

(研究ノート)

## 児童の情報活用能力の育成と評価について

A Study Note on the Development and Evaluation  
of Media-Literacy in Children

三宅 正太郎  
Masatarou Miyake

あらまし：情報活用能力を育成する際に、情報活用能力をコンピュータ操作に限定することなく自分の知識獲得やメッセージ生成する能力として捉え、それらの能力の育成を援助する道具としてのビデオやコンピュータ等のメディアがあると捉えた。さらに、それらメディアの機能をよりよく使いこなし、知識獲得やメッセージ生成、あるいは、情報伝達のための操作技能の育成が鍵になると捉え実証研究を進めてきた。結果、小学校の低学年でも、メディアを適切に選んで与えてみると実施可能であることがわかった。

キーワード：視聴覚教育 情報活用能力 メディアリテラシー 情報発信能力 情報表現能力  
小学校教育 イメージマップ

### 1. はじめに

今日、児童・生徒の主体的な体験的活動を教育活動の中に積極的に取り入れることの重要性が叫ばれている。体験活動を通して興味・関心を高め、自ら積極的に学習を進め、その成果を何らかの形で表現できる子供を育てることにある。特に、情報化社会においては、氾濫する情報などに押し流されることのないように、情報を読み取って判断・選択・批判できる、といった情報活用能力を身につけなければならない。

情報を主体的に選択できる個性と、選択した情報を適切に処理することによって、そこから新しい情報を生み出す（創造）ことは、社会の情報化が急激に進展する21世紀の中核となって活躍する現代の子供たちに、ぜひ育てなければならない大切なことである。

### 2. メディアを情報活用能力育成の手だてとしてとらえる背景

テレビ・ビデオを始めイラストなど映像による情報は児童にとって身近なものである。映像による情報の活用能力について、私たちは、昭和55年度以来、「映像視聴能力の育成に関する基礎的研究」、「視聴能力測定法の開発に関する実証的研究」を行ってき、昨年度はビデオ番組を作ることで子どもたちの表現能力を高めることができることを示した。この中で、その能力の育成を援助する道具としてのビデオやコンピュータ等のメディアがあり、それらメディアの機能をよりよく使いこなし、自分の知識獲得やメッセージ生成あるいは情報伝達のための操作技能があると考えられる。

故に、筆者らは情報活用能力を、特定のメディアに依存しない情報活用能力と、特定のメディアに依存した情報活用能力の2種類に分けて考えている。

特定のメディアに依存しない情報活用能力には、コンピュータ、VTRなどさまざまなメディアを使う上でどのメディアを使う場合でも共通して考えなければならない事柄がある。つまり、何のために使うのか（情報収集、保存、分析、伝達等）、目的に照らしてメディアの使用はよいのかをチェックする。使うにあたって、何を伝え、表明するために使うのか、それらはどの様に受け止めていけばよいのか等をハッキリとさせること。つまり、いわゆる問題解決能力と呼ばれている事柄であり、それらの活動をモニターする力としてのメタ認知能力や、表現したいことを作り出すメッセージを生成する能力である。

しかし、一方、メディアにはそれぞれ固有の約束ごとや操作方法などがある。文字情報の場合では、文字を認識する力や文章のレトリックあるいは文法知識などがなければ正しく情報を理解することが出来ないし、また、自分の意図を正しく伝えることもできない。さらに、ビデオや映画などの映像コードを使った場合、言語や文字の場合以上に意味の多様性をもっており、映像のつながり一つで何とでも解釈できる幅をもっている。

ゆえに、このメディアの持つコードの特徴をよく理解して、使いこなすことが必要である。よって、次に示す情報活用能力を想定した。

1 特定のメディアに依存しない情報活用能力

- ・メッセージ生成能力
- ・メタ認知能力
- ・問題解決能力

2 特定のメディアに依存した情報活用能力

例えば：VTRなどの映像視聴能力

コンピュータ活用能力

印刷物などの読書力

社会科での地図の読図力

児童にこうした能力を育成するには、児童自らが映像メディアを利用し、映像情報の提供者としての体験をすることである。すなわち、映像を見て、理解するという「受け手」の立場から、積極的に自ら映像を作り出す「作り手」、更により深い理解に基づいた「使い手」の立場へと変容させることが有効と考える。

映像制作過程では、情報の収集、選択、画面構成、撮影、編集、発表などの活動を伴う。こうした活動を通して、映像表現の効果を上げる様々な技法やテクニック、映像のレトリックなどの働きに気付くことができ、児童の映像情報に対する見方、考え方を代えていくものと考え、さらにまた、これらの事柄は、情報科社会に対応できる能力の育成に関係するものと考え。

