

《探検⑤メモ(1)：アクションシーン》の使い方

このページでは、《探検⑤メモ(1)：アクションシーン》の、使い方のポイントや記入例を紹介しています。次のページの探検メモが実際に使用するものです。コピーをとるか、駒谷真美研究室のホームページにある教材コーナー (<http://komayalab.com/kyouzai.html>) からダウンロードして活用してください。

たんけん 探検⑤メモ(1)：アクションシーン	
🔍 <small>み ばんぐみ なまえ</small> いま見た番組の名前はなにか？	ウルトラマン
🔍 <small>けんか</small> けんかやたたかっているシーンはあったかな？	かいじゅうとたたかっていた。
🔍 <small>だれとだれがで</small> だれとだれが出てたかな？	ウルトラマン・かいじゅう・ ウルトラけいびたい
🔍 <small>けっか</small> 結果はどうだった？	さいしょはウルトラマンがこうげきされてまけかけたけど、 さいごは、こうせんを出して、かいじゅうをたおした。
🔍 <small>ま ひと</small> 負けた人(もの)はどうなったかな？	死んだ。ぼくはつした。もえた。
🔍 <small>み おも</small> それを見て、どう思った？	すごい。強い。ウルトラマンかっこいい。
🔍 <small>げんじつ</small> もし現実だったら、どうなるかな？	たたかってみるけど、にげるかもしれない。 ホントだったら、やっぱりこわい。

ヒーロー(正義の味方)が、悪者を倒すというストーリーに、気づいているかを見ましょう。メディアリテラシーの発達レベルが幼いほど、完全悪悪のステレオタイプにとられやすいので、ヒーローが正義のためにたたかって、敵が殺されるのがあたりまえだと思っています。



「死んだ」「殺された」と書くことを、否定的に受け止めないでください。メディアリテラシーの発達レベルによって、状況を認識している、と考えてください。

子どもは、ヒーローの視点から答える場合が多いので、悪者(倒されたほう)の視点からも考える機会をもちましょう。



レベル3~4の子もたちは、アクションシーンの戦闘は、現実起きていているので、恐怖や不安を書く場合も少なくありません。p.98の《探検道具：アクションシーンのポイントリスト》を参考に、子どもたちの考えを掘り下げて話し合ってください。おとなとして暴力に対する気持ちや考え方を伝えてください。

たんけん 探検⑤メモ(1)：アクションシーン

🔍 み ばんぐみ なまえ
いま見た番組の名前はなにか？

🔍 けんか
けんかやたたかっているシーンはあったかな？

🔍 だれとだれがで
だれとだれが出ていたかな？

🔍 けっか
結果はどうだった？

🔍 ま ひと
負けた人(もの)はどうなったかな？

🔍 み おも
それを見て、どう思った？

🔍 げんじつ
もし現実だったら、どうなるかな？