

マンガを題材にしたメディア・リテラシーを育成する

学習プログラムの開発と評価

大久保紀一朗(島根県江津市立津宮小学校)
佐藤和紀(東京都杉並区立高井戸東小学校・
東北大学大学院情報科学研究科)
中橋雄(武蔵大学社会学部)
浅井和行(京都教育大学大学院連合教職実践研究科)
堀田龍也(東北大学大学院情報科学研究科)

本研究は、マンガを読解・解釈・鑑賞する活動を通してメディア・リテラシーを育成する学習プログラム(小学校第5学年対象)を開発し、その有効性を検証したものである。国語科の漫画家を題材にした説明文の学習を通して、マンガの表現技法について学んだ上で、漫画家の作品を読み込み、マンガレポートや本の帯やポップを作成する活動を行った。能力評価尺度を用いた事前調査と事後調査の平均点を比較したところ、全ての項目で事後調査の平均点が高く、有意な差を確認することができた。また、開発した学習プログラムを実施したクラスの平均点は、実施していないクラスの平均点よりも高く、有意な差を確認することができた。評価基準による3者の評価の平均点が3点満点中2.5点以上であったこと、Kendallの一致度係数はすべて $W=0.7$ 以上であったことから、本論で示した学習プログラムは有効であったことが示唆された。

キーワード：マンガ，メディア・リテラシー，メディア教育，小学校教育，タブレット端末

1. はじめに

マンガは、2000年度の文部科学省「教育白書」において、アニメーションと共に芸術分野の一つとして位置付けられた。マンガに関する美術館や記念館が全国各地で見られることや、マンガを専門的に取り扱う図書館の設立が見られるのは、マンガが後世に残すべきものであるという評価の表れだと言える。また、日本のマンガやアニメーションは国際的に高い評価を得ており、日本のマンガの単行本が様々な国の言語に翻訳され、出版されている。このようにマンガは現代日本社会において、文化的な価値の高い作品として認められ、分かりやすく誰しもが楽しめるものと考えられている。

ではマンガは本当に分かりやすく、読み方を学ばずとも読めるものと言い切ってしまうのだろうか。マンガの読解について中

澤(2004)は、マンガの読みのリテラシー技能を査定するテストを作成し、小学4年生、大人を対象にその発達的な変化を検討している。加えて、そのリテラシーがストーリーマンガの理解に果たす役割を検討している。その結果、マンガ理解のリテラシーはコマの内容を理解するコマの理解のリテラシーと、個々のコマの連続からストーリーを構成する文脈理解のリテラシーの2つに大別されること、小学生のマンガ読解力はこれら双方と関連していることを見出している。なお、大人は文脈理解のリテラシーのみが関連していた。また、中澤(1993)では、就学期前後のマンガを読み取るための基礎技能の発達、漫画読解力はどのような基礎技能から構成されるか、マンガを多く読むことにより促される技能は何であるかということを検討している。その結果、マンガを読む程度と、読解力は異なる因子であり、マンガを多く読むこと

が必ずしもマンガの理解力を高めるわけでないことが示唆されている。つまりマンガの読解力はただ読んでいれば身に付くというものではないということである。

今後、これからの世代が自国の文化的な作品であるマンガを理解し、振興、継承していくために、マンガの読解力を育むことが必要であり、そのための教育プログラムを開発する必要がある。

マンガについての教育の先行研究に、マンガを分析的に読むことで文脈理解を促す教育実践を高等学校で行った事例がある。町田(2014)は高校生を対象に、マンガの作品研究をした上で、その作品をどう読むかという議論をすることで、文学作品を読む学習活動と同様に、マンガを読むという活動が展開できるということを提案している。町田の実践では、作品について物語、人物、事件、背景、構成、主題、表現、評価、作者の担当を決め、グループに分かれて作品研究に取り組んでいる。これは、どちらかと言えば、中澤(2004)の言うコマの連続から文脈を読み取るリテラシーを重視した実践である。

一方、小学生段階におけるマンガの読みにおけるリテラシーは、コマの理解のリテラシーとコマの連続から文脈を読み取るリテラシーの両方が関連している。そのため、小学校での実践では、その両方を伸ばすことが求められると考えられる。しかし、コマの内容理解と文脈理解の両方を含む実践に関する先行研究は見受けられない。

