

小学校における名刺作成活動を通じた メディア・リテラシー教育の実践

— 小学校第4学年「情報とメディア ～名しのひみつを考えよう～」
の授業を事例にして —

Practice of Media Literacy Education through Name Card Creation Activities
in an Elementary School

入戸野 邦 明* 成 田 雅 博**
NITTONO Kuniaki NARITA Masahiro

要約：本稿では、名刺というメディアに焦点を当てた小学校4年生におけるメディア・リテラシー教育の実践について報告する。児童の身近にある情報やメディアは数多いが、自己紹介やコミュニケーションへの発展として有効な学習内容を構築できる名刺の分析や作成を行うことは、メディア・リテラシー教育を進める上で有意義であると考えられる。本稿においては、名刺作成や名刺を使ったコミュニケーション活動とその評価及び意見交換による相互学習までのカリキュラムを作成し、そのうちの導入、メディアの概要の理解、及び名刺のデザインの部分までの実践報告を行った。情報の理解から自分の目的にあった情報の選択・再構成を行った名刺作成作業活動についての、児童に対するアンケートやワークシート及び実践記録の分析により、個々の児童の情報やメディアの理解、情報の再構築に有効な力を育成することが明らかとなった。また、名刺のデザインや作成作業が、「オーディエンスが主体的に情報を理解・発信する」というメディア・リテラシー教育の一つの目標達成のための診断・評価に使えることも示唆された。

キーワード：メディア・リテラシー、メディア、情報、名刺

I. はじめに

子どもたちが日常生活の中でメディアに接する機会や時間は、情報社会の進展により飛躍的に拡大してきている。同時に、メディアをクリティカルに分析したり評価したりする力やメディアを利用したコミュニケーション能力の育成も時代のニーズとして学校教育の中にも求められるようになってきており、それに対応する教材も開発されてきている。¹⁾

このような背景のもと、近年さまざまなメディア・リテラシー教育の実践が報告されており、その中でとりあげられているメディアはさまざまであるが、本稿では名刺に焦点をあてることとする。これまでに、名刺というメディアを使った実践の報告はあるが、名刺作成やデザインのみ重点が置かれているものが多く、作成する作業手順に重点をおいたものとなっている。本実践では、外からの情報を自分で解釈・分析・理解し、自分の情報

*双葉町立双葉東小学校（山梨大学内地留学生） **教育実践総合センター

として再構築し発信するという過程を通して、メディア・リテラシーを育成する一助とすることをねらった。

本稿で対象とする授業は、全体のカリキュラムの導入部分として「情報とメディア」の基礎的な理解と、名刺をデザインすることによる情報の再構築の分析までである。

II. カリキュラムの概要

1 メディア・リテラシーとは

メディア・リテラシーがどのように定義されているかを先行研究からみてみよう。

メディア・リテラシーの先進国で知られているカナダのオンタリオ州教育省とオンタリオ州教員連盟がまとめたガイドブックには、メディア・リテラシーの基本的な概念が、以下のようにまとめられている。²⁾

- (1) メディアはすべて構成されたものである。
- (2) メディアは現実を構成する。
- (3) オーディエンスがメディアから意味を読み取る。
- (4) メディアは商業的意味をもつ。
- (5) メディアはものの考え方(イデオロギー)と価値観を伝えている。
- (6) メディアは社会的・政治的意味をもつ。
- (7) メディアの様式と内容は密接に関連している。
- (8) メディアはそれぞれ独自の芸術様式を持っている。

一方、日本でのメディア・リテラシーの定義として広く知られているものは、鈴木みどりによる「メディア・リテラシーとは、市民がメディアを社会的文脈でクリティカルに分析し、評価し、メディアにアクセスし、多様な形態でコミュニケーションをつくりだす力をさす。また、そのような力の獲得をめざす取り組みもメディア・リテラシーという。」³⁾である。また鈴木は、メディア・リテラシー教育の要点として、以下の3点をあげている。

- (1) 教師と学生が多様な領域を理解できるような一貫した理論的枠組みを持つ。
- (2) パワフルかつシンプルで、どんな年齢においても何らかの形で教えることができる中心となる概念と原則を持つ。
- (3) 特徴的な設問様式または調査法の様式を持つ。³⁾