児童の情報活動の育成と評価についての研究ノート

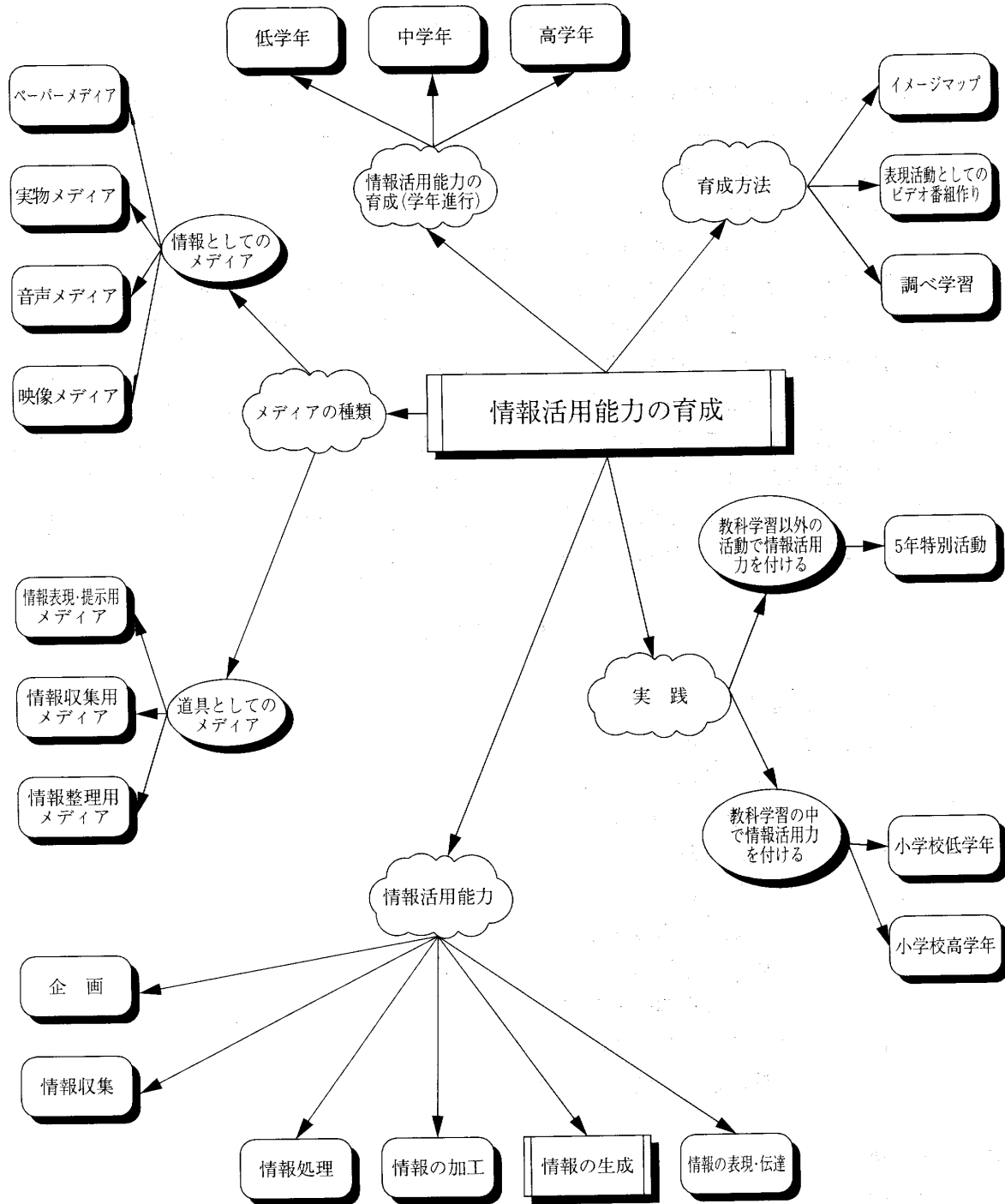


図1 情報活用能力育成の領域

### 3. 研究の目的

われわれは、情報活用能力を狭くコンピュータの操作に限定するのではなく、コンピュータもメディアの一つであると捉え、広くメディアリテラシーを、

「見る」：「知識理解」

「使う」：「メディアの操作方法」

「表す」：「メディアを用いての表現能力」

の3段階と捉えた。昨年度は小学校3年生から6年生までの児童にビデオカメラを持たせて、表現していく活動を体験させた。この活動を通して、ビデオカメラを活用した番組作りに対する児童の意識・態度の変容を捉えようとした。

今回の報告は、児童に取材や記録にカメラやビデオカメラを持たせて、それらから獲られた情報を整理加工して自分たちが伝えたいものを作り上げ、最後にそれらをビデオの番組として表現できるようにする活動を通して、紙や、写真機やビデオカメラを活用した番組作りに対する児童の意識・態度の変容を捉え、メディアを使うことを通して児童の情報活用特に表現能力の育成について知見を得ることにある。

