

映像教材開発の6条件

1. **【表現内容の選択・構成】** ①身近な社会現象と②学問上の理論・解釈を往復する探求過程を組み込むこと。①から②を帰納的に導いてもいいし、演繹的に②から①を説明してもよい。
2. **【表現内容の表現・媒体】** ①の身近な社会現象は、可能な限り実物の写真・映像、または当事者へのインタビューを用いて具体的に提示する。②の学問上の理論・解釈は、モデル図やフローチャートを用いて体系的にまとめること。
3. **【表現過程の導入】** 映像の冒頭部では、子どもに「…とは何だろう？（特色・本質）」、「…なのはなぜだろう？（原因・目的）」、「…の結果どうなるだろう？（影響・効果）」などの学習課題を投げかける。その後の展開は、その課題をキャラクター（子ども役・先生役の登場人物）といっしょに解明してゆく流れとする。
4. **【表現過程の展開】** 映像の展開部では、子どもの常識や予想を裏切るような事実を突きつけ、知的な驚きを喚起したり、視点の転換をはかるように工夫する。単調で平板な展開は避ける。
5. **【表現過程の終結】** 映像の終結部は、教材内容を構造的にまとめてクローズドエンドにするか、徳島を離れて他地域への応用可能性を示したり、新たな学習課題を提起するオープンエンドとする。
6. **【子どもの学習と教師の教授に配慮した表現】** 可能な範囲でグラフィックな表現、BGM・効果音の挿入などの技術を駆使し、子どもが楽しく視聴できる作品をめざす。

また、内容上の切れ目や課題提示の後には「ポーズ（無音）」を入れて、教師が映像を止めて知識をまとめたり、発問したりできるように工夫する。