このような記述を参照した上で、今回は、「クリティカルな自律性」を培うために、「名刺」を使った授業を導入とし、実践を行った。一連のカリキュラム開発・構成については(1)、身近な教材「名刺」を取り上げ、小学校4年生で実践を行ったことについては(2)、授業実践の分析や調査については(3)をそれぞれよりどころとした。また、全体のメディア・リテラシーの目標へ到達できるよう、また活動が有意義であることについての検証を考えた。

2 カリキュラムの構成

(1) 単元の目標

メディア・リテラシー教育の究極の目標は、「クリティカルな自律性」の獲得にあると考える。しかし、メディア・リテラシーは短時間で獲得できる能力ではなく、機会をとらえて小学校低学年のうちから少しずつ積み重ねてゆくことが大切である。

今回は、児童にとっても身近な「名刺」を題材にして「メディアとは?」「情報とは?」という問いも投げかけながら、メディア・リテラシーに関心を持つきっかけともなるよう構成を考えた。「名刺のデザインを考える」「名刺を使ったコミュニケーション」「意見交換を中心とした情報の発信」という流れを通して、メディアに対する意識が見られるようになったり、コミュニケーション能力を培うきっかけとなったり、種々の情報に対して能動的な態度が見られたりすることを期待している。メディア・リテラシーの概念に基づき、単元全体の目標を示す。

- ① 様々なメディアに関心を持ち、積極的に関わろうとする意欲を持つ。
- ② メディアにはそれぞれ情報が含まれており、メディアによってその情報にも違いがあることに気づく。
- ③ 自分に必要な情報を選択することができる。
- ④ 選択した情報をもとに、名刺をデザインすることができる。
- ⑤ 情報を発信したり、受け取ったりする方法を知り、意見や感想を交換することができる。
- ⑥ 自分と他者の作品や意見を見比べたり聞き比べたりして、その違いや共通点、改善点等を考えることができる。

(2) 単元の内容

名刺というメディアや情報との関係や理解を抜きにしては、メディア・リテラシーの目標に迫ることは難しいことから、「情報とメディア」についての簡単な理解を通し名刺をデザインするという内容を導入とした。また、メディアとしての名刺を活用しながら、コミュニケーションを図ったり情報の発信をしたりすることを通して、メディアや情報を見直していく態度の育成を図れるように構成した。

全8時間は、全て「総合的な学習の時間」を使って行う。また、必要に応じて随時電子メールや、電子掲示板の利用方法の復習を行う。単元計画を以下に示す。

- ① 「～情報とメディア～名しのひみつを考えよう」 2時間
「情報」や「メディア」についての理解
「名刺」の使われ方や意味の理解、名刺から得られる情報の思考
自分の名刺にのせる情報の選択とデザイン
自己評価、反省
- ② 「名しをつくろう」 2時間
自分の名刺にのせる情報の収集・確認
デザインをもとに、名刺の作成
自己評価、反省
- ③ 「名し交かん会をしよう」 1時間
児童同士で名刺の交換会をする。
自己評価・相互評価・反省
- ④ 「自分の名しを公開・発信しよう」 2時間
掲示板に自分で作成した名刺をコメントを添えて掲載する。
他の児童の名刺に対してのコメントや意見を、メールまたは掲示板を利用し伝える。

⑤ 「学習のまとめをしよう」 1時間

自分の作成した名刺や、メール・掲示板での評価を受けて感想をまとめる。
他のメディアについての学習意欲を持たせる。

3 授業実践を行った児童の概要

(1) 授業対象及び授業実施日

実践は、公立小学校第4学年3クラスを対象とし、それぞれクラスごとに授業を行った。授業は、2単位時間を続け計90分間で行い。また、授業の流れは各クラス共通とした。授業者は著者のひとりの入戸野である。授業は、2003年6月23日(月) 3・4校時に第4学年2組、6月24日(火) 1・2校時に第4学年1組、同日5・6校時に第4学年3組において実施した。各クラスの児童数は以下の通りである。