### 4. 研究の方法

#### (1)方法：実施計画

##### (A) 小学校低学年

1年生生活科 1学級

「あきをみつけよう」

##### (B) 小学校高学年

5年生社会科 2学級

「伝統にいきる工業」

「中小工業団地」

(指導の流れは資料参照)

##### (C) 5年生特別活動 1学級

「昔の遊び」他

#### 実施計画

##### 事前段階

##### 事前調査

・SD評価尺度

・イメージマップテスト

##### 第1段階

問題意識を高める

##### 第2段階

資料収集・情報収集

記録・取材 (班別・テーマ別活動)

## 児童の情報活用能力の育成と評価についての研究ノート

### 第3段階

資料整理、(個人、班別)

### 第4段階

追加資料の収集

### 第5段階

資料の分析処理・加工(班別、全体)

・イメージマップテスト

### 第6段階

情報生成、情報の関連づけ(班別、全体)

情報表現

### 第7段階

ビデオ作品にまとめる(全体で一つのテーマにまとめ関連づける)

事後段階

事後調査

・SD評価尺度

・イメージマップテスト

### (2)調査対象

大阪府内公立小学校

1年生活科 1学級(A校)

5年社会科 2学級(B校)、(C校)

5年特別活動 1学級校(D校)

### (3)実施期間

平成3年9月から12月

### (4)活用メディア

#### (A) 道具としてのメディア

情報収集用メディア：インスタントカメラ、35ミリカメラ、レンズ付フィルム、ビデオカメラ、テープレコーダ、探検カード、取材メモ、

情報整理用メディア：模造紙、ポストイット、ハイパーメディア(パソコン)、ビデオ編集機、イメージマップ、探検地図、発見カード  
パソコンソフト(グラフ作成、絵画作成、表計算、ビデオコントロール)

