

# 生徒の体験と物語創作を通じたメディアリテラシー教育

愛知県立緑丘高等学校

橋本 正隆

# 背景

-メディアリテラシー教育の必要性-



- 有害コンテンツ
- 詐欺
- いじめ
- 偽情報
- 炎上
- 闇バイト
- ミスコミュニケーション
- etc..

## 背景

-メディアリテラシー教育の必要性-

有益な情報

エンパワーメント

取り返しのつかない

メディアから受けるリスクを極力減らし、最大限に恩恵を享受するための知識、思考、行動  
=メディアリテラシー

社会との繋がり

自然には身につかない

教育の必要性



教育



動画



教育の必要性



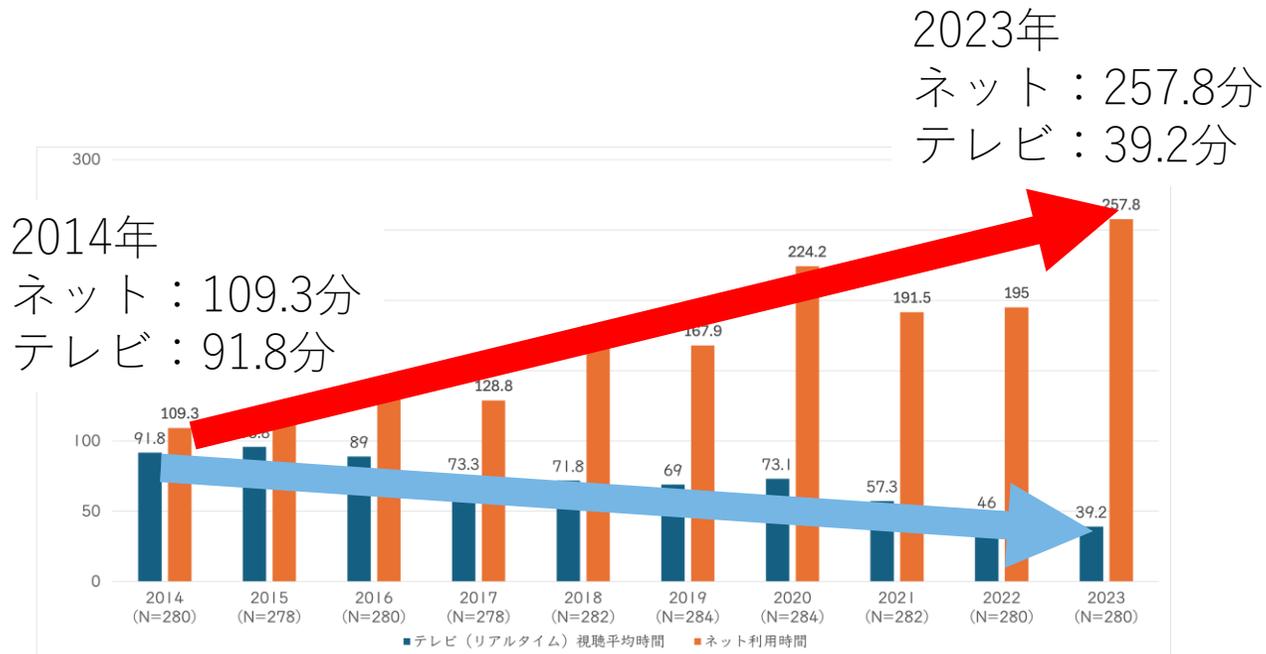
コミュニケーション

- 有害コンテンツ
- 詐欺
- いじめ
- 偽情報
- 炎上
- 闇バイト
- ミスコミュニケーション
- etc..

