

# 学習指導案

相模原市立東林小学校 木村徳泰

1. 学年・教科 : 社会科 第5学年

2. 単元名 : 暮らしを支える情報

3. 単元について

## (ア) 概要

本単元は、学習指導要領(社会科)第5学年の内容(4)に該当する。主な内容は、人々が日常の生活や産業活動において必要な情報をどのように入手しどのように活かしていけるのか具体的に調べること。また、情報ネットワークを有効に活用して公共サービスの向上に努めている教育・福祉・医療・防災の事例を取り上げ、情報化の進展は国民の生活に大きな影響を及ぼしていることや情報の有効な活用が大切であることを考える。さらに、放送する側に求められる役割や責任の大きさ、情報を受け取る側の正しい判断の必要性などについても考えをまとめることである。

児童は、毎日の暮らしの中のさまざまな情報に囲まれた生活を見直し、その上で「放送局の働き(ニュース番組づくり)」を具体的に調べ、情報産業に従事する人々の工夫や努力を理解していく。

さらに、自分に身近なテレビや新聞などの「コマーシャル」を通して情報と生活との関連を具体的につかみ、マスメディアの影響やネットワーク社会の問題点に目を向けながら、高度情報化社会での自分の暮らしと情報のかかわりについて具体的にとらえる。また、まとめとして、「メディアリテラシー」の重要性について理解する。

## [ 新学習指導要領との関係 ]

本単元では、日常生活に混在する情報がどのような仕組みで集約され提供されているのか理解できることであり、国民生活において人々は多方面で活用し様々な影響を受けていることが分かることである。また、自分たちがコマーシャルを制作する活動を取り入れることで、習得した学習内容を活用できる場面があり、また情報の送り手が相手意識をもちながら言語化し表現することができる。

## (イ) 本単元における「映像不思議シミュレーター」の活用について

児童が現代の情報化した社会で生活するためには、メディアリテラシーを向上させることが、必要不可欠である。メディアリテラシーを向上させるための教材としては、書いてあることを読み取り理解するものが主流で、児童が主体的に学ぶことができる教材が少ない。

しかし、総務省がメディアリテラシーの向上と普及を目的に開発した「映像不思議シミュレーター」は、カメラアングル・音声と映像とがどの様に組み合わせられているか、また編集の仕方によって情報の受け手の印象が変わること、情報発信者としての苦勞についても具体的に気がつくことができる。

## (ウ) 単元目標

### <教科の目標>

わたしたちの身の回りにある多種多様な情報の中から、必要とする情報を見分けて収集し、情報の働きや意味を考えて発信しようとする。

我が国の情報産業について、放送局を見学したり資料を活用したりして調べ、通信などの産業に従事している人々は、生活の向上や産業の発展のために正確な情報を早く、わかりやすく伝えるための工夫や努力をしていることや、情報産業と国民生活とのかわりについて具体的に考える。

### <メディアリテラシーの目標>

効果的に情報を伝えるために、コマーシャルは、メディアごとに映像、音声、キヤッチコピーなどを駆使して作られていることを調べることができる。

(エ) 単元計画

	時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
導入	1	<p>ほしい情報を手に入れる。</p> <p>自分たちの周りには、さまざまな情報があることに気づき、情報の役割に目を向けることができる。</p> <p>・身の回りに溢れる情報を得るための機器や手段を話し合い、生活の中の情報の役割や生活と深く関係していることに気づかせる。</p> <p>(買いたいものを安く買う方法・行きたい場所に行く方法・時事や天気などニュースを知る方法)</p>	<p>具体的な例を挙げることで、児童が「情報」について具体的にイメージできるようにする。</p> <p>自分たちのまわりにあるさまざまな情報を入手する手段や中身を進んで考えることができる。</p> <p>情報の役割に目を向け、進んで考えることができる。</p>
放送局の働き	2	<p>テレビとニュース</p> <p>テレビ番組は、どのようにつくられ、放送されているのか関心を持ち、調べる計画を立てることができる。</p> <p>・テレビと生活との関わりについて話し合い、テレビニュース番組や放送局を調べる計画を立てる。</p> <p>(構成されている要素・役割・対象・時間)</p>	<p>放送局を調べる方法について、どのような方法があるのか考えさせるようにする。</p> <p>放送局の様子や番組づくりの過程をすすんで調べ、各種資料などから、放送局で働く人々の工夫や努力を的確に捉えることができる。</p>

