

メディア・リテラシーを育てる情報科の授業

The lesson of information Study which learns a media literacy

岡本 弘之*、浅井 和行**

Hiroyuki OKAMOTO*、Kazuyuki ASAI**

聖母被昇天学院中学校高等学校*、京都教育大学**

Assumption High-School*、Kyoto University of Education**

要約：高等学校情報科の多くの教科書で「メディア・リテラシー」が取り上げられている一方、実践レベルではコンピュータの操作・しくみ・モラルに力点がおかれ、メディア・リテラシーのような「情報」そのものを扱う実践は多く紹介されていない。本研究では、メディア・リテラシーを育てる情報科の授業を開発し、普及していくことを目的とする。

キーワード： 高等学校 情報科 授業実践 メディア・リテラシー

1. 研究の背景と目的

高等学校学習指導要領では「メディア・リテラシー」という言葉は用いられていないが、平成 25 年から始まった「社会と情報」の教科書では 6 社 8 冊中の 6 冊に記述があり、メディア・リテラシーは情報科の授業の中で取り扱うべき項目と考えられる。メディア・リテラシーを中橋^①は「メディアの意味と特性を理解した上で、受け手として情報を読み解き、送り手として情報を表現・発信するとともに、メディアのあり方を考え、行動していくことができる能力」と定義し、情報活用能力の育成を目指す情報教育との重なりが多いことを指摘している。

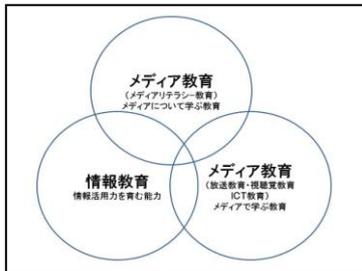


図1 メディア教育と情報教育の関係^①

本研究では、共通性の高い情報科の授業において生徒のメディア・リテラシー育成をめざす授業を開発・実践し、その効果を検証した上で、浅井らの研究「メディア・リテラシー教育の実践事例集の開発」^②に高等学校における実践事例を提供し、実践を広めることを目的とする。

2. 研究の方法

メディア・リテラシーを育成する授業の企画に際し、育成すべき目標とする能力を中橋の「ソーシャ

ルメディア時代のメディア・リテラシーの構成要素」^①の分類にそって考え、これらのうち複数の能力育成を考える授業を企画し実践することとした。

- ①メディアを使いこなす能力
- ②メディアの特性を理解する能力
- ③メディアを読解、解釈、鑑賞する能力
- ④メディアを批判的に捉える能力
- ⑤考えをメディアで表現する能力
- ⑥メディアによる対話とコミュニケーション能力
- ⑦メディアのあり方を提案する能力

(中橋雄「メディアリテラシー論」p50 表4-1より抜粋)

図2 メディア・リテラシーの構成要素^①

この企画した授業を、勤務校の高校2年生の情報科の授業で実践し、課題と効果を検証する。

3. 授業の実践

(1) 授業のねらいと背景

今回の授業のテーマを「映像制作から考えるメディア・リテラシー」とした。高校2年生の情報科選択科目で例年実践している「映像制作」の実習に、映像というメディアの特性を知り、情報の受け手としてのメディア・リテラシーを育てる授業を加えて、一つのまとまりとして企画した。

具体的に述べると、前半の「映像制作」の実習では、「5分程度の学校紹介の映像作品の制作」を目標に、プロジェクト型実習として6時間で実践する。

この前半の部分で育成するメディア・リテラシーとしては、先ほどの7つの分類の「①メディアを使いこなす能力」と「⑤考えをメディアで表現する能力」となり、ここの部分は情報科の目標である情報活用能力とも重なる部分である。

後半は制作した生徒の作品を題材に、「②メディアの特性を理解する能力」の中の「情報内容が送り手の意図により構成されることを理解する、メディアが価値観を構成していることを理解する」ことを、自分たちの制作体験と重ねて体験的に実感させ、情報の受け手としてのメディア・リテラシー育成をめざす授業とした。