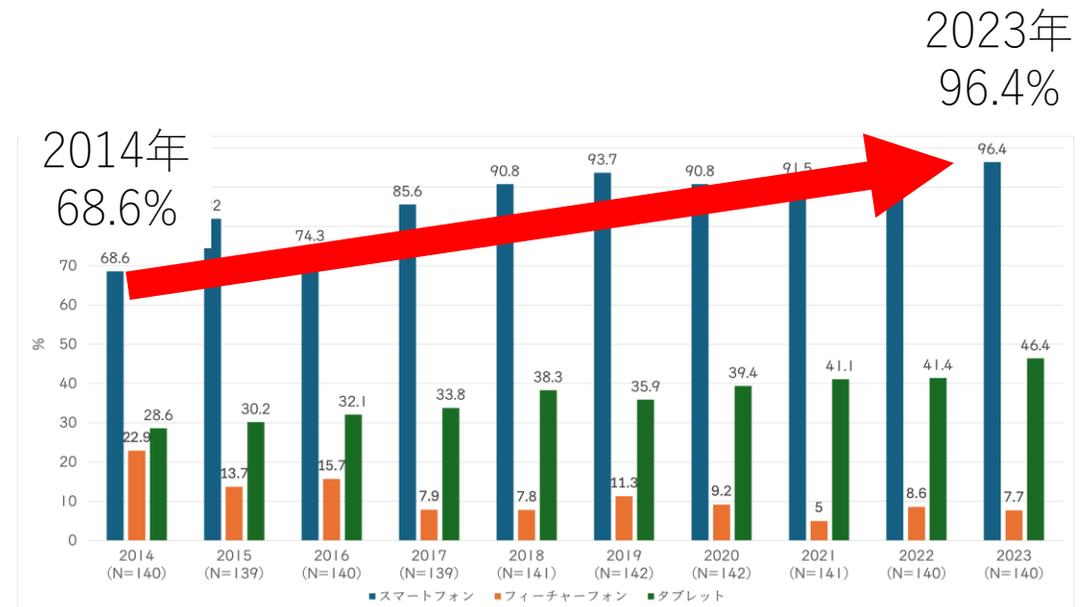
# 背景

-生徒を取り巻くメディア環境-

ネット利用の増加、スマートフォンの普及  
 → 『メディア利用の多様化と個別化』



10代のテレビリアルタイム視聴平均時間とネット利用平均



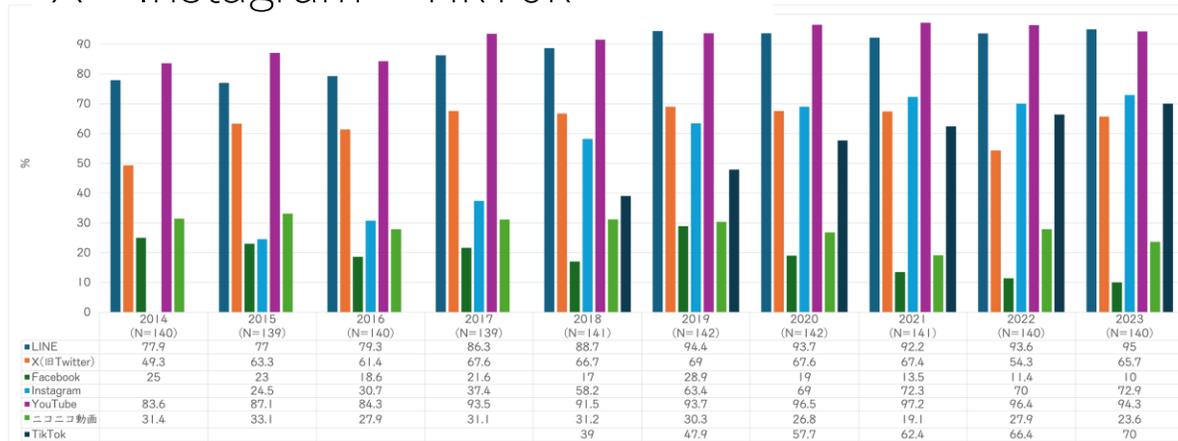
10代のスマートフォンの利用率

# 背景

-生徒を取り巻くメディア環境-

新たなサービスの登場、既存サービスの衰退  
 → 『目まぐるしいメディア環境の変化』

X → Instagram → TikTok



調査対象から外れていったサービス：  
 mixi, GREE, Google+, Vine, Mabage...

年度	主なソーシャルメディア
2014	mixi, Facebook, GREE, Mobage, Twitter, LINE, Google+, YouTube, ニコニコ動画, Vine
2015, 2016	mixi, Facebook, GREE, Mobage, Twitter, LINE, Google+, YouTube, ニコニコ動画, Vine, Instagram
2017	mixi, Facebook, GREE, Mobage, Twitter, LINE, Google+, YouTube, ニコニコ動画, Snapchat, Instagram
2018, 2019, 2020, 2021, 2022	LINE, Twitter, Facebook, Instagram, mixi, GREE, Mobage, Snapchat, TikTok, YouTube, ニコニコ動画
2023	LINE, X (旧 Twitter), Facebook, Instagram, YouTube, ニコニコ動画, TikTok

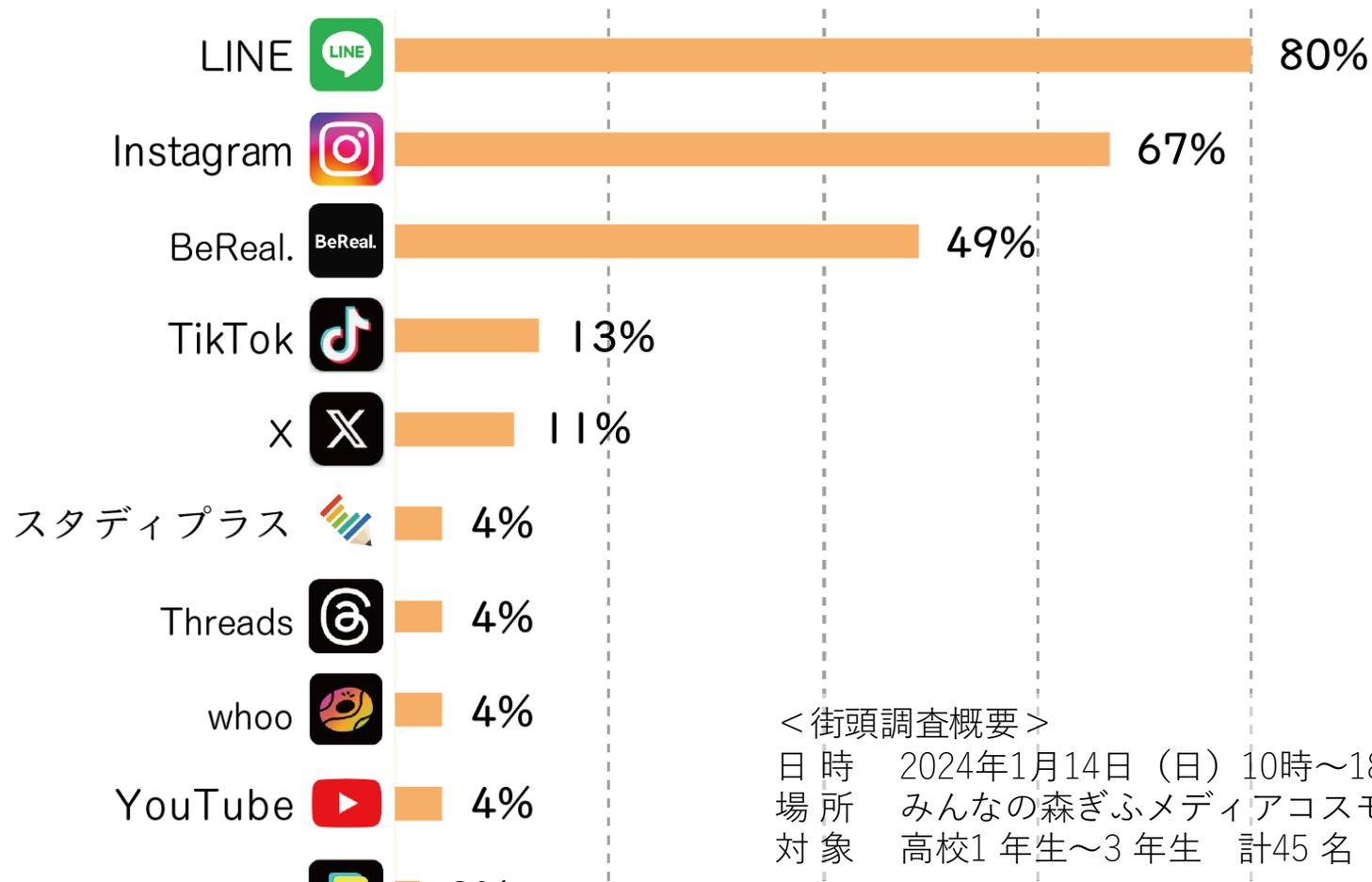
10代の主なソーシャルメディア系サービスアプリ等の利用率の推移

総務省調査における主なソーシャルメディアの変遷

# 背景

## -生徒を取り巻くメディア環境-

「発信、投稿、配信する」、「書き込む」など、送り手として利用しているサービス



<街頭調査概要>

日時 2024年1月14日（日）10時～18時及び1月28日（日）10時～17時  
場所 みんなの森ぎふメディアコスモス  
対象 高校1年生～3年生 計45名

