

# インターネットを活用した総合学習における メディア・リテラシー論の研究(Ⅲ)

關 浩和 池野 範男 吉田 裕久 中田 晋介  
岡本 典久

## I 問題の所在

現代の教育について考えるとき、メディアの存在を除いて論じることはできない。現代では多くのメディアが存在し、それぞれの機能を果たしているマルチメディア時代の生き方を意識しないわけにはいかない。メディアは現実を伝えるものであるが、伝えられたものが時には虚構ですらある。では、どのようにすればメディアを的確に使い、現実を見ることができるようか。

現在、小学校において、子どもの側に立った教育を推進していくことが提唱され、子ども一人一人に自ら学ぶ意欲や思考力、判断力、表現力などの資質や能力を身に付けることを一層重視するとともに、子ども一人一人のよさや可能性などの個性を積極的に見出し、さらに伸ばしていく教育を充実していくことが求められている。情報教育は、情報化社会にあつて、個々に対応した教育を推進していくために、コンピュータを始めとする情報関連機器を積極的に生かした教育活動を一層充実させていくことが緊急かつ重要な教育課題となっている。

本研究は、子どもが、「情報の大量化・情報関連機器の発達」という二側面から「情報化社会」であるとされている現代社会において、インターネットを活用した総合学習における学習過程を理論的・実証的に解明しようとするものである。ここ数年の通信、放送、コンピュータ等の情報通信技術が、急速な勢いで進歩し、我々の生活や経済活動の様々な分野での利用・応用が進んできている。子どものメディア・リテラシー(Media Literacy 以下MLと記す)の育成<sup>(1)</sup>、つまり、これから先さらに情報化が進んで、高度情報化社会、デジタル・メディア時代では、メディアを使いこなし、コミュニケーションする能力が必要である。その能力とは、情報機器を操作できる能力に加えて、デジタル・ネットワーク社会に適応できる能力である。つまり、

ML育成の目的は、人間が、メディアの発信した情報を批判的に読み解き、さらにそれに対抗的な情報を構築し発信できるような子どもを育成することにある。この能力を育成するために、総合学習において、教師は具体的に何ができるのかを学部附属共同研究により、3年計画で追究してきた。

第一年次では、メディア・リテラシー育成に関わつて、インターネットの活用を情報収集・情報発信・情報交流という3つ視点を導き出した。第二年次では、インターネットを活用した総合学習の具体的な実践事例を分析することで、①情報収集促進型②情報発信促進型③情報交流促進型の三類型に分け、授業構成の形態と課題を論じた上で、メディア・リテラシー育成のカリキュラムの試案を作成した。

そこで、最終年度でまとめとなる第三年次は、メディア・リテラシー育成に関わるインターネット活用の実践だけでなく、情報社会に参画する態度<sup>(2)</sup>についての検討を加え、小学校におけるメディア・リテラシー論の総括をしたいと考えている。

## II メディア・リテラシー育成の現状

情報社会に参画する態度について検討を加える前に、インターネットの活用による授業の特質をまとめておく。情報収集の視点においては、インターネットを活用することによって、教師による知識伝達としての授業ではなく、児童の主体的活動に基づく学習に変容していくことがあげられる。そのことは、多種多様なマルチメディア的情報の双方向性(インタラクティブ interactive)の往来を、世界的規模でリアルタイムに可能にする特性をインターネットが有していることにある。教師主導による授業では、教師の指導しやすい、準備しやすい制限された教材提示になってしまい、学習者の多様な興味関心に即時に応じることが困難である。インターネットを活用することで、学習者の自

発的・主体的な情報選定や豊富な情報収集、タイムラグのないリアルタイムな情報収集が可能である。

次に、情報発信の視点では、インターネットを活用することによって、学級及び学校内での閉ざされた授業から、社会的公開と社会的参加を可能とする学習へと変容していくことがあげられる。学習者の多様な表現活動をサポートし、不特定多数の多くの人に発信できる媒体として、インターネットが適していると言える。このような情報発信によって、他校との交流を促進し、互いに社会的事象を共有し、関心を高め、協働で学習を展開できる利点がある。

情報交流の視点では、インターネットを活用することによって、教師が設定した目標を到達する授業ではなく、学習者の問題や関心、学習の内容や方法に基づいて各児童が授業を促進していく学習に変容していくことがあげられる。つまり、受容型の知識獲得から、知識を活用して、発信・交流していく促進型の知識獲得になっていく。このことは、授業観の変革にもつながることである。

つまり、インターネットの活用という情報技術の革新によって、学習者に対する教師の役割、授業や学級の形態、学校や地域との関係などの革新的な変化が期待できる。また、インターネットは、テキスト、グラフィック、音声、静止画像ないし動画像など多重の媒介を一つの装置上に同時に組み合わせるマルチメディアによって表現され、さらにインタラクティブなコミュニケーションができるシステムである。

この便利な側面は、ペーパーレスやキャッシュレス時代、モバイルコンピュータによる情報の携帯化、オンラインショッピング、遠隔医療診断などの効果的な側面がある反面、コンピュータ犯罪やコンピュータシステムの事故や障害による機能停止、雇用減少、健康障害などの社会問題が生じているという情報社会の光と影の部分を考えていくことが求められているのである。このことは、学習者が、情報とのかかわりにおいて、いかに適切な判断、決定、行動がとれることが課題になってくる。学習者が主体性をもって情報化社会の恩恵を平等に享受するために、それなりの社会生活環境を整備することはもちろんであるが、同時に個人としての情報化社会における倫理を身に付ける必要がある。つまり、インターネット活用における問題は、マルチメディア環境が、学習者の生活に対してこれまで経験をしたことのない生活環境が出現していることに対して、インターネットをどのように使いこなすのか、正しい判断をどのように養うのかという、情報社会に参画する態度の育成が急務である。

