

明日の教室 2011.10.1

# 授業に関わって

教育方法の変遷について／メディアリテラシー教育について  
／外部と連携した授業について

千葉大学教育学部教授 藤川大祐  
(教育方法学・授業実践開発)

## プロフィール

1965年東京生まれ。メディアリテラシー、ディベート、キャリア教育、数学等、教科・領域の枠組みを越えた授業づくりを研究。  
NPO法人企業教育研究会理事長。  
Twitter: @daisukef (ブログ、Facebook等もご覧ください。)

学校・家庭でできる  
メディアリテラシー教育  
ネット・ケータイ時代に必要な力

藤川大祐 著



## 1. 授業づくり／授業研究のトレンド

1960年代 教育内容

スプートニク・ショック（1957年～）／経験主義と系統主義／  
水道方式（遠山啓）／「人間の歴史」の授業

1970年代 教材

仮説実験授業（板倉聖宣）／民間教育団体、活発に／齋藤喜博

1980年代 教育技術／教授行為

教育技術の法則化運動（向山洋一）※現在のTOSS／授業づくりネットワーク

1990年代 学習者

静岡市立安東小学校（築地久子）／生活科／支援／「学びの共同体」

2000年代 学力／学校と学校外との関係

「生きる力」／総合的な学習の時間／分数のできない大学生／  
百ます計算／PISA型学力／『学び合い』

2010年代 教育の再構築へ（?）

## 水道方式

水源地から水道管が分かれていくように、典型的な計算から特殊な計算へと、計算指導の体系を作った。遠山啓ら、数学教育者協議会（数教協）による。

$$\begin{array}{r} 22 \\ + 22 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 22 \\ + 29 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 22 \\ + 92 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 22 \\ + 20 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 22 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

タイル等の半具体物を用いる。数を「量」として扱う。

生活単元学習への批判。体系的な算数・数学教育へ。

## 仮説実験授業

「授業書」と呼ばれる教材兼指導案を用いて、誰でも科学の授業ができることを目指して開発された授業。板倉聖宣らが1963年に提唱。1970年代、さまざまな授業書が出版される。1980年代には月刊誌『たのしい授業』創刊、『歴史の見方考え方』等の社会科の教材も。

例 授業書「ものとその重さ」

問題：体重計に乗るとき、(1)両足で立つ、(2)片足で立つ、(3)しゃがんでふんばるときではどうなるか。

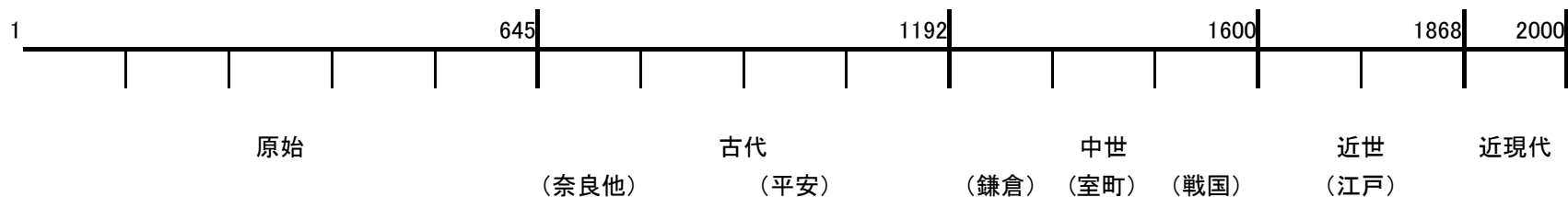
話し合い→実験→次の問題へ

「わかる、楽しくない」授業より、「わからない、楽しい」授業を肯定する考え方。

授業書「日本の歴史」では、人口等のデータから歴史を読み解く。

(江戸時代前半は人口増加、後半は停滞、明治時代は人口増加)

数直線で年表を書く(133年刻みの年表、『たのしい授業』No.57(1987年11月号)の松崎重広「これは便利!日本歴史略年表」)。



## 教育技術の法則化運動

1984年、向山洋一らが呼びかけて広がった運動。「片々の教育技術」を「教師の共有財産化」することを目指した。

背景には、齋藤喜博の「名人」芸に対する批判がある。跳び箱指導、発問等。  
宇佐見寛－吉田章宏他の「出口」論争

従来 of 民間教育団体との対立。民間教育団体関係者からの批判も。

指示・発問の「定石化」、「黒帯六条件」、教科書を教える「向山型算数」等。  
岩下修「AさせたいならBと言え」「ゆれのないモノ」

有田和正、野口芳宏他「授業の名人」に学ぶ。

2000年に解散、現在は「TOSS」として活動。  
原子力推進、疑似科学肯定等の批判も。

## 授業づくりネットワーク

1986年、「異質な者の学び合い」を掲げ、藤岡信勝の提唱によって始まった運動。  
1988年、雑誌『授業づくりネットワーク』創刊。

民間教育団体と「法則化」の深刻な対立、実践者と研究者の間の溝等への問題意識が背景。

「ストップモーション方式」による授業研究、伝わるように書く実践記録のあり方の探求等。

パソコン通信時代からネットでの交流を進め、教育業界以外の人たちとの結びつきをもってディベート教育、メディアリテラシー教育等を実践的に研究。

## 築地久子実践

1980年代後半、静岡市立安東小学校における実践的研究を推進。教師がほとんど話さない中、児童が活発に議論を進める授業を展開。有田和正や「法則化」の教師にも注目される。

藤岡信勝、落合幸子、そして藤川他が継続的に実践を分析。「個を位置づける」課題設定、白紙座席表・カルテを通した「個」の把握といったことに加え、「権力」への敏感さ、わかりあえないことを前提とした子ども理解等、他の多くの教師とは異なる思考の枠組みが実践を成立させていることが明らかになった。