## 背景

### -生徒を取り巻くメディア環境-

- 『メディア利用の多様化と個別化』
- 『目まぐるしいメディア環境の変化』

→教員が生徒のメディア利用実態を十分に把握できない

→同じクラスの生徒同士でさえ、互いのメディア環境を知らない

## 問題意識

-知識注入型、ケーススタディの限界-

- メディアリテラシーを教える際に扱うべきケースが多様過ぎる

## 問題意識

### -知識注入型、ケーススタディの限界-

### 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(中橋2021)

(1)メディアを使いこなす能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 情報装置の機能や特性を理解できる</li> <li>b. 情報装置を操作することができる</li> <li>c. 目的に応じた情報装置の使い分けや組み合わせができる</li> </ul>
(2)メディアの特性を理解する能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 社会・文化・政治・経済などとメディアとの関係を理解できる</li> <li>b. 情報内容が送り手の意図によって構成されることを理解できる</li> <li>c. メディアが人の現実の認識や価値観を形成していることを理解できる</li> </ul>
(3)メディアを読解、解釈、鑑賞する能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 語彙・文法・表現技法などの記号体系を理解できる</li> <li>b. 記号体系を用いて情報内容を理解することができる</li> <li>c. 情報内容から背景にあることを読み取り、想像的に解釈、鑑賞できる</li> </ul>
(4)メディアを批判的に捉える能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 情報内容の信憑性を判断することができる</li> <li>b. 「現実」を伝えるメディアも作られた「イメージ」だと捉えることができる</li> <li>c. 自分の価値観に囚われず送り手の意図・思想・立場を捉えることができる</li> </ul>
(5)考えをメディアで表現する能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 相手や目的を意識し、情報手段・表現技法を駆使した表現ができる</li> <li>b. 他者の考えを受け入れつつ、自分の考えや新しい文化を創出できる</li> <li>c. 多様な価値観が存在する社会において送り手となる責任・倫理を理解できる</li> </ul>
(6)メディアによる対話とコミュニケーション能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 相手の解釈によって、自分の意図がそのまま伝わらないことを理解できる</li> <li>b. 相手の反応に応じた情報の発信ができる</li> <li>c. 相手との関係性を深めるコミュニケーションを図ることができる</li> </ul>
(7)メディアのあり方を提案する能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 新しい情報装置の使い方や情報装置そのものを生み出すことができる</li> <li>b. コミュニティにおける取り決めやルールを提案することができる</li> <li>c. メディアのあり方を評価し、調整していくことができる</li> </ul>

## 問題意識

-知識注入型、ケーススタディの限界-

- 情報モラルの観点からも、扱うべきケースが多岐に渡る
  - SNS利用
  - ネット依存
  - 誹謗中傷
  - 著作権、肖像権、
  - 真偽判断
  - . .

## 問題意識

-知識注入型、ケーススタディの限界-

- ケーススタディは当事者意識が持てない
  - 極端な題材：「冷凍庫に入る」「おでんツンツン」「醤油ぺろぺろ」など  
→自分はそのようなことしない
  - 多様なメディアと変化の中で
    - TVを題材に → 私はTVを見ません
    - Instagramを題材に → 私はTikTokしかしてません
    - 時代の変化による陳腐化
    - 教員のトレンド把握の限界

## 仮説

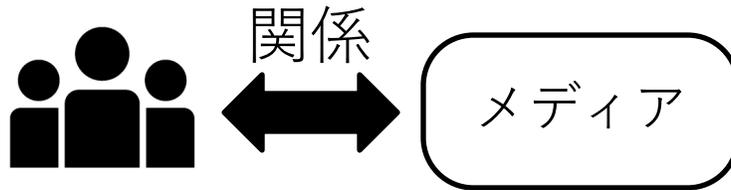
✘ 具体的にメディアリテラシーの要素やケースを追いかける



メディアを通して人や社会とどのように関わっていくのか、自身の評価軸を作る  
→さまざまなメディアリテラシー要素の基盤となる思考力・判断力

# 手法

- メディアとの関わりに関する内省



- 他者のメディアとの関わり方との相対化

- ケースや統計データではなく、“身近な他者”との比較



## 参考

### -Arts Based Researchの方法論を用いて-

「ABRは創造的なアートの考え方を研究文脈に用いる、知識構築のための領域横断的なアプローチ」

(Leavy2017 p. 15)

- 作品例：《あなたでなければ、誰が?》

ダニエル・ヴェッツェル(リミニ・プロトコル)、田中みゆき、小林恵吾(NoRA) × 植村遥、萩原俊矢 × N sketch Inc.

自己の感覚や体験を振り返り、他者や社会と相対化させる手法は、本研究の目指すメディアリテラシー教育を実現するためのアプローチとして有効性を持つ

- 生徒の創作活動を通じた内省と社会との関わりや変容の可能性を思考する活動



# 授業の流れ

## -活動1：メディア体験の振り返り・可視化・共有・考察・ディスカッション-

- メディア体験に関するエピソードの振り返りと共有
- メディアに対する感覚の振り返りと共有
- メディアの要素に関する調査と考察
- グループディスカッション
- 活動1 の振り返り

