

表現することからメディア教育へ

2005年1月25日

枚方市立明倫小学校
山谷 滋

目 次

序章		
課題	1
第2章 メディア教育の授業実践	4
第1節、2年生での実践	5
1、目標と指導計画	5
2、子どもたちの気づき	7
3、児童の作品例	8
第2節、5年生での実践	11
1、単元のテーマについて	11
2、単元の目標	11
3、授業の概要	12
第3章 評価と結論	14
1、表現からメディア教育へ	14
2、読み解く力から作る力へ	14
第4章 今後の課題	15

表現することからメディア教育へ

枚方市立明倫小学校山谷滋

1、序章

【課題】

「メディアは現実を構成する」(レン・マスターマン)¹

情報化社会、あるいはメディア社会といわれる今日、私たちはメディアを通じて多くの情報(メッセージ)を受け取っている。そして、良くも悪くも、そのことによって私たちは「現実を構成」している。

NHK放送文化研究所の「2000年国民生活時間調査」²によると、1995年の調査で飛躍的に伸びたテレビ視聴時間が2000年調査ではさらにそれを上回ったとの調査結果が出ている。学齢期の10代の子どもも例外ではない。テレビ以外にも、テレビゲームや、インターネットに費やす時間を合わせると、メディアとの接触時間は相当な時間になることが想像できる。

もちろん、子ども達がメディアから受ける影響は、必ずしも悪いものばかりではない。しかし、きちんと理解し、判断しないと、子ども達を間違った方向に導くものも多く存在するのも事実である。

平成13年度版『警察白書』のタイトルは「21世紀を担う少年のために」というものであったが、それによると、刑法犯少年の検挙人員が、総検挙人員に占める割合は、42.7パーセント(平成12年)。なんと半分近くが未成年者による犯行だそうである。人口千人あたりで比較すると、成人の検挙は1.8人。ところが14歳から20歳未満の少年は、14.9人。成人の8.3倍にもなる。この白書で、警察庁幹部はテレビの影響を次のように指摘している。「強盗、恐喝、ひったくりで検挙された少年684人からアンケートを取ったところ371人が回答してくれました。犯行に影響を与えた環境について聞くと、暴走族や不良グループとしたのが150人。ついで多かったのがメディアの影響(40人)でした。そのうちもっとも多いのがテレビ(31人)です」

もちろん、犯罪だけでなく、人権に関わる重要な認識や倫理意識の形成などにも大きな影響を与える。

今日、わたし達の周りにはテレビや新聞、書籍といったメディアだけでなく、インターネットという、よりグローバルなメディアも急激な勢いで広がっている。このような情報社会、あるいは、メディア社会といわれる社会において、メディアが作り出すテキスト³を読み解く力を育てる教育が必要であり、急務であると考えます。

メディア・テキストを読み解く力とは、メディアの特性や作られ方、制作者の意図、メディアの社会的役割や構造などを科学的に分析し、それに対して自分はどうに関わっていくのかを主体的に判断できる力である。

同時に、情報を一方的に受け取るだけでなく、自分たちに本当に必要な情報、テキストを、必要とときに、的確に、効果的に表出できる能力も必要である。こういった力をメディア・リテラシーと呼び、文部科学省がまとめた、「情報教育の実践と学校の情報化～新「情報教育に関する手引」～」の中でも、メディア・リテラシーの重要性が以下のように述べられている。⁴

「情報通信社会ともいわれる現代社会においては、コンピュータやインターネットを含む多様なメディアを前に、人々がメディアをどのように認識し、理解し、活用するかという課題が、ますます重要性を増してきている。これまで、コンピュータが発達する過程において、コンピュータの操作能力・利用能力を指すものとして「コンピュータ・リテラシー」という概念が台頭してきた。もちろん、コンピュータやインターネットを活用するために、その操作能力・利用能力は有

¹ イギリスの研究者で、メディア・リテラシー教育における先駆者

² 2001年3月「2000年国民生活時間調査の結果より」

³ メディアの個々の制作物やその一部を指す。(映画テレビ番組、書籍、新聞など)「メディア・リテラシー;マスメディアを読み解く」カナダオンタリオ州教育省編1992リベルタ出版