1組 男子17名 女子12名 計29名

2組 男子17名 女子12名 計29名

3組 男子19名 女子12名 計31名

合計89名

(2) 情報手段の利用、メディア・リテラシー授業の経験

児童の多くは、これまでにメディア・リテラシー教育を主に目標とした授業を受けた経験はない。しかし、児童へのアンケートには、コンピュータの経験は全員が「ある」と答えおり、情報教育の一環として、コンピュータを使ってお絵かきをしたり、簡単な文章を書いたり、コンピュータ室内でのメールのやりとりをしたりする活動を授業において経験してきている。

コンピュータの所有に関しては、学年全体の内、74.1%が自分専用か家族と共有と回答しており、調査⁹⁾による68.8%より高い値を示している。また、コンピュータの使用頻度については、1週間の内1日程度使用が28.1%、2～3日が20.2%、4～5日が5.6%、6日以上が4.5%、使わないが40.4%であり、約6割の児童が継続的にコンピュータと接しているという事が分かる。

テレビ視聴時間に関しては、学年全体平均で1日あたり218.3分の視聴時間があり、どのメディアよりも長く接している。

III. 授業の展開

1 授業の流れ

(1) アンケート調査の実施

*質問紙法によるアンケートを全員に行う。

<アンケート用紙>

(2) メディアとはどんなものかを考える。

*メディアとはどのようなものを指し、身の回りにはどのようなメディアがあるのか考える。

*私たちの身の回りには、テレビ、ラジオ、新聞、雑誌、漫画、本、CD、MD、テープ、ビデオ、コンピュータ、インターネット、Eメール、ポスター、チラシ(広告)、写真、映画、絵画、電話(携帯電話)、ファックス、手紙、ゲームなどの様々

なメディアがあることに気づく。

*メディアとは、情報を人から人へ伝える媒体である。

*ラジオ、CD、電話、新聞、雑誌、手紙、テレビ、ビデオ、インターネットの9つのメディアを取り上げ、それぞれのメディアがどんな情報を伝えているかを考える。(選択する情報は、「音・声」「文字」「写真・絵」「動く映像」の4つ)

*自分たちが普段どのようなメディアから情報を得ているかを考え、メディアに乗って運ばれる情報についても考えてみる。

<ワークシート1>

(3) 名刺から得られる情報を考える。

*名刺の中に含まれている情報を一つひとつに分解し、どのような情報が得られるのかを確認する。

<ワークシート2>

(4) 名刺の使われ方について考える。

*名刺はどのように使うのだろうかということを考える。

*名刺の中に含まれている情報にはどのような意味があるのか。(なぜ色々な情報を書いておく必要があるのか)

*一つひとつの情報は本当に必要な情報なのだろうかを考える。

<ワークシート3>

(5) 名刺の情報について大切な順番を考える。

*名刺の中に含まれている情報について、必要であるまたは大切であると思う順に番号をふってみる。

<ワークシート4>

(6) 自分の名刺をデザインしてみよう。

*自分の名刺を渡したい相手を決め、書きたい情報を順位をつけて考える。

*書きたい情報をもとに、レイアウトを考えながら下書きをしてみる。

<ワークシート5>

2 授業に関する考察

(1) 全体に関わって

授業時間は、事前のアンケートを含めて各学級2単位時間(45分間×2=90分間)で行った。ビデオの記録や児童のワークシートの記述などを分析してみると、情報やメディアについての理解が深まっていない児童が見られたり、名刺のデザインが完全に仕上がらない児童が見られたりということがあった。時間的に余裕を持って話し合いや作業が進められる環境が必要であった。また、3クラスでの授業の進め方に若干の差異が見られた。これは、教師の慣れや児童の反応、教材の準備などが影響し流れの変化につながったためと考えられる。

授業中の児童の挙手によると、名刺をもらった経験のある児童は全体の約半数であった。また、自分の名刺を持っている児童は全体の約7~10%であった。予想以上に名刺が児童にとって身近である事が明らかとなった。