情報表現・提示用メディア：模造紙、ビデオモニター、VTR、OHP、アルバム、ビデオ作品

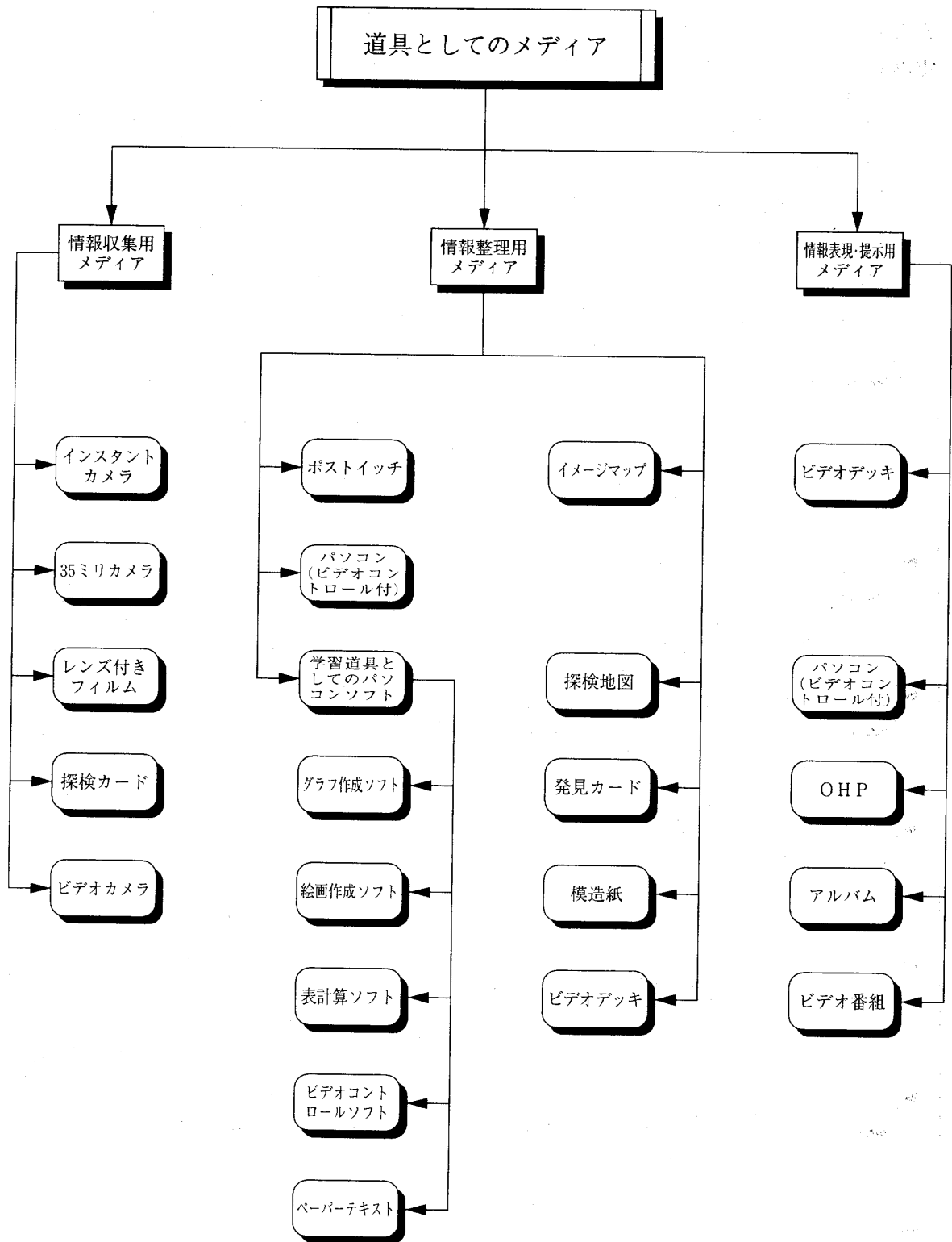


図2 道具としてのメディア

(B) 情報としてのメディア

ペーパーメディア：フィールドノート、探検カード、ポストイット、模造紙、文献資料  
教科書・資料集、パンフレット

映像メディア：写真、ビデオ、イラスト、TR、テープ

児童の情報活用能力の育成と評価についての研究ノート

音声メディア：音声テープ、レコード、CD

実物メディア：採取物（ドングリ、いちょうなど）、制作物（模型、造形など）

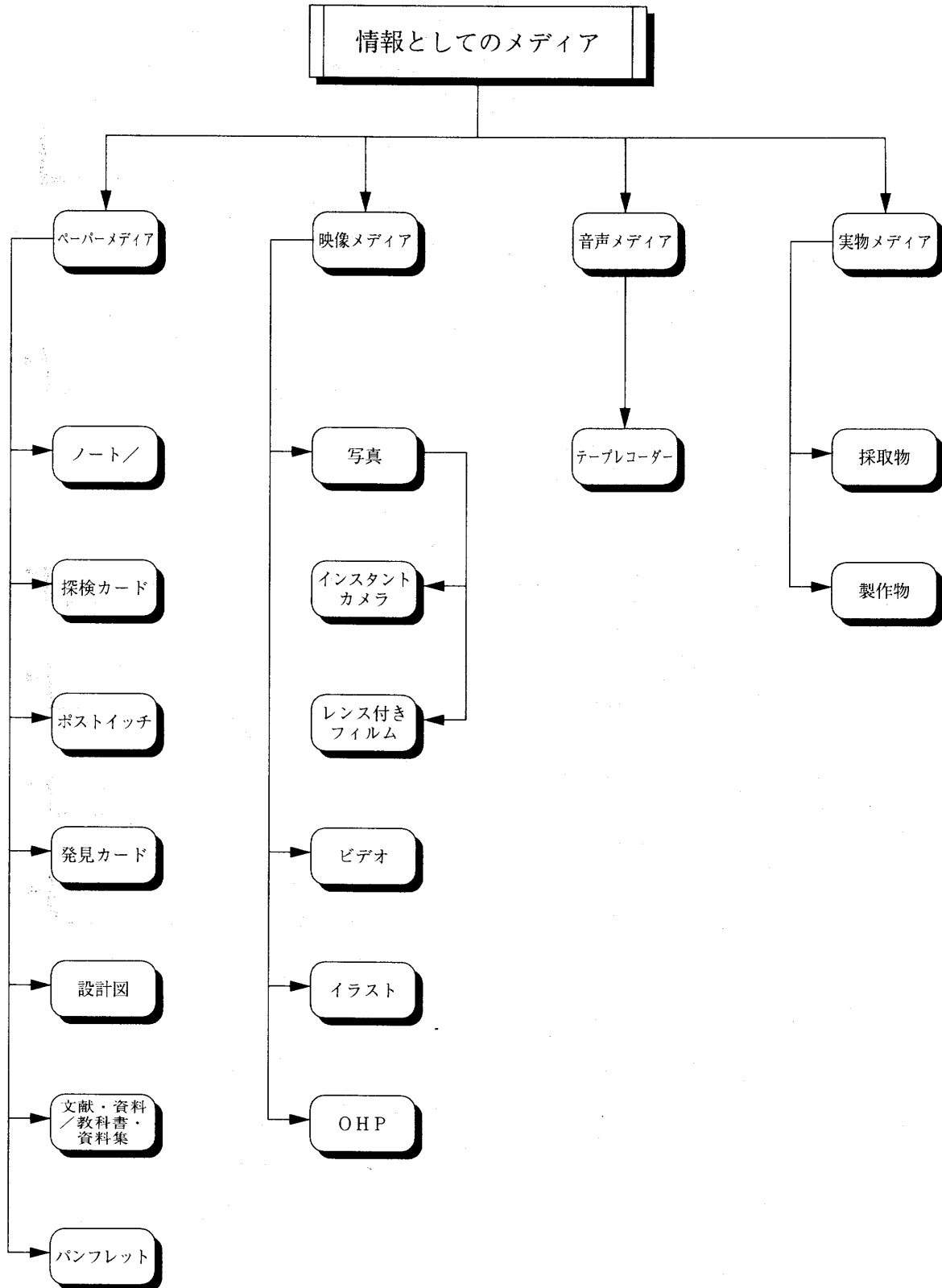


図3 情報としてのメディア





(イ) 連想語の内容分析

イメージマップに表れた連想語を、その内容に従って分類する。

- A メディアの使い方に関する連想語
- B ビデオ作品の制作意欲や態度に関する連想語
- C 書かれている連想語の具体性

(B)「SD評価票」：「ビデオ番組作り」に対する児童の意識を捉える記入用紙。

「おもしろい…つまらない」のような対の語を30項目用意し、それぞれの項目は5段階尺度。因子分析により、因子構造とそのプロフィールの変化からビデオというメディアに対する児童の意識の変化を捉える。

(C)制作ビデオ番組

(D)授業記録(VTR)及び監察記録

(E)探検カード・学習カードなどの内容分析

ビ デ オ 番 組 づ く り

	ひじょうに	どちらかといえ	どちらでもない	どちらかといえ	ひじょうに		
1	きょうみがある	ア	イ	ウ	エ	オ	きょうみがない
2	かっこいい	ア	イ	ウ	エ	オ	かっこよくない
3	すっきり	ア	イ	ウ	エ	オ	ごちゃごちゃ
4	はっきり	ア	イ	ウ	エ	オ	ぼんやり
5	やわらかい	ア	イ	ウ	エ	オ	かたい
6	くるしい	ア	イ	ウ	エ	オ	らかな
7	つまらない	ア	イ	ウ	エ	オ	たのしい
8	げんきな	ア	イ	ウ	エ	オ	つかれた
9	すいすい	ア	イ	ウ	エ	オ	もたもた
10	にがて	ア	イ	ウ	エ	オ	とくい
11	きらい	ア	イ	ウ	エ	オ	すき
12	やりやすい	ア	イ	ウ	エ	オ	やりにくい
13	ややこしい	ア	イ	ウ	エ	オ	かんたん
14	めがさめる	ア	イ	ウ	エ	オ	ねむくなる
15	あたたかい	ア	イ	ウ	エ	オ	つめたい
16	くらい	ア	イ	ウ	エ	オ	あかるい
17	おもしろい	ア	イ	ウ	エ	オ	つまらない
18	すばらしい	ア	イ	ウ	エ	オ	くだらない
19	ためになる	ア	イ	ウ	エ	オ	ためにならない
20	こわい	ア	イ	ウ	エ	オ	やさしい
21	かんたん	ア	イ	ウ	エ	オ	むずかしい
22	あっさりした	ア	イ	ウ	エ	オ	くどい
23	きゅうくつな	ア	イ	ウ	エ	オ	のびのびした
24	あんしんな	ア	イ	ウ	エ	オ	しいばいな
25	やくにたつ	ア	イ	ウ	エ	オ	やくにたたない
26	あきる	ア	イ	ウ	エ	オ	あきない
27	はやい	ア	イ	ウ	エ	オ	おそい
28	うれしい	ア	イ	ウ	エ	オ	かなしい
29	おこられる	ア	イ	ウ	エ	オ	ほめられる