1989年に東大出版会から出された佐伯胖・大村彰道・藤岡信勝・汐見稔幸『すぐれた授業とはなにか』でも、この実践が取り上げられている。だが、当時注目されはじめた状況認知論によって本格的に検討されるまでにはいたっていない。

多くの教師がこの実践に憧れた一方で、同様の授業はできないという評価が一般的であった。近年注目されている『学び合い』の実践者には、築地実践の影響を受けている者も見られる。

(参考) 教員採用直前講座 授業づくり講座:すぐに使える授業づくりのヒント2010.2.10 藤川大祐

### 1. 授業の基本要素－IRE構造

Initiation 誘導 → 発問(課題提示)、指示

Reply 応答

Evaluation 評価(対応)

### 2. 発問の技術－クイズ番組をヒントに

発問より「発問以前」を考える 例:「〇〇と言ったら□□ですが...」

その問いは誰にとって切実なのか?

オープンな発問と閉じた発問 例:「田」の中にある漢字は? 三択 ○か×か

「どうして?」「どのように?」はズレやすい

「発問のゆれ」を避けるために板書する

### 3. 指示の発見－集団学習成立の鍵

AさせたいならBと言え/ゆれのないモノ

モノと場所と時間を与えよ

書かせてから発表させる

挙手指名、列指名、ランダム指名、相互指名...

発言したい子は「小指が動く」

次の行動を指示する

### 4. 子どもの思考を支える学習リソース

ノートは記憶の道具より思考の補助に

文字のきれいさより空間を確保したレイアウトを

板書を消してはいけない理由

発言のきっかけ言葉を貼っておく

板書とワークシートの統一

プリントを見ただけで何をするかがわかるようにする

「書いて発表」も重要

マップやカードを活用する



## 5. 対応で問われる即興のカー教師はゲームに勝てるのか？

正誤より、答えることが貢献

「わかったか」と尋ねない

寄り添うこともほめること

口先だけでほめないで、本気で感動できるよう子どもを見る

ほめるのはみんなの前でもよいが、叱ることは個別に

発問がズれていれば、謝って発問を修正する

予想外の答えへの対応を、子どもは見ている

子どもが言うべきことについては、あらかじめ書いておかない

考えさせるためのポーカーフェイス

原則として、複数名に答えさせる

評価には根拠が必要、教師の権威だけで評価しない

複数名に発表させれば、教師の権威を使わなくても深められる

「向上的変容」を子ども自身が理解できるか

## 6. 授業のストーリーをどう構成するかー特別支援を意識したユニバーサル授業へ

「行ったり来たり」ではついていけない

話を変えるときには、思い切り空気を変える

伏線を張る

キャラクターが授業をわかりやすくする 例:太郎さんはあめを5個持っていました...

「特別にあなたたちのために...」

パターンを繰り返しながら話を進めていく

年間を通して全員に主役の場面がある「群像劇」を演出する

教師が忙しい授業でなく、子どもが忙しい授業を

10を調べて、1を教える（隠しアイテムをたくさん準備しておく）

## 7. 授業を支えるルール

教師が言ったことはルールになる

差別は許さない、全員を成長させる

一人一人が違うことは前提「同調」を求めない、求めさせない（たとえば無理に拍手をさせない）

準備ができなければ授業を始めない、集中していなければ授業を進めない

積極的な失敗を絶対に否定しない  
知的体力向上のために、身体の姿勢も大切  
利他的になれることが成長 条件の違う者がどう助け合えるか  
モラルとして大切なことは、日々はっきりと伝える  
できないことを責めるのは許されない 人は時間をかければ成長できる  
他人の真似はとても大切  
自己肯定には根拠が必要 学級で努力したことを誇りに

## 8. 教師のパフォーマンス術

教室は舞台、鏡の前で笑顔を練習しよう  
滑舌が悪い教師は多い 録音して聞いてみよう  
1文を短く、間(ま)をとって話す (妙にゆっくり話す必要はない)  
自分の話の根拠を意識し、飛躍がないよう話す  
機械や道具は、大事なところで止まるもの(だからバックアップを)  
伝えるように教科書を読む  
教材＋発問・指示＋パフォーマンスの安定した自分用パッケージを増やしていく  
日常の授業準備は、子どもへの対応の準備を中心にする

## 9. 主な参考文献一本を読む

向山洋一『授業の腕をあげる法則』明治図書  
岩下修『AさせたいならBと言え』明治図書  
佐伯胖『イメージ化による知識と学習』東洋館出版社  
藤岡信勝『授業づくりの発想』日本書籍  
漆間浩一『社会科授業のコツ&アイデア40』学事出版  
有田和正『社会科発問の定石化』明治図書  
小西正雄『消える授業 残る授業』明治図書  
藤川大祐『「個を育てる」授業づくり・学級づくり』学事出版  
森口朗『授業の復権』新潮新書  
二杉孝司他『授業分析の基礎技術』学事出版  
上條晴夫『さんま大先生に学ぶ 子どもは笑わせるに限る』フジテレビ出版  
三崎隆『「学び合い」入門』大学教育出版  
池田修『こんな時どう言い返す—ユーモアあふれる担任の言葉』学事出版

