

幼児番組を「つかってあそぼ！」 ～映像メディア・コンテンツ@園・家庭・社会～

★ 画像は会場スクリーンで
御確認ください

<番組イメージ>

<番組イメージ>

(C)NHK

2014, 11, 22 坂上(サカウエ) 浩子
NHKエデュケーショナル

Q 子どもメディア制作とは？

私の仕事の紹介
に代えて…



「こどもめでいあ」
って…十二？

Q 子どもメディア制作とは？

A ○○○を生み出すこと

≡子どもにとって必須の
自発的・能動的・創造的活動

→ 教育的価値

NHK にほんごであそぼ

★2003年4月～

★《放送》Eテレ（教育）
月～金曜 午前 6:35～6:45
午後 5:15～5:25

★《対象とねらい》

- ◇ 4歳から小学校低学年くらいの子どもと親が主対象
- ◇ 番組を通して日本語の豊かな表現に慣れ親しみ、楽しく遊びながら『日本語感覚』を身につけることをねらいとしている

＜番組イメージ＞

(C)NHK

NHK にほんごであそぼ

「あそび」を
生み出す工夫

<番組イメージ>

<番組イメージ>

かるた
じゅげむ
ややこしや...

《保育の場との連携》

- ★ 子どもの自発性を信じる
- ★ 保育者からの発案
- ★ モニタリング効果

子どもに向けた活用のKey

- ★ 何を？何のために？（選択）
- ★ 子どもの何を育てたいのか？
ex. 言語能力、数学センス、国際感覚、
sense of wonder, critical thinking...

→ ねらいは

「子どもの発育発達を緩やかに後押し」



JAPAN PRIZE

INTERNATIONAL CONTEST FOR
EDUCATIONAL MEDIA

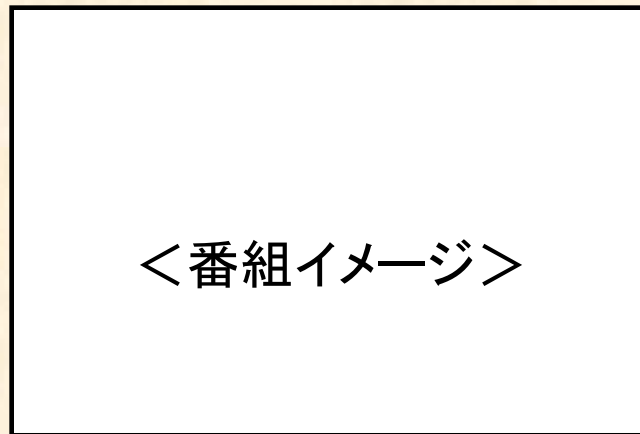
From 1965 @NHK

<イベントイメージ>

<http://www.nhk.or.jp/jp-prize/>

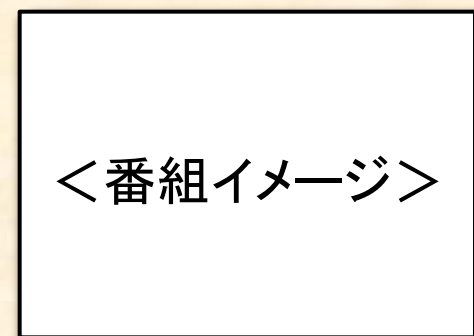
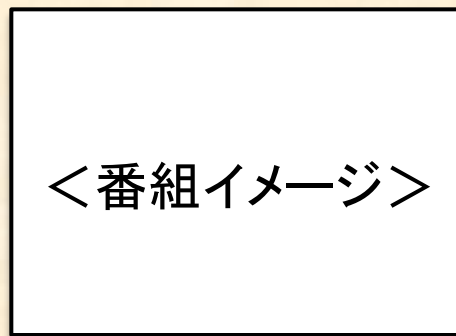
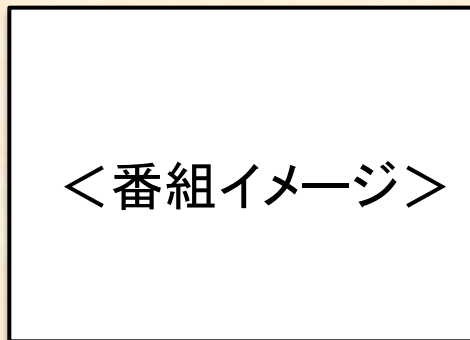
2014年「日本賞」 幼児部門最優秀賞

ミニクリーズ



2014年5月3日(土)
6:45~ 7:00

(C)NHK



「みつける」「知る」「あそぶ」の可能性

- × 今後、“ミミクリー”の考えをより楽しく、アクティブに得るには！？

例【ミミクリーカメラ】

- × 学校や公園、近所の商店街にある“ぐるぐる”の模様などをカメラで採集し番組に応募できるアプリ

例【ミミクリー・ゲーム】

ミミクリーのコンセプトを体感的に楽しめるアプリ



「ミミクリーズ」ワークショップから

<資料イメージ>

東京国際フォーラム「キッズジャンボリー」2013,8月より

「教育コンテンツ」 現代のキーワード

トランスメディア *Transmedia*

- ★ 制作者が一方的に送るのではなく、視聴者やユーザーと双方向の制作関係となるメディア

エンゲイジング *Engaging*

- ★ 視聴者やユーザーを巻き込む、能動的なかわりをもたせる（見て終わりではない！）

NHK いないいいないばあっ！

★1995年 放送開始

★主対象は0～2歳児！

★《放送》Eテレ（教育）
月～金 午前 8:25～8:40
午後4:20～4:35

★《乳児に向けたポイント》

- TVの前の子どもに直接働きかける
- 画面はシンプルに！見せたいものを きちんと
- 効果音も音楽も一つの台詞。大切に、慎重に！

＜番組イメージ＞

(C)NHK

幼い子どもに向けての留意点

安全性（安心感）

- ★ その世界で子どもが「安全で、自由である」と感じる
- ★ 親が「子どもが見ても安心」と感じられる
- ★ 子どもの生活、心身の健康に配慮している
- ★ コミュニケーションを促すものである

教育の場と家庭を結ぶ Key

メディア・リテラシー

- ★ パッシブなメディア・リテラシー
- ★ ポジティブなメディア・リテラシー

あなたはどのように使いますか？

<番組イメージ>

(C)NHK

<http://www.nhk.or.jp/kids/>

ありがとうございました