時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
3	<p>ニュースをつくる。</p> <p>わかりやすいニュースをつくるために、たくさんのスタッフが協力し、工夫や努力をしていることを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書やインターネット、資料図書などを調べ、まとめる。</li> </ul> <p>(まとめ方はノートを使い分類)</p>	<p>事前に活用できるホームページや資料を確認し、児童に提示する。</p> <p>ニュース番組をつくり、時間内に放送するために、局内のさまざまな人が連携し、役割を担って仕事していることがわかることができる。</p>
4	<p>ニュースを放送する。</p> <p>ニュースを、正しく、早く、分かりやすく伝えるために、工夫や努力をしていることを伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書やインターネット、資料図書などで、ニュース番組がどのような人たちの働きで支えられているかを調べ、話し合う。</li> </ul>	<p>ニュースキャスターも含め、さまざまなスタッフの働きに着目できるようにする。</p> <p>各局のホームページを活用し、放送局の様子を調べるようにしておく。</p> <p>計画的に、多くの情報の中から必要なことを取り出し、調べ活動を行うことができる。</p> <p>放送局の機能や働く人の様子、願い、各放送局間の連携など、1つ1つの事実を理解すると共に、事実相互を関連づけて理解することができる。</p> <p>調べたことを自分の言葉でわかりやすくまとめたり、自分の考えを入れて発表したりすることができる。</p>

時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
	<p>より良いテレビ放送をめざして まとめと振り返り より良いテレビ放送を目指すために、放送局の人がさまざまな工夫や努力をしていることを調べ、放送局の働きについてまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・番組はどのような仕組みで日本・世界各地へと運ばれ、結ばれているか調べ、話し合う。</li> </ul>	<p>NHKや民間放送のホームページなどから、ニュースネットワークや衛星放送、デジタル放送に関して調べるようにする。</p> <p>テレビ放送が国民生活に大きな影響を及ぼしていることや今後のテレビ放送の課題について多角的に理解することができる。</p> <p>放送を正しく、早く、わかりやすく伝える放送局の役割を具体的にとらえると共に、世界各国とのつながりについて考え、放送による世界との関わりを考えることができる。</p>
情報と社会	<p>テレビや新聞と情報 情報に囲まれた生活の良い点や問題点を話し合い、情報の受け手として、情報の質を見分けながら活用していくことの大切さについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビニュースの内容や見出しを比較して調べ、テレビや新聞報道の影響力の大きさを話し合う。</li> </ul>	<p>同じニュースや事件でも、新聞社や放送局によって異なった視点で取り上げられていることに着目させる。</p> <p>身の回りの情報が自分たちの生活や産業とどのように関係があるのかを調べて調べ、情報産業に携わる人々の工夫や努力について捉えることができる。</p> <p>情報を主体的に活用することによって、暮らしを豊かになることがわかると共に、誤った情報が社会の人々の生活に大きな影響をあたえることを理解することができる。</p> <p>わたしたちの生活や産業の中で情報が活用されていることやその重要性など、1つ1つの事実を理解すると共に、事実相互を関連づけて理解することができる。</p>