また、マンガを対象としたものではないが、メディア・リテラシーを育む実践に関する先行研究において、メディア制作の過程を通じて取材対象を深く読み解くことや、自分なりの読み解きを他者に伝える活動が成果を挙げている。豊田・西村(2004)は、小学校4年生を対象に、文学作品を映像化することによって、文学作品への読みが深まり、文章から読み取ったことを具体的にイメージすることができるようになるなど、対象となる作品への理解が深まることを示している。佐藤・中橋(2014)は小学生を対象とし、児童が映

像を制作した上で、動画共有サイトへ作品を公開することを仮定して作品について議論する実践を行っている。その結果、制作した作品を見合い、自分なりに読み取ったことともに、作品について批判的に議論を行うことで、児童の映像に関する読解・表現に関するメディア・リテラシーが伸長することを示している。

これらの研究の成果はマンガの読解力を高めるために援用できる可能性がある。しかしながら、それを検証した先行研究は見受けられない。

2. 研究の目的

以上のような問題意識に基づき、本研究の目的は、マンガの読解力(「コマの内容理解」と「文脈理解」)を高めるために、マンガレポート、本の帯、ポップといったメディア制作の過程を通じてマンガを深く読み解くとともに、自分なりの読み解きを他者に伝える活動を取り入れた教育プログラムを開発し、検証することである。

3. 研究の方法

3.1. 学習プログラムの開発と実践の概要

2015年2月下旬から2015年3月中旬に、東京都内のX小学校5年生30名を対象として本学習プログラムを実践し、調査した。学習プログラムの開発は小学校教諭である第1著者と第2著者が共同で開発をし、第2著者が実践した。

小学校第5学年国語科の説明文「手塚治虫」(東京書籍5年生下)の単元「人間の生き方をえがいた伝記を読もう」を基盤に全14時間のメディア・リテラシー育成プログラムを開発した。表1にメディア・リテラシー育成プログラムを実施した実験群(30名)と教師用指導書に記載されている指導計画を実施した統制群(29名)の学習目標を示す。始めに実験群、統制群に共通する第1次、第2次について説明をする。その後、実験群と統制群それぞれの第3次、第4次について説明をする。

第1次と第2次に関しては、実験群、統制群共に同じ内容の学習を行った。

第1次は、全2時間で児童が教科書を読んで感想を共有した。授業の初めに伝記を読み、人物の考えや生き方について考えるという教材のねらいと、学習の流れを確認し、感想を共有し合った。

第2次は全4時間で、手塚治虫とマンガとの関わりを読み取る学習を行った。文章のまとめりに、手塚治虫とマンガとの関わりについて読み取った。

実験群はその後、説明文で取り上げられている、手塚治虫がそれまでのマンガにはない表現方法（クローズアップやロングショット、様々な角度からひとつを見る手法など）を用いてマンガを描いたことについて、どのような効果があるのかを検証した。児童がグループで協力して、登場人物の感情が似た場面（例えば登場人物が怒っている場面）を探し、比較することで、描き方の違いによる印

象の違いについて議論をした。

実験群の第3次は、全3時間で児童が手塚治虫のマンガ作品から気に入った作品を一冊ずつ選び、そのマンガを友達に紹介することを目的にレポートにまとめた。具体的には、作品の概要が伝わるように、登場人物やあらすじ、場所、時代、印象的な場面をレポートにまとめた（図1）。学習活動としては、1・2時間目には、あらかじめ読んだマンガから、登場人物の嬉しさや楽しさ、怒りなどの感情を表現している場面を選び、比較することによって、マンガの記号である表情や背景、効果線、吹き出しや文字の表現の工夫について分析し、どのような効果があるのか議論する活動を行った。その後、グループで議論した内容を踏まえてレポートを作成した。調査対象の学級は一人一台のタブレット端末で学習を進めているため、タブレット端末とレポート作成アプリ（スズキ教育ソフト E-REPORT COMP）を活用してレポートを作成した。そ