1-1



自身とメディアとの関係を回答  
・メタ認知  
メディアとの関わりを可視化  
・他者との比較による振り返り  
・相互理解

1-2



メディアの調査と考察  
・要素の洗い出し  
・意図の考察

1-3



可視化された情報をもとにした  
ディスカッション  
・メディア体験の言語化と共有

1-4



自身と他者のメディア体験の総括  
・内化

# 活動1-1

-メディア体験に関するエピソードを振り返り、他の生徒のメディア体験を知る活動-

Student A

Student B

- メディア体験に関するエピソードを入力
- 送信したエピソードは、他の生徒に匿名の吹き出しの形で共有

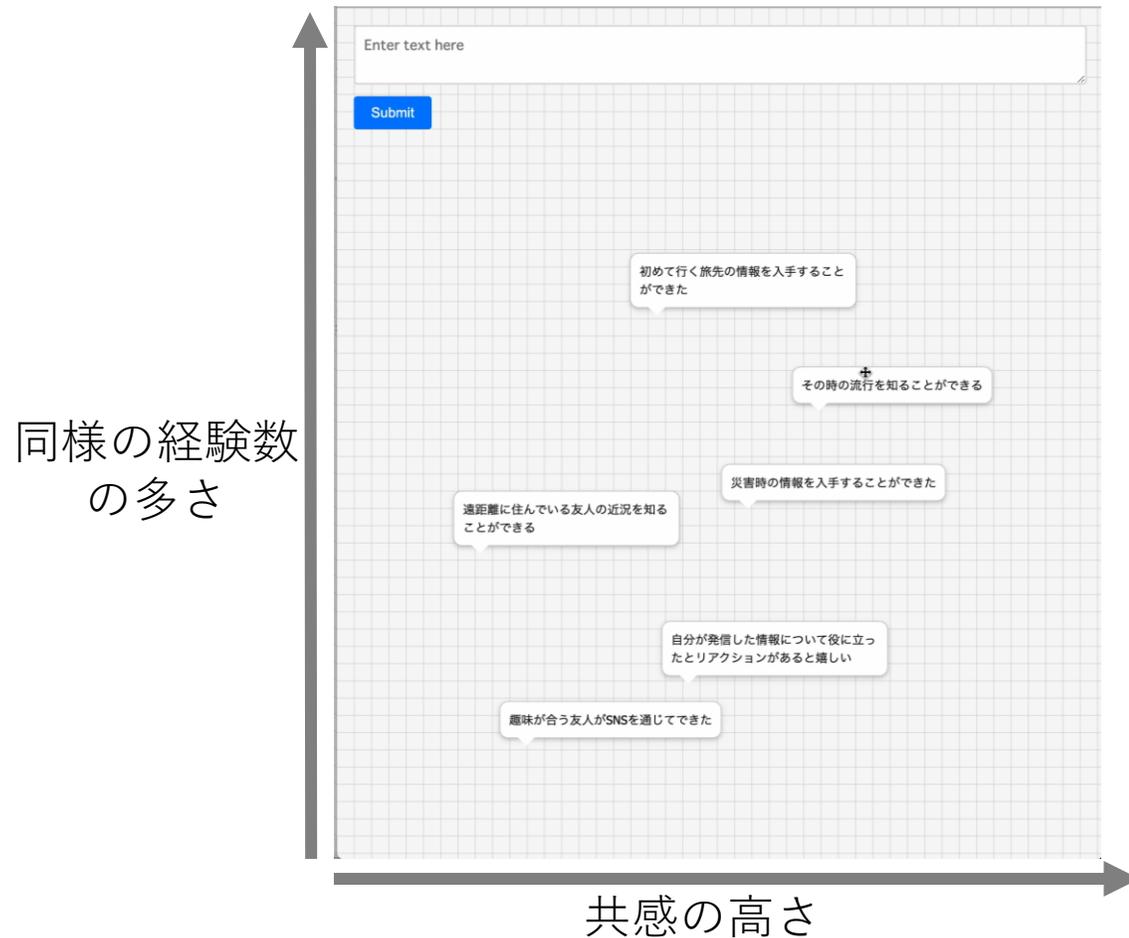
## 【観察結果】

他者の記述をきっかけに、自身のエピソードを思い出している様子が見られた

相互理解と、振り返りが同時に行われている

## 活動1-1

-メディア体験に関するエピソードを振り返り、他の生徒のメディア体験を知る活動-



- 各エピソードについてそれぞれの共感度や経験数に応じて並べ替えを行う

【アンケート結果より】  
SNSの活用方法によって、便利だと思っているところと改善すべきだと思っているところが人それぞれ違うということが分かりました

他者の体験と自己の体験の相対化

SNSの存在があって良かったと感じたエピソードについて入力して送信してください

ここに自分のエピソードを入力

送信

同様の経験の多さ

友達がふえた

いろいろな人と関われる

世の中を知れる

世界の人達と関わることができて色々な言語を学べる

いろいろな意見を知ることができる

おれなさそうな人と関われ

学校の勉強になる

今の情勢を知れる

ゲームがマルチでやりやすい

ゲーム仲間が増えた。ゲーム集会在楽

見ることができること。

なくても推し活できる

絵柄が好きな絵師様と出会える、娯楽

が増えた

セカイの「今」を部屋を出なくてもわ

情報が得られる

話が合う人と話せる

共感の高さ

情景の切り替え

SNSの存在があって良かったと感じたエピソードについて入力して送信してください

ここに自分のエピソードを入力

送信

同様の経験の多さ

いろいろな意見を知ることができる

様々なゲームやアニメの好きなキャラのイラストを見ることができること。

絵柄が好きな絵師様と出会える、娯楽が増えた

情報が得られる

セカイの「今」を部屋を出なくてもわかるorz

絵の勉強になる>▽<

世界の人達と関わることができて色々な言語を学べる

実際には関われなさそうな人と関われる

ゲームがマルチでやりやすい

世の中を知れる

ゲーム仲間が増えた。ゲーム集会在に

いろんな人と関われる

今の情勢を知れる

友達がふえた

話が合う人と話せる

会わなくても推し活できる

共感の高さ

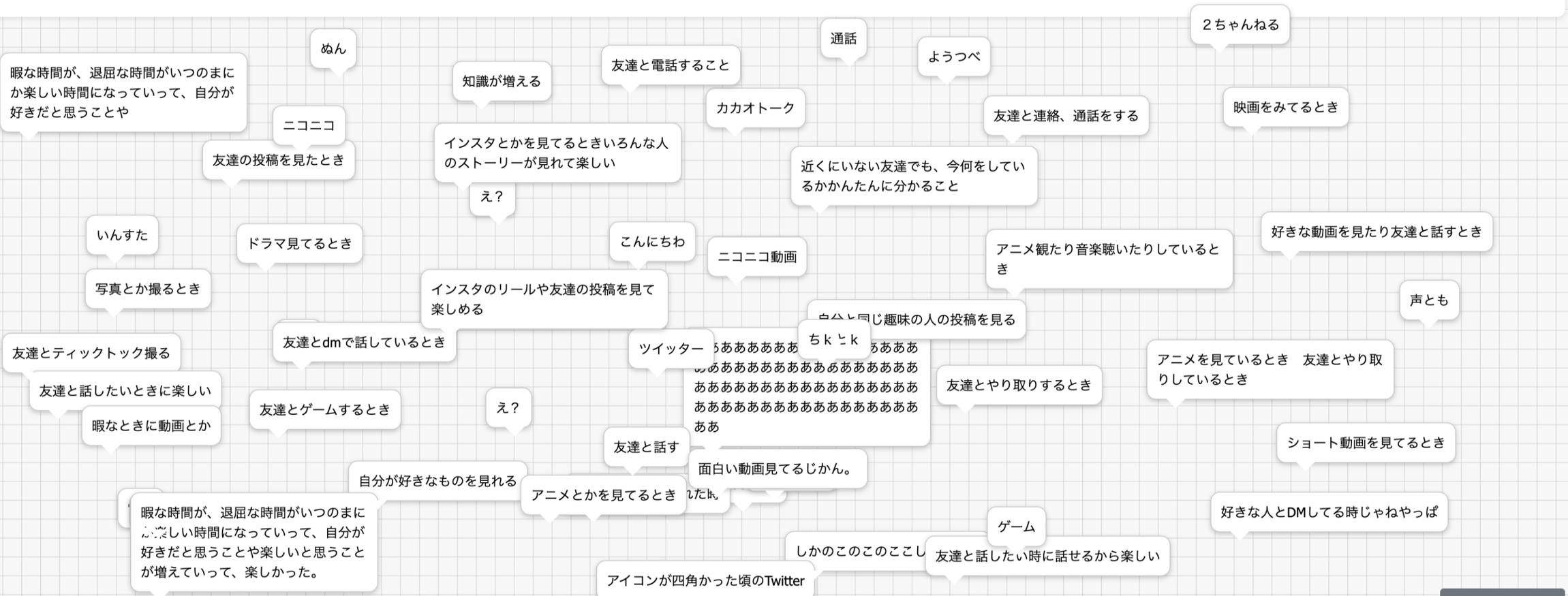
背景の切り替え

### SNSを利用して楽しいと感じたエピソードを送信してください (出席番号21~40)

自分が今までSNSを利用して、SNSの利用が楽しい、便利、有意義だと感じた具体的なエピソードを記入して送信してください。 ※記載内容は、他の生徒に共有されます

メッセージを入力してください

送信



背景の切り替え

## 活動1-1

-メディア体験に関するエピソードを振り返り、他の生徒のメディア体験を知る活動-

<実践と結果>

エピソードの振り返りと共有