## 2. メディアリテラシー教育のこれから

「メディア」は日本語で「媒体」。

「メディアリテラシー」とは、「メディアをクリティカルに読み解き、主体的に使いこなす能力」のこと。

カナダで、文化防衛のニュアンスで始まった。

日本では、1990年代後半、テレビへの規制が議論される中で注目される（郵政省が研究会）。

NHKや民放連、各テレビ局が少しずつ取り組みを進める。

国語、社会科、情報科等で関連する内容が取り入れられている。

メディア社会の現代において、メディアリテラシーは全教科・領域の教育課程において、根底となるはずの能力。

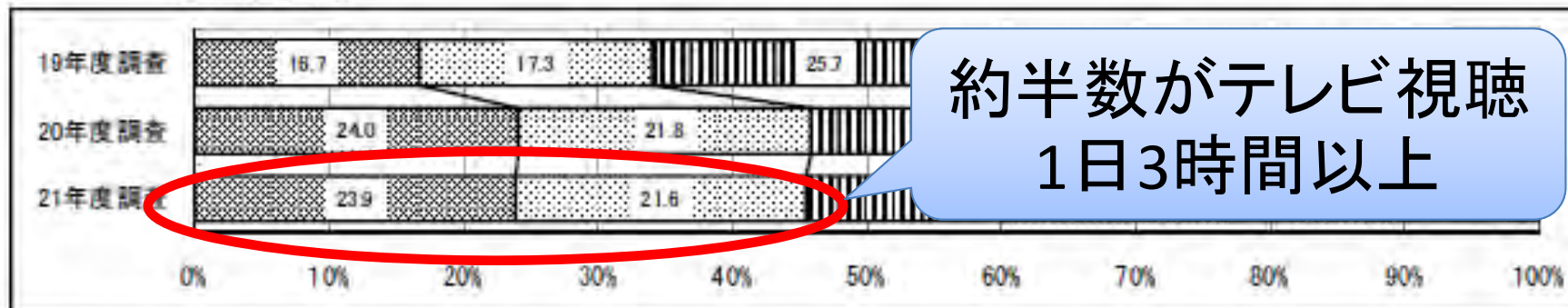
批判的に情報を受容する／複数の情報源を比較する／伝えたいことを効果的に伝える／教科書の背景を想像する／統計を批判的に読む／メディアと健康との関係を知る／メディアの中の音楽・美術・スポーツ等を意識する等