時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
7	<p>情報を生かす</p> <p>コンビニエンスストアでは、情報をどのように活用しているのかを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報を効果的に活用している産業について具体的に調べ、自分たちの生活と情報の関わりについて話し合う。</li> </ul>	<p>身近なコンビニエンスストアを例に、多様な情報を1つに集めて分析、判断し、効果的に活用している産業の様子を具体的にとらえさせる。</p> <p>身の回りの情報が自分たちの生活や産業とどのように関係があるのかをすすんで調べ、情報産業に携わる人々の工夫や努力について捉えることができる。</p> <p>それぞれの産業で、どんな情報がどのように利用されているのか、情報と産業との関わりがわかり、産業の特徴に応じて必要な情報を活用していることが理解することができる。</p>
8	<p>コンピュータと情報社会</p> <p>自分たちの生活がコンピュータなどを利用することで変化してきたことを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータと通信に依存している社会の様子を調べ、自分たちの生活と情報との関わりについて話し合い、考えをまとめる。</li> </ul>	<p>情報社会の光の部分だけでなく、個人情報漏洩や携帯電話による情報モラルなどの影の部分についても考えさせる。</p> <p>わたしたちの生活と情報の関わりに関心を持ち、情報を正しく活用することの大切さがわかることができる。</p> <p>情報社会における個人情報の保護にかかわる課題について自分の考えを持ち、積極的に理解することができる。</p>

時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
9	<p>くらしの中のコマーシャル 私たちの生活の中で、コマーシャルなどのたくさんの情報を受け取っていることを知り、生活とどのような関係があるのか調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身の回りのテレビ、新聞、雑誌、インターネットなどの情報が、自分たちの生活とどのような関係があるのか調べ、話し合う。</li> </ul>	<p>普段の生活の中で何気なく目にしているテレビや新聞などのコマーシャルに着目させ、くらしと情報の関わりについて気づかせる。</p> <p>身の回りの情報が自分たちの生活や産業とどのように関係しているのかすすんで調べ、情報産業に携わる人々の工夫や努力について捉えることができる。</p>
10 本 時	<p>- 1コマーシャルのひみつ 「映像不思議シミュレーター」 効果的な情報を伝えるために、コマーシャルは、メディアごとに映像、音声、キャッチコピーなどを駆使して作られていることを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビコマーシャルの映像や音、全体の流れを調べて、特色を見つけたり、特色をみつけたり、メディアごとの特色をまとめたりする。</li> </ul> <p><b>ワークシート1</b> (カメラアングル・音・構成)</p>	<p>テレビコマーシャルは、数十秒で印象深く商品を伝えるために、映像や言葉、音楽を活用していることを具体的に捉えさせる。</p> <p>それぞれの産業で、どんな情報がどのように利用されているのか、情報と産業との関わりがわかり、産業の特徴に応じて必要な情報活用していることが理解できる。</p> <p>実際にコマーシャルを作成する。</p>

時	学習のねらい・主な活動	指導上の留意点および工夫 評価の観点
1 1	<p>- 2 クラス紹介のコマーシャルをつくろう。</p> <p>分類ごとにグループを決めて、映像や音、全体の流れを考えて、実際に撮影する。</p> <p>・ 絵コンテを使い、構成を考えながら、協力しながら撮影・編集することができる。</p> <p><b>ワークシート2</b> ( 絵コンテ・シナリオ )</p>	<p>目的、対象、内容などどんな情報をつたえればよいのか、また、選んだ情報が、これまでに学んだ情報モラルなどについて問題はないか考えさせるようにする。</p> <p>コマーシャルを視聴する人に、自分たちの目的が伝えられるための素材を選択することができる。</p> <p>選択した情報について、情報モラルなどの問題はないか考えることができる。</p>
1 2	<p>- 3 コマーシャルから発信しよう。</p> <p>伝えたい情報を編集して、実際に情報を発信する。また、発信した内容について話し合うことを通して、情報が溢れる社会について、総合的に理解する。</p> <p>・ 完成したコマーシャルを視聴することで、目的や工夫を正しく読み取ると共に、情報を正しく発信することの大切さについて話し合う。</p>	<p>情報の発信者として、何のために、誰に、どのような情報を伝えればよいのか考えさせるとともに、受け手の立場になって、何がどのように伝わるのか、何をどのように伝えるべきか、これまでの学習内容をもとに考えさせる。</p> <p>伝えたいメッセージを受け手に分かりやすく伝えることができる。</p> <p>情報を正しく活用することの大切さについて話し合いを通して、メディアリテラシーを向上させることの必要性を理解することができる。</p>