- 生徒がそれぞれ自身の経験に基づいてエピソードを記述し共有していく様子が見受けられた
- 他の生徒の記述から連想される形でエピソードを記述している
- 自身への振り返りと他者の経験を知ることが相互作用的に積極的に行われた

エピソードの分類1、2

- 生徒が一つ一つの記述を読み、吟味しながら分類・再配置を行なっている様子が観察された

## 活動1-1

-メディアに対する**感覚**を振り返り、他の生徒の感覚を知る活動-

あなたにとって、SNSには良い面と悪い面がどれくらいの割合で存在しますか？

悪い面  良い面

送信

1. 設問：「あなたにとって、SNSには良い面と悪い面がどれくらいの割合で存在しますか？」
2. スライダーを用いて自身の感覚と一致する割合を設定し送信する
3. 共有された他の生徒の感覚を画面に積み重ねて表示

\*回答方法として、痛みなど数量的に評定しにくい項目に用いられる評定尺度法であるVisual Analog Scale (VAS) 法を参考に設計  
山下利之(2015). “特集3 人間工学のための計測手法第3部：心理計測と解析(1)”. 人間工学.51 4, pp. 226-233.

## 活動1-1

-メディアに対する**感覚**を振り返り、他の生徒の感覚を知る活動-

<実践と結果>

メディアに対する感覚の振り返りと共有

- 自分にとってのメディアの存在について思考しながら回答している様子が見られた
- 生徒はメディアを受け取る感覚の多様さを目の当たりにしていた

# 活動1-2

## -メディアの要素を調査し、自身の体験との関連を考察する活動-

### 活動2-2 SNSに関する調査と考察ワークシート

SNSはどのような要素によって構成されているか調査し、それぞれの要素がどのような意図を持っていて、私たちにどのような体験をもたらしているか考察する。

<調査する要素の例>

- コンテンツの種類
- 画面デザインや操作
- 機能
- 想定されている利用者像
- どのように収益を得ているか
- その他

グループのメンバーがよく利用している SNS をリストアップする

Twitter YouTube Line

メンバーで分担して調査しよう

自分が担当した SNS の要素： Twitter

調査結果

1. アカウントを作成し、「フォロー」した人の投稿を表示
2. 自分自身のつぶやきや、画像や動画も添付して投稿可能
3. ハッシュタグ (#○○)を使用し、話題に関連する投稿を検索することもできる
4. ツイートにはリプライやいいねなどのリアクションができる
5. プロフィールやヘッダー画像もカスタマイズ可能



フォロー フォローバック 相互フォロー リプライ いいね ブックマーク スレッド  
 ピック ミュート 鍵垢 アカウント停止 復活 凍結 DM カラーセル広告 アンケート  
 機能 検索 トレンド ダークモード ロケーションスポットライト リスト チップ スベ

調査した結果について、グループで考えたストーリーとの関連を考察しよう。

- という機能があるから、こんなことが起こる。
- のコンテンツがあるから、こんなことをしてしまう。 など

結果の考察

良い例  
 匿名機能があるから自分の思ったことを気兼ねなく言える  
 おすすめ機能があるからAIが自分が好きであるイラストをお勧めに出してくれるので好きな  
 絵師様に会える

悪い例  
 匿名機能があるから、誹謗中傷ができる  
 おすすめ機能で好きなイラストが何度も出てくるせいでやめれなくなる  
 目に入ってくるものを完全為制限することができないので見たくないものを見てしまう