### Ⅲ メディア・リテラシー育成のための授業開発

#### 1 メディア・リテラシー育成のための授業の構想

授業開発は、社会科授業の第5学年単元「わたしたちの生活と情報」をベースとして、総合学習に学習内容を発展させる。第5学年単元「わたしたちの生活と情報」は、学習指導要領の第5学年の目標(1)「我が国の産業と国民生活との関連」、内容(3)「我が国の通信などの産業と情報の有効な活用」に関連して、多種多様な情報を収集し、選択・加工して提供しているテレビ、ラジオ、新聞などの通信産業が、国民生活に大きな影響を及ぼしていることを、自分とのかかわりで調べることをベースにして単元を構成している。子どもたちの身近な情報を得る手段として一番多くの情報を発信しているテレビを取り上げ、消費者として自分たちが求めている情報について、情報の役立つ方や生かし方について考える授業を構想した。

##### (1) 単元目標

○我が国の情報・通信産業をシンボライズするものとしてテレビ放送局を取り上げ、以下の知識を獲得する。

A 情報とはある事柄についての知らせであり、人間が判断したり行動したりする上で必要な知識である。  
B テレビやラジオなどの放送局は、最高度の機械技術手段を駆使して、情報を大量に生産し、大量伝達する機構及びその伝達システム(マスメディア)が存在している。

C テレビ放送局は、①速報性②同時性③迫真性④技能性⑤芸術性⑥広範性⑦継続性⑧簡便性などの特性がある。

D 生活や産業の場面では、情報が多様な伝達手段で活用され、社会を支えていることや必要な情報を選択し正しく活用したり、情報の送り手として正しく行動したりすることが大切である。

E 情報社会は、生活に役立つ知識や情報を速く広く得られたり、世論の迅速な形成、民主主義の拡大に役立つ利便性がある。しかし、商業主義によって情報が低俗化したり、受け手が自主的に情報を取捨選択することができなくなるなど情報の氾濫により、情報公害の弊害や情報操作の危険性などの問題点がある。

○情報の氾濫や誤った情報に対する判断力を身につけ、問題解決のための検討や的確な状況判断ができるようにする。

○テレビやラジオ放送局における情報の有効な活用事例に考察を加えることにより、自分の意見を表現できるようになった自分を実感できる。

##### (2) 学習モデルの開発

情報をただ学習者が自由に読み解くのではなく、レベルを設定して、情報を読み解くための学習モデルを創るために、情報認識の形式的階層という視点に着目した。情報認識の形式的階層とは、次の5つのレベルである<sup>(3)</sup>。

表1 情報認識の形式的階層

レベル	情報認識の形式的階層
5	社会の在り方 社会の在り方と情報にはどのような関係があるか。
4	情報の活用(社会形態) われわれは情報をどのように活用すればよいか。
3	情報の社会的機能 情報はどのような働きや作用があるか。
2	情報の形態と特性 情報にはどのような形や特性をもっているのか。
1	情報とその種類 情報とはどのようなものか。

そこで、情報を読み解くレベルとして、次の三段階に分けて考える。社会的事象の具体的事実や人間の行為理解から、意図を読み取り、社会そのものを見ていくことにつなげる。

表2 情報を読み解くレベル

レベル	読解の目的
1	具体的事実や人間の行為を読解する。
2	何を表現(意図)しているのかを読解する。
3	情報と社会との関係性を読解する。

## 2 授業開発の実際

本授業開発は、全20時間で構成されている。本授業開発の概要を次頁表3にまとめている。

社会科授業の第一次では、情報とは何か、どんな情報の種類があるのかを分類し、情報のはたらきを考えていく段階である。第二次では、情報を伝える手段である「通信」に関して、テレビと新聞を取り上げ、この2つを結びつけるために新聞のテレビ欄の活用を図る。第三次では、テレビ局のしごとに関して、なぜ、情報を速く正確に伝え伝えられるのか、その巨大なテレビ局の構造に迫る。

第四次では、情報社会で生きていく上で自分たちに何が必要なのかを考える段階に移行する。

メディアからの情報をそのまま受け入れるのではな

く、批判的な検討を加えたり、他の別な情報と比較したりして、情報の使い手となる構えをもちたいものである。そこで、CM分析の授業につなげる。取り上げたCMは、事前に子どもたちに最近気になるCMアンケートで上位にリストアップされたCMである。DVDに録画しておき、子どもたちの要求に応じて、瞬時に視聴できるように準備するとともに、ビデオプリンタを活用して印象に残る場面を写真画像として提示できるようにしておく。

### (1) CM分析の授業

CM分析の授業は、テレビで流れているCMを視聴し、CMのどこがおもしろいのかを話し合うことで、CMの情報と現代社会との関係性を読み取ることが目的である。授業の一部を紹介する。

T 何のCMが見たいですか。

C 忍者。忍者……。 (忍者が登場するUFJつばさ証券のCMを流す。)

#### <UFJつばさ証券CMの分析視点>

- ・ドラマ仕立ての構成。
- ・予想外の動き。
- ・味方に裏切られる=パートナーの大切さを強調している。
- ・シリーズ(=人気の証)になっている。
- (テニス編・忍者編)