30	はっきりした	ア	イ	ウ	エ	オ	ぼんやりした

図 5 SD評価表

指 導 案

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）1次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 見学内容を考える。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
見学して くる内容を 考える。	20		ノート	個	ビデオ番組にする 時、何を取材したら いいか、メディアは 何を使ったらいいか 考えて、見学内容を 考えるようにしなさい	各自、ノートに見学 していただくことをま とめる。

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）2次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 工場見学をし、前時に考えた内容を調べてくる。

下位目標	時間	授業のながれ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
工場見学を し、班で調 べる。	60	班単位で、工場 を見学する。	ノート	個	後で、ビデオ番組に できるように、次回 の見学時に何をどの メディアを用いて取 材するのか考えなが ら、見学する。	
		質問をする。	ノート	個		

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）3次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 見学してきたことを整理し、次回の取材内容について考える。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
見学して分 かったこと をまとめ る。	20	分かったことを 発表する。	ノート	個	分かったことを項目 毎に発表させる。	分かったことを項目 毎に発表する。
	10	今回の見学で見 落とししたり、聞 き落とししたこと 等を発表する。				
メディア利 用を考え る。	15	どこで、どのメ ディアを利用す るのか、考えて 話し合う。			取材のときに用いる メディアについて考 えさせる。	ビデオを使うとこ ろ、35mmカメラを使 うところなどについ て考える。

児童の情報活用能力の育成と評価についての研究ノート

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）4次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 第2次見学（取材）をし、情報収集をする。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
各班毎、お互いに協力しあい、情報を収集する。	90	メディアを使って、情報収集をする。  詳しく聞きたいことを質問する。	ビデオ 35mmカメラ	個班	取材の際は、企業秘密に関することもあるので工場の人に許可をもらってから撮影すること。	