表1 学習目標と学習活動

時間	実験群		統制群		
	学習目標	学習活動	学習目標	学習活動	
第1次	2時間	国語科(関心・意欲) 人物の生き方を描いた伝記を読み、感心したり参考にしたと思うところを見つけながら読もうとしている。	・すごいと思ったことや参考にしたいことを見付けながら教材文を読む。	国語科(関心・意欲) 人物の生き方を描いた伝記を読み、感心したり参考にしたと思うところを見つけながら読もうとしている。	・すごいと思ったことや参考にしたいことを見付けながら教材文を読む。
第2次	4時間	国語科(読むこと) 人物の生き方を伝える描写に着目しながら読み、自分の体験や思いなどと重ねながら考えをまとめることができる。	・時代毎に手塚治虫の思いをまとめる。 ・手塚治虫の生き方に関する叙述を読み取り、自分の考えや体験と比較しながら読む。	国語科(読むこと) 人物の生き方を伝える描写に着目しながら読み、自分の体験や思いなどと重ねながら考えをまとめることができる。	・時代毎に手塚治虫の思いをまとめる。 ・手塚治虫の生き方に関する叙述を読み取り、自分の考えや体験と比較しながら読む。
第3次	3時間	目標A キャラクターや背景、コマ、吹き出し、効果線などのマンガの記号体系を理解できる。	・マンガがどんな記号を組み合わせで表現されているのかを分析する。 ・登場人物、場所、時代、印象的な場面などをレポートにまとめる。	国語科(書くこと) 手塚治虫の生き方を表す短い言葉とその根拠となる出来事、心に響いた手塚治虫の生き方について自分の考えを意見文に書くことができる。	・意見文の書き方について学ぶ。 ・手塚治虫の生き方を表す短い言葉を考え、その根拠となる出来事を本文中より抜き出す。 ・手塚治虫の生き方や考え方に対する自分の意見を、意見文にまとめる。
第4次	5時間	目標B マンガの記号体系を用いて、情報内容を理解することができる。	・本の帯に限られたスペースでその本の魅力をアピールするものだと知る。 ・読み取った作品の内容をから、本の魅力が伝わるように本の帯を作成する。	国語科(読むこと・書くこと) 自分で選んだ人物の伝記を読み、その生き方や考え方を自分の考えを交えて紹介することができる。	・選んだ人物の伝記から、生き方や考え方を読み取り、それに対する自分の考えをまとめる。 ・選んだ人物の生き方や考え方、それに対する自分の考えなどを紹介するレポートを作成する。
		目標C 作品に描かれていることから、作者のメッセージや作品の魅力を解釈鑑賞できる。	・学校放送番組を見て、ポップについて知る。 ・作品を通して描きたいことを想像し、自分なりの言葉にまとめ、ポップを作成する。		

して、作成したレポートと読んだマンガを用いてマンガを紹介し合う活動を行った。

第4次は全5時間で、第3次に児童が読んだマンガを本屋で売ることを想定し、本の帯とポップを作成する学習活動を行った(図2)。ここでは、他者に伝える活動を通して、第3次の学習を中心に生かして、より深くマンガの内容やその表現方法を読み解いていこうとする児童の主体的な活動をねらった。

具体的には、帯を作成する際には、実際の本の帯を観察し、文章やタイトル、作者名、挿絵等がどのように組み合わせられ、構成されているのかを調べた。その上で、自分が読んだマンガの内容を端的に表現する台詞や場面を引用したり、自分なりの推薦文を添えたりして帯を作成した。

また、ポップを作成する際には、NHK学校放送番組メディアのめ「お客の心をつかむ！ポップの言葉」を視聴し、商品の特徴をつかんで言葉にすることを学習した。ポップの作成にあたっては、児童が自分なりに作者の意図を象徴していると考える場面において、どのようなセリフやマンガの記号が使われてい

るかを分析した。また、マンガの記号についてはそれぞれにどのような効果があるのかを検討し、その効果からどのようなことが読み取れるかを考えた。その上で、ポップを見た人に作品の魅力が伝わるように、自分なりに作品を象徴する短い言葉を考えたり、ポップの形を工夫したりしてポップを作成した。

そして、学習の最後に作った帯とポップを実際に展示し、タブレット端末とレポート作成アプリの付箋機能を活用して、児童が相互評価を行った(図3)。評価の視点としては「作者の意図が伝わってくるか」「マンガの中で使われている言葉やマンガの表現(マンガの記号)を用いているか」「丁寧に作成されているか」である。

以上のように国語科の学習活動を行いつつ、第2次でマンガの表現について実際のマンガを用いて比較したこと、第3次の手塚治虫のマンガを読んでレポートを作成したこと、第4次の本の帯とポップを作成したことが、本プログラムの特徴である。