T このCMは、どこがおもしろいのかな？

C 真剣な場面で味方同士でぶつかったり、手裏剣が頭に突き刺さったりするのがおもしろい。

C 手裏剣を投げようとして、後ろにいる味方の忍者の頭を突き刺すところがおもしろい。

T そうだね。最初の場面は、どんな設定ですか？

C 屋敷に忍者が忍び込もうとして、塀を乗り越えたら、次の忍者が先に降りた忍者にぶつかる。

T 味方同士でぶつかるんだね。

C 屋敷に忍び込むのには、静かに行かないといけなのに、音をたててしまう。

C 音をたてたので、屋敷にいる人に見つかり、たかさんのサムライに囲まれて、決闘の場面になる。

T ここは、なかなかの修羅場だね。

C そして、追いつめられ手裏剣を投げようとして背中合わせの味方の頭に手裏剣を突き刺してしまう。

T それだけじゃないよね。

C 頭に刺さった手裏剣を抜こうして、伸び上がっているところがおもしろい。

C 普通なら、手裏剣が頭に刺さったら死ぬ。でも手裏剣を抜こうと伸び上がっているのがおもしろい。

C ドラマ仕立てになっているのがおもしろい。

表3 「わたしたちの生活と情報」(全20時間)の学習内容

次	主な学習活動・内容 ●主発問 ◎総合学習に発展させる内容
第一次 情報のはたらき (3時間)	●情報には、どんなはたらきがあるのだろう。 ○情報とは何か。 ○情報の仲間分けをしよう。 ・情報の種類・情報の形態・情報を伝える方法
第二次 情報と通信 (4時間)	●情報を伝える方法には、どんなものがありますか。 ・会話・手紙・新聞・雑誌(書籍)・電話・テレビ・コンピュータなど。 ○テレビを仲間分けをしよう。 ・電波(ケーブル)・地上波(衛星波)・アナログ(デジタル)・NHK(民放) ○新聞のテレビ欄には、どんな情報が掲載とされていますか。 ・テレビ局名・電話番号・HPアドレス・ニュースネットワーク ○テレビ番組には、どんな種類がありますか。 (報道・教育・教養・娯楽)
第三次 テレビ局のしごと (4時間)	●なぜ、情報を速くかつ正確に伝えることができるのだろう。 ○テレビ放送局は、番組をどのように制作しているのだろう。 ・取材(カメラマン)→編集(エディター)→放送(アナウンサー) ○ニュース番組は、どんなしくみで制作されているのだろう。 ○なぜ、テレビ局は、速く正確に情報を伝えることができるのだろう。 ・最高度の機械技術手段・巨大な機構・マスメディアの存在 ○プロのアナウンサーのすごさを実感しよう。 ・4人1班での構成(キャスター・コメンテーター・カメラマン・AD) ・本物のニュース原稿を読む。→同じ内容の実際のニュース番組と比較。 ・ニュース原稿の10のポイント ①1分間のニュースは、およそ350字で書かれている。 ②原稿は、リードと本記で構成されている。 ・リードは、原稿の最初の10秒程度でニュースの全体像を語るころ。 ・本記は、5W1Hを中心に書く。 ・リードは、できるだけ短く。一読してニュースの内容がわかるように。 ③文章は、簡潔にわかりやすく、読みやすく書く。 ④こまめに改行する。 ⑤文は、なるべく短く書く。 ⑥主語と述語の関係をはっきりさせる。 ⑦主語と述語の間は、なるべく近づける。 ⑧修飾語は、あまり長くしない。 ⑨紋切り型表現やマンネリ表現は使わない。 ⑩可能な場合は、情報源を明示する。
<b>総合学習</b> 第一次 イメージコンテストを しよう (5時間)	◎イメージ映像コンテストをしよう。 ・コンテストテーマ (喜び・悲しみ・怒り・楽しさ・輝き・驚き・未来・発見・挑戦など) ・カメラアングル(フォーカスポイント)の工夫 ・ズームの活用 Telephoto(望遠)とWide(広角) ・演出効果(エディター) ・BGMや効果音などの音声
第四次 情報社会に生きる (2時間)	●情報社会に生きるわたしたちには、何が求められているのだろう。 ○テレビ番組を分析しよう。 ・テロップ現象・巻き戻し現象 ・クリッキング(Clicking)の三種のテクニックに対応した番組制作 フリッピング(flipping)・ザッピング(zapping)・ジッピング(zippping) ○テレビCMを分析しよう。 ・AIDCA(AIDMA)の法則 ・サウンドロゴ、シズル広告、ネガティブアプローチ、ハロー効果 ・スリーパー効果、スポット投入パターンなど。
<b>総合学習</b> 第二次 情報社会に参画しよう (2時間)	◎情報社会の利便性と問題点を考えよう。 ・利便性……生活に役立つ情報を迅速に得られること。 ・問題点……情報の低俗化、情報の氾濫、情報公害の弊害 情報操作の危険性 ◎情報社会で生きるために、わたしたちに必要なことは、どんなことだろう。

T ドラマね。確かにドラマになっているね。それじゃ、次のCM(Air-H"のCM)を見てみるよ。

<Air-H" CMの分析視点>

- ・パパイヤ鈴木(デブキャラ)を起用。
- ・デブ(大容量)の二人がダンス(軽やかな流れ=ブロードバンド=通信速度を強調)。
- ・手軽さと小型なのに大容量がコンセプト。
- ・ダンス曲は、商品名のサウンドロゴを使用。