(2) メディア・情報について

情報という言葉を知ったことのある児童は各クラス数人程度であり、メディアという言葉を知ったことのある児童は各クラス1名前後、意味を説明できる児童はいずれもいなかった。これは、身近にありながら意識できていないという現状が浮き彫りにされている。そこで、テレビ、ラジオ、新聞・・・というようにメディアを挙げていき、共通性を発見し説明させるという方法をとった。若干の数の多少はあったが、説明できる児童がいずれの学級でも出てきた。身近にあるため意識化が容易であるという現象が確認された。その結果、「メディアによって運ばれてくるものが情報である」ということは、容易に受け入れられた。

名刺から得られる情報については、名刺に書かれている情報を一つひとつに分解し、どんな情報があるかを書き出すといった作業を行った。情報を一つひとつに切り分けるという意味はよく理解できたが、ローマ字で記述してある名前のふりがな部分が読めなかったりメールアドレスが読めなかったりした（ローマ字の学習は未習の為）。また、メールアドレスやWebページのURL等の不理解のため、名前の振り仮名とメールアドレスの区別がつかなくなったり、メールアドレスとWebページのURLを間違えていたりという現象も見られた。これは、体系的な情報教育がなされていないか、またはその情報は児童にとって不必要であるという原因によって起こった現象であると思われる。

名刺の使われ方については、簡単に触れたが、自分の紹介や挨拶として渡すものであるという認識が見られた。これは日常経験からつちかわれているものと思われる。

自分の名刺に書きたい情報は、児童によってまちまちであったが、大切な情報の1番目に自分の名前を挙げている児童がほとんどであった。この点では、自己紹介の目的が理解できていたと考えられる。名刺に記載したいと考えた項目は意外に少なかった（多い児童で6～7種類）ものの、ほとんどの児童が自分の名刺に必要な情報を選択することができていた。

名刺を渡す相手は、ほとんどの児童が友達を対象として考えていた。それも同学年の友達を前提にしていた児童が多かった。少数であるが、中には自分の保護者や祖父母を対象にしていた児童も見られた。これは普段の人間関係や交友関係が影響していると考えられる。

適切な情報の選択に関しては、多くの児童がその目的を達成できていたが、名刺へのデザインは選択能力とは別であるためか、選択した情報の配置や配色で名刺のイメージが大きく左右されていた。デザイン能力も大切な力である事が明らかになった。これは、実際に自分の名刺を作った経験のある児童であっても、直接コンピュータの画面に向かって行う事と、紙に向かって自分で書くことは違っているためであると考えられる。

電話番号を考えるときに、渡す相手が町内在住でない場合（同一市外局番でないとき）に市外局番を入れるか入れないかで悩んでいる児童が見られた。渡す相手を意識している証拠である。また、住所や郵便番号を記入したいと考えている児童の中に、自分の住所や郵便番号がはっきりとわからない児童が見られた。情報として必要であるということと、必要な情報を知っていると言うことが必ずしも児童の中では一致していないということも判明した。

IV. 子どもたちの発言や記述の分析と知見

1 アンケートについて

児童全員に対して、普段の生活の中で、どんなメディアにどのように接していたり利用したりしているかを調査するためと、授業前後でメディアに対する接し方に変化が見られたかを調査するため、アンケートを実施した。

アンケートは、授業直前と、授業終了後1週間～10日経った時、計2回実施した。アンケート項目については、共通のものを使用した。(資料2)

2 メディア・リテラシー教育としての視点

授業前後のアンケートの結果から、児童の変化について考えてみる。(アンケート項目については、資料2参照)

コンピュータの使用頻度については、授業前・後の比較で1日のみ使用の割合が減り、2～3日使用で4.8%、4～5日使用で3.5%、6日以上使用で2.3%とそれぞれ授業後の方が増加している。また、使わないと答えた割合は6.3%の減となった。

コンピュータ所有については、家庭にコンピュータがない割合が、授業後で5.3%減少している。

これらは、単純に児童がコンピュータを使用する機会が増えたということを示している。

また、コンピュータの主な使用場所については、授業後、家庭で使用する割合が9.7%増加し、家庭と学校同じくらい使用の割合が8.9%減少したことから、児童がコンピュータを使用する機会が、学校ではなく家庭で増えたことを意味する。