統制群の第3次は、第2次までの学習を振り返り、手塚治虫の生き方や考え方やそれらに対する自分の考えを整理した上で、読み取っ

ブラックジャック3

『ブラックジャック』は、手塚治虫による日本の漫画作品で、1973年11月19日号から1978年9月18日にかけて連載したのち、1979年1月15日から1983年10月14日にかけて不定期連載されたそうです。全242話



名前 ブラックジャック
本名 間 黒男
無免許の天才外科医
幼い頃、母親とともに爆発事故に遭い、大手術を受けて、奇跡的にかった。全身の傷跡は、その時に付いたものである。



名前 ピノコ
資産家の娘である双子の姉の体のこぶの中に脳や手足、内臓等がバラバラに取まった状態で登場する。それまであちこちの病院で摘出手術を受けようとしたが、念力で、手術道具を破壊したり超能力を使って手術を妨害してなかなか手をつけられなく、無免許であるブラックジャックの病院に運び込まれた。

あらすじ

無免許であるブラックジャックは、お金のために国のどこまでも行き大人から子供までの全てをオベしていった。自分のオベをしたり、自殺しようとした人を形成手術で生まれ変わらせたりして、いというな人をた助けていった。お金しか頭にないこのブラックジャックは、結局は、ただで手術をしてくれたりして、夜が眠れないくらい病院のことが気がかりで誰でも助ける天才医師の話です。



図2 児童が作成したポップと本の帯



図3 作品を評価し合う児童

図1 児童が作成したレポート

た人物の生き方についての意見文を書く学習を行った。

第4次においては、自分で選んだ人物の伝記を、友達に紹介することを目的に、「偉人紹介レポート」の作成に取り組んだ。作成にあたっては、第3次までに学習したことを生かし、人物の生き方や考え方を読み取り、それらに対する自分の考えをレポートにまとめた。

3.2. 評価の方法

3.2.1. 評価基準の開発と評価方法

中橋（2014）は、「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」として、7要素21項目の概念を提案している。本研究では、この要素の中のひとつ「3：メディアを読解、解釈、鑑賞する能力」をもとに、マンガを読解、解釈、鑑賞する能力の具体的な内容と児童の達成状況をあらわす評価規準・評価基準を作成した（表2）。各項目の妥当性については、メディア・リテラシー育成の研究に取り組んでいる小学校教諭2名によって検討を加えた。具体的な能力目標については、中橋（2014）が提案した構成要素の下位項目に準じているが、小学校高学年を対象とした学習プログラムを構成することを目的にしているため、内容を児童の発達段階とマンガのメディア特性を考慮したものに書き換えている。キャラクターや吹き出し、背景、効果線など、記号の組み合わせで表現されているマン

ガのメディア特性と児童の発達段階より、マンガの基本的な記号を読解の対象とした内容にした。

3.2.2. 評価対象・内容・方法

学習プログラムの効果を測定するために、質問紙調査の結果の被検者間比較を行う。また、実験群の児童の作品を開発した評価基準に従って評価する（表3）。

質問紙調査については、作成した評価規準・評価基準に対応した能力評価尺度（表4）を開発し、目標A, B, Cについて調査を行う。

評価尺度の開発にあたっては、佐藤・中橋（2014）が開発したメディア・リテラシー評価尺度を参考にし、各項目の妥当性については、メディア・リテラシーを研究する小学校教諭3名による検討を加えた。また、尺度の信頼性を検討するために、2015年1月中旬に、調査対象学年児童59名へ事前調査を行った。

事前調査の結果において、尺度の内的一貫性を検討するためにクロンバックの α 係数を求めた結果、尺度全体で $\alpha=.74$ であり、内的一貫性が十分であると判断した。以上の結果を

表3 評価対象と評価内容・方法

評価対象	評価内容	評価方法
(1)マンガを読解・解釈・鑑賞する能力に関する質問紙調査	目標A B C	分散分析 被検者間比較
(2)マンガのレポート	目標A	教員3者による評価基準表を用いた評価
(3)マンガのポップ	目標C	
(4)マンガの帯	目標B	