T これは、ドラマとは違うね。どこがおもしろいの？

C これは、タレントのパパイヤ鈴木が踊っているのがおもしろい。

C キャラクターがおもしろい。

T 鈴木さんのキャラは、どんなキャラなの？

C おもしろキャラ。

C デブキャラ。

T 確かに鈴木さんは、デブキャラだね。いっしょに踊っている女の人も鈴木さんに負けず劣らず体が大きいね。この二人の何がおもしろいの？

C 抱きあっているところ。

C 同じような体型の人が、同じような踊りをしているからおもしろい。

C 同じダンスをしているのがおもしろい。

T 何と言って踊っている？

C エアーエッジ。エアーエッジと言って踊っている。

T エアーエッジというのは何？

C 商品の名前。

T 音楽を使ってダンスをしているんだけど、商品名を音楽にしている。このようなものをサウンドロゴと言うんだ。商品名をサウンドにしていることです。

C それならたくさん使われている。燃焼系とか。

《燃焼系アミノ式のCMを視聴する。》

<燃焼系アミノ式CMの分析視点>

- ・予想外の動き。
- ・CG合成ではない本物の動きが売り。
- ・商品名を連呼するサウンドロゴの使用。
- ・シリーズ(人気の証)になっている。(駅のホーム・女子高生編・のぼり棒編・片手倒立編など)

C あーこれはサウンドロゴだ。

T このCMはどこがおもしろいの？

C 普通できないことをやっている。

T どんなこと？

C 片手で倒立して…。

C 倒立するだけでなく、前に進んでいるよ。

T このサウンドロゴは、みんな何となく覚えさされているのではないかな。

C 燃焼系、燃焼系、アミノ式…。

T N君、歌ってみて。

C 「燃焼系、燃焼系、アミノ式。燃焼系、燃焼系、アミノ式。こんな運動したくても。無理。燃焼系、燃焼系、アミノ式。サントリー。」  
(楽しそうに歌う。)

T このアミノ式のCMは、シリーズになっているけど、知ってる？

C 知ってる。知ってる。女の子が駅のホームで何回も回転しているのがある。

C のぼり棒を体を横に伸ばしてのぼっている。

T これらは、共通して何がおもしろいのかな。

C 音楽は全部同じ。変わっていない。

C 燃焼系・燃焼系と連呼している。

C 何度も繰り返すのですぐ覚えてしまう。

C 普通できないような動きをやっている。

T できない動きを見せて何が言いたいなの？

C こんな動きができなくても飲めばいい。

T アミノ式を飲んだらどうなるの？

C 飲んだら痩せると言いたいんじゃないの？

C 運動して脂肪を燃焼させるのではなく、飲んだら脂肪が燃焼されるんじゃないの？

C アミノ酸で脂肪を燃焼させるという商品のアピールをしているんだと思う。

C できないような動きと商品の効用が同じだということが言いたいのでしょ。

T なるほどね。それでは次。(以下略)

さらに、自作CMの発表と分析の場面に入る。駅弁(ふくめし)、ドコモの携帯電話、かぜ薬、カップラーメンのCMなどが発表される。カップラーメンのCMで、動作・画像役(O君)とセリフ・音声役(U君)に役割分担をして、動作とセリフのアンバランスさとオーバーアクションで視聴者を引きつける手法に注目が集まった。そして、情報の送受信に関して、配慮しなければならないことを考えることでまとめとする。

(2) 「イメージコンテストをしよう」の授業開発

総合学習の授業では、テレビ局のしごとを学習者に疑似体験をさせることで、テレビ局のすごさを感じ取らせることが目的である。それは、実際にニュース原稿を読んだり、自分でニュースを書いたりする「君もニュースキャスター」とカメラマンのイメージ映像コンテストの設定である。これは、班で役割分担したアナウンサーやコメンテーター、エディター、カメラマンなどのプロのすごさを実感させるためである。地元テレビ局のディレクターの協力を得て協働で進めることができた。

イメージコンテストでは、メディアを主体的に読み

取り、メディアを通じてコミュニケーション能力の育成を図るためのプログラムを開発した。

【イメージコンテストの概要】

- ①カメラサイズで映像がどのように変わるか。
- ②カメラアングルで映像がどのように変わるか。
- ③照明で映像がどのように変わるか。
- ④音楽で映像がどのように変わるか。
- ⑤編集の仕方 で映像の内容がどのように変わるか。
- ⑥イメージ映像コンテストをしよう。

・コンテストのテーマ

喜び・悲しみ・怒り・楽しさ・輝き・驚き  
未来・発見・挑戦など

- ・カメラアングル(フォーカスポイント)の工夫
- ・ズームの活用 Telephoto(望遠)と Wide(広角)
- ・BGMや効果音などの音声
- ・演出効果(エディター)

さらに、テレビ番組自体の分析を取り入れる。今、視聴者が、テレビに見入らない最近の傾向がある。我々の子どもの頃は、テレビが楽しくて夢中で見ていた時代である。それが、「ながら族」と呼ばれる時代になり、現在では、「テレビに見入らない」時代になっている。一つのことに集中できないのか、多チャンネル時代になり選択肢が増えてきているのか、チャンネルを次々と切り換える「はしご」が増えている。その現象は、クリックング(clicking)あるいは、フリッパー族と呼ばれている。この傾向に対してテレビ局は、テロップや巻き戻し、引っ張り、MA(Multi Audio)などの手法を駆使して対応している。最近のパラエティ番組では、これらの傾向が強い。なぜ、そのような視聴者が増えているのか、その社会的背景は何か、と考える。フリッパー族が増えている理由や、フリッパー族になっている自分をふり返ったり、テロップの必要性や意味を考えることで、視聴者の傾向分析やテレビ局の対応としての番組づくりのノウハウに展開させていく。情報の役割に発展的に考えるには、メディアからの情報をそのまま受け入れるのではなく、批判的な検討を加えたり、他の別な情報と比較したりして、情報の使い手となる構えをもちたいものである。