#### 4. 本時について (10 / 12)

##### (ア) 本時の目標

効果的に情報を伝えるために、コマーシャルは、メディアごとに映像、音声、キャッチコピーなどを駆使して作られていることを調べることができる。

##### (イ) 本時の展開

時間数	学習展開	支援の観点	評価の観点
5分	<p>1. 2つのコマーシャルを視聴して、それぞれの印象やちがいで話し合う。</p> <p>・メッセージ性が強いものと、商業目的なものを見比べる。</p> <p>T:それぞれのCMを見て、どんな感じがしますか。また「同じところ」「違うところ」はどんな場面でしょうか。</p>	<p>・普段児童が視聴している素材を選ぶことで親しみが湧くようにする。</p> <p>・違いについては、印象と音や映像など分類していく。</p> <p>大型モニター</p>	<p>情報を発信する側が、伝えたい内容によって、映像や音を工夫して情報を発信していることが分かることができる。</p>
30分	<p>2. カメラアングルや音声、全体の構成のちがいを考える。</p> <p>「映像不思議シミュレーター」 カメラアングル・サイズ(ローアングル・ハイアングル・アイアングル、アップショット・フルショット)</p> <p>T:どんな印象を受けますか。</p>	<p>・3つの要素から視聴者が受ける印象が違うことに気づくことができるようにする。</p> <p>[ワークシート1] <u>カメラアングル・サイズ</u> 同じ場面でも受けるイメージの違いについておさえる。</p>	

時間数	学習展開	支援の観点	評価の観点
	<p>音 (無音・音楽A・音楽B・音楽C)</p> <p>T:女の子はどんなことを考えていると思いますか。</p> <p>構成 (もと・入れ替え・一部カット)</p> <p>T:順番が変わってしまうと、正しい内容が伝わりますか。また、伝わらないと何が困りますか。</p> <p>C:カメラアングルは、ローアングルだとなんだか怒られている感じがするけれど、ハイアングルだと自分が注意しているみたい。</p> <p>C:音楽Cだとなんだか心配そうになるけれど、音楽Bだとなんか嬉しい感じがした。</p> <p>C:「構成は、順番を変えただけで本当のことが変わってしまう。」</p> <p>ワークシート1</p>	<p><b>音</b></p> <p>伝える内容によって印象が変わることをおさえる。</p> <p><b>編集</b></p> <p>正しく伝える必要性についておさえる。</p> <p>・「カメラ1」「音」「編集」「ローアングル」「ハイアングル」「アイアングル」「アップショット」「フルショット」など用語を掲示し、それぞれ児童の感想を板書していく。</p> <p>・試聴回数は1つにつき2回とする。</p>	

時間数	学習展開	支援の観点	評価の観点
5分	<p>3 .もう一度サンプルのコマーシャルを視聴して、工夫されている場面を見つけ出す。</p> <p>C :いろいろなショットが使われていた。</p> <p>C :メッセージ性のあるコマーシャルは、音もゆるやかで語りかけるような感じだけれど、商業目的なものは商品がたくさんアップされていて音もアップテンポだ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ の視点から違いがわかるようにすると共に、情報の発信者の意図を考えられるようにする。</li> </ul>	
5分	<p>4 .最後に、今日の学習のまとめとして、最近児童が体験した場面を撮影した写真を提示し、その時の心情に合うものを選ぶ。</p> <p>(本時では調理実習を扱った)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 体感したことを基に考えられるよう、事前にハイアングル、ローアングル、アイアングルを撮影しておき提示する。</li> </ul>	<p>学習を振り返り、自分の心情にもっとも合うカメラアングルを選ぶことができる。</p>

5. ワークシート  
 <ワークシート1>

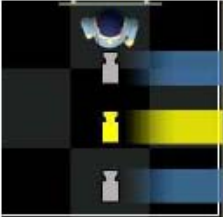
## 学 習 カ ー ド

5年( )組 名前( )