形式の違う2つの名刺を比較しての記述項目数については、授業前が352項目、授業後が397項目と、45項目(12.8%)の増加となる。このことは、授業後にメディアを比較する能力がついたのではないかと示唆していると考えられる。

以上のことから、家庭でコンピュータを使用する機会が増えたことは、メディア・リテラシーを培う基盤づくりに役立ち、項目数の増加は、情報の認識や識別能力に役立つと考えられる。これらの要素が今回導入部分で行った授業の中に含まれているということがあらためて確認された。

3 情報の再構成についての分析

教師が作成した名刺の情報をもとにして、自分の名刺をデザインする為にはそこに情報の再構成という作業が必要になってくる。この情報の再構成は、情報の意味や必要性、メディアの理解なくしては成り立たない作業である。

そこで、名刺を使った今回の授業が、情報の再構成が児童の中でいかにして行われ、形になって現れてきたかを通して、メディア・リテラシー能力の育成に有効であったかどうかを検証した。

授業の中で、情報とメディアを理解するために使用した名刺は、授業者の名刺である。そこに書かれている情報は全部で14種類である。以下にその項目を示す。

(1)年度 (2)身分 (3)氏名 (4)氏名のふりがな (5)自宅のメールアドレス (6)携帯電

話番号 (7)携帯電話のメールアドレス (8)所属学校名 (9)所属学校の郵便番号 (10)所属学校の住所 (11)所属学校の電話番号 (12)所属学校のファクス番号 (13)所属学校のメールアドレス (14)写真

それに対して児童がデザインした名刺を見てみると、全員がデザインに取り入れた項目は、「氏名」である。これは、書きたい情報の第1位でもある。第2位は「自分の電話番号」(93.2%)、第3位は「自分の住所」(72.7%)である。逆に教師用にはあり、児童用には出てこなかった項目としては、「携帯電話のメールアドレス」「所属学校のメールアドレス」であり、児童にしてみれば必要度の低い項目と考えられる「所属学校の郵便番号」(1項目)、「所属学校のファクス番号」(1項目)、「身分」(2項目)は、項目として出てきてはいるが、非常に少ない数となっている。それらから考えられることは、児童は自分に必要な情報を考え、選び、デザインしているということが考えられる。

児童の意欲については、記録用のビデオテープを観察したところ、自分の名刺をデザインする場面での児童の発言や独り言、教師への質問や児童同士の相談等が他の場面に比べて明らかに活発になっていることから、児童の活動意欲が高くなっている事が明らかになった。一人ひとりが積極的・能動的に活動しているといつて良い。

渡す相手に関しては、「友達」(72.7%)が群を抜いて多く、続いて「大人(先生や祖父母・両親等)」(11.4%)であった。友達に渡したい名刺の特徴としては、自分の似顔絵やサイン・メッセージ、色鮮やかな背景等が書かれている点であり、大人に渡したい名刺の特徴としては、氏名、電話番号、住所等が比較的質素に書かれている点である。このことから、渡す相手に合わせた名刺の作成(情報の選択・再構成)が行われていると考える。

以上の事から、名刺を使った今回の授業が、児童の情報の再構成をする能力育成に対して有効であるということが分かった。また、情報の再構成能力は、メディア・リテラシー能力を培う上で必要な能力であることから、今回の導入部分の授業がメディア・リテラシー能力の向上に有効な意味を持つということも明らかとなった。

V. 今後の課題

1 導入部分の実践に対して

今回の導入部分での実践は、名刺のデザインをするところまでであるが、授業の考察であげたように課題も多く浮き彫りとなっている。

名刺のデザインに関しては、他教科や領域、またはその他の諸能力との関係については今回考察できなかったが、今後の課題としたい。また、名刺の分析の仕方や、メディア・リテラシーに対する子どもたちのレディネスの図り方等も有効な方法を今後模索していきたい。

2 今後の展開に対して

名刺の作成にはコンピュータを使用することとなる。そのとき自分のデザインした下書きを、コンピュータのソフト上でいかに実現できるかが鍵となる。その為には、ある程度のコンピュータ操作に関する技能が児童に獲得されていなくてはならない。そして、そのとき、イメージとコンピュータ上のデザインをできる限り近づけることに焦点が当てられる。

