

情報教育

橋本 俊彦 山岸 朋子 橋田真由美
松井 由紀 金岡 弘宣 八崎 和美
上田 雅人 今井 直人

1 情報教育と知識創造

情報教育と
知識創造

メディア創造力の
概念

従来のメディア表
現学習とのねらい
との相異点

発想力・創造力・
思考力

*1メディアで想像す
る力をはぐくむ
中川一史・北側久一
郎・佐藤幸江・前田康
裕 2008ぎょうせい

自己を見つめ
切り拓いていく力

研究の目的
研究の方法

(注)
「プロセスの自覚」
のプロセスは「知識
創造のプロセス」を
指し、「学習プロセ
ス」は「メディア創
造力を育てるための4
つの学習プロセス」
を指す

4つの学習プロセスと
12のキーセンテンス

具現化された子ども
の姿の見取り

メディア創造力の授
業を下支えする本物
体験

情報教育とは、教科のねらいを、情報の収集・整理・分析・考察・再構成・表現・評価、という一連の情報処理活動の側面からとらえた授業設計によって達成する教育である。その意味で、情報教育は、各教科・道徳・総合における知識創造を充実させる一つの授業方略であるといえる。この立場に立って、情報部会では、「メディア創造力を育む授業実践」を方略とし、各教科・道徳・総合における知識創造を充実させることをねらいたい。

OECDの学習到達度調査の結果を受け、「学力を高める」ことが重視されている。こうした課題に対し、メディアで表現し伝え合う活動は、学力を高めるための教育方法の一つとして重要な役割を果たすと考える。中川らは「メディア創造力」を「映像と言語の往復をするようなメディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性を発揮し、柔軟な思考を働かせる。感性と論理を併せ持つメディアの特徴に迫り、豊かな感性と論理的思考力を相乗的に高める。これらを通して、自己を見つめ、切り拓いていく力を育む」と定義し実践の指針としている。

メディア表現学習は、従来も情報活用能力を育成するための学習ととらえられてきた。メディア創造力の定義の中で大事なものは、「メディア表現学習を通して」という部分である。メディア創造力で育成すべき力は「発想力」や「創造力」「思考力」なのである。情報活用は表現の一つの手段であって、目的ではない。ここが情報活用能力におけるメディア表現のとらえ方との大きなちがいである。何が必要とされ、そのためにどう企画して、どのように表現していくのかという発想や創造性がより重視され、どのようなテーマが効果的なのか、映像に対してどのような言葉が適切なのか、といった問題解決のための思考力がいっそう重視される。また、それらは子ども自らが課題意識を持ち、自分の体験を基にした思考でなくてはならず、他からの情報を引用するだけでなく、人やものとかかわりながら練り上げていくものでなくてはならない。さらに、メディア創造力の定義で着目したいのは、「自己を見つめ、切り拓いていく力」である。これは自分の表現や自らの学習そのものを、分析的・反省的に思考していくことである*1。このような思考はメタ認知力と呼ばれ、有意味化したことを分析的に判断したり、学習課程そのものを反省的に思考したりすることである。子どもの自覚が高まると、学習を相互に関連づけたり、多様な気づきを生み出したりすることができるようになる。さらに、自分自身の学び方を客観的に判断できるようになる。これが「切り拓く」ことととらえられる。

そこで今年度情報部会では、メディア創造力育成の定義のもとに、その力が具現化された子どもの姿を想定し、その姿を目指す授業設計と、教師の支援を明らかにすることを研究の目的とする。研究の方法として、中川は、「メディア創造力」の概念を特徴づけるキーセンテンスを『「メディア創造力」育成のための教師の着目要素」として12項目挙げ（表1）、それを4つのプロセス（表2）に当てはめた。情報部会では、それをもとに授業設計することとする。

- 1) リアルで必然性のある課題を設定する
- 2) 好奇心や探究心、発想力、企画力を刺激する
- 3) 本物に迫る眼を養う
- 4) 自分なりの視点を持たせる
- 5) 差異やズレを比較し、実感させる
- 6) 映像と言語の往復を促す
- 7) 社会とのつながりに生かす
- 8) 建設的妥協点
- 9) 失敗体験をうまく盛り込む
- 10) デジタルとアナログの双方の利点いかす
- 11) 基礎基本にかえる
- 12) 自己をふり返る

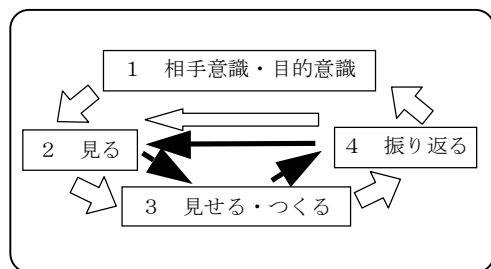


表2 4つの学習プロセス

表1 12のキーセンテンス

さらに、昨年度の反省から、次の3点に留意する。

①子どもの姿を具体的に想定する

メディア創造力の具現化された姿を見取るために、具現化に対する観点の細分化を試みる。それは、学習プロセスに対応させたキーセンテンスの細分化ともいえる。キーセンテンスを子どもの活動レベルで想定する。