⁴ 文末【付】参照「情報教育の実践と学校の情報化」文部科学省 2002年度より

用である。しかし、単なるコンピュータ操作能力だけでは、賢くメディアを利用することはできない。

そこで広くメディアの多元化の中で注目されるのが、総合的にメディアを利用するための能力を示す『メディアリテラシー』の概念である。」

では、実際に学校教育の中で、どのような授業がデザインされ、それによって子ども達がどんな力をつけているのか、あるいは、つけようとしているのかを次章でみていきたい。

第2章 メディア教育の授業実践

ここでは、二つの実践を取り上げたい。一つは私の実践で、低学年の授業である。

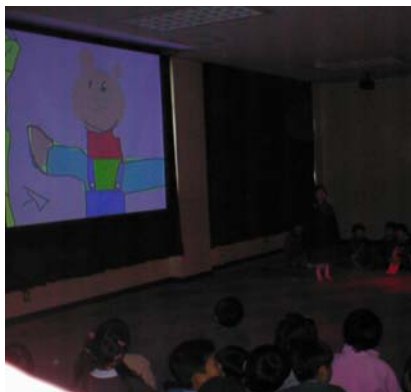
「表現することによって、メディアの特性を感じることをテーマにしたものである。

もう一つは、高学年の授業で、メディアの中でも重要な役割をもつ、「ニュース番組」を読み解く授業である。これは、私の実践ではないが、単元構成や授業のデザインに少なからず関わった一人として紹介したいと考える。

第1節 2年生での実践

「スライドショーでお話づくりを」(校内公開授業)

一年生で、「花さかじいさん」と「3匹のこぶた」の「デジタル紙芝居」に取り組んだ。これは、身近なメディアを使って様々な表現の仕方を知ったり、メディアによって表現の効果や印象が異なることを体験する学習でもあった。



多目的室と呼ばれる大きなフリースペースで、大きなスクリーンに映る映像。その前で朗読をする子どもたち。紙メディアでの紙芝居とは明らかに異なる空間に、実演する児童も、多くの観客児童も興奮し、その効果を体感した。2年生では、「スライドショーでお話づくり」に取り組んだ。

1、目標と指導計画

【単元目標】

(ア) 身近なメディアを利用して、お話を作り、発表することができる(創り出す力、表す力)。

(イ) 紙メディアと電子メディアのちがいについて知る

ことができる(感じる力)。

(ウ) 友だちとの関わりの中で、お話づくりを楽しむことができる。(感じる力、かかわる力)

(エ) メディアは編集、再構成することができることを知る(感じ、理解する力)

【指導計画】

次	主な学習内容
第1次 キッドピクスで絵を描く 1時間	「何が(誰が)どうした」「何が(誰が)どうなった」という絵を描く。
第2次 2時間	スライドショーで編集する。 ・お話を考えながら編集する ・タイトルやエンディングの絵も描く
第3次 2時間(本時1/2)	お話を考え、発表する
第4次 1時間	まとめをする ・次時への発展 ・メディアの特質について

つまり、4コマ漫画のように、任意の4枚の絵を用意し、楽しいお話を作るという学習である。キッドピクスというお絵かきソフトを使って、コンピュータで描く。「だれかが」「〇〇をした(する)」という絵を1人一枚ずつ描くのである。

自分で描いた絵と、お友達の絵を三枚選びスライドショーに編集する。そのスライドショーを見ながらストーリーを考える。

人気のある絵はいろいろな子のスライドショーに使われる。こういったことは紙メディアでは出来ないことである。

「先生、〇〇ちゃんの絵を使っていい？」

「〇〇ちゃんに聞いて、良いよと言ったら使いなさい」

みんな気持ちよく「いいよ」と言ってくれる。「他人の著作物を許可なく使わない」ということも大事なメディア教育である。

初めはなかなかお話が浮かんでこない子もいる。

「誰かお話できた人いる？」

と聞くと、何人かが

「先生、できた！」と答える。

みんなの前で発表してもらおうと、それにヒントを得て、多くの子が

「先生できた！できた！」

と言ってくれる。発表は別な機会に設定するとして、楽しいお話作りにしばし熱中する。

2、子どもたちの気づき

この学習の中で、子どもたちは様々なことに気がつく。

- ・同じ絵でも、順番を入れ替えると全然違ったお話が出来ること。
- ・自分では描けない絵が使えること。
- ・同時に同じ絵が使えること。
- ・簡単に編集が出来ること。→編集する楽しみがあること。
- ・サーバーを使ってみんなの作品が共有できること。