表2 構成要素, 目標, 評価基準

構成要素	目標 (構成要素下位項目)	評価規準	評価基準			評価作品
			Level-1	Level-2	Level-3	
マンガを読解・解釈・鑑賞する能力	目標A キャラクターや背景, コマ, 吹き出し, 効果線などのマンガの記号体系を理解できる。	マンガを読んで、作品の概要を理解し、まとめている。	作品の概要(登場人物・場所、時代等の設定・簡単なあらすじなど)を理解するために必要な情報がまとめられていない。	作品の概要を理解するために必要な情報が、見出しをつけるなどとして分りやすくまとめられている。	作品の概要を理解するために必要な情報が、見出しをつけるなどとして分りやすくまとめられている。	第3次レポート
	目標B マンガの記号体系を用いて情報内容を理解することができる。	マンガを読んで、作品のクライマックスや印象的な場面を読み取っている。	作品の印象的な言葉や場面が引用されていない。	作品の印象的な場面や言葉を引用してまとめている。	作品の印象的な場面や言葉を引用した上で、自分なりの推薦文を書き加えている。	第4次本の帯
	目標C マンガに描かれていることから作者からのメッセージや作品の魅力を目分なりに読み取っている。	マンガを読んで、作者のからのメッセージや作品の魅力を目分なりに読み取っている。	作品から読み取れるメッセージや、作品の魅力について書いていない。	作品から読み取れるメッセージや、作品の魅力について短い言葉でまとめている。	作品から読み取れるメッセージや、作品の魅力について、ポップを見た人に訴えかける、短い言葉でまとめている。	第4次ポップ

踏まえ、本研究では小学校高学年を対象としたマンガを読解、解釈、鑑賞する能力尺度にこの13項目を用いることにした。

事後調査はそれぞれのクラスの授業が終了した時点で実施した(3月中旬)。

質問項目は「4:当てはまる」「3:少し当てはまる」「2:少し当てはまらない」「1:当てはまらない」の4件法で回答させ、4点満点として集計した。そして、目標として設定したメディア・リテラシーの3つの目標ごとに事前・事後平均点を算出した上で、実験群・統制群と事前・事後の時期を要因とする二要因分散分析を行った。また、実験群、統制群ごとに被験者間比較を行った。

目標Aについては、児童が作成したレポートの評価を用いる。レポートを作成する際には、作品の概要がレポートを読んだ人に伝わるようにまとめることを課題とした。作品の概要を伝えるためには、マンガに描かれている記号を読解し、登場人物にはどんな人物がいるのか、キャラクターはどんな設定になっているのか、背景などから場所や時代はどんな設定になっているのかなどを読み取る必要がある。基本的なマンガの記号を理解し、読解する必要がある。基本的なマンガの記号の読解の結果がレポートに反映されると考え、目標Aの評価にマンガのレポートを用いることとした。

目標Bについては、児童が作成したマンガの帯の評価を用いる。帯を作成するにあたっては、帯を読んだ人にそのマンガがどのような内容なのか伝わり、関心を引くように作成することを課題とした。そのために、マンガの中から印象的な場面やセリフを引用して帯を作成した。マンガの中から印象的な場面やセリフを選び出すためには、マンガの記号を読解した上で、そのマンガの物語を読めていることが求められる。マンガの記号のみでなく、マンガの物語を読めているかどうか、作品のクライマックスや印象的な場面が読み取れているかが帯に反映されると考え、目標Bの評価にマンガの帯を用いることとした。

目標Cについては、児童が作成したマンガのポップの評価を用いる。ポップの作成にあたっては、児童は作品の魅力が伝わる短い言葉(キャッチフレーズ)を考えたり、ポップ自体の形を工夫したりしてポップを作成した。マンガの魅力を端的に自分の言葉でまとめるには、マンガを読み、内容を理解した上で、そのマンガのもつメッセージや魅力を自分なりにまとめる必要がある。マンガのもつメッセージや魅力を、児童が自分なりに解釈することができているかがポップに反映されると考え、目標Cの評価にマンガのポップを用いることとした。