(3) 「情報社会に参画しよう」の授業開発

インターネットの活用は、次のような情報社会の利便性と問題点を学習者に考えさせることが重要である<sup>(4)</sup>。そのために、次頁資料1に示すようなプレゼンテーションを準備し(資料1参照)、インターネットを正しく活用するための留意点を話し合った。

○情報社会の利便性

生活に役立つ情報を迅速に得られること。

- ・ペーパーレス
- ・キャッシュレス時代
- ・モバイルコンピュータによる情報の携帯化
- ・オンラインショッピング
- ・遠隔医療診断 など。

○情報社会の問題点

情報の低俗化、情報の氾濫、情報公害の弊害、情報操作の危険性

- ・情報の信憑性
- ・有害サイトの問題
- ・出会い系サイトの危険性
- ・迷惑メールの対処
- ・個人情報の取り扱いについて
- ・誹謗中傷や嘘の情報を流さない
- ・著作権の問題
- ・ネットショッピングの罠
- ・ウィルスの危険性

情報社会で生きていくためには、まず、自分が自分の身を守る心構えが必要である。授業記録の一部を紹介する。

T CMの分析やCMの制作を通して、情報の扱いをどのようにしないといけなと思いましたか。

C いろいろな情報と見比べてみるのが大事。

T なるほど。比較するのは大事だね。

C 燃焼系アミノ式なら、ダカラとか。

C アミノサプリも。

T エアーH”でもそうだね。似たような商品はたくさんあるよね。見比べるということは大事だね。

C 品質をパッケージで確認する。

T パッケージが嘘をついていたら意味ないけどパッケージは確認しないとね。

C 味を自分の舌で確かめたり、本当に正しい成分なのかを確認したらいい。

C 成分を確認するのはむずかしい。でも、そのぐらいの気持ちをもつことが大事だと思う。

T 「見極める」ということかな。これまでの授業を受けて、どのような考えをもちましたか。

C 発信者は、その商品をよりわかりやすくアピールというか、伝えることが大事だとわかりました。

C 受信者としては、それをよく見極めるということが大事だと思います。

C 受信者なんだけど、ただおもしろいCMにひかれて買うのではなく、ちゃんと自分で試したり、他の商品と比較したりすることが大事だと思います。

T アナウンサーやイメージコンテストをしては?

C キャスターやカメラマン、エディターの人と役割分担がしっかりしていて、一つのものができる

## インターネットを正しく使おう



広島大学附属小学校  
広島メディア・リテラシー研究会

## インターネットでは、こんなことができます。

- ・情報検索
- ・電子メール
- ・電子掲示板(BBS)
- ・チャット
- ・テレビ会議
- ・ネットニュース
- ・音楽と映像
- ・メールリスト
- ・オンラインショッピング
- ・オンラインゲーム