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）5次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 収集してきた情報を発表できるようにする。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
必要な資料を選択する。	45	撮影してきたビデオや写真で使用するものを選択する。	35mm写真 ビデオ	班	分かりやすい場面を選択させる。	どれが分かりやすいか考えて写真やビデオを選択する。
映像資料として不足している物を作成する。	60	必要に応じて撮影できなかった物について図や絵などで、資料を作成する。	画用紙 (図・絵)	班個	撮影できなかった場面などを図や絵で補足資料を作成させる。	企画室や社長室の様子を思い出して、図で表す。また、製品についてパンフレットをもとに絵で表す。
資料の説明を作る。	〃	模造紙に付ける資料の説明を考える。			模造紙の説明は、できるだけ簡単にさせる。	相談して、説明を考える。
資料のレイアウトを考え模造紙にまとめる。	45	班で発表にそって、レイアウトを考え、まとめる。	模造紙 35mm写真 図、絵	班	写真、図、絵のレイアウトを考えさせる。必要に応じて、ビデオを使わせる。	相談しながら、発表分担を考えながら模造紙にまとめる。
発表会用の説明原稿を作る。	20	班で、発表分担を決め、発表用の原稿を作り、検討する。	原稿用紙	個	できるだけ詳しく分かりやすい原稿を作らせる。ビデオを使うとき、発表のどこで使うのか考えさせる。	発表分担にそって原稿を作り、班で推稿する。

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）6次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 各班で調べたことを発表する。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
各班の発表	10 × 4	発表を聞き、質問があるときは、する。	模造紙 写真 図 絵 ビデオ	班	資料を用いて発表させ、質問があるときはさせる。	協力して、発表する。

三宅 正太郎

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）7次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 中小企業団地川口プラスチックをビデオ番組にまとめるシナリオを作る。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
前時の復習と確認	10	初め、復習カード作成作業	カード	個	「班で発表したことをカードに書きなさい。」	各自、班で発表した項目をカードにする。
番組としての流れを考える。	10	番組としての流れを考える。	黒板	一斉	「ビデオ番組にする時の流れを考えましょう。」 4つの班の発表内容をもとに考えさせる。	『わかったこと』は、外の班と重なっているのを、 ①原料、機械について ②製品について ③人に関係することについてに分けて、最後に ④中小企業団地についてを加える。
	5	粗筋のそってカードを貼る作業	模造紙 カード	一斉	「カードを模造紙に貼りましょう。」同じものは重ねて関係のあるものは並べて貼らせる。	①a:原料について b:機械について ②製品について ③a:工場について b:働いている人について
	20	流れの点検確認作業	模造紙 カード	一斉	「流れとしておかしいところはないでしょうか。」	①bの後にcとして内職を入れた方がいい。 ②の後にデザインしている人を入れて、③b:働いている人についてにつなぐといい。そして、最後に③a:工場についてとして川口プラスチックの分をまとめるといい。 粉碎機を製品の後に入れて、原料として再利用していることを付け加えるといい。
番組の流れをおさえる。	5	番組の流れの確認	カードを貼った模造紙	一斉	流れを視覚で、確認させる。	

教材名 川口プラスチック（中小企業団地）8次

単元名 中小工場

柏原市立玉手小学 氏名 奥野 忠行

本時の目標 ビデオ番組にまとめる。

下位目標	時間	授業の流れ	学習方法		教授活動 発問・留意事項・表現	学習活動 思考・表現・行動
			メディア	形態		
収集した情報や図や絵などをもとにして、ビデオ番組を作る。	45	番組を作る。	ビデオ 写真 図 絵など	班	交代で、ビデオに収録させる。	映像資料に説明を付けて番組にする。

## 5. 結果と考察

### (A) イメージマップの結果と考察

#### ○イメージマップに表された連想語の数の分析

##### (ア) 連想語の数の分析の結果

事前調査では、第1次連想は平均3.9語、第2次連想は平均6.2語、合わせると平均10.1語書き表されている。一方、事後調査では、平均13.0語連想され、約3語平均増加していた。また、事前と事後の間で第2円の語数では、統計的に有意な増加が見られた。

##### (イ) 連想語の内容分析の結果

事前では、書かれている連想語は抽象的で観念的な内容が多い。実践群では、具体的な活動を体験することにより、書き表される連想語が具体性を帯び、さらに自分がその時に感じ考えた連想語が多く見受けられるようになった。しかし、中には体験からくる具体性に欠けしかも、観念的で抽象的な内容が見受けられる児童もいた。この子たちは、制作活動に参加していたかどうかを確かめる必要がある。