表4 目標に対応した質問項目

構成要素	目標 (構成要素下位項目)	質問番号	質問紙番号	反転項目	質問項目
マンガを読解・解釈・鑑賞する能力	目標A キャラクターや背景、コマ、吹き出し、効果線などのマンガの記号体系を理解できる。	A1	9		マンガが何を組み合わせて描かれているのかが分かる。
		A2	5	*	どこでコマが分かれているのかが分からない。
		A3	6	*	絵を見てその絵が何を意味しているか分からない。(背景・人物など)
		A4	3		マンガには絵と文字以外の表現方法があることが分かる。
		B1	10		だれのセリフや考えかが分かって読んでいる。
	目標B マンガの記号体系を用いて、情報内容を理解することができる。	B2	1		どこで起きていることが分かる。
		B3	2		吹き出しの形によって、セリフの言い方が違うことを理解して読んでいる。
		B4	4	*	コマの中の線(効果線)が何を意味しているか分からない。
		B5	8	*	どの順番でコマを読めばいいか分からない。
	目標C 作品に描かれていることから、作者のメッセージや作品の魅力を解釈・鑑賞できる。	C1	11		マンガを読んでどんな物語かを読み取ることができる。
		C2	3		マンガを通して、作者の人が何を伝えたいのか考えることができる。
		C3	12	*	途中からマンガを読むと、その前に何が起きたのかが分からなく楽しめない。
		C4	7		マンガの続きを想像して楽しむことができる。

また、これらの定量的な評価対象に加え、学習者の発話や感想についても実践の評価の参考として加える。発話については授業者が授業中に聞き取り、メディア・リテラシーに関するものを書き取ったものである。感想についてはワークシートに記載されたものから、実践の評価に関わるものを抽出した。

3.2.3. 評価基準による児童作品の評価方法

学習プログラムの第3次で作成した「マンガレポート」、第4次で作成した「本の帯」と「ポップ」を、それぞれ評価基準表(表2)に従ってLevel-1からLevel-3の3段階評価を行う。

評価にあたっては、小学校教諭でメディア・リテラシーの実践者である3名が評価を行った。そのうち2名は著者と共著者である。欠席等で作成していない場合は欠損値として扱い、評価は行わなかった。

4. 結果と考察

4.1. 質問紙調査の結果と考察

メディア・リテラシー育成プログラムの事前・事後の時期において、評価尺度調査を実施した。実験群、統制群の結果を図4に示す。

4.1.1. 目標Aについての質問紙調査の結果と考察

目標Aについて、実験群・統制群(処遇)と事前・事後(時期)を要因とする二要因分散分析を行ったところ、処遇と時期のそれぞ

れに主効果が確認された($F(1, 57) = 9.13$; $F(1, 57) = 34.11$, $p < .05$)。また交互作用も有意であった($F(1, 57) = 65.55$, $p < .05$)。事後検定の結果、図4のように処遇条件の時期に有意な単純主効果が確認され、事後の時期における処遇の有意な単純主効果が確認された($p < .05$)。このことから学習プログラムによって目標Aが向上したことが示された。

目標Aの項目に関しては、ふたつの取り組みが有効に働いたと考えられる。

1つ目は説明文を読み取った際に、手塚治虫が用いたそれまでのマンガにはなかった表現技法の効果を、実際に手塚治虫のマンガに即して検証したことである。このことで、マンガの技法の効果を知り、マンガの表現方法を理解すると共に、その効果を生み出すためにコマの大きさが意図的に変えられていることなどに気付き、マンガが何を組み合わせで構成されているかを理解することに繋がったと考えられる。

2つ目は、作品の概要が伝わるように、登場人物やあらすじ、場所、時代、印象的な場面をレポートにまとめたことが有効に働いたと考えられる。概要が伝わるようにレポートを作成するためには、登場人物にはどんな人物がいるのか、場所はどこなのかなど、背景や人物などの記号から読み取ることが求められる。図5の児童のレポートで見られるように、どんな人物が登場するのかを紹介するために、普段より意識して読むことで、特に質問番号A1「マンガが何を組み合わせで描かれて

