが発生した。カリキュラムを詳しく見ると、音声に関する指導がほとんどないことが判明した。映像メディアは映像だけでは成り立たない。インタビューやナレーションの収録を指導することが必須となる。さらに、音楽を加えることで、映像の意味が明確に伝達され、映像作品がより印象的なものになる(岩宮 2000)ので、音楽の使い方・選曲についても指導したいところではあるが、昨今の学生は音楽については素養もあり、時間の制約を考えると、先ずインタビューとナレーションの意味・収録の方法を優先すべきであろう。

5 おわりに

アナログ時代のビデオ制作は大勢の専門家の手助けと、高価で複雑な機器を必要とした。それと対照的に、デジタル機器はアナログに比較して安価で、手軽に扱え、編集もコンピュータで簡単にできるようになった。こうした背景がビデオ制作を大衆化させたと言えるのではないだろうか。

新しいカリキュラムを始めてから、多くの学生がカメラの貸し出しを希望し、卒業研究、ゼミでの研究、クラブ活動など、それぞれの教師、スタッフの助言を得ながら、大いに作品作りに取り組んでいる。作品の

発表はクラス内に止まらず、2002年度の卒業生が作った作品がテレビ大阪の「いきなり!TV ディレクター」という番組で放送された。これに引き続き2003年度、2004年度も学生たちの作品が放送されている。

また、以前から学内 LAN ケーブルとストリーミングサーバーを使用して、上田³ゼミにより「Pop TV」というインターネットテレビ番組を不定期に制作していたが、2003年度に、スタジオ調整室にも LAN ケーブルが敷設され、スタジオでのパフォーマンスをインターネットで配信することが可能になった。そこで、本年度は吉田ゼミで30分の生放送番組として再出発させた。2004年6月から12月迄、6回の生放送を行い、卒業研究として完成をみた。

これらのことから、学生が習得した映像メディアによる自己表現能力は、ビデオ作品の制作に止まらず、放送分野でも発揮できることが証明された。今後は、このような高いレベルの自己表現能力を、維持・向上させ、さらなる能力の発展につながるよう、カリキュラムの改善に取り組みたい。

注

- 1) 吉田教授「映像メディア制作実習」2002年度前期シラバスによる
- 2) 調査表は田中博之(2001)『総合的な学習で育てる実践スキル 30』明治図書 P 68-69を参考に作成した。
調査表作成にあたって、人間教育学科の香川教授の助言をいただいた。深く感謝したい。
- 3) 上田信行：平成15年度まで本学人間科学部に勤務

参考文献

1. 佐藤浩一(1988)「視聴覚教育におけるコンピューター・グラフィックスの実験」『甲南女子大学研究紀要』第25号
2. 吉田昌生(2000)「メディア制作ガイド(4)」『視聴覚教育』Vol. 54 NO. 1 視聴覚教育協会
3. 岩宮真一郎(2000)『音楽と映像のマルチモーダル・コミュニケーション』九州大学出版社
4. 田中博之(2001)『総合的な学習で育てる実践スキル 30』明治図書

付録 1

甲南女子大学 映像メディア制作実習記録

—2003 年度前期—(金曜日 3・4 時限)