PISA「デジタル読解力」、デジタル教科書等への対応にも関わる。「情報活用能力」とはほぼ重なる（ニュアンスはやや異なるが）。

利己的なメディア利用から、利他的なメディア利用、メディアを通じた社会貢献へ。

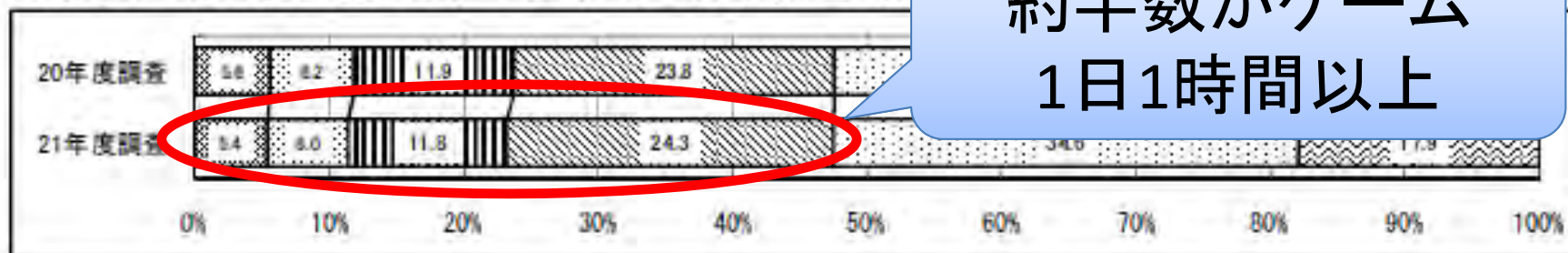
# 日本の子どものメディア接触状況

\* 質問 12：普段(月～金曜日)、1日当たりどれくらいの時間、テレビやビデオ・DVDを見たり、聞いたりしますか

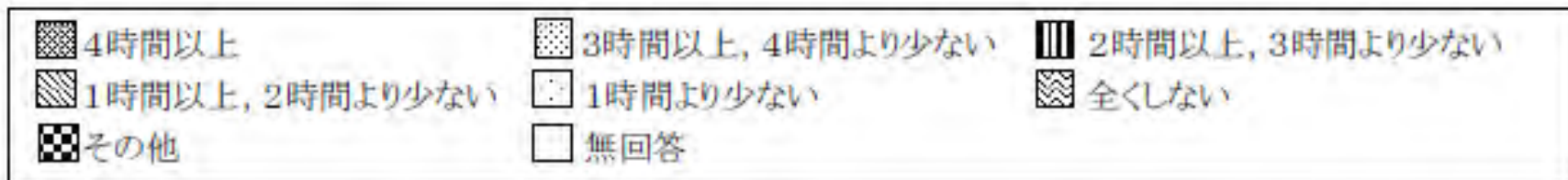


約半数がテレビ視聴  
1日3時間以上

\* 質問 13：普段(月～金曜日)、1日当たりどれくらいの時間



約半数がゲーム  
1日1時間以上

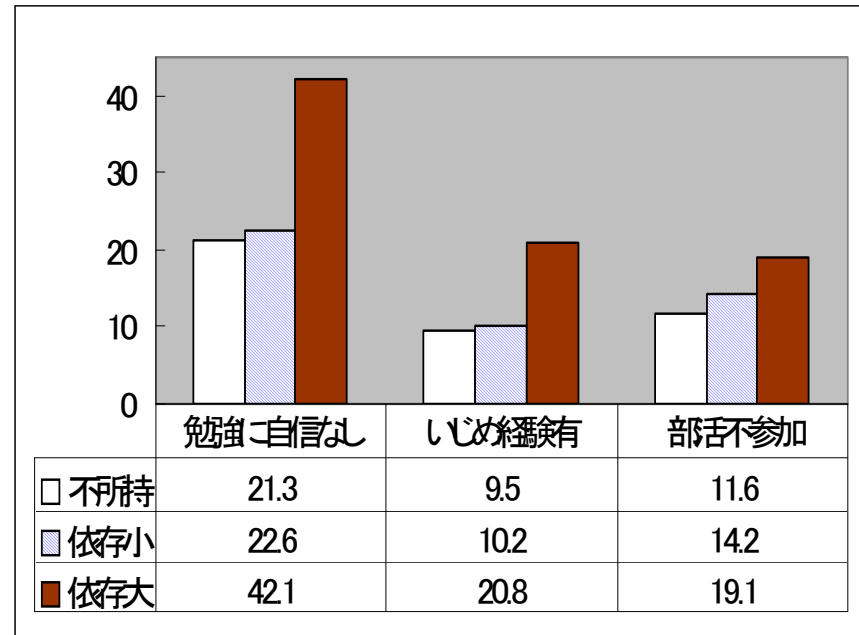
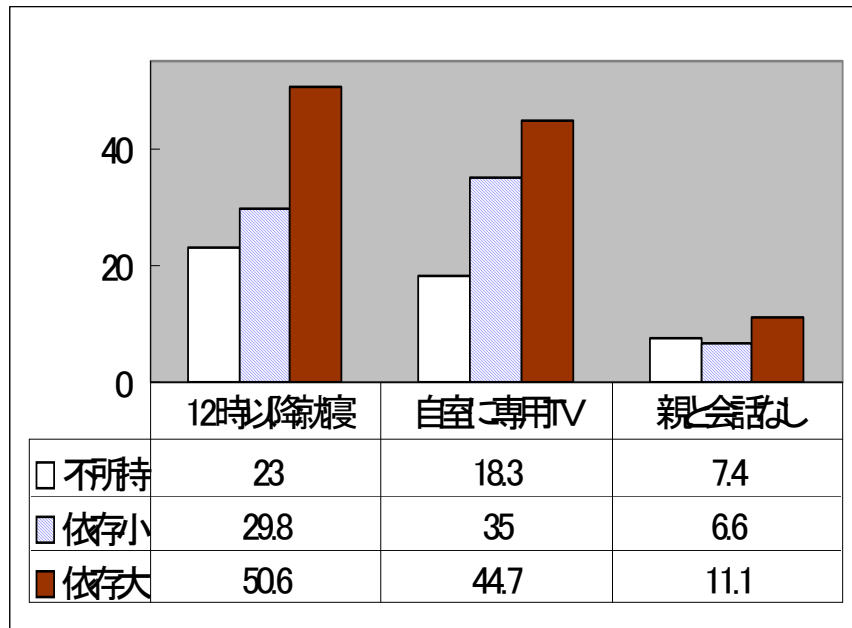
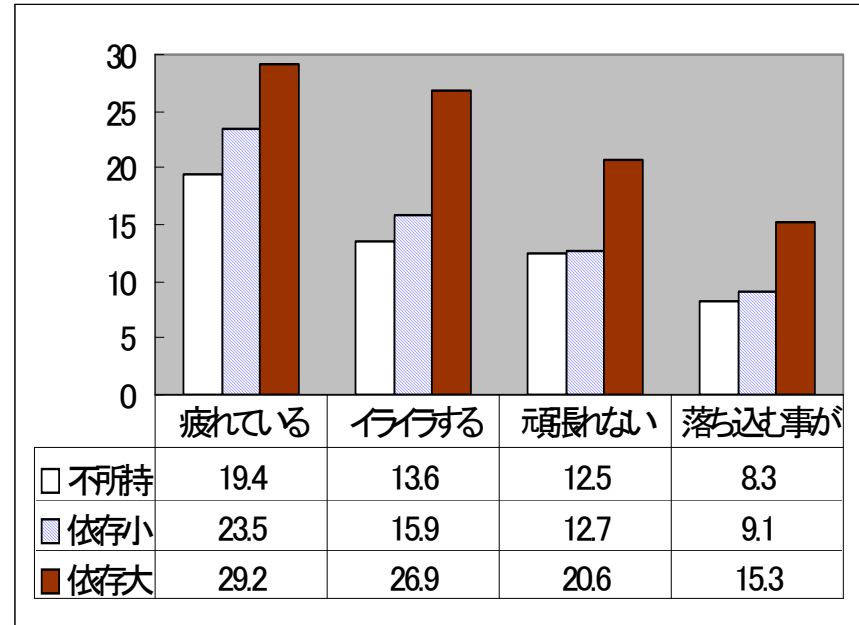


文部科学省「平成21年度全国学力・学習状況調査」(2009)、小学校6年生(11-12歳)

# ケータイ依存とストレスや生活一同調圧力がストレスにつながる恐れ

(竹内和雄『先生、ケータイ取り上げて!』—携帯依存の寂しい心に大人ができること』、『月刊学校教育相談』2009年6月号)

一日30通以上...依存大群 (718人)  
 一日30通以内...依存小群 (2197人)  
 携帯不所持...不所持群 (1682人)  
 対象...近畿地方の中学生 (4597人)  
 時期...平成20年5~12月