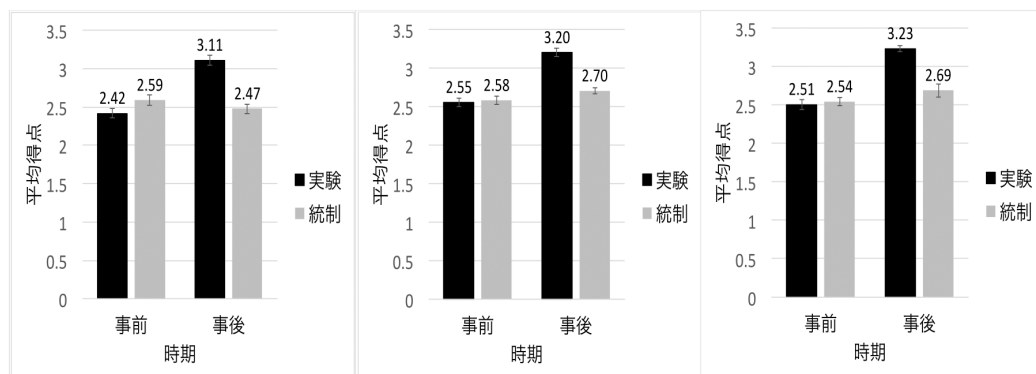


図4 質問紙調査(左から目標A, 目標B, 目標C)の結果

いるのかが分かる。」，A3「絵を見てその絵が何を意味しているか分からない。（背景・人物など）」（反転項目）に有効に働いたと考えられる。加えて，背景を読み取る際には，背景が場所を示しているのか，登場人物の感情や場面の雰囲気を表しているのかを区別して読まなければならない。レポートを作成する学習にあたって，怒りを表現している場面を比較し，同じ感情を表現するのにも多様な表現方法があることを学習した。そのことが，質問番号A4「マンガには絵と文字以外の表現方法があることが分かる。」に有効に働いたと考えられる。

おすすめの理由



この本は、この理由でおすすめする。最後、一番載っている話がいっぱい好きです。うべらなっかす。

この話は、星べら坊といつもは食べてばかういっは、小学五年の左田美幸という少年の探偵が、このクラスの委員長、左田健二を階段から突き落とされたのを見つけた。解決条件は七日間お腹いっぱい食べ物をくれる、だが食事は中絶する。犯人を見つけたという条件です。学校ボスの前に立ちあがる！

手塚治虫短編集「悪魔の迷宮」編

あらすじ 人物紹介



左田美幸、左田健二の妹。小学五年生。



左田健二。中学校の三年五組クラス委員長。



図星べら坊。探偵。



藤原。中学校全体のボス。



左から源、平。二人とも三年五組のボス。



出てくる人物は、この話に大きく関係する。

図5 登場人物やあらすじをまとめたレポート

4.1.2. 目標Bについての質問紙調査の結果と考察

目標Bについて，実験群・統制群（処遇）と事前・事後（時期）を要因とする二要因分散分析を行ったところ，処遇と時期のそれぞれに主効果が確認された ($F(1, 57) = 15.39$; $F(1, 57) = 82.03$, $p < .05$)。また交互作用も有意であった ($F(1, 57) = 37.70$, $p < .05$)。事後検定の結果，図4のように処遇条件の時期に有意な単純主効果が確認され，統制条件の時期に有意な単純主効果が確認され，さらに事後の時期における処遇の有意な単純主効果が確認された ($p < .05$)。統制条件においても時期の経過によって得点の上昇こそみられたが，事後の時期において，統制条件よりも介入条件のほうが有意に得点が高かった。このことから総合的に考察するならば，学習プログラムによって目標Bが向上したことが示された。

目標Bについては，説明文の読み取りを通して，マンガの表現技法について学んだ上で，自分が読んだマンガの内容を端的に表現する台詞や場面を引用したり，自分なりの推薦文を添えたりして帯を作成が有効に働いたと考えられる。帯を作成するには，そのマンガのクライマックスとなる場面や，印象的なセリフを抜き出す必要がある。クライマックスとなる場面については，そのマンガの物語を読み解くとともに，効果線などによる強調効果を読み解くことが求められる。このことが，質問番号B4「コマの中の線（効果線）が何を意味しているか分からない。」（反転項目）に有効に働いたと考えられる。また，印象的なセリフについても，誰のセリフなの