- 普段使用しているメディアの要素について調査を行う
- メディアの要素と自身の体験の関連性について考察する

## 活動1-2

-メディアの要素を調査し、自身の体験との関連を考察する活動-

<実践と結果>

- 「SNS利用における悪い面」のエピソードで共感を得ていた生活リズムの乱れに関連づけて考察

---

### 記述内容

---

リコメンド機能によって次々と嗜好にあった動画やコンテンツが提供されるため見続けてしまう

---

ショート動画によって、少しだけと思ってずっと見続けてしまう

---

いつでもメッセージが送れてしまうためやめられなくなる

---

ストーリー機能で友人の日常が知れる反面、自身が阻害されていることも知ってしまう

---

LINEのトーク機能について（メッセージや写真のやり取り）

---

様々な種類のコンテンツが用意されているため、自分の嗜好にあったものが見つかりはまってしまう

---

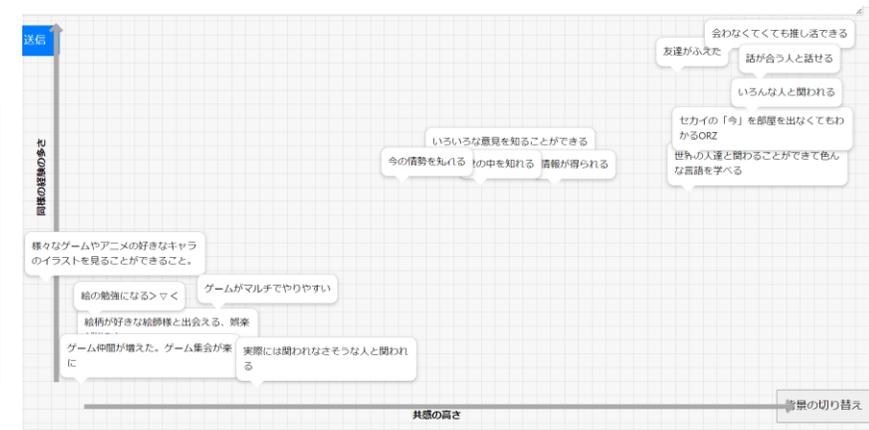
# 活動1-3

## -ディスカッション-

1-3



可視化された情報をもとにした  
ディスカッション  
・メディア体験の言語化と共有



# 活動1-4

## -活動の振り返り-

### 活動1の振り返りワークシート

自分と SNS との関わり方について振り返り、他の生徒と SNS との関わり方について知る活動を通して気づいたことや認識したことについて書いてください。

#### 自分と SNS との関係について、振り返ってみて気づいたこと

ちょっとした情報を得るためにしか使わなかったのですがあまりよくない情報を得るようなこともあったのでいい関係とは言えないと思った。

#### 他の生徒の SNS との関わりについて活動を通して新たに気づいたこと

(例 自分では考えなかった使い方・面白さ・大変さ、共感できたこと など)

推しえのアンチは絶対見たくないやそもそも嫌なことはないなど様々な意見がでてのを見て一人一人違うんだなと感じました。

#### 自身にとって SNS との関係の良い側面

簡単に情報が手に入ること。  
あまり、周りを関係なしで動画などの良いねができたりすること  
新しい人との友人関係を得ることができる事。

#### 自身にとってメディアとの関係の悪い側面

周りの人の目が見えないようにしていることをいいことにストレスなどを発散してしまうこと。

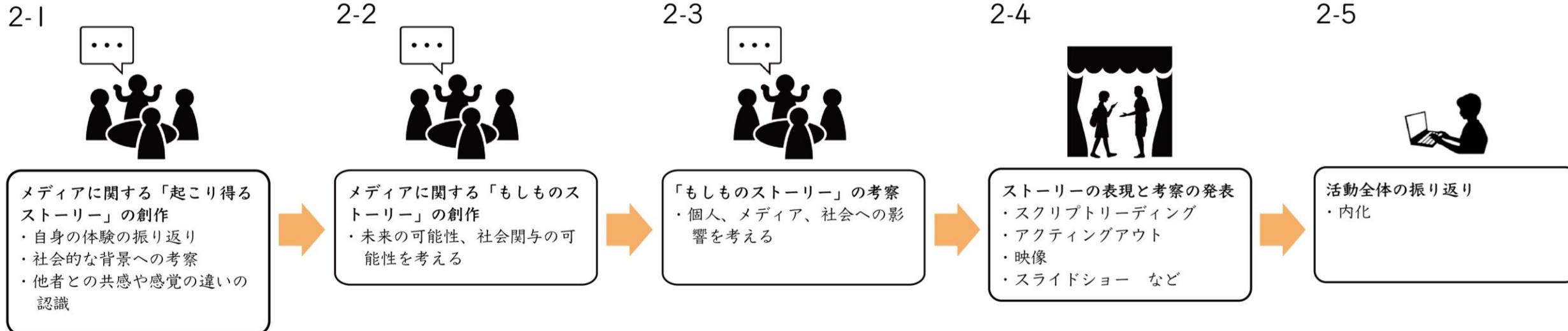
#### その他、活動を通じて理解できたことや感じたこと

周りの人は、上手く SNS と関わっているのだなという印象を受けた。

# 授業の流れ

## -活動2：メディア体験に関するストーリーの創作と考察・発表-

- メディアに関する「起こり得るストーリー」の創作
- メディアに関する「もしものストーリー」の創作
- 「もしものストーリー」の考察
- 創作したストーリーと考察の発表
- 活動2の振り返り



## 活動2-1

### - 「起こり得るストーリー」の創作-

#### 活動2-1 ストーリー創作シート

グループメンバーで話し合い全員がある程度共感できるストーリーを考えよう。良い面からでも悪い面からでも構いません。

グループのメンバーが共感できるエピソード

共感できるストーリーの内容を考える

「起」：誰が、どこで、何をしているところか、具体的なシチュエーションについて

「承」：起の続きから、具体的に何が起こったのか

「転」：承に続いて起こる一番重要なこと 良かったこと、悪かったこと

「結」：転の後に起こったこと、オチ

- 活動1で振り返り共有したエピソードを参考に、現在起こり得るストーリーをグループで創作する
- 創作の過程で、
  - 自身の体験の振り返り
  - 他者の体験や受け止めへの理解
  - 社会的な背景と自身の体験の関連付けなどが行われる

## 活動2-2

### - 「もしものストーリー」の創作 -

#### 活動2-2 もしものストーリー創作シート

グループで考えたストーリーを、SNSの機能が変化したり、全く新しいSNSが登場することで変化させることはできないか？

活動1-2で考察したSNSの要素と自身の体験の関連性を踏まえて、SNSが変化することで、それがどのようなストーリーの変化を生む可能性があるか考えよう。

SNSの変化や全く新しいSNSのアイデア  
(新しい点、改善点、関連するSNSの要素についてまとめる)

変化した後のストーリーの内容を考える

「起」：誰が、どこで、何をしているところか、具体的なシチュエーションについて

「承」：起の続きから、具体的に何が起こったのか

「転」：承に続いて起こる一番重要なこと 良かったこと、悪かったこと

「結」：転の後に起こったこと、オチ

- 「起こり得るストーリー」がメディアの変化によって、どのように変わる可能性があるかを検討する
- 創作の過程で、
  - 未来の可能性
  - 社会参与の可能性について考える