# スーパー戦隊シリーズはなぜ2月に始まる？

星獣戦隊ギンガマン	1998年2月22日 - 1999年2月14日/全50話
救急戦隊ゴーゴーフアイブ	1999年2月21日 - 2000年2月6日/全50話
未来戦隊タイムレンジャー	2000年2月13日 - 2001年2月11日/全51話
百獣戦隊ガオレンジャー	2001年2月18日 - 2002年2月10日/全51話
忍風戦隊ハリケンジャー	2002年2月17日 - 2003年2月9日/全51話
爆竜戦隊アバレンジャー	2003年2月16日 - 2004年2月8日/全50話
特捜戦隊デカレンジャー	2004年2月15日 - 2005年2月6日/全50話
魔法戦隊マジレンジャー	2005年2月13日 - 2006年2月12日/全49話
轟轟戦隊ボウケンジャー	2006年2月19日 - 2007年2月11日/全49話
獣拳戦隊ゲキレンジャー	2007年2月18日 - 2008年2月10日/全49話
炎神戦隊ゴーオンジャー	2008年2月17日 - 2009年2月8日/全50話
侍戦隊シンケンジャー	2009年2月15日 - 2010年2月7日/全49話
天装戦隊ゴセイジャー	2010年2月14日 - 2010年2月6日/全50話
海賊戦隊ゴーカイジャー	2011年2月13日 -

# 「無料」の懸賞サイト

送り手の意図を見破る

## LUCKY MAIL

抽選で**100万円プレゼント!!**  
たった5分の簡単エントリーで100万円や豪華賞品が当たる!!

**1名様**  
賞金**100万円**

他にも豪華商品が盛りだくさん!

**B賞 2名様**  
ブルガリ腕時計 (レディースorメンズ)

**C賞 3組 6名様**  
沖縄4日間の旅

**D賞 5名様**  
i-Pod (ブラックorホワイト)

**E賞 10名様**  
webマネー 10000円分

応募はコチラから!  
今すぐ無料エントリー!

■PCメールアドレス

※PCメールアドレスを入力してください。

■PCメールアドレス(確認)

※確認の為同じアドレスを入力してください。

■携帯電話番号

※当選の際確認の電話をすることがありますので、間違えないようにしてください。

■性別

男性   
※性別を選んでください。

■お名前

■年齢

19~19才   
※年齢を選んでください。

■都道府県

東京   
※都道府県を選んでください。

■アンケートにご協力下さい。

今後ほしい商品

アンケート記入欄

第1条(目的)  
本規約は、『ラッキーメール』(以下、当社)が運営する電子メールを利用した会員制情報配信サービス(以下、本サービス)を、第3条に定める会員(以下、会員)が利用する事について定めたものです。

- 第1条(目的)  
本規約は、『ラッキーメール』(以下、当社)が運営する電子メールを利用した会員制情報配信サービス(以下、本サービス)を、第3条に定める会員(以下、会員)が利用する事について定めたものです。
- 第2条(会員制)  
本サービスは、次条に定める会員のみ利用する事ができるものとします。
- 第3条(会員)  
会員とは、次条の手続に従って当社に本サービスへの入会を申込み、当社が承認した者をいいます。
- 第4条(入会手続)
  - ①本サービスへ入会を希望する者(以下、登録申請者)は、本規約を承認の上、当社が別に定める手続に従って登録を申請する事(以下、登録申請)により、本サービスの利用を申込みものとします。
  - ②当社は、第1項に従い登録申請者より登録申請を受けた場合、必要な手続、審査等を行った上で当該登録申請を承認するかどうかを決定するものとします。
  - ③当社が前項に従って登録申請を承認した場合、当社は当該登録申請者に対しすみやかに通知するものとします。
  - ④本規約を含む当社と登録申請者との間の本サービス利用契約(以下、本契約)は、当社が前項の通知を行った時点で成立するものとし、当該登録申請者は当該時点をもって会員となるものとします。
  - ⑤定期的に会員に対して送信されるキャンペーン情報、新着情報などのメールマガジンは会員向けに送信されるサービスであり、会員は登録を以ってメールマガジンを請求した事となります。
  - ⑥当社は、登録申請を却下した場合、当該登録申請者に対し一切責任を負わないものとし、且つ登録申請を拒絶した理由を当該登録申請者に説明または開示する義務を負わないものとします。
- 第5条(会員の同意)
  - ①会員は、当社が入会を承認した時点で本規約の内容に同意したものとみなします。
  - ②会員は、当社が入会を承認した時点で本サービスにおける当社からの電子メールを受領する事に同意したものとみなします。
- 第6条(届出事項の変更)  
会員は、自らの電子メールアドレスその他登録申請に際して当社に届け出ている事項に変更が生じた場合、当社が別に定める方法により、かかる変更内容を速やかに当社に届け出るものとします。
- 第7条(会員資格の取消)
  - ①会員が以下の各号の一に該当する場合、当社は事前に通知する事なく直ちに会員の会員資格を取り消す事ができるものとします。
    - ・本規約の禁止事項に記載されている行為を行った場合
    - ・当社への届出内容に虚偽があった場合
    - ・登録された電子メールアドレスへ本サービスを提供できない事が判明した場合
    - ・登録された電子メールアドレスの利用資格を失った事が判明した場合
    - ・第4条-第2項に反して、複数の電子メールアドレスによる会員登録をした事が判明した場合
    - ・前各号の他、会員の資格を維持する事が不相当であるか、または本サービスの提供に支障があると当社が判断した場合
  - ②当社は、前項に従い会員の会員資格を取り消した場合であっても、会員に対し一切責任を負わないものとします。
  - ③前項の場合、会員は会員資格の取消時点において所有している権利の一切を放棄するものとします。
- 第8条(個人情報の管理責任)
  - ①会員は、メールアドレス、自己の設定したパスワード等(以下、個人認証情報)について、自己の責任において管理するものとします。
  - ②当社は、会員の個人認証情報が第三者に使用された事によって会員が被る損害について、会員の故意過失の有無にかかわらず一切責任を負わないものとします。
- 第9条(自己責任)
  - ①会員は、会員による本サービスの利用とそのサービスを利用してなされた全ての行為とその結果について一切の責任を負うものとします。
  - ②会員は、本サービスの利用により当社または第三者に対し損害を与えた場合(会員が本規約上の義務を履行しない事により当社または第三者が損害を被った場合を含み)、自己の責任と費用を以ってかかる損害を賠償するものとします。
  - ③本サービスの利用について、当社によって公開している利用方法、範囲で行うものとする。また、これに確答しない場合にも当社が適切に利用していないと判断した場合、会員への本サービスの停止を行います。