○カメラアングルについて

※それぞれのカメラの位置でどんな印象を受けますか。

(1) 必ず2回視聴する。

	カメラ1	<b>アップショット</b> 「どっからでもかかってこい」男の子 4人の子ども押しくらまんじゅう 何人いると思うか
	カメラ2	<b>フルショット</b> 「どっからでもかかってこい」男の子 4人の子ども押しくらまんじゅう 実際は4人しかいない
	カメラ3	<b>フルショット</b> 「どっからでもかかってこい」男の子 4人の子ども押しくらまんじゅう 実際は4人しかいない

(2)

	カメラ1	<b>ハイアングル</b> 「次のテスト絶対満点を取る」女の子 目線に注意
	カメラ2	<b>アイアングル</b> 「次のテスト絶対満点を取る」女の子 自分に向かって
	カメラ3	<b>ローアングル</b> 「次のテスト絶対満点を取る」女の子 大人の目線

○音楽について

※それぞれの音楽で、女の子はどんなことを考えていると思いますか。

音楽がない	音楽 A	音楽 B	音楽 C
	演歌調の曲	明るい曲	不安げな曲

○構成について

※順番が変わると…

2人の女の子 好きな食べ物 ショートケーキ プロッコリー マヨネーズ 嫌いな食べ物 納豆  ※全部で9コマ
---

○ニュースやCMでは、情報を「伝える人」と「伝わる人」ではどんなことに心がける必要があると思いますか。



< 児童が記述したワークシート >

### 学 習 カ ー ド



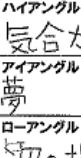
5年( )組 名前( )

○カメラアングルについて  
※それぞれのカメラの位置でどんな印象を受けますか。

(1)

	アップショット 人がどかどかみえた。ぎょうぎょうに見えた
	フルショット

(2)

	ハイアングル 具合がはいているかんじがする
	アイアングル 夢
	ローアングル 足場の場面どテストにかかろう

○音楽について  
※それぞれの音楽で、女の子はどんなことを考えていると思いますか。

音楽がない	音楽 A	音楽 B	音楽 C
	ぶられた... (よんぽり) 私のたじは...	や、ど...」が どきたあ...!	私はまんびき しやった日

○構成について  
※順番が変わると...

語彙直がかわちゅう

○ニュースやCMでは、情報を「伝える人」と「伝わる人」ではどんなことに心がける必要があると思いますが。

伝える人... いえ、伝える人にわかりやすくする

伝わる人... いはをかんがえる

### 学 習 カ ー ド

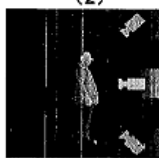


5年( )組 名前( )

どんな印象を受けますか。

アップショット  
人のまぶらさがわかりやすい

フルショット  
まぶらさがわかる

(2)

	ハイアングル 声が大きくかみいる
	アイアングル まぶらさがわかりやすい
	ローアングル まぶらさがわかりにくい

○音楽について  
※それぞれの音楽で、女の子はどんなことを考えていると思いますか。

音楽がない	音楽 A	音楽 B	音楽 C
つまらない	A. B. C.	しつら...のゆめを そらそらしている	あか...のこと をかんがえて いる

○構成について  
※順番が変わると...

まぶら...まぶら... + よる。V.V

○ニュースやCMでは、情報を「伝える人」と「伝わる人」ではどんなことに心がける必要があると思いますが。

伝える人は、伝わる人のことをかんがえてやる

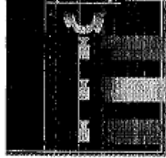
# 学習カード

5年( )組 名前( )

## ○カメラアングルについて

※それぞれのカメラの位置でどんな印象を受けますか。

(1)



アップショット

カメラ1

近くで見ると顔がよく見える。

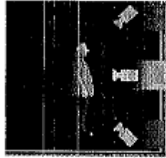
カメラ2

フルショット

全体がうつっていて何をしているか分かる。  
(分かりやすい)

カメラ3

(2)



ハイアングル

カメラ1

手など(上)がよくみえる。

カメラ2

アイアングル

ひょうひょうがよくみえる。

カメラ3

ローアングル

ひょうひょうが(かお)見えにくい。

## ○音楽について

※それぞれの音楽で、女の子はどんなことを考えていると思いますか。

音楽がない	音楽 A	音楽 B	音楽 C
	かなしい事 あまりよくない事	楽しい事があふ	まよっている

## ○構成について

※順番が変わると...