### 相手の気持ちを考えましょう。

インターネットの掲示板やチャット、メールなどでは、世界中の人々に気持ちを伝えることができます。

相手の顔が見えない文字だけのコミュニケーションですが、無責任な発言をしたり、相手を傷つけるような発言をしたりすることはやめましょう。



### プライバシーを守りましょう。

自分や友だちの個人情報やインターネット上で公開しないようにしましょう。

- ・名前、生年月日、性別、住所、電話番号、メールアドレス、写真、クレジットカード番号など。



### 必要な情報を選ぶ目をもちましょう。



インターネット上には、私たちの学習に役立つ情報がたくさんあります。

でも、中には、よくない情報が公開されています。自分に必要なよい情報を選ぶことが大切です。

※オンラインショッピング、ゲームなどは、自分で勝手に判断せずに、必ずお家の人と相談しましょう。

### 著作権を大切にしましょう。



自分の作品を守るには、人の作品を大切にすることが大切です。

ホームページに公開されている写真やイラストを勝手にコピーして使うことは禁止しています。

※著作権とは著作物(その人が書いたり作ったりしたもの)に対する著作権者の権利のことです。

インターネットに潜む危険から、自分で自分の身を守ることが大切です。家族の人と話し合っ、ネット上の危険から身を守ることが考えましょう。

### こんな危険があります。



・有害なサイトは、意図して探さなくても簡単に接続してしまう場合があります。

・インターネットでは、他人になりまして、コミュニケーションをすることができるので、不快なメッセージや誹謗中傷を受けることがあります。

・インターネット上には数多くの違法行為があります。

・インターネットカフェ等で犯罪に巻き込まれる場合があります。

インターネットによる犯罪も増えています。ネット上のトラブルに巻き込まれそうな問題が起きたときには、すぐに家族の人や学校の先生に相談してください。



広島大学附属小学校  
広島メディア・リテラシー研究会

表4 CM読解のレベル

レベル	UF Jつばさ証券	Air-H <sup>TM</sup>	燃焼系アミノ式
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・忍者が屋敷に忍び込む</li> <li>・味方に裏切られる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パパイヤ鈴木 (デブキャラ) を起用している</li> <li>・大容量なのにコンパクトである</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一般にはできない動き</li> <li>・CG合成ではなく本物の動きが売り</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドラマ仕立ての構成=視聴者を引きつける</li> <li>・予想外の動き→予想外=将来性のある企業アピール</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デブ=大容量の二人がダンス(軽やかな動き)</li> <li>・商品名がサウンドロゴになっている→消費者の記憶に残す工夫</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予想外の動き→商品のすごさを表現</li> <li>・商品名を連呼するサウンドロゴになっている→繰り返して宣伝効果をねらう</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パートナーの大切さ</li> <li>・味方に裏切られる=人生は何があるか分からない</li> <li>・シリーズもの=人気がある証拠である→宣伝効果→売上の向上が目的</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブロードバンド=通信速度が主流である→高速化が求められている</li> <li>・手軽さと小型が求められている→利便性の追求</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シリーズもの=人気がある証拠である→宣伝効果→売上の向上が目的</li> <li>・健康志向→健康ブーム</li> <li>・手軽にダイエット志向→簡単に何でもできる風潮</li> </ul>

ことに驚いた。

C カメラの位置やアングル、音楽によって情報はまるで違ったイメージになるのに驚いた。

C 情報は作られるものがあることが分かった。

C テレビ局で作られた映像にはちゃんと作り手の意図があるので、そのことを一人一人が読み取ることが大事だと思う。

C 見る目をもつことが必要だと思う。

T 見る目？

C 自分で情報を選択することが必要だと思う。

C 一つのことでは納得するのではなく比較することかな。

T やっぱり見極めるといことですね。

授業開発では、子どもたちの気になるテレビCMについて、どこがおもしろいのかを分析することやCM制作や、ニュースキャスターやイメージコンテストで情報の取り扱いや情報が及ぼす生活への影響について考え、情報社会に参画するための心構えについて考えることが目的である。

### 3 授業開発の考察

CM分析の授業で活用したCM読解のレベルを表4に示している。

CMで提示されている具体的な事実からそのCMを制作している企業の思い、そして、そのCMが存在している現代の社会を読み解くことを目的とした。

子どもたちが、テレビCMについて、自分自身の生活を川柳で再発見している。

・いいところ	期待もたせて	CMだ
・CMで	チワワの人氣が	急上昇
・CMも	ドラマ仕立てで	おもしろい
・昼間はね	洗剤のCM	多くなる
・知らずうち	CMソング	歌うぼく
・鼻歌が	つつい出てくる	CMソング
・いつの間に	CMの歌	覚えてる
・CMで	使ってある歌	ヒットする
・アミノ酸	CMいつも	おどろきだ

テレビ番組では、CMをうまく使っている事実やCMの位置づけ、CMに登場するキャラクターの多様性に気づいている。また、CMの手法に関しても、商品を記憶させるためのサウンドロゴやCMとヒット曲との関連性、CMを印象づけるためのドラマ仕立ての手法や予想外の動き、かわいい動物の起用など、CMは、アイドカの法則を活用した最先端のプレゼンであることにも気づいている。自作のCMを発表し相互評価をするのは、情報の受け手、送り手としてどのように情報を活用すればいいのかを考えるためである。人々のテレビやラジオに対する興味・関心は根強く、視聴者がメディアに主体的かつ積極的に取り組むことが大切である。その際、メディアからの情報をそのまま受け入れるのではなく、批判的な検討を加えたり、他の別な情報と比較したりして、情報の使い手となる構えをもてること、ここに本授業開発の意義がある。



#### 4 メディア・リテラシー育成のための内容策定

##### (1) 情報ネットワークに関するガイドラインの策定

2003年～2005年の共同研究の成果を生かして、広島大学附属小学校情報ネットワークに関するガイドラインを策定できた。次のアドレスで公開しているので参照されたい。

<http://home.hiroshima-u.ac.jp/fushou/netguideline.pdf>

##### (2) 総合学習における策定内容

本年度は、研究の最終年度として、現段階での総合学習における情報教育の目標となるリテラシーの系統表として加筆・修正したのが、次頁の資料2である。

#### IV 結論

マルチメディア化は、感性を刺激する新しい方法として注目を集めている一方で、情報化社会の推進に伴う情報倫理の問題が浮上している。個人の倫理に期待することが必要であるが、事前の予防としての教育や啓蒙の必要性が問われている。そして何より、情報に関する自分の生活がどのような情報の環境になっているのかを正しく見極め、認識することが大切である。

ML育成の目的は、人間が、メディアが発信した情報を批判的に読み解き、さらにそれに対抗的な情報を構築し発信できるような子どもを育成することにある。この能力を育成するために、総合学習において、教師は具体的に何ができるのかを学部附属共同研究により、3年計画で追究してきた。

最終年度の第三年次は、メディア・リテラシー育成に関わるインターネット活用の実践力だけでなく、情報社会に参画する態度についての検討を加えた。

本研究では、メディア・リテラシーとは、次の三段階を統合したものであると結論づける。

第一段階は、メディアを主体的に管理し、バランスをうまく調整できることである。つまり、テレビやビデオ、映画、様々な印刷物などのメディアを自分で選択し調整ができることである。

第二段階は、メディアを分析することで、その中に何があるのかとか、どのように構成されているのかなど問題意識をもって、批判的なものの見方に関するスキルを学ぶことである。もちろん、グループでの活動から学び、自分たちもメディアを活用していくスキルを身につけることである。

