

# メディア・リテラシー教育用教材の開発

## ～教科「情報」での活用を目指して～

学校法人 朴沢学園 明成高等学校 岡本 恭介

### 1. 目的

本研究の目的は、映像の理解・制作に関するメディア・リテラシー教育用教材を開発し、評価することを通じて、「教育現場で活用しやすい」メディア・リテラシー教材のあり方について議論を深めることである。開発した教材は実証授業にて活用し、形成的評価を行う。

本研究は武蔵大学の中橋先生を中心として行っている。制作は武蔵大学で、実証授業を関西大学高等部と明成高等学校で行う予定である。

### 2. 背景

#### 2. 1 新学習指導要領から見えるもの

平成25年度から施行される学習指導要領における教科「情報」の科目「社会と情報」には、「(1) ア 情報とメディアの特徴：情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用するために、情報の特徴とメディアの意味を理解させる。」や「(2) ア コミュニケーション手段の発達：コミュニケーション手段の発達をその変遷と関連付けて理解させるとともに、通信サービスの特徴をコミュニケーションの形態とのかかわりで理解させる。」という項目がある<sup>2)</sup>。情報技術の発展やインターネットの動画掲載サイトの登場により、映像の視聴や制作が身近な存在になった。そのため、映像がどういった目的で、どのように作られているのか学ぶ必要がでてきた。また、映像が持っている影響力は大きいものであり、使用方法を間違えると相手に目的とは違う伝わり方をしたり、悪影響を及ぼしたりする場合もある。これらの理由により、上記した項目を学習する必要性がでてきたものと考えられる。

#### 2. 2 先行事例

明成高等学校普通科情報表現コースでは、学校設定科目「メディア制作」でテーマを決めて映像制作を行っている。6、7名のグループ活動で行っており、30秒～1分程度の映像制作を行っている。映像制作をする目的としては大きく5つ考えた。

- ①画像や映像によって相手にメッセージを伝える力をつける
- ②メッセージの内容、表現方法を考え、伝えることで表現力をつける

- ③情報機器を使い、画像や映像を加工する技術を身につける
- ④映像の効果のつけ方や表現方法によって、さまざまな伝わり方があることを理解する
- ⑤テーマとなる課題について深く考察する力をつける

情報表現コースの生徒は消極的な生徒が多く、他人と関わろうとする意識が低い。そのため、コミュニケーションの力や表現する力を養う機会が少ない。一方、パソコンや情報技術に対する興味関心は高い。以上のような現状をふまえて、パソコンを活用して表現する機会を作り、かつ、情報モラルに関する題材（昨年度は「携帯電話」）で学習する機会を作った。できあがった作品は発表会を設定し、相互評価や外部講師による評価を行った。



図. テーマ「携帯電話」の作品

制作した生徒の感想は

「一つのテーマを通してグループで動画を作る作業の難しさが改めて分かった。次の機会があればまた力をそそぎたいです。」  
「他の人の作品などを見て、なるほどこんな方法があったのかなど新しい発見があった。」  
「『携帯電話』を題材につくことで携帯電話の使い方について考えることになりよかったと思う。」  
「多種多様な方法があり、それをどうするのかで伝わり方などが変わり、人に伝えることの難しさが分かった。」

などであった。生徒からの感想や制作している姿から、以下のような効果が見えた。

- ①協力して活発に制作しているグループが見えた
- ②テーマについて改めて考える機会ができた
- ③グループ作業の意味を考えさせられる良い機会がで

きた

④他人のものを、いろいろと考えさせられることができた

しかし、制作する上での課題もいくつかあげられた。

#### ①役割分担の振り分け

生徒に決めさせると、一部の生徒が動くことになるため、ある程度教師からのアプローチが必要になるが、どのような役割分担を行えばよいか、いつも頭を悩ませる問題である。

#### ②撮影や編集における効果の確認

詳しい教師やプロの制作者でなければ、生徒の作品に評価をしたり、生徒自身が評価したりすることは難しい。

今回、制作している教材は特に②の課題について解決を期待できる点が大きいだろう。また、教材を有効に活用できるような授業を考えることで①の課題についても効果が期待できる。