順番が変わると何をしているかは分かるけれど、本当の事が分からない  
話がかわる

○ニュースやCMでは、情報を「伝える人」と「伝わる人」ではどんなことに心がける必要があると思いますか。

編集の時、順番を考慮をきくよと思う

# 学習カード

5年( )組 名前( )

んな印象を受けますか。

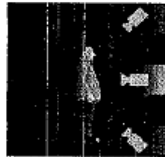
アップショット

すごく近いから顔がよく見える。

フルショット

なにをしているのかがよくわかる。

(2)



ハイアングル

カメラ1

長持ちが伝わるような気がする。

カメラ2

アイアングル

大きさがよく分かる。(人の)

カメラ3

ローアングル

はくよくがある。

## ○音楽について

※それぞれの音楽で、女の子はどんなことを考えていると思いますか。

音楽がない	音楽 A	音楽 B	音楽 C
	いやなことを 思い出した。	ちょっとした いいことを 考えている。	なやみことを している。

## ○構成について

※順番が変わると...

本当のことではなくてうそになってしまう。

○ニュースやCMでは、情報を「伝える人」と「伝わる人」ではどんなことに心がける必要があると思いますか。

「伝える人」は、編集や音楽を気を付けなければ  
いけない。

<ワークシート2\*> \*本時の次の授業(11/12)では、本ワークシートを使用してCMを作成する。

## クラスCMづくり

5年組名前( ) 役割( )

○テーマ

--

○伝える相手

誰に	いつ
----	----

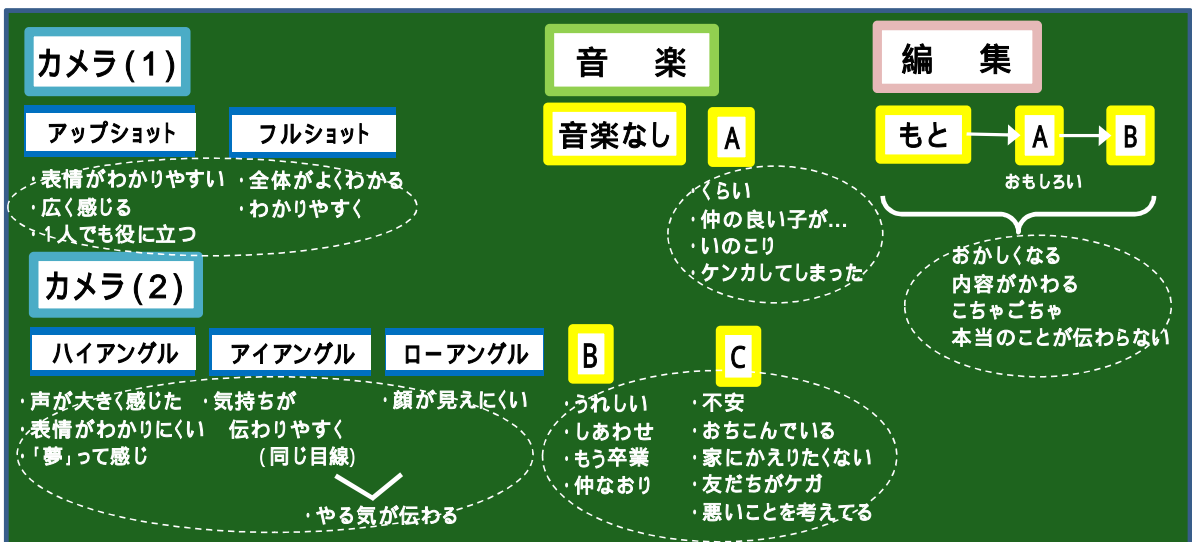
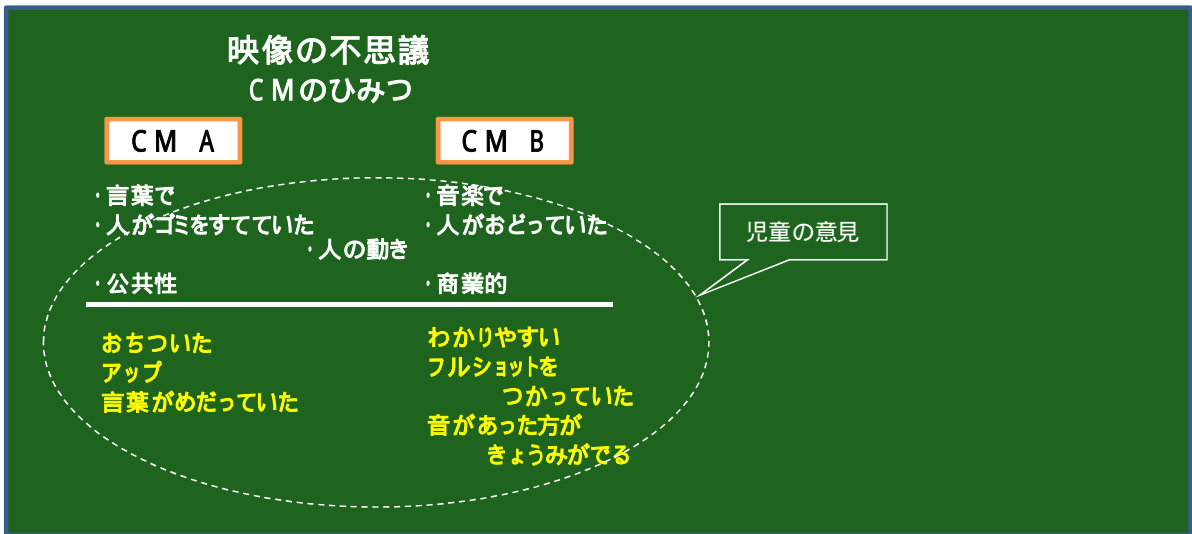
○構成