#### ○イメージマップに表された連想語の内容分析

### A メディアの使い方に関する連想語

ビデオ作品の制作活動を進めるに従って、カメラやビデオ、あるいはマイクなどの撮影機材や編集機材についての連想語や、それら进行操作するための知識や知恵、また、画面の雰囲気をもりあげるためのBGMや効果音、「アフレコ」など作品を制作する上での技術に関する事柄など専門的な知識が増え、またそれらの関連が明確になって来ている。

### B ビデオ作品の制作意欲や態度に課する連想語

ビデオ作品の制作に対する情意的反応が、「興味がある」「面白そう」「楽しそう」「簡単そう」「面白い」「やりたい、やってみたい」など肯定的・積極的で楽観的であったものが、活動を通して「思ったよりむずかしい」「思っていたより簡単だった」など現実的になり、また、「つらかったけど、できてうれしい」「○○ちゃんと一緒に作れてよかった」と力を合わせて努力し、完成した喜びを率直に表している。

### C 書かれている連想語の具体性

事前においては作品制作を体験する前であるので、でき上がったビデオ作品を見る者の立場から捉えており、書かれている連想語は抽象的で観念的な内容が多い。ところが、制作活動を通し、具体的な活動を体験することにより、書き表される連想語が具体性を帯び、さらに自分がその時に感じ考えた連想語が多く見受けられるようになった。

(B) 「SD評価票」の結果と考察

次に「SD評価票」というのは、オスグッド(Osgood, C. E.)の開発したSD法(Semantic Differential Technique: 意味微分法)を用いて「ビデオ番組作り」に対する児童の意識を捉えるための記入用紙のことである。

例えば「おもしろい……つまらない」のような対の語が30項目用意されており、それぞれの対の語の間は5段階の尺度になっている。それぞれの項目(対の語)について、その尺度上でどの段階が自分の感じに近いのか、直観的に記入してもらい、平均値のプロフィールを比較したり、因子分析を行って共通根を求めたりする方法である。

表 SD評価票の因子分析結果

			第1因子	第2因子	第3因子	コミュニティ
17	おもしろい	つまらない	0.740	-0.182	-0.318	0.682
25	やくにたつ	やくにたない	0.691	-0.121	-0.204	0.534
18	すばらしい	くだらない	0.684	-0.122	-0.343	0.600
1	きょうみがある	きょうみがない	0.680	-0.305	0.019	0.556
19	ためになる	ためにならない	0.678	-0.097	-0.148	0.491
26	あきる	あきない	-0.654	0.064	0.345	0.550
11	きらい	すき	-0.636	0.224	0.236	0.510
7	つまらない	たのしい	-0.622	0.165	0.389	0.565
2	かっこいい	かっこよくない	0.582	-0.338	0.240	0.511
28	うれしい	かなしい	0.543	-0.010	-0.383	0.441
4	はっきり	ぼんやり	0.430	-0.141	0.361	0.335
21	かんたん	むずかしい	0.001	-0.691	-0.196	0.515
12	やりやすい	やりにくい	0.315	-0.614	-0.327	0.584
9	すいすい	もたもた	0.257	-0.603	-0.211	0.474
27	はやい	おそい	0.078	-0.583	-0.214	0.391
5	やわらかい	かたい	0.142	-0.556	0.064	0.334
10	にがて	とくい	-0.310	0.550	0.153	0.422
24	あんしん	しんぱい	0.057	-0.504	-0.172	0.287
3	すっきり	ごちゃごちゃ	0.397	-0.491	0.009	0.399
23	きゅうくつ	のびのび	-0.077	0.102	0.686	0.487
16	くらい	あかるい	-0.253	-0.001	0.622	0.450
13	ややこしい	かんたん	-0.144	0.459	0.581	0.569
20	こわい	やさしい	-0.285	0.208	0.579	0.460
6	くるしい	らくな	-0.001	0.508	0.548	0.558
14	めがさめる	ねむくなる	0.231	-0.241	-0.517	0.379
30	はっきりした	ぼんやりした	0.247	-0.300	-0.511	0.441
15	あたたかい	つめたい	0.293	-0.121	-0.478	0.330
8	げんきな	つかれた	0.162	-0.389	-0.457	0.387
22	あっさりした	くどい	0.241	-0.394	-0.342	0.331
29	おこられる	ほめられる	-0.303	0.238	0.095	0.158
	共 通 性		5.450	4.094	4.158	

## 児童の情報活用能力の育成と評価について(1)

「SD評価票」の記入結果を主因子法により因子分析を行い、6因子解を抽出した。

第1因子は「興味・関心（興味がある、かっこいい、楽しいなど10項目）」と命名した。以下、第2因子を「操作の簡便性（楽な、簡単な、早いなど5項目）」、第3因子を「恐怖感（暗い、怖い、窮屈ななど3項目）」、第4因子「安心感（柔らかい、安心な、役に立つなど4項目）」、第5因子「明瞭性・親和性（すっきり、はっきり、元気ななど8項目）」、第6因子「主体性（怒られる、苦手の2項目）」と命名した。