以上のことから、教科「情報」で活用できるメディア・リテラシー教材を開発し、評価をする。

### 3. 教材の特徴

今回の教材は教師にとって活用しやすく、生徒にとって効果的に学習できるように、8つの特徴を押さえて制作している。

#### ①学習指導要領に準拠する

学習指導要領に準拠していなければ優れた教材であっても、現場では活用されにくい。今回の教材は「社会と情報」の「(1)ア 情報とメディアの特徴」や「(2)ア コミュニケーション手段の発達」の項目で活用できると考えられる。

#### ②1時間で完結できる内容を提供する

1つの教材を1時間の授業で完結できるようなパッケージを複数作成する。1つを1時間で終わらせてもよいし、複数を組み合わせて数時間の単元を設計することもできるようにする。1時間で完結できるようにすることで、教師側が使いやすく、生徒側も学習しやすいようにしている。

#### ③映像の「理解」と「制作」を対象とする

授業デザインに応じて、映像の「理解」を目的とした授業、映像の「制作」を目的とした授業の両方に対応できるものとする。教師が、複数の教材群の中から

選択して、授業をデザインできるものにする。生徒の状況や授業の進行状況に合わせた形を選べるようにしている。

#### ④社会的影響力の理解にまで踏み込む

機器の操作方法、表現の工夫の習得にとどまることなく、メディアが人の意思決定に及ぼす社会的影響力に対して考えを深める教材とする。そのことで、映像視聴や制作でのしっかりした観点を持つことができると考える。

#### ⑤インタラクティブな要素の活用

教材は、Adobe Flash を用いたインタラクティブなマルチメディアコンテンツとする。紙の教科書で学ぶことが難しい内容を文字、静止画、動画、音声を組み合わせて理解しやすいものにする。また、インタラクティブなものにすることによって、体験的に思考・判断させる場面をつくることができると考える。

#### ⑥タッチ型インタフェースの活用

今後さらに普及が進むと考えられる電子黒板に最適化されたインタフェースとする。特に見出しと詳細解説で文字の大きさを使い分けことや操作性の問題としてボタンの大きさなどにも配慮する。

#### ⑦Web で公開する

いつでも、誰でも、簡単に利用できる教材を目指し、Web サイトにて教材を公開する。教師が授業に活用するだけでなく、学習者の自学・自習にも役立つことを期待している。

#### ⑧活用モデルの明示

作成した教材は、モデル実践者に活用してもらい、改善点を抽出して、修正を行う。そして、モデル授業の授業案を Web サイトで公開する。教科書・単元と連動させ「どこで」利用できるかを示す。また、導入、まとめ、思考させる場面で使うかなど、授業時間内の流れにおける活用場면을例示する。

### 4. 制作計画

本研究の主な成果物は、学習指導要領に基づく教科書単元に準拠したメディアリテラシー教育用教材である。上記したように、教材は、映像の「理解」と「表現」を両方学ぶことができるものとしている。

表. 予定表

4月	先行研究・既存の教材を調査
5月	全体会議
6月	教材の詳細な仕様の確定
7月	教材の開発
8月	教材の開発
9月	教材（試作版）の完成、全体会議
10月	教材の修正
11月	実証授業
12月	教材の修正
1月	教材の修正、教材の Web 公開
2月	モデル事例の Web 公開
3月	報告書の提出

現在は、以下の3つの教材を制作しているところである。

①カメラワークについて

アップとルーズ、ハイアングルとローアングルなど、意図に応じて使い分ける重要性を説明するもの。これは主に「表現」を学ぶ教材になっている。

②CM

選択肢を選んでいくとCMができるコンテンツ。色やBGMやテロップの入れ方でメッセージや印象が変わることを学ぶもの。これは主に「理解」を学ぶ教材となっている。

③メディアの意味

メディアとは何かを説明するもの。図や写真などを使って抽象的な概念の理解をやすくさせる。これは「理解」と「表現」の両方のまとめとなる教材となっている。

5. 参考教材例

現在制作している教材の参考にした教材、Webサイトを紹介する。

①ナカハシゼミの作品集：メディアを学ぼう<sup>3)</sup>

武蔵大学中橋先生のゼミ生が制作したメディアを学習するためのコンテンツ集。テロップについて学ぼう、はじめての映像制作、音楽の効果など映像制作をするうえでの基本的な内容を学習できる。すべてFlashで作られており、体験的に分かる内容になっている。