第三段階では、発信されているメディアは、誰が、どんな目的で制作されているのか論点をより深く探究することである。つまり、誰が利益を得るのか、誰にとって損なのか、そして誰が決定しているのかを社

会的、政治的、経済的な面から分析できることである。テレビや電子メディアは、現代社会において、メディア・リテラシーの教育を推進するための最も重要なものである。メディア・リテラシーとは、単に情報を認識し、理解することから、問題意識をもち、分析し、評価するという高次の批判的な思考能力へと移行するものである。

#### 【註】

(1)メディア・リテラシーに関する定義は、総務省情報通信政策局が示している能力を参考にした。

メディア・リテラシーとは、次の①～③を構成要素とする複合的な能力としている。

①メディアを主体的に読み解く能力。

②メディアにアクセスし、活用する能力。

③メディアを通じコミュニケーションする能力。

特に、情報の読み手との相互作用的(インタラクティブ)コミュニケーション能力。

(2)文部科学省では、情報教育の3つの目標を掲げている。それは、「情報活用の実践力」・「情報の科学的理解」・「情報社会に参画する態度」である。小学校段階でも情報社会に参画する態度の育成が必要であると考える。次の文献を参照されたい。文部省編『高等学校学習指導要領解説情報編』開隆堂出版、2000年。

(3)情報認識の階層構造については、池野範男氏の論稿を参考にした。情報認識の形式的階層を①情報とその種類②情報の形態と特性③情報の社会的機能④情報の活用⑤情報の在り方の五段階で組織化されている。池野範男「社会科授業研究の方法—關浩和先生小5『わたしたちの生活と情報』の批判的分析—」平成16年度社会系教科教育学会シンポジウム資料。

(4)情報倫理を考えるために、次の文献を参考にした。

・藤川大祐監修「映像不思議シミュレーター(CD-ROM)」電脳商会、2004年。

・鈴木みどり「新版 Study Guide メディア・リテラシー(入門編)」リベルタ出版、2004年。

・坂元章監修「インターネットあんぜんくらぶ」東京法令出版社、2003年。

・坂元章監修「インターネット・携帯活用のルール」東京法令出版社、2003年。

・河村一樹・斐品正照「教職課程テキスト情報科教育法」彰国社、2003年。

・小川吉造・松井孝二・今井久仁「高校の情報教育—メディアリテラシーを学ぶ—」黎明書房、2002年。

・大隅紀和・宮田仁「インターネットと教育」黎明書房、2000年。

資料2 総合学習におけるメディア・リテラシー育成のための策定内容

1 総合学習における情報教育の目標

コンピュータを日常生活に自然な形で取り入れられるように、コンピュータに触れ、慣れ、親しむとともに、情報化社会におけるコンピュータの果たしている役割と影響について理解できるようにする。

- ① 情報の判断、選択、整理、処理能力の育成とともに、新たな情報の創造、伝達能力の育成を図れるようにする。
- ② 情報の移動、情報化社会の進展による社会への影響や人間に対する影響について理解できるようにする。
- ③ 情報の重要性を認識し、情報に対する責任感がもてるようにする。

2 各学年の単元名及び目標となるリテラシー

学年	単元名	○目標	時数	目標となるリテラシー
1	<b>楽しいコンピュータの世界</b>		15	① パソコンの部分名称を知る。 ・ コンピュータ ・ ハードディスク ・ ディスプレイ ・ キーボード ・ プリンタ ・ マウス ② パソコンの基本的操作ができる。 ・ 左クリック ・ ダブルクリック ・ 右クリック ・ ドラッグ ・ カーソル ・ 電源 ON, OFF ③ 基礎的なお絵かきソフト(ペイント)の基本的操作ができる。 ・ ロゴマークづくり ・ 筆 ・ 消しゴム ・ 図形 ・ 色塗り ・ 移動 他 ④ パソコンソフトを起動し、操作することができる。 ・ ランドセル1年生 ・ ランドセル2年生 ⑤ ファイルの保存・読込ができる。 ・ マイドキュメントの活用 ⑥ 印刷をすることができる。 ⑦ ユーザー名とパスワードでログインすることができる。
	○ コンピュータが身近なところで活用されていることを知る。 ○ インターネットを支えているネットワークの仕組みがわかる。 ○ ユーザー名やパスワード、ドメイン、アドレスなどの基本的な意味を知る。			
2	<b>デジタルな世界を体験しよう</b>		15	① キーボードの仕組みが分かる。 ② CD-ROMを活用する。 ③ キーボードから日本語入力する。 ・ 平仮名入力 ・ ローマ字入力 ・ ワードプロソフト(一太郎, Word) ④ ネットワークの簡単な仕組みを理解する。 ・ ユーザー名とパスワードを使ってログインする。 ⑤ ファイルの保存・読込ができる。 ・ テキスト形式で保存する。 ・ フロッピーディスクやUSBメモリを活用する。 ⑥ サーバーとのデータ交換をする。 ・ 個人及び共有サーバーを使用する。 ・ 共有サーバーからファイルをコピーする。 ・ 個人のサーバーにフォルダをつくり保存する。 ・ ファイルやフォルダの名前を変更する。 ・ ドラッグアンドドロップの方法を知る。 ⑦ インターネットを使って情報の収集ができる。 ⑧ ホームページ作成ソフトを使用して、ホームページを作成する。 ・ ホームページビルダーを起動し、基本的操作をする。 ・ HTML形式で保存する。(サイトの作成) ・ フレームドキュメントを作成する。 ・ 簡単なWebデザインをして、ホームページを作成する。 ・ リンクを貼ることができる。
	○ コンピュータ技術を支えているさまざまな仕組みを知る。 ○ コンピュータは、個人の道具として日常的に活用できる様々なソフトウェアがあることを知る。			
3	<b>Webで発信しよう</b>		30	① WWWブラウザを利用して様々な情報を検索し、活用する方法を知る。 ・ Webブラウザ, ・ インターネット(YAHOO!) ・ キーワード検索 ② Webページ作成ツールを使って、画像と簡単な文書で構成したWebページを作成することができる。
	○ Webページ作成ツールを使って、リンクの方法や分かりやすい表現を学び、評価と改善の方法について、考えることができる。 ・ Webページの制作 ・ プランニング→Webページのデザイン→素材の制作→オーサリング→評価 ○ インターネットでのコミュニケーションする方法を知る。			
4	<b>Webコミュニケーションをしよう</b>		30	③ ネットワークの簡単な仕組みを理解する。 ・ ユーザー名とパスワードを使ってログインする。 ④ ファイルの保存・読込ができる。 ・ テキスト形式で保存する。 ・ フロッピーディスクやUSBメモリを活用する。 ⑤ サーバーとのデータ交換をする。 ・ 個人及び共有サーバーを使用する。 ・ 共有サーバーからファイルをコピーする。 ・ 個人のサーバーにフォルダをつくり保存する。 ・ ファイルやフォルダの名前を変更する。 ・ ドラッグアンドドロップの方法を知る。 ⑥ インターネットを使って情報の収集ができる。 ⑦ ホームページ作成ソフトを使用して、ホームページを作成する。 ・ ホームページビルダーを起動し、基本的操作をする。 ・ HTML形式で保存する。(サイトの作成) ・ フレームドキュメントを作成する。 ・ 簡単なWebデザインをして、ホームページを作成する。 ・ リンクを貼ることができる。
	○ Webページ作成ツールを使って、リンクの方法や分かりやすい表現を学び、評価と改善の方法について、考えることができる。 ・ Webページの制作 ・ プランニング→Webページのデザイン→素材の制作→オーサリング→評価 ○ インターネットでのコミュニケーションする方法を知る。			

