

「私のメディア史」制作からメディア・リテラシーを育てる授業

The lesson of information Study which learns a media literacy
～Through my story of media～

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・リテラシーが記述される一方、情報科におけるメディア・リテラシーに関する実践事例は少ない。本研究では「私のメディア史」制作の授業を通しメディア・リテラシーを育てる授業を実践・考察し、高等学校情報科におけるメディア・リテラシーの授業実践事例を共有することを目的とする。

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

高等学校情報科学習指導要領及び同解説の項目にメディア・リテラシーの記述はないが、情報科「社会と情報」教科書の多くにメディア・リテラシーの記述がある。¹⁾その一方で情報科の授業実践報告においてメディアリテラシーを扱った事例は少なく、例えば全国の情報科教員が集まる全国高等学校情報教育研究大会の過去3年間の発表報告を見てもメディア・リテラシーの報告は見当たらない。²⁾

情報社会で生きていく生徒達にとって、情報の受け手や発信者としてのメディアリテラシー育成は重要であり、教材等を工夫した授業実践事例の開発・共有は重要である。

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企画・実践し、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」³⁾に実践事例として提供、メディア・リテラシー教育の授業事例の共有をはかることを目的とする。

2. 研究の方法

本研究では、生徒に「私のメディア史」年表を制作させ、その考察・気づきの共有を通じて生徒のメディアリテラシーを育てる授業を企画・実践し、授業中の生徒の発表・ワークシートの記入内容から、その効果について考察する。

3. 授業の実践

勤務校（女子校）の高校1年生情報科「社会と情報」の授業2時間を用い、授業を実践した。

3.1. 授業のねらい

この授業の目標は、自分や周りの人が小さい頃から

多くのメディアに接し、自分たちの行動や考えに大きな影響を与えていることに気づき、メディアからの情報を鵜呑みにせず、クリティカルに受け止めることの重要性を知ることとした。

3.2. 授業の展開

3.2.1 私のメディア史年表制作（1時間）

自分と接したメディア、そこから受けた影響について、大まかな年齢ごと（乳幼児期、小学校低学年など5区分）に区切った年表に記入していく。各時期3つ以上書くことをノルマとし、思い出す資料として年代ごとの流行語や流行歌が紹介されているWebサイトも参考にしながら作業を行った。黙々作業するのではなく、近くの友達と相談しながら、絵本・雑誌・TV・DVD・パソコン・ケータイなど、できるだけいろいろなメディアを書くよう指示を行った。

私のメディア史		
年代	どのメディアか (メディアの種類・作品名)	どの人の例 (誰か)
乳幼児期		
小学校		

図1「私のメディア史」ワークシート（部分）

3.2.2 私のメディア史からの考察（1時間）

完成した「私のメディア史」をもとに、後半はグループワークを行い、お互いのメディア史を比較しながら自由に意見交換を行い、前半は年代ごとに、3人の生徒に発表させた。授業者が同じことを書いた生徒がいるか挙手で確認したり、似たことを記入した生徒に

発言を求めたりする中、生徒は他者の発表内容を年表の「他の人の発表」欄に記入する作業を行った。

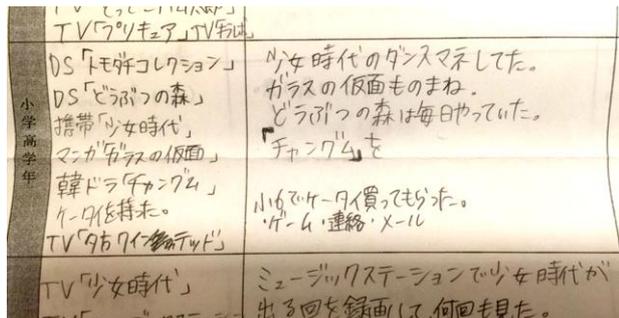


図2 生徒が記入した「私のメディア史」

後半は自分のメディア史を分析的に見て、考察・感想を記入する。考察についてもグループワークで意見交換させたり、数人の生徒に発表させ、気づきによる学びを共有させ、最後に授業者が情報を鵜呑みにしないメディア・リテラシーの大切さを話しまとめた。

4. 授業の結果

4.1. 「私のメディア史」の記入内容

生徒が記入した「私のメディア史」の各時期の大まかな特徴をまとめると、以下ようになった。

表1 生徒のメディア史のまとめ

幼児期	TV (NHK 教育、アニメ) がほとんど →一緒に踊る、まね、グッズ集め
小学生 低学年	TV はアニメ中心、ゲーム機の購入 漫画雑誌の定期的購入開始
小学生 高学年	音楽への興味 (アイドル、K-POP) アイドル雑誌・ファッション雑誌購入 携帯電話の購入・パソコンの利用開始 →屋内での遊びが増える
中学生	TV はバラエティ・ドラマへ ネット利用 (見る)・スマホ購入 →動画サイト、有名人ブログ、LINE 利用 iPod・CD 購入→音楽への関心高まる
高校生	ネット利用 (発信へ) →Instagram、Twitter、Facebook

実習後の生徒の感想には「思った以上にいろいろなメディアがあった」、「結構メディアの影響を受けていると思った」と書かれていた。制作の過程を通じ、改めて自分たちが多くのメディアに接していることや自分の行動に影響を受けていることを実感していた。

4.2. 生徒による分析と考察

自分の制作した「私のメディア史」とグループワークで意見交換した結果をふまえ、生徒が記述した考察をまとめると、以下ようになった。

①年齢とともに変わるメディアの役割の変化

- ・同じ TV というメディアであっても、アニメ→音楽→ドラマと得る情報が変化していった
- ・単に情報を受け取る立場から、年齢がすすむにつれて、自分から情報をとりに行くようになった。
- ・メディアが情報を得る手段から、人とつながる手段へと変化した

②メディアの与える影響力について

- ・小さい頃はみんな同じような行動・遊び、それは同じ TV を見ているから
- ・メディアのまねをすることは根本的に変わっていない。小さい頃はキャラクターのまね、大きくなればファッションのまねなど

③メディアへの疑問・批判的思考

- ・小さい頃にみんな同じ TV を見ていたのは、放映時間などメディアの作戦だった？

5. まとめと考察

今回の「私のメディア史」制作の授業を通し、生徒達は「多くのメディアと関わり情報を得てきたこと」や「メディアから影響を受けてきたこと」を実感し、それを分析的に考察する中で、「情報を鵜呑みにせず、クリティカルに受け止めることの重要性を知ることができた。講義形式の授業でもこのことを教えることは可能だが、「メディア史」制作を行うことで、自分たちの経験と重ねて、その大切さを実感できる授業となった。

今日の情報社会を生きる生徒達にとって、情報の送り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。今後も生徒のメディア・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 年度から 27 年度、研究代表者: 浅井和行) と日本教材文化研究財団の研究助成 (研究代表者: 浅井和行) による。

- 1) 中橋によると高等学校情報科「社会と情報」6 社 8 冊中、記述があるのは 6 冊である
- 2) 全国高等学校情報教育研究会全国大会における 2013～2015 年の 3 年間の発表 82 タイトル中、メディアリテラシーに関する発表タイトルは 0 である
- 3) 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

参考文献

- (1) 中橋雄(2014)「メディア・リテラシー論」北樹出版
- (2) 全国高等学校情報教育研究会全国大会報告集 2013 年～2015 年