全般を通して、事前調査が一番積極的かつ肯定的な結果を示している。

- ・ 第1因子「興味・関心」の領域では、事前・事後調査とも積極的かつ肯定的であり、ほとんど変化がない。しかし、「あきない」「うれしい」などの項目では少し消極的な方へずれている。

実際に体験するしないにかかわらず、興味・関心は余り変化しないのかも知れない。

- ・ 第2因子「簡便性」の領域では、事前調査に比較して事後調査で1ランクほど下がっている。

実際に制作体験を経験することにより、事前調査において楽観的に見ていた操作や手順などを含め、思ったより簡単にはできないことを体験したからだと考えられる。これはイメージマップにおいても関連したことが表れている。

- ・ 第3因子「恐怖感」の領域では、ほとんど恐怖感を感じておらず、変化していない。
- ・ 第4因子「親近性」の領域では、実践群が事前・事後調査を比較してあまり変化がない。
- ・ 第5因子「明瞭性」の領域では、事前調査より0.5ポイント低くなっている。なれない制作活動で、くたびれたり、自分たちが思うようには撮影できないなどの体験を持ったために、その影響が出ているのではないかと考えられる。

イメージマップとSD評価票の結果から、ビデオ作品の制作活動を行う以前から、ある程度、制作に対して興味・関心があり、知識や好意的な感情や意欲が表れたものと考えられる。しかし、それらは、ただビデオ作品を見る立場から形作られたもので、積極的ではあるが楽観的で非現実的などところがある。それが、ビデオ作品の制作を体験することにより、より現実的で具体的なものとなっていく姿をうかがうことができる。

## 6. おわりに

この制作活動の観察結果と2回の意識調査を通して次のようなことが分かった。

- ・ メディア利用の基礎的事項を明確に説明さえしておけば、児童にもメディアを使用させることができる。インスタントカメラ、写真機、ビデオカメラは、小型軽量化、操作の簡素化により、児童はカメラやビデオカメラの操作にすぐに慣れ、自分の道具として使っていた。

- ・ビデオ作品の制作活動は、児童が協力し一つの目標を達成しようと問題意識を継続させることができる点から、優れた学習である。
- ・身近にあるメディアを利用することで、児童の表現力を豊かにし、表現する場を広げることができる。
- ・自分たちの調べてきたことを探検地図での「色付き毛糸」や、模造紙にポストイットで集約することにより、関係を付ける作業を行うことにより低学年でも友だちの得た学習経験を自分のものに関連付けることができる。
- ・インスタントカメラの場合、すぐに結果が現れる故、自分の記録したいものが取れているかどうかの判断ができ、すぐに取り直しをするなど情報の選択修正が可能であり、低学年児童にも容易に操作できる。その結果、この子らのものを捉える視点が鋭くなってきた。

児童自らが自分の体験の中から知識を獲得し、形成していく情報活用能力を援助するメディアのあり方について、今後更にデータを詳しく分析していきたい。

なお、この報告は、大阪府科学教育センター共同研究視聴覚教育研究の一貫として行い、また、文部省科学研究助成費「児童の情報活用能力の育成と評価に関する実証的研究」（研究代表三宅、一般研究C（02680245））の援助を得た。

この研究には、杉森良光、安福敏夫、山田敏明、北川和子、(以上大阪府科学教育センター)、衛藤眞知子（大阪市立木川小学校）、縄田浩二（堺市立平岡小学校）、奥野忠行（柏原市立玉手小学校）、長谷川健二（豊中市立桜塚小学校）、加賀康弘（箕面市立豊川南小学校）の各氏の協力を得た。紙面をもって謝意を表します。

### <文 献>

三宅正太郎・神月宏・小寺英雄「映像視聴能力測定法の標準化に関する基礎的研究」放送文化基金研究報告書（2）1984

三宅正太郎「学習意欲を高める教授行動の分析に関する研究（1）」、大阪府科学教育センター教育計画研究室「研究紀要」第4号、1985

三宅正太郎・神月宏、小寺英雄「映像視聴能力の評価に関する実証的研究（1）－「説明文」的映像と「物語文」的映像を利用して－」、日本視聴覚教育学会「視聴覚教育研究」第13・14号、1983

三宅正太郎・神月宏・小寺英雄「映像視聴能力の評価に関する実証的研究（2）－映像受容（記憶・理解）能力の測定・評価問題の開発について－」、日本視聴覚教育学会「視聴覚教育研究」第15号1984

縄田浩二・三宅正太郎「小学校におけるハイパーメディアの活用」、CAI学会研究報告 Vol.90 No.5、1990

視聴覚プロジェクト「児童のメディアリテラシーの育成について」、大阪府科学教育センター研究報告集録第106号、1991

三宅正太郎他「映像視聴能力の育成に関する基礎的研究」、大阪府科学教育センター研究報告集録 第97号、1984