②学校現場での本物体験を探り、活動の根本に位置づける

学校現場における本物体験とは何だろう。コンピュータの飛躍的な進歩で、本物に近

いようなガイドブック、新聞、ポスターなどが制作できるようになった。本物に近い作品を作ることも本物体験ととらえられるだろう。本物の新聞やポスターから、制作の条件を学び、近づけていこうとするところに興味・関心が想起されるであろうし、自らの学習のゴールを理解することもできる。また、実際にプロの人達から学ぶこと、現実に社会で行われている仕事を体験することなども本物体験ととらえられる。いずれにせよ、何かを作って終わりという活動ではなく、自分たちが作ったもの、起こした行動により、周りを変えることができることが、子どもにとっての本物体験なのではないかと考える。

メディアの活用

③メディアの効果的な活用

メディアの活用意図を明確にする。例えば、「わかる」から「できる」へ促すメディアの活用、情報の送り手と受け手の意識を明確に持たせるメディアの活用、自分の考えをメタ認知できるようなメディアの活用等が考えられるが、活用の意図をはっきりさせ、その効果を考えていく。

2 情報教育における「プロセスの自覚」を促す・活かすために

(1) 情報教育における「よさ」

自己を高める

情報の作り手・受け手としての立場を明確にした個が、相互作用によって、互いに自己を高め合っていくことができること。自己を高めるといことは、ここでは、見る目を高めること、作品の質を高めること、共同作業の質を高めることができるようになること。また、その変容が自分で理解できることととらえる。

(2) 「よさ」の共有のための手だて

① 可視化

有意味化されるまでの思考方法・内容・学び方

可視化するものは有意味化された知識、有意味化されるまでの思考方法・内容、学び方である。可視化する目的は、自己の学びをふり返し、自己の変容を、次の学習に生かしていこうとする態度と能力を育てるためである。

可視化するにあたって、12のキーセンテンスを視点とする。キーセンテンスは、教師が授業設計する時の着目要素であるが、言い換えれば子どもにつけたい力でもある。これを視点として可視化することが、「よさ」を共有することにつながる。例えば、「相手意識・目的意識をもつ」ことの要素として、1)リアルで必然性のある課題を設定するというキーセンテンスが挙げられる。本当に追求する意味のある課題なのか、だれに必要とされているのか、自己満足で終わっていないか等の視点で可視化する。それは「振り返る」場で、活動全体を通してふりかえりが素材として扱われるかもしれない。また、「見せる・つくる」場で、常にそのような意識を持って、互いの作品や活動の様子を見合うことかもしれない。

可視化されるものは、作品、個やグループのふりかえり、発言等であり、視点を持たせるためには、ルーブリックやポートフォリオを用いるなど、内容、方法は教科・発達段階により、それぞれ工夫することが必要である。

② 「かかわり」

「よさ」を認知できる「かかわり」

子どもが「よさ」を認知できる「かかわり」を設定したい。それは、他からの客観的評価が自分の作品の質の向上に役立つと理解できる、さらに、具体的にどのようにすれば質を向上することができるのかをつかめる「かかわり」である。そのような相互評価の場を教師はどのように設定すればよいのかを考えていきたい。

まず、可視化と同じように、キーセンテンスの要素を視点とし、具現化してほしい子どもの姿を明らかにする。次に、その姿が具現化するための「かかわり」を設定し、手だてを講じる。例えば、「見せる・つくる」ことの要素として6)映像と言語の往復を促すというキーセンテンスが挙げられる。映像と言語の特性を理解し、どのような組み合わせで表現することが、自分の思いをよりの確に相手に伝えることができるかを他からの客観的評価を受けて手直ししていこうとする場を持つ。その場では、キーセンテンスを視点とした評価が行われるようにする。その視点のもとになるのは、「見る」場で養った本物を見る視点である。さらに、「見せる・つくる」「振り返る」場の中に「見る」場にもどる活動を位置づけることで、さらに本物を見る目が向上することを期待する。「よさ」を共有する「かかわり」では、子どもの見る目を育てていくことが大切なのである。

本物を見る視点

③ 実践的自覚へのデザイン

子どもには、自分の作品をよりよいものにしようとする態度、思考、技能を、他との相互作用の中で育ててほしいと考える。それらが制作する対象によって、選ばれ、組み合わせられ、自分なりの学び方を構築できるようになった時、実践的自覚の姿と考える。その姿は、メディア表現学習においては、自分が「情報の送り手」と「情報の受け手」という立場であることを意識しつつ、それぞれの立場に立って情報というものをとらえ、情報をより自分の思いや考えを表現できる形にしていこうとする姿であると考えられる。