#### 第10条(情報の利用禁止)

- ①会員は、本サービスに基づき当社から提供される情報(以下、本件情報)につき、著作権法で定める会員個人の私的使用の範囲外で使用してはならないものとします。
- ②会員は、有償無償を問わず権利者の許諾を得ないで第三者に本件情報を使用させてはならないものとします。
- ③本条の規定に違反して問題が発生した場合、会員は自己の費用と責任においてかかる問題を解決するとともに、当社に何等の迷惑または損害を与えないものとします。

#### 第11条(営業活動の禁止)

会員は、本サービスまたは本件情報を営業活動その他の営利を目的とした行為、またはその準備行為に利用してはならないものとします。

#### 第12条(その他の禁止事項)

会員は、本サービスの利用にあたって以下の行為を行ってはならないものとします

- ①当社、他の会員またはその他の第三者の著作権その他の権利を侵害する行為または侵害するおそれのある行為
- ②当社、他の会員またはその他の第三者の財産またはプライバシーを侵害する行為または侵害するおそれのある行為
- ③当社、他の会員またはその他の第三者に不利益または損害を与える行為またはそのおそれのある行為
- ④公序良俗に反する行為またはそのおそれのある行為
- ⑤犯罪的行為もしくは犯罪的行為に結びつく行為またはそのおそれのある行為
- ⑥当社の承認のない本サービスに関連する営利を目的とする行為またはその準備を目的とする行為
- ⑦本サービスの運営を妨げる行為またはそのおそれのある行為
- ⑧本サービスの信用を毀損する行為またはそのおそれのある行為
- ⑨第三者の電子メールアドレスを登録する等当社に対し虚偽の申告、届出を行う行為
- ⑩本サービスを通じてまたは本サービスに関連してコンピューターウィルス等有害なプログラムを使用するまたは提供する行為またはそのおそれのある行為
- ⑪法令に違反するまたは違反するおそれのある行為
- ⑫その他当社が不適当と判断する行為

#### 第13条(サービスの利用料金)

本サービスのエントリーは無料となっておりますが、コミュニティサービスに関してはポイント制となっております。本サービスをご利用の会員には、いかなる理由によっても既に支払われた料金の払い戻しは致しません。当社は会員の利便性をはかり、自動後払い方式を採用しております。サービスポイントを消化した時点でのメッセージはサービスを円滑に進める為、通知されません。

#### 第14条(サービスの内容)

- ①当社は、本サービスに関して、会員に対し本件情報を、当社が適切と判断した形態によって配信するものとします。
- ②当社は、本件情報の配信を第三者に委託する事ができるものとします。
- ③会員は、前2項に基づき配信された本件情報に対し、電子メールの受領を除くいかなる対応も強制されないものとします。但し会員が配信された情報に対し回答する等の対応を行った場合、会員は当社等が情報の配信時に特定する用途または目的にかかる対応の結果を利用する事に同意したものとみなします。

#### 第15条(懸賞商品の提供)

①当社は、当社所定の出品手続に従って当社に商品提供を申出た者から受け付けた商品(役務を含む。以下同じ)を、抽選その他の偶然性を用いる方法により会員に対して懸賞の商品(以下、商品等)として提供する事ができるものとします。但し当該商品等が以下の各号に該当する場合には当社の裁量により当該出品を取消す事ができるものとします。

- ・覚せい剤、麻薬、向精神薬、大麻、あへん、毒物、劇物等法令で取引が規制されている物
- ・銃砲、刀剣類、武器、火薬類、化学兵器、毒性物質
- ・わいせつ物、ポルノ、児童ポルノ、アダルトグッズ
- ・売春、児童売春
- ・賭博、富くじ
- ・無限連鎖講、マルチ商法
- ・偽造された通貨、有価証券、公正証書(免許証、旅券などを含む)、文書、電磁的記録
- ・窃盗、強盗、詐欺、恐喝、横領、背任その他の不正な手段により入手した商品等
- ・特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、肖像権、パブリシティ権その他の他人の権利侵害し、または侵害するおそれのある商品等
- ・コンピューターウィルスを含むソフトウェア及びその記録媒体
- ・医薬品、医薬部外品、化粧品又は医療用具等の薬事法の扱いに該当するおそれのあるもの

- ・医薬品、医薬部外品、化粧品又は医療用具等の薬事法の扱いに該当するおそれのあるもの
- ・人体及び人体の一部
- ・商品等の販売・提供に免許、登録、届出等が必要なもの
- ・犯罪その他の法令違反行為
- ・その他当社が不相当と判断した商品等

②当社は、前項に定める商品等に関して当該商品等の提供者から提出された商品説明等に不実の記載等がないものと解釈し、何らその商品等の性状、機能の完全性、動作不良の有無、安全性等进行检查する事なく会員に提供します。当社はそのような検査をし、及びその検査結果の妥当性を判断する能力を持ち合わせておらず、またそのような検査を実施する義務も有していない事を、会員は異議なく了解します。

③当社は商品等について隠れたる瑕疵がある場合には、その責任については当社の故意または重過失のある場合を除いては一切負いません。また商品等が到着したか否かに関わらず、当選者の登録住所へ当該商品等を発送した事を以って当社の懸賞の義務が完了したものとし、会員はこれを異議なく了解します。