# 活動2-1、2-2

## -実践結果-

表 4.13: 活動 2-1: グループ A の「起こり得るストーリー」を検討する会話（一部）

男1: 協力が集まりやすい。  
 女1: あー、チャリティとか。  
 男1: チャリティとか、そういうボランティアとか事前活動とか  
 女1: 募集とか  
 男1: そう募集とか  
 女1: あー、ありますね。  
 男1: クラウドファンディングとか  
 女1: あー、クラウドファンディング  
 男1: まあ、人の協力が得やすい。募集ができるは、あながちは間違っていない。・・・どうですか？  
 女1: 悪い面で考えるとどうですか？  
 ・・・  
 女1: なんかついtwitterとか見ると、人の裏側の部分とか嫌な面っていうか。口が悪かったり、嫌な面が見えて  
 男1: 嫌な面が見えて、自分の気持ちもちよっと。。みたいな。  
 女1: 悪い面でもないかな、難しいな。  
 男1: 良い面と悪い面もあって、他人の悪い面から自分のことを見直すこともできるし  
 女1: 難しいな。自分の共感が得られやすい。良いことも、悪いことも。  
 男1: 確かに  
 ・・・  
 男1: Aさんの会社が経営危機で潰れかかっている。とかどうだろう？  
 教員: ニュースとか調べたければ、検索して調べても良いですよ。  
 男1: クラウドファンディング、なんか例ないかなみたいな  
 ・・・  
 女1: 何かありました？  
 男1: うーん、なんでしょう。  
 男2: なんか、日本では治療できないものをなんか海外で治療するためにその金が必要で、  
 男1: あー  
 男2: そのためのクラウドファンディング。  
 男1: ああ、はいはいはいはいはい。  
 女1: ありましたね。なんか見たことある。  
 男1: あー、はいはいはいはい。それね、確かに。  
 女1: それいいかもしれない。うん心温まるかも。  
 男1: ああ、はいはいはい。ああ、確かにそうじゃん。  
 女1: Aさんが海外しか治せない病で、そのためにお母さんがネットで。  
 .  
 .  
 .

表 4.14: 活動 2-2: グループ A の「もしものストーリー」を検討する会話（一部）

男1: クラウドファンディングのあれなとこっていうのは、やっぱり、さ、お金をこす出す人がいなかったらずっと集まれないわけじゃん。  
 女1: そうですね。  
 ・・・  
 男1: で、その SNS をもう 1 秒でも見るとするじゃん。そしたらあの、その投稿を見た時間かける 1000 円、絶対にあの入れてくださいって言う。  
 男2: アプリとかですか？  
 男1: うん、もうあの SNS のままで、はい！今 3 秒見た、3000 円。はい！3000 円クラウドファンディングに入れなさい！  
 男2: あー、えー。  
 女1: 軽くむかっている。。  
 男2: お願いします、ていうやつ？  
 男1: お願いじゃない。強制です。  
 男2: 強制。  
 女1: 見たなら入れるよね？って？  
 男1: そう。見たなら入れないとダメだよ。興味あるってことでしょって。  
 女1: それはツイッターだったらさ、本当に。わー流れてきた！って。  
 男1: そう。はい、千円！はい、千円って！  
 女1: そうしよう。  
 男2: まあまあ。うーん。。\*\*\*\*  
 男1: じゃあ、あと 8 人の人に回さないと、アカウント消しますみたいな？  
 女1: 呪われます、見たいの、なんか、あったなあ。  
 男1: 呪いのメールみたいなね。  
 教員: どうですか？ 出資額が増える工夫？  
 男1: ああ、そうですね。  
 女1: なんかこう強盗みたいなことしか思いつかなくて。。  
 教員: お金持ちからお金を奪って、クラウドファンディングにお金を振り込みみたいな？  
 女1: いや、見た瞬間、金を奪い取るという。悪の方に。。  
 教員: いいよ。こんなことができたとしたら、何が解決されて何が悪いんだろうって後から考えるのが大事なかな。  
 女1: え、だって、もしお金がない人が見てしまったら、そのお金を全部が取られてしまう可能性が無きにしも非ず。。  
 男1: 道徳心で人は教えないんですよ。  
 女1: この世の終わりだ。なんかもっといい方法があると思いたい。  
 ・・・  
 女1: お金を入れてくれたら治った子の笑顔が見れます。  
 男1: あー。  
 男2: \*\*\*ネットに出したら\*\*\*\*  
 男1: あー  
 男2: \*\*\*\*  
 女1: それか、見た人が多かつたらもっと多くの人が見られる場所に掲載される。だったらお金もいかないし、より見てくれると思うし良いかなって思ったんですけど、どうですかね？  
 男1: いいと思います。  
 女1: お金奪い取るよりは、人の心が回復した  
 ・・・  
 男1: SNS に投稿するときに、よくあるゲームみたいな広告かけて、その広告のお金をクラウドファンディングの方に流すっていう SNS は？  
 女1: なるほどー。  
 .  
 .  
 .

\*\*\*の部分は会話が開き取れなかった箇所

## 活動2-1、2-2

### -実践結果-

グループ	メンバー構成	起こり得るストーリー概要	もしものストーリー概要
A	3年生男子2名 2年生女子1名	<p>起 Aさんが1億2000万人に1人がかかる病気になっている</p> <p>承 国内の病院では治療できない</p> <p>転 Aさんの母がクラウドファンディングで治療費を集める</p> <p>結 費用が集まりきらずAさんの病気は悪化して亡くなった</p>	<p>起 Aさんが1億2000万人に1人がかかる病気になっている</p> <p>承 国内の病院では治療できない</p> <p>転 Aさんの母がSNSと連動した広告料収入も入るクラウドファンディングで治療費を集める</p> <p>結 新しいサービスによりAさんのは治療を受けることができた</p>
B	1年生男子2名	<p>起 T君がゲームをしていて、N君はゲーム配信をしている</p> <p>承 T君はゲームがクリアできずに困っていた</p> <p>転 T君はN君の配信と一緒にゲームをしたことでクリアができた。N君は実況を通して友達が増えた</p> <p>結 T君はゲームのやり過ぎで勉強ができなくなった</p>	<p>起 T君はいつもN君とゲームをしている</p> <p>承 その日、T君はオンライン上で知らない相手とゲームをしていた</p> <p>転 途中から参加したN君はT君が知らない人とゲームをしていることに気づく</p> <p>結 2人の中は気まずくなってしまった</p>
C	1年生男子3名	<p>起 S君は家でゲームをしていた</p> <p>承 S君に電話がかかってきたが無視をした</p> <p>転 発信者からのメッセージが届き友人と同じ名前で驚き心配になった</p> <p>結 次の日、友人に確認したが電話をしてないと言われ、間違い電話と気づいた</p>	<p>起 S君は家でゲームをしていた</p> <p>承 S君にかかってきたが電話を、AIが間違い電話と判断し対応した</p> <p>転 S君はAIが代わりに対応したことにより気にせずゲームを続けた</p> <p>結 間違い電話の相手もAIによって自身の間違いに気がついた</p>