3、児童の作品例

【児童の作ったお話】

題名「うさぎの1日」

1

「なにか楽しいことないかなー」うさぎさんがお花畑をさんぽしています。

2

おおかみがうさぎさんを見つけました。

「おいしそううさぎが歩いているぞ、食べたいなー」おおかみはうさぎをさそいます。

「うさぎさん、このおうちであそぼう」

3

「うさぎさんあぶない。おおかみに食べられるよ。」

ダチョウさんが出てきました。

「早くぼくのせなかにのって！」

オオカミがおいかけてきます。

「あぶない！」


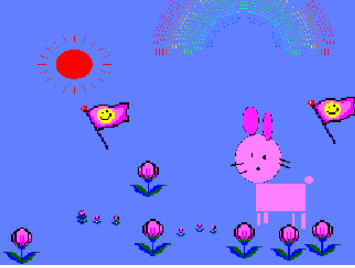
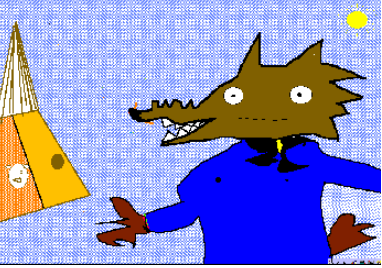

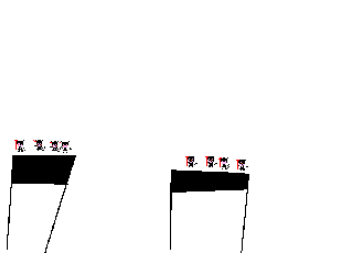
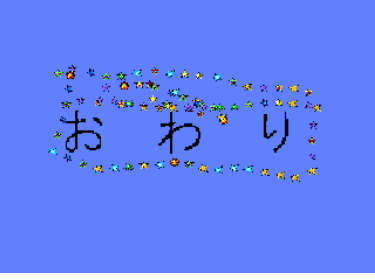
4

「いたたたー」

オオカミのはがきゅうにいたみだしました。オオカミはむしばだったのです。

5エンディング

オオカミは、はがいたくてうさぎを食べられませんでした。うさぎさんは、ダチョウさんにのってぶじににげることができました。

		
1 タイトル	2	3
		
4	5	6 エンディング



子どもたちは任意の絵の組み合わせで様々なストーリーが生まれること、逆に自分の考えたストーリーに合わせて絵を選ぶことも出来ることを体験する。

作品の発表会の後に、児童が1人ずつ自分の絵について解説する。

「ぼくの絵は、ダチョウさんがおさんぽをしている絵です。」

「おおかみが、3びきのこぶたを食べるえです」

「ぼくの歯に、虫ばキンができた絵です」

子どもたちは「ええー！ほんと？」「ぜんぜんちがうやんかー」などと口々に感想を述べる。

ある児童が、ある意図をもって作った自分の絵が、他の児童に編集されることによってまったく違ったものを表現してしまうことにすなおに驚き、感心する。

子どもたちは、無意識のうちに、メディアが通常行っている「編集＝再構成」を体験しているのである。低学年の児童に特に意識させる必要はないが、後にメディア・テキストを分析する時に有効な経験になるだろう。

このように、低学年の児童も、「お話づくり」という表現活動を通して、絵を描いたり、お話づくりを楽しみながら、メディアの特質についても、体験を通して理解できるのである。もちろん、支援者である教師が意図的にメディア教育の課題設定を行い、明確な指導目標をもつべきであるのは言うまでもない。

第2節 5年生での実践

「ニュースバリューについて」(枚方市教育研究会公開授業)

・授業者:枚方市藤阪小学校 中山誠

1、単元のテーマについて

この単元は、5年の社会科「わたしたちの生活と情報」という大単元の中に位置づけ、その関連小単元として新たに作った。

子どもたちは、大人以上にメディアの影響を受けやすい。そんな子どもたちに、世の中にはたくさんの「できごと」があり、ニュースとして報道されるのはその中のごくごく一部にすぎないこと、そして、たくさんのニュースの中からどのようにしてニュースが選ばれるのかを考えさせることは、現実を構成している一番近いメディアについての認識や、私たちが認知している「世の中」について考え、理解を深める契機となる。

2、単元目標

- ・ニュースに関心を持ち、ニュースを積極的にみようとする態度を育てる
- ・たくさんの「できごと」の中から、放送されるニュースはどのように選ばれるのかを考えることができる
- ・ニュースは、たくさんの「できごと」の中から放送局が選んで放送していることを知る
- ・放送されるニュースは、さまざまな基準によって選ばれていることを知る

3、授業の概要

まず初めに、NHKの「週刊こどもニュース」(10/2放送)の「まとめて1週間」という、1週間のニュースのダイジェスト版を見る。ビデオを見ながら、子どもたちは以下の項目をワークシートに記入して分析する。