④会員は、当選により受領した商品等に起因する事故、障害、犯罪、紛争(以下、紛争等)については当社を一切免責する事に予め同意するとともに、その紛争等については会員が自らの費用と責任とにおいて解決するものとします。

⑤会員が当選をした場合、プレゼント及び商品を送送する際に会員がこれに拒否する場合や本サービスに支障をきたす内容の場合、プレゼント当選を取り消す事ができるものとします。また商品発送に関するご連絡が当社の定める一定期間になかった場合には、プレゼント当選の取り消す事ができるものとします。

#### 第16条(サービスの変更)

当社は、いつでも会員に事前の通知をする事なく本サービスの内容または名称を変更する事ができるものとします。

#### 第17条(異常時の取扱)

①会員は、本サービスに関して異常、故障または障害を発見した場合、当社に対し速やかに連絡を行うよう努めるものとします。

②当社は、前項による連絡を受けまたは本サービスもしくは本サービスを提供のために使用される設備に異常、故障もしくは障害が生じ、もしくはその設備が滅失もしくは毀損した事を発見した場合、速やかにその設備を修理または復旧するよう努めるものとします。

③当社は、前項による修理または復旧を行うために本サービスを停止する必要がある場合、停止に先立ち、会員に対し通知するものとします。但し緊急の場合はこの限りではないものとします。

④当社は、当社または当社から委託を受けた者が第2項に基づく修理または復旧を行っている間、会員が本サービスの提供を受けられない事について、当社に故意または重過失がある場合を除き一切責任を負わないものとします。

⑤サーバーの混雑状況、プログラムの不具合など、状況によって一時的にサービスを提供できない場合があります。これにより賞品当選などサービスの保証は一切致しかねます。

#### 第18条(サービスの停止)

①天災、事変、その他の非常事態が発生または発生するおそれがある場合、または本サービスに関連して当社または運営保守受託企業が本サービスの提供のために使用される設備の保守を定期的にもしくは緊急に行う場合、当社は自らの判断により会員に対する本サービスの提供の全部または一部を停止する事ができるものとします。

②前項のほか、当社は本サービスの全部または一部の提供を中止する事があります。

③前2項の場合、前条第3項及び第4項が準用されるものとします。

#### 第19条(サービスの範囲)

①本サービスは、当該本サービス提供の時点で提供する事が合理的に可能な範囲に限られるものとします。

②本サービスは、全ての会員に対する電子メールの配信を保証するものではなく、且つ会員に配信されるメール数を保証するものではありません。

③前項の他、本サービスは本件情報の真実性、情報としての価値及び第三者の権利を侵害していない事を保証するものではありません。

④当社は、本サービスの利用により発生した会員の損害(他の会員または第三者との間で生じたトラブルに起因する損害を含み)、及び本サービスを利用できなかった事により発生した会員または第三者の損害に対し、本規約に特に定める場合または当社に故意または重過失がある場合を除き一切責任を負わないものとします。

#### 第20条(会員の情報)

①会員は、本サービスに基づき登録した自己の電子メールアドレス、及びその他の情報を、当社が本サービスを提供する目的で利用する事に同意するものとします。

②会員は、会員に対しより適した情報を配信する目的で、当社が本サービスの利用履歴(以下、利用履歴)を記録する事に同意するものとします。

③当社は、会員による提携サービス(当社が提供するものも含む)の利用の為、会員が利用登録した全ての情報、即ちプロフィール情報、登録情報、及びその他会員が入力した情報全てを、コンピューターを用いたデータの複写により提携会社等に開示できるものとします。また、会員は当社がこれらの登録情報を提携会社等に開示する事に同意したものとみなします。尚、提携会社等に開示された個人情報、その後、当該提携会社等の責任の下で管理されるものとし、当社は一切関与しません。

④第2項及び前項の規定に関わらず、法令に基づき裁判所その他の司法機関及び行政機関から会員に関する情報の開示を要請された場合、当社は会員に関して自らが有する全部または一部の情報を、当該司法機関及び行政機関に対し開示する事がある事に同意するものとします。

#### 第21条(サービスの退会)

本サービスを退会は、退会申請後10日アクセスがなかった場合に退会処理がされます。

#### 第22条(本規約の変更)

①当社は、いつでも本規約を変更することができるものとします。

②変更された本規約が本サービスのホームページ上において発表された後、一週間以内に会員が当社が別に定める手続に従って退会手続を行わない限り、かかる変更された規約は会員によって承諾されたものとみなし、且つその時点を以って会員と当社との間の本サービス利用契約も有効に変更されるものとします。

#### 第23条(通知)

①本規約に基づく当社から会員に対する通知その他の連絡は、電子メールまたは書面をもって行うものとします。この場合、当社は登録された会員の連絡先に通知する事を以って通知が行われたものとみなすものとします。

②前項の通知は、当社に故意または重過失がある場合を除き、かかる通知の通常到達すべきとき(電子メールによる場合は配信時に)会員に到達したものとみなすものとします。

③当社は、会員全員に対する通知に関しては、本サービスのホームページ上に通知内容を公表する事を以って、第1項の通知に代える事ができるものとします。この場合、公表の時点を以って通知が到達したものとみなすものとします。

④本規約に基づく会員から当社に対する通知その他の連絡は、当社の電子メールアドレスに対する電子メールによるものとします。

⑤前項の通知は、当社が判読できる状態で当該電子メールが当社に到達した時点を以って、当社に到達したものとします。

#### 第24条(譲渡)

①当社は、会員に対し通知する事により本契約に基づく当社の地位または権利義務の全部または一部を第三者に譲渡する事ができるものとします。

②会員は、当社の事前の書面による承諾なく本契約に基づく会員の地位及び権利義務の全部または一部を第三者に譲渡、質入その他の担保設定その他の処分、賃貸または一時使用をさせてはならないものとします。