内 容 順 番	セリフ 1コマにつき、60文字程度	資 料 写真 動画 その他
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ
( )		音楽 ( ) ハイ・アイ・ロー フル・アップ

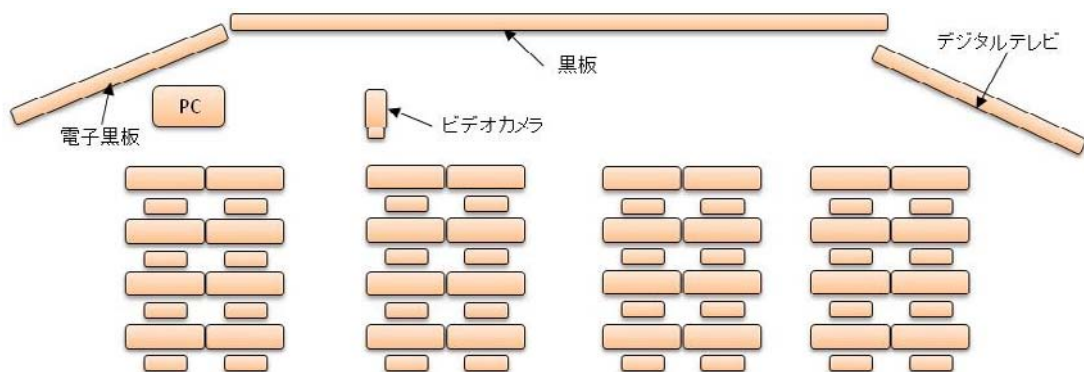
○作ってみての振り返り

## 6. 板書・教室配置図

< 板書 >



< 教室配置図 >





## < 参考資料 1 >

### 授業で使った映像・教材の概要

メッセージ性が強いCMと、商業目的のCMの比較で使ったCM

#### [ メッセージ性が強いCM ]

- ・社団法人ACジャパン(旧公共広告機構)が制作した公共広告「ちょボラ(2001年度)」(30秒)を使用。
- ・「ちょボラ」の概要:「ボランティア」を、気軽に身近なものに感じてもらうことをテーマとしたCM。身の回りのちょっとした手助け(ゴミをゴミ箱に入れる、車いすが通れるように乱雑に止めてある自転車を並べる、子どもやお年寄りに手を貸す)をちょっとしたボランティアの「ちょボラ」と名付け、自分にできることから始めようと呼びかけている。