その後、作成した名刺を使用して自己紹介（名刺交換会）を行うこととなる。名刺の活用と児童同士のコミュニケーション、自己評価や相互評価を目標として行っていく。また、コミュニケーションを自分たちのクラス内だけにとどめず、掲示板にのせ他のクラスや学年から色々なコメントをもらう活動を行い、また振り返り、評価をしたり、メールを通してコミュニケーションを深めたりしていけるような展開にしていきたい。

単元のまとめとして、名刺というメディアを通して、他のメディアや情報に対する意欲や関心を持つことを児童にさせていきたい。また、今回の授業や単元をこれからのメディア・リテラシー教育へのきっかけとし、さらなる実践へつなげて行かれるようにしたいと考える。

参考・引用文献

- 1) 「うっきーちゃんのテレビふしぎたんけん」
「TVブラザーズのテレビ大冒険」
「ストーリーは君しだい！ドキュメンタリーの真実」 総務省メディア・リテラシー教材
- 2) カナダ・オンタリオ州教育省編 FCT（市民のテレビの会）訳 「メディア・リテラシー
マスメディアを読み解く」 1992 リベルタ出版
- 3) 鈴木みどり編「メディア・リテラシーの現在と未来」 2001 世界思想社
- 4) 「情報が子どもに与える影響（ネット使用傾向を中心として）」に関する調査報告書 2002
財団法人コンピュータ教育開発センター

資料1 ワークシート

「メディアと情報」ワークシート

6月 日()

4年 組 名 前 _____

1 メディアとはどんなものだと思いますか。

じょうほう
情報とは何でしょう

2 名しから得られる情報じょうほうを考えてみましょう。

.....

.....

.....

.....

3 「名し」は、どんな使われ方をするのか考えてみましょう。

.....

.....

4 名しの中に書かれている情報じょうほうそれぞれについて、大切だと思うじゅんに番号をふってみましょう。

5 あなたが自分の名しを作るとしたら、どんな名しを作るか考えてみましょう。

おもにだれにわたすか

書きたい情報じょうほう

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤
- ⑥
- ⑦

資料2 アンケート用紙

アンケート

2003年7月 日 曜日

4年 男 ・ 女（どちらかに○をしてください）
*名前は書かなくていいですが、学年と男女別は書いてください

- 1 1日にテレビをどれくらい見ますか。（だいたい1週間くらいで考えて、多い時や少ない時を平らにすると1日どれくらいかな）

時間 分 くらい

- 2 家のコンピュータ（パソコン）について、あてはまるもの1つに○をつけてください。

- ①自分せんのうのコンピュータがある
②家ぞくといっしょに使うコンピュータがある
③コンピュータはない

- 3 コンピュータ（パソコン）を使ったことがありますか。

- ①ある ②ない

- 4 コンピュータ（パソコン）は1週間にどれくらい使いますか。

- ①1日 ②2～3日 ③4～5日 ④6日より多い ⑤使わない

- 5 コンピュータはおもにどこで使いますか。

- ①家 ②学校 ③家と学校同じくらい ④家や学校でない場所 ⑤使わない

- 6 コンピュータ（パソコン）を使って何をしましたか（していますか）。
*あてはまるものにいくつでも○をつけてください。

- ①ゲーム ②インターネット（ホームページを見る） ③べんきょう
④メール ⑤ワープロ（作文を書いたり日記をかいたり）
⑥しゃしんや絵を見たり加工したり ⑦音楽をきく ⑧チャット
⑨おえかき ⑩ビデオへんしゅう ⑪ホームページを作る
⑫表やグラフをかく ⑬そのた（)

- 7 いつもの生活の中で、どんなものをよく見たりきいたりしますか。見たり聞いたりする時間が多いと思うじゅん番に番号をふってください。
*見たり聞いたりしないものには番号は書かなくていいです。

- テレビ ○ラジオ ○新聞 ○本 ○CD ○インターネット ○人との会話
○絵や写真 ○町の風けいやけしき ○その他()