#### 第25条(準拠法)

本契約の成立、効力、履行及び解釈には、日本法が適用されるものとします。

#### 第26条(管轄裁判所)

本契約を巡る一切の紛争は、東京地方裁判所をもって第一審の専属管轄裁判所とするものとします。

#### 第27条(協議)

本サービスに関して会員と当社との間で問題が生じた場合には、当社は会員と誠意をもって協議しその解決に努めるものとします。

#### 第28条(その他の事項)

会員は、本規約に定めのない事項について当社が別に定めるところに従うものとします。

## 第13条(サービスの利用料金)

本サービスのエントリーは無料となっておりますが、コミュニティサービスに関してはポイント制となっております。本サービスをご利用の会員には、いかなる理由によっても既に支払われた料金の払い戻しは致しません。当社は会員の利便性をはかり、自動後払い方式を採用しております。サービスポイントを消化した時点でのメッセージはサービスを円滑に進める為、通知されません。

## 東京都世田谷区立駒繫小学校の情報モラル教育授業例

- (2年)家にかかってきた電話への対応を考える。(個人情報)
- (2年)怒って書いてしまった手紙の書き直しを考える。
- (2年)図工で自分の作品をつくるのに、他の子どもの絵を真似てよいのかを検討。(著作権等)
- (3年)ケータイで勝手に人の写真を撮ってよいかを考える。(肖像権)
- (3年)調べ学習の文脈で、サイトでの矛盾する複数の情報を比較検討する。
- (4年)中越沖地震の際の風評被害について話し合う。
- (5年)カードゲームで、なりすましプロフや不当請求を擬似体験。
- (5年)友だちとのメールでの断り方を考える。
- (6年)小学生の携帯電話利用の是非をディベート。

# 食育におけるメディアへの対抗 (メディアリテラシーの育成)

- 「あるある大事典」問題 フード・ファディズム
- 「やせる＝美」という価値観への対応
- 高カロリーの菓子、飲料、ファストフード等の宣伝
- 情報は偏る(お金をかけられるものばかり流れる)
- メディアが伝えないことは？(たとえば、身体はどのように成長するのか)
- 表面的な結論だけでなく、一步踏み込んだ「根拠」を扱う(なぜ朝食は重要か等)

## 大震災直後(1) 被災地以外の子どもの心のケア

震災発生は金曜日の午後 月曜日を被災地以外の学校がどう迎えるか  
東日本の広い地域で、子どもは大きく長い揺れを経験  
首都圏等では本人、家族が帰宅困難となることも  
テレビは特別編成で、週末には悲惨な映像が繰り返し流されていた  
被災地の大変な人たちとの比較で、自分たちは「大したことがない」という感覚  
子ども、教職員は非常に大きなストレスを抱えるが、放置される可能性が高い

ブログ記事「**地震の後、学校で考えてほしいこと**」を掲載 (3/13日朝)

<http://dfujikawa.cocolog-nifty.com/jugyo/2011/03/post-2856.html>

Twitterを通して拡散 (当時のフォロワー約4000名、ブログ閲覧約1万件)  
マスメディアは深刻な被害があった地域の情報ばかりを扱っていた  
他地域の子どもに向き合う教師、保護者に、益な情報を伝えることが必要  
インターネットを使った情報伝達が一定程度は可能であることが確認できた

<補足>

日常からの「弱い絆weak ties」が基盤となっていた可能性が高い  
広く拡散する局面では、「教育学部教授」の肩書きで信頼を得た可能性も  
Twitterを通してコメントを返し続けることで信頼が得られた面も

## 大震災直後(2) テレビ放送や新聞報道に対する提案

メディアリテラシー教育の立場から、テレビ局に対する提案を行うことが重要

ブログ記事に提案「**地震から4日目を迎えて、テレビ各局へのお願い**」を掲載

<http://dfujikawa.cocolog-nifty.com/jugyo/2011/03/4-6dd0.html>

在京テレビ局のホームページ等へも意見を送付

以下5点を提案

- (1) 今後の放送の方針を発表すること
- (2) 悲惨な映像の放送を控えること
- (3) 基本的に通常編成に戻すこと
- (4) 無責任なバッシングを排除すること
- (5) ネットからの情報に積極的に対応すること

対応を約束してくれた局もあったが、その局でも3/16に不要な津波映像の繰返し

3月25日「**地震後2週間経過、テレビ番組の構成を考える**」

<http://dfujikawa.cocolog-nifty.com/jugyo/2011/03/2-3091.html>

あらかじめ決まった進行にあてはめ、被災者の声を丁寧に聞けない番組

ペットボトルの水の買い占めを大げさに報じ、買い占めを助長しかねない番組

4月中旬、1ヶ月前に生じた出来事（千葉県の子どもが福島県から避難した子どもに「放射能怖い」と言ったこと）を最近のことのように報じた番組への批判も

## 大震災直後(3) 学生が関与する情報支援活動

福島県田村市の学校に父親が勤務する学生を中心とした「**SAVE TAMURA**」

[http://blog.livedoor.jp/save\\_tamura/](http://blog.livedoor.jp/save_tamura/)

電話で現地の方々の話を丁寧にうかがい、ネットで発信していく。

震災直後はガソリンスタンド情報、医療機関情報を毎朝Twitterで発信。

千葉大学学生のための震災ボランティア情報交流プロジェクト「**from chiba**」

[http://blog.livedoor.jp/from\\_chiba/](http://blog.livedoor.jp/from_chiba/)

他のボランティア組織と連携して、情報交流を推進

千葉大学学生のボランティア体験談をブログで発信