5	<p><b>マルチメディアな世界</b></p> <p>○ 人にわかりやすい表現, 提示の仕方などプレゼンテーションの基本的内容を知る。 ・テーマ設定→ラフスケッチ素材・データの収集→スライド作成</p> <p>○ 文字・静止画・音声・映像などの多様な表現をデジタル化して統合的, 対話的に編集・伝達・蓄積できるマルチメディアの利点を知り, 有効に活用することができる。</p> <p>○ 情報の氾濫や誤った情報に対する判断力を身につけ, 問題解決のための検討や的確な状況判断ができるようにする。</p>	30	<p>① アプリケーションの基本操作ができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 表計算(Excel)の活用, グラフ作成) ・ データベース</li> </ul> <p>② インターネットを使って情報の収集・発信・交流ができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Webの構造を理解する。</li> <li>・ ホームページの閲覧・検索ができる。</li> <li>・ 掲示板や電子メールを活用することができる。</li> </ul> <p>③ 画像・音声の処理ができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ デジタルカメラを使うことができる。</li> <li>・ 多様な記録メディアやUSBメモリの活用ができる。</li> <li>・ 画像作成・編集ソフト, 動画編集・再生ソフトを使用する。</li> <li>・ スキャナを使うことができる。</li> <li>・ 画像の加工・編集ができる。(コピー・貼り付け・削除など)</li> <li>・ 加工した画像を保存する。(jpgあるいはgif形式)</li> <li>・ デジタルレコーダーを使い, 音声処理ができる。</li> <li>・ USB接続で画像や音声をパソコンに取り込み活用できる。</li> <li>・ 映像処理には, DVDを活用する。</li> </ul>
6	<p><b>情報社会に生きる</b></p> <p>○ 日常的問題解決にコンピュータを活用する方法を知り, 情報収集から, 発信・交流へとつなげることができる。 ・ 掲示板・ブログ(Blog)の活用</p> <p>○ コンピュータやネットワークが便利になると同時に, その影の部分が大きな社会問題になっていることを知り, 個人情報の保護やネット商法でのトラブル回避などネットワーク社会に生きるわれわれに必要なことを考えることができる。</p>	30	<p>④ DVDレコーダーを活用することができる。(映像の編集)</p> <p>⑤ ホームページで情報の発信・交流ができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを理解する。 ・ HTML形式で保存する。</li> <li>・ ハイパーリンクを理解する。 ・ 画像サイズを変更する。</li> <li>・ Webデザインをして, ホームページを作成する。(サイトの作成, Webページ的设计, Webページの制作)</li> </ul> <p>⑥ ブログ(Blog)を作成することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ テンプレートを選択して, ブログを作成する。</li> </ul> <p>⑦ プレゼンテーションソフトを使用してプレゼンができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ オーサリングソフト(Microsoft Power Point)</li> <li>・ パワーポイントの基本的な操作ができる。</li> <li>・ テンプレートと画像ファイルの活用</li> <li>・ アニメーションの設定</li> <li>・ スライドショーの実行</li> </ul>

\* 目標となるリテラシーは, 重複を避けて作成しているので, 各学年で新たに追加される事項のみを明記している。最低基準のリテラシーであり, 児童の発達段階に合わせてレベルを上げてよい。