## 活動2-3

### - 「もしものストーリー」の考察 -

#### 活動2-3 もしものストーリー考察シート

新しく考えたストーリーについて現実的に考えると、どのような良い面があって、どのような問題点が起こるだろうか考える。

##### 新しいストーリーの世界の良い面

・自分自身への影響


・SNSを運営する会社への影響


・社会全体への影響


##### 新しいストーリーの世界の問題点

・自分自身への影響


・SNSを運営する会社への影響


・社会全体への影響


- 創作した「もしものストーリー」について、良い面、問題点について、自分の視点、メディア側の視点、社会的な視点から考察する
- メディアを取り巻く複雑さや、トレードオフの関係について

## 活動2-3

### - 「もしものストーリー」の考察-

#### <実践と結果>

- 個人、SNS 運営者、社会の観点から検討を行なうことができた
- 多くのグループがストーリーの創作時間が足りず考察時間にまで延長して活動することになり考察時間が十分に確保できず、グループB は考察を完了することができなかった

		グループ A	グループ C
良い面	個人	<ul style="list-style-type: none"> <li>人を助けることができる</li> <li>自己肯定感が上がる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>間違い電話や迷惑電話がなくなりスマホが使いやすくなる</li> </ul>
	SNS 運営者	<ul style="list-style-type: none"> <li>会社の支持が上がる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話への対応がしやすくなる</li> </ul>
	社会	<ul style="list-style-type: none"> <li>助け合いの心が生まれる</li> <li>クラウドファンディングの活用が広がる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>間違い電話や迷惑電話がなくなり使いやすくなる</li> </ul>
悪い面	個人	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラウドファンディング関連広告が増え、SNS 離れが進む</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>登録していない友達にも電話がかけられず不便</li> </ul>
	SNS 運営者	特になし	<ul style="list-style-type: none"> <li>通話料金が発生しなくなる</li> <li>電話による応募などもできなくなる</li> </ul>
	社会	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラウドファンディング関連企業が増え過ぎる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>セールス電話業が儲からなくなる</li> </ul>

グループ B は時間内に考察までを終えることができなかった

## 活動2-4

### -ストーリーの表現と考察の発表-

## 2-4



#### ストーリーの表現と考察の発表

- ・スクリプトリーディング
- ・アクティングアウト
- ・映像
- ・スライドショー など

## 活動2-5

### -活動の振り返り-

2-5



活動全体の振り返り  
・内化

## 実践結果

生徒の経験や知識を基盤とし、グループでの創作活動を通して展開される授業デザインは、本研究が目指すメディアリテラシー教育に対して相当の成果を示した

### 今後の課題

- 活動の精選、時間配分の最適化
- 今後のメディアとの関わり方に対して思考や考察を促す授業デザインの検討

## 発展の可能性

<メディア体験とメディアに対する感覚を振り返り、共有する活動>

- 定量的な情報を組み合わせることや、振り返りのテーマ設定の多様化
- より具体的なテーマを設定することで、個々のメディア体験を掘り下げたり、生徒が提案したテーマの使用することによって教員の想定を超えた学びの展開

<メディアの要素を調査し、自身の体験との関連を考察する活動>

- 調査の際により具体的なテーマ設定を行うことで、限られた時間の中で有意義な活動が展開できる可能性

<メディア体験に関するストーリーを協働で創作し発表する活動>

- ストーリーの深化と表現方法の多様化
- ABRの方法論から、ストーリー創作に限らず、生徒自身が撮影した写真によるフォトコラージュや映像作品の制作などを用いる可能性

## 実践して見えてきたこと

### < 教師の役割 >

- 教師は学習の管理者ではなく、生徒の主体的な学びを支援する環境の設計者
- 教員が生徒のメディア利用実態を完全に把握することは困難
  - 事前に学ぶべき知識を用意するのではなく、生徒たちの現実に向き合い、彼らの経験や知識から共に学び合う姿勢が重要

## 実践して見えてきたこと

メディアとの関わりを考えること

= 社会との関わりや人とのコミュニケーションの在り方考えること

= 生徒たちが自身の生き方そのものを見つめ直す契機を提供する可能性

## 参考文献

中橋雄(2017). 『メディア・リテラシー教育—ソーシャルメディア時代の実践と学び』. 北樹出版.

手塚和佳奈, 佐藤和紀, 三井一希, 板垣翔大, 泰山裕, 堀田龍也(2021).

“日本教育メディア学会における学校教育を対象としたメディア・リテラシー教育の実践研究の整理からみる今後の実践課題”. 教育メディア研究. 27 2, pp. 101–119.

doi: 10.24458/jaems.27.2\_101.

総務省情報通信政策研究所(2024). 令和5年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976455.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976455.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2015). 平成26年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000357570.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000357570.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2016). 平成27年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/02\\_160825mediariyou\\_houkokusho.pdf](https://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/02_160825mediariyou_houkokusho.pdf) (visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2017). 平成28年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000492877.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000492877.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2018). 平成29年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000564530.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000564530.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2019). 平成30年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976446.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976446.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2020). 令和元年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976448.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976448.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2021). 令和2年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976449.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976449.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2022). 令和3年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976450.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976450.pdf)(visited on 01/02/2024).

総務省情報通信政策研究所(2023). 令和4年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書. 総務省.

url: [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000976453.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000976453.pdf)(visited on 01/02/2024).

## 参考文献

中橋雄(2021). メディア・リテラシー論: ソーシャルメディア時代のメディア教育. 北樹出版.

デビッド・バッキンガム. (2023). メディア教育宣言. (水越伸 監訳, 時津啓・砂川誠司訳). 世界思想社.

久保田賢一(2000). 構成主義パラダイムと学習環境デザイン. 関西大学出版部.

久保田晃弘(2018). メディア・アート原論あなたは、いったい何を探し求めているのか? フィルムアート社.

21 21 DESIGN SIGHT (2021). ルール? 展.

url:[https://www.2121designsight.jp/downloads/rule/document\\_ja.pdf](https://www.2121designsight.jp/downloads/rule/document_ja.pdf) (visited on01/12/2024).

山下利之(2015). “特集 3 人間工学のための計測手法第3 部: 心理計測と解析 (1) ”. 人間工学.51 4, pp. 226–233.

doi: 10.5100/jje.51.226.

Leavy Patricia (2017). アートベース・リサーチ・ハンドブック. Japanese. Ed. by 岸磨貴子, 川島裕子, 荒川歩, and 三代純平. 福村出版(2024).

橋本 正隆(2025). 生徒の体験に基づくメタ認知と相互理解によるメディアリテラシー教育. 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修士論文