#### [ 商業目的のCM ]

- ・お菓子のCM(15秒)を使用。
- ・お菓子のCMの概要:「アップテンポの音楽」に合わせて、お菓子を食べて踊る。音楽は、古いアニメソングだが、歌詞を変更している。歌詞の最後には、メーカー名と商品名が入っている。

「映像不思議シミュレーター」(総務省教材)

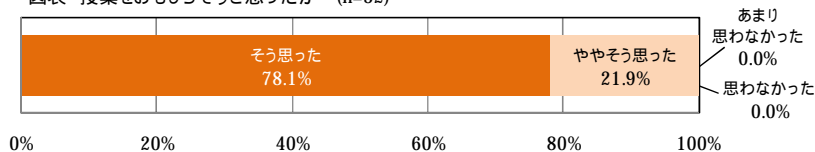
- ・パソコン上で操作しながら、カメラワークや音楽などのテレビ番組の「演出」について学習できる教材。「カメラの不思議」「ライトの不思議」「編集の不思議」「音楽の不思議」、「学校ニュースを作ろう」に関する活動があるが、本時では、「カメラの不思議」「音楽の不思議」「編集の不思議」を使用。
- ・「映像不思議シミュレーター」は、「総務省 放送分野におけるメディアリテラシー」サイト([http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/hoso/tv.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/tv.html))で、無料で使用できる。

< 参考資料 2 >

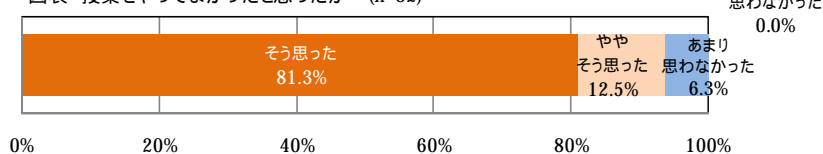
授業後に児童を対象として実施したアンケート結果

問 今日授業で、あなたが思ったことに つけて下さい。

図表 授業をおもしろそうと思ったか (n=32)

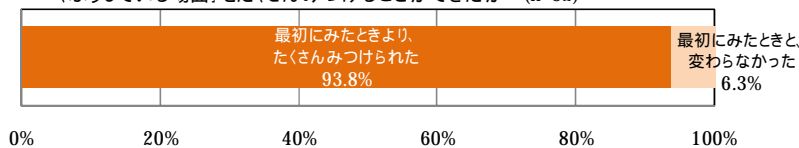


図表 授業をやってよかったと思ったか (n=32)



問 あなたは、「映像不思議シミュレーター」の後にもう一度コマーシャルを見たとき、最初に見た時よりも「コマーシャルがくふうしている場面」をたくさんみつけることができましたか。あてはまるものに1つだけ つけて下さい。

図表 「映像不思議シミュレーター」を見た後、最初にCMを見た時よりも「CMがくふうしている場面」をたくさんみつけることができたか (n=32)



問 今日授業であなたが感じたことを自由に書いて下さい。

CMをつくらしている人たちは、すごくいろいろなところを工夫していることが分かった

少しXののいちと色もなことをして、もかえるとちかくなる。

CMは音楽がないとつまらないことがわかった。

アップショットや、フルショットなど、CMは15秒〜30秒ぐらいの長さにして、これなんだな~と思いました。今日の授業でCMの長さがわかりました!

コマーシャルの長さがわかるだけで、あんた!+いんしょうがわかる人だとなんて思いました。

映像不思議シミュレーターを見て構成は伝えるのに大切だと思った。やりがいがあると思う。