①ニュースの内容

②ニュースの選ばれた基準(ニュースバリュー)

③ニュースの種類

この後、グループごとのワークショップが始まる。

『原油が上がる』のニュースバリューは『A重要である』かな？それとも『B変わった出来事』かな？

「基準を見ると、D私たちのくらしや健康に役立つやC環境や人権をまもることに役立つという項目のニュースがないな」

「種類をみると、だいたいバランスがとれているよね。宿題で見たニュース番組は事件や事故のニュースがとても多かったけどな」

このクラスでは、いろんな意見が積極的に出てくる。話し合いを壊すような発言やふざけた意見も出てこない。みんな必死に考えている。そのことに私は一番感動した。このクラスでは、「人の意見を尊重する、きちんと話し合いをする」という文化が出来ており、見ていて非常に気持ちが良い。

班毎の話し合いの後発表。

- ・ニュース・バリューについては

「ニュースは一定の基準(ニュースバリュー)に基づいて選ばれていること」「しかし、特定の基準のニュースが多いこともある」

- ・ニュースの種類については

「私たちのくらしや健康に役立つニュースが多いと

いいのになー！」「子どもニュースはバランスがとれているが、事故や事件だけのニュース番組もある」

などの意見が出て、盛り上がった。

最後に、民放連が制作したメディア・リテラシー教材番組「テレビキッズ探偵団」の第3回「ニュース番組～テレビニュースは選ばれている～」のビデオを見てニュース番組の作られ方をまとめる。

第3章 評価と結論

1、表現からメディア教育へ

ここに紹介した低学年の実践や、その他の多くの実践で、作品づくりを通してメディアを理解するというのがメディア・リテラシーの学習にとって有効であるということを感じた。もちろんいくつかの実践だけでメディアを読み解く力がつくとは思えないが、このような実践の積み重ねが子どもたちに確実に力をつけていくのだと思う。



そして、何よりも作品づくりは楽しい。一回目よりは二回目と、回数を重ねるごとに技術的な進歩はもちろんのこと、自分たちが何を訴え、そして訴えたいことがどうしたらより良くオーディエンスに伝わるのか、そして伝わらないのかを学習していく。

このことはこれから様々な番組を分析したり評価したりする時の確かな視点となるにちがいない。

2、読み解く力から作る力へ

「ニュース・バリューについて」の実践でも、ニュース番組を読み解くだけでなく、次は、子ども達自らが、「情報番組」を作る授業へと進んでゆく。番組から読み取ったことが、番組作りに生かされ、体験することによってさらに、読み解くことが深化される。このような学習の積み重ねが、第1章で述べた「読み解く力と作り出す力」をバランスよく育てていくのである。このことが、今回の実践や今回の実践に象徴されるような多くの実践で確認されたと思う。

第4章今後の課題

私は、メディア教育に関わる実践を様々な形でしてきたし、海外も含めて多くの実践を見てきた。しかし、少なくともわが国においては、いくつかの実践があるにもかかわらず、カリキュラム化が行われていないため「学び」が繋がらない。単発的な実践では、積み重ねにはならないのである。

カリキュラム化は是非とも必要である。

私は、カリキュラム作成の第一歩として、小学校におけるメディア教育の各学年における目標設定と学習計画を立ててみた。(下2年生の例参照)

情報化社会・メディア社会といわれる今日の社会を主体的に生きていく力を育てるためには、少なくとも小学校、中学校でのカリキュラムが必要である。このことが、今日の社会を、主体的に創造的に生きていく市民を育てるための1つの力になるのではないだろうか。(終わり)

<2年生の例>

2年生の年間計画例(一部分)

学年	対象メディア	メディアの内容	生産・制作	視聴者
2年生	テレビ・ビデオ番組	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメなどの番組を見て登場人物の性格などについて考える ・天気予報の番組を見て、明日の天気を知る (ビデオを見て、天気予報の見方を調べる) ・いくつかのテレビ番組を見て、CMと番組とのちがいについて考える。 		
	新聞	<ul style="list-style-type: none"> ・「今週のニュース」を読んで、ニュースの違いについて考える ・新聞を見て、記事と広告のちがいについて考える 	「今週のニュース」を作る(国) 身近な生活の中からニュースを見つける (一人、一人のカードを模造紙に貼る)	「今週のニュース」の感想を書いて、模造紙に貼る
	教科書		<ul style="list-style-type: none"> ・物語の劇をする ・三枚の絵を組み合わせて、お話を考え絵本を作る(国) 	
	ポスター・広告	学校に掲示してあるポスターを見て何を訴えているか考える		