(2) 授業の展開

①映像制作 (6時間)

前半の映像制作は授業者が決めた3人ずつのグループワークで行った。学校の特色を紹介する5分程度の映像を企画(1時間)、撮影・制作(2時間)、編集(2時間)、発表・相互評価(1時間)の計6時間の実習として行う。映像制作についても多くの学校で実践しやすいことを考え特別な機材・ソフトを使わず、デジタルカメラの動画撮影機能と windows 付属ソフト「ムービーメーカー」を使った。

完成した作品は授業の中で発表を行い、相互評価・自己評価を行った。

表1 生徒が制作した作品の例

	作品名	映像の一部
作品	例1「うちの学校の先生はやさしい」	
概要	「うちの学校の先生はやさしい」と伝えるために、いろいろな先生に実験。みんな親切な人ばかりだったと伝える映像作品	

②メディア・リテラシーについて考える (1時間)

後半は生徒の作品(表1)を題材に、映像メディアの特性について授業者が次の3点を指摘した。

1) 「映像は切り取られる・編集される」

多く編集されたうち、この番組に合う部分(この作品では「先生がやさしい姿を見せている」場面)のみを切り取って作っている。映像は嘘ではないが、全てを伝えているわけではない。

2) 「やらせと演出の境界はあいまい」

映像では、意図的に「やさしさを見せやすい場面」を作りだして伝えているが、これは演出なのかやらせなのかが曖昧である。

3) 「映像はイメージを作る」

この映像を見た人は「先生はみんなやさしい」と感じるだろう。逆にいえばそういうイメージを持ってもらうために、この映像は作られた。

この3点の視点をもとに、自分たちが映像制作を通して感じた経験をそれぞれ書かせ発表させた。

(3) 授業の結果と考察

生徒が自身の映像制作体験と重ねて行った考察は以下のものであった。

- ・ドキュメンタリーっぽく作ってあっても一部分しか伝えていない
- ・自分も楽しい学校のイメージ作りのために、楽しそうな部分だけを編集して使った
- ・演出で失敗した時、何度も取り直しをし成功した部分だけを使った
- ・5分インタビューしたが使ったのは2分だけ
- ・インタビューで良いことしか質問しなかった
- ・悪いところを語っていた部分をカットした
- ・やらせとやらせでないぎりぎりの演出だった
- ・普段意識しないことを映像で見せられると納得した。映像の力はすごい
- ・インタビューはどの部分を使うかで印象が違う
- ・映像制作で制作者の意図は大きい

生徒の考察からは、授業者が与えた視点をふまえ、生徒が自分たちの制作体験と重ねて考えた様子うかがえる。授業者が与えた視点は映像メディアから「受け手」として情報を得るときに必要なメディア・リテラシーであり、これらを体験的に実感することで他の映像から情報を受け取るときに必要な能力を育てることができる。情報科では「作り手」としての実習も多く、その場を利用して「受け手」のメディア・リテラシーも育てる授業へと発展させることは比較的容易であり、講義形式で伝えるよりも体験を通して実感できる分、効果が高い。

4. まとめ

今日の情報社会を生きる生徒達にとって、情報の送り手・受け手としてのメディア・リテラシーは重要であり、高校の情報科でもこれを育てる授業実践事例の蓄積は重要である。生徒のメディア・リテラシーを育てる授業を開発し実践していきたい。

※本研究の一部は、科学研究費補助金(基盤研究(C))小学校新教科「メディア科」開発に関する基礎研究(平成25~27年度, 研究代表者: 浅井和行)による。

参考文献

- (1) 中橋雄(2014)「メディア・リテラシー論」北樹出版、p99図,p50表 他
- (2) 浅井和行(2015)「メディア・リテラシー教育の実践事例集の開発」を予定