②ICT利用普及研究会：しゅやチャンネル<sup>4)</sup>

映像編集体験ができるコンテンツ。番組ごと（ニュー

ース番組、クイズ番組、ドキュメンタリー番組など）で編集が体験できる。用意してある番組は文字情報、動画情報、音声情報に分けられていて、それを切り取ったり、コピーしたり、移動させたりして、コンテンツの編集ができる。それによって、印象が変わることを学習できる。そのほか、カメラワークで注意することや編集する際に注意することなどを学習することもできる。

③総務省：放送記者坂井マヤ<sup>5)</sup>

自分が放送記者になって火災現場取材し、編集を行う。火災現場で起きている状況を5カット選び、編集を行う。カットを並べるだけでなく、文字情報も組み込むことができる。

④総務省：映像不思議シミュレーター<sup>6)</sup>

カメラの不思議、ライトの不思議など、映像を作る上での注意点を実際の映像をふまえて考えさせられるようになっている。

⑤総務省：テレビの見方<sup>7)</sup>

仮想の3つのテレビ局でクマの被害というテーマを題材に番組を作っており、その内容を検証する、というもの。保護者向けのガイドに、どのように子どもと共に考えればいいのか、詳しく記してある。

⑥メディアリテラシー教育用リソースガイド<sup>8)</sup>

スライドショー制作を通じてメディア・リテラシーを育てる教育方法を解説している。ステップごとに説明がしてあり、制作するうえでのポイントがしっかりと押さえてある。

6. 授業計画

現在、教材を制作しているところであるが、考えられる大まかな授業計画を記す。

本時の目標

- ・映像の作り方で違った印象があることを理解する
- ・映像制作の技法を理解する

※展開の部分で先述した「CM」「カメラワークについて」の教材を使用する

導 入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ある映像を見せて、感想・意見を答えさせる</li> <li>・もう一つの映像を見せて、感想・意見を答えさせる</li> <li>・本日の学習内容を示す</li> </ul>
--------	--

展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最初に見せた2つの映像は撮影技法や編集方法が違うだけで、内容は同じことを説明</li> <li>・何が違う印象を与えたのか考えさせ、答えさせる</li> <li>・カメラワーク、照明の当て方、編集方法などが違うことを説明する</li> <li>・制作した教材で具体的に学習させる</li> </ul>
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・撮影技法や編集方法でかなり印象が違うことを確認し、映像を視聴したり、編集したりするときに注意すべきことを確認する</li> <li>・次回からの制作活動の注意点を説明する</li> </ul>

今後、制作したら Web 上にアップされるので、期待して待っていてください。

#### 参考文献

- 1)中橋雄(2010)情報社会におけるメディア・リテラシー教育用教材の開発, 第 17 回日本教育メディア学会年次大会大会論文集 (熊本市国際交流館, 熊本) 2010 年 7 月 17 日
- 2)文部科学省(2010)高等学校 学習指導要領解説 情報編
- 3)ナカハシゼミの作品集:メディアを学ぼう  
(<http://mediaeducation.jimdo.com/>メディアを学ぼう)
- 4)ICT 利用普及研究会:しぶやチャンネル  
(<http://kids-broadcast.com/>)
- 5)総務省:放送記者坂井マヤ  
([http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/hoso/tv\\_sakai\\_maya.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/tv_sakai_maya.html))
- 6)総務省:映像不思議シミュレーター  
([http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/hoso/tv\\_eizo\\_fusigi.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/tv_eizo_fusigi.html))
- 7)総務省:テレビの見方  
([http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/hoso/070523\\_1.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/070523_1.html))
- 8)メディアリテラシー教育用リソースガイド  
(<http://medialiteracy.matrix.jp/resourceguide/kyouzai.swf>)