授業目標： 作品の構成を念頭に置いて、デジタルムービーカメラで撮影し、パソコンで編集するなど、ビデオ作品の基本的制作技術を習得する。コースの終わりには、各班自らの企画で5分程度のビデオ作品を提出する。		
回数	授 業 内 容	
1	カメラと三脚の扱い方、人物サイズ・XLS・LS・MS・UPを解説して撮影。結果を iMovie に取り込んだ後、iMovie の概要、映像・音声チャンネル、トランジション、タイトル欄について解説。	1 作目 完成
2	台本「班の紹介」に沿って XLS・LS・BS を意識させて撮影。結果を iMovie に入れ、セリフを目処にカットを切り出す。タイムラインに配置、文字・音楽を入れてほぼ完成。音楽は著作権フリーを使用。	
3	各班 1 本ずつテープへ書き出し、初の作品を大型スクリーンで試写。カメラムーブメント（パン・チルト・ズーム）、見た目、フレームイン／アウトの映像教材を見せた後、撮影へ。編集の基礎を念頭に XLS・LS・MS・UP・カメラムーブメントを使って、スタジオでポスターを撮影させる。結果を iMovie で編集、7-8 カットの作品にまとめる。第 2 作。	2 作目 完成
4	台本「1 万円札の行方」に従って撮影。作品の前半は台本通り 7 カットで課題を仕上げ、後半は各班のアイデアで 1 万円札の行方を創作。撮影・編集を終えて、第 3 作を完成。	3 作目 完成
5	前回までは台本を与えて制作させた。今後、課題は与えるが、学生自らのアイデアと構成で作品を完成させることとする。先ず、校庭にある彫像「考える人」にインタビューをして、座り続ける「考える人」に心情を吐露させるという課題を与えた。カットの長さ、パン尻の処理を解説し、7-8 カットでまとめさせる。編集の基礎 XLS→LS→MS→UP→UP→MS→・・・を主眼にする。音楽と文字情報を入れて、すべての班が第 4 作を完成。	4 作目 完成
6	前回の作品試写。特別講義「動物の撮り方」。宿題：5 分の最終制作のテーマを考える。	5 作目 企画
7	資料（シーンの概念・制作の手順・構成・シノプシスの書き方）を解説。資料を見ながら各班にテーマを考えさせる。テーマは「青春ドラマ」「先生のプロモーション」「甲南女子大紹介」「三分間手抜きクッキング」「ファッション」となり、各班、最終作品の企画に取り組む。	
8	シーンの理解を深めるため、絵本「大きなかぶ」「傘地蔵」「桃太郎」などを素材に、シーンで物語を展開させる。後半、各班で考えたテーマにしたがって想を練る。テーマは？誰を対象に？ねらいは？取材は？予算は？など・・・具体的な目標があるので学生は考えやすい。ドラマはコンフリクトが必須！ファッションは三宮で？取材のやり方は？大学紹介は食堂からコモンルーム巡りに変更。インタビューの出演交渉。取材の結果によっては構成案を修正すべきなど個別指導。	
9	取材先への質問の作成。取材・下見の結果、その素材でテーマが具体化できるかを検討させる。	
10	各班は取材・下見の結果を活かし、構成・演出プラン・制作スケジュールを記した企画書を作成して提出。	5 作目 制作 完成
11	三宮ロケ、学内での取材、出演交渉、構成案修正、ドラマのカット割り、撮影開始、編集・ナレーション収録、料理準備室でのロケなど、各班でそれぞれ制作活動を展開。マイクの接続ミスの事故あり。	
12	マイクの操作ミスで声が小さすぎる。再度アボを取るよう指示。ドラマは撮影に。料理番組撮影終了、iMovie に取り入れ。各班それなりに順調。	
13	各班締め切りを前にかなり熱心に取り組んだ。撮影終了、編集・音楽・字幕入れ、ナレーション入れ、短くしたいなど最後の詰め。	
14	作品提出。正午厳守に向けて午前中に自主編集。各班第 5 作を完成、合評会。授業評価アンケートの実施を以て、終了。	

付録2

この制作実習での自分をふりかえり、以下の質問に答え てください。	該当するものに○をつけてください	ふりかえり
1 企画力 (制作の計画を立てる力) ・作品のテーマを決めることができた。 ・作品の対象、ねらい、内容形式など決めることができた。 ・構成をたて、台本を書いた。	できなかつた できた どちらともいえない できた とてもよくできた 1 2 3 4 5 _____ _____ _____	
2 行動力 (進んで活動する力) ・自分から進んで制作の役を選んだ。 ・最後まで粘り強く制作に取り組んだ。 ・制作の時間を無駄なく過ごした。	1 2 3 4 5 _____ _____ _____	
3 人間関係力 (いろいろな人と一緒に活動する力) ・グループメンバーに協力して、自分が分担する仕事を 十分に果たした。 ・自分の考えを同じグループのメンバーに十分に伝えた。 ・同じグループのほかのメンバーの意見も十分に考慮した。	1 2 3 4 5 _____ _____ _____	
4 表現力 (アピールしたいことを他人に伝える力) ・作品を自分たちなりの方法で表現した。 ・素材を大いに利用した。 ・テーマをまとめて表現できた。	1 2 3 4 5 _____ _____ _____	
5 意欲 (今後に応用する意欲) ・また何かを自分で作ってみたいと思った。 ・思ったより面白いと思った。 ・学んだことは学習や研究、生活などにすぐに役に立て ると思った。	1 2 3 4 5 _____ _____ _____	
6 自己評価力 (自分の学習を振り返り、次に生かす力) ・自分のよいところがわかって、それを伸ばすようにした。 ・自分の足りないところがわかって、それを補うように した。 ・自分たちの作品のよいところと足りないところがはっ きりわかった。	1 2 3 4 5 _____ _____ _____	

【自由記述】 この制作実習を受講することによって、どのような力(スキル)が少しでも身についたと思いますか。
 普通の講義では得られなかったであろう実習ならではの力(スキル)に注目しつつ、自由に述べてください。