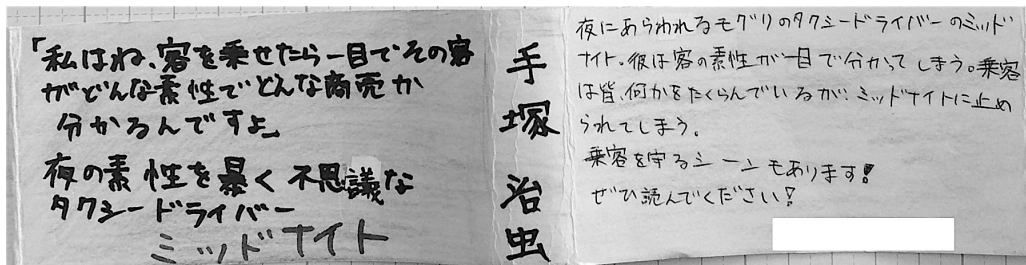


図6 印象的な場面やセリフをまとめた帯

か、どんな言い方をしているのかを吹き出しから読み解く必要がある。このことはB1「誰のセリフや考えか分かって読んでいる。」、B3「吹き出しの形によって、セリフの言い方が違うことを理解して読んでいる。」に有効に働いた。児童は図6のように、クライマックスとなる場面や、印象的なセリフについて帯にまとめることで、目標Bに関する能力を高めたと考えられる。

4.1.3. 目標Cについての質問紙調査の結果と考察

目標Cについて、実験群・統制群（処遇）と事前・事後（時期）を要因とする二要因分散分析を行ったところ、処遇と時期のそれぞれに主効果が確認された ($F(1, 57) = 12.86$; $F(1, 57) = 56.21$, $p < .05$)。また交互作用も有意であった ($F(1, 57) = 24.76$, $p < .05$)。事後検定の結果、図4のように処遇条件の時期に有意な単純主効果が確認され、事後の時期

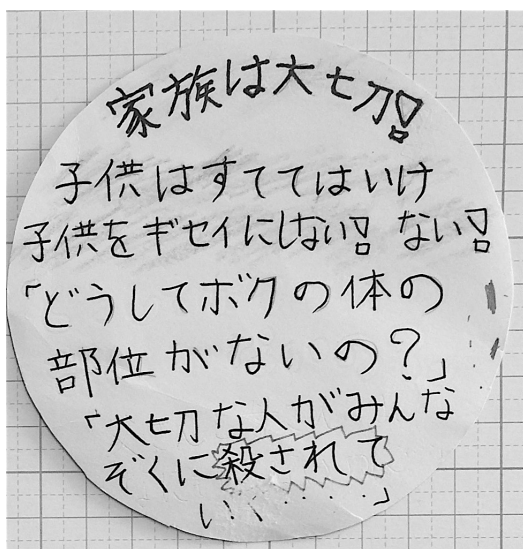


図7 自分なりの短い言葉でまとめたポップ

における処遇の有意な単純主効果が確認された ($p < .05$)。このことから学習プログラムによって目標Cが向上したことが示された。

目標Cについては、説明文の読み取りを通してマンガの表現技法について学んだ上で、児童が作品の魅力が伝わる短い言葉（キャッチフレーズ）を考えたり、ポップ自体の形を工夫したりしてポップを作成したことが有効に働いたと考えられる。児童が「家族は大セッポ」と作品の主題を短い言葉でまとめている（図7）ように、短い言葉で作品の魅力を伝えるためには、そのマンガで描かれる物語を読み取ったり、さらには作品を通して作者が訴えかけたいことを自分なりに考えたりする必要がある。このことが、質問番号C1「マンガを読んでどんな物語かを読み取ることができる」、C2「マンガを通して、作者の人が何を伝えたいのか考えることができる。」に有効に働いたと考えられる。

4.2. 評価基準による児童作品の評価と考察

学習プログラムの第3次で作成した「マンガレポート」、第4次で作成した「本の帯」と「ポップ」を、それぞれ評価基準表（表2）に従ってLevel-1からLevel-3の3段階評価を行った。欠席等で作成していない場合は欠損値として扱い、評価は行わなかった。

3名が評価した結果を表5に示す。また、授業中のエピソードや授業終了後の感想を踏まえて考察する。

4.2.1. 目標Aに関するマンガレポートの評価と考察

第3次で作成したマンガレポートは、評価の結果、どの評価者においても、29人中29人が目標に到達したという結果であった。なお、

表5 児童の作品の評価結果

得点/評価者	レポート(評価基準A)			本の帯(評価基準B)			ポップ(評価基準C)		
	評価者A	評価者B	評価者C	評価者A	評価者B	評価者C	評価者A	評価者B	評価者C
Level-3	16	11	15	17	12	17	9	11	8
Level-2	13	18	14	12	17	12	12	10	13
Level-1	0	0	0	0	0	0	2	2	2
対象者数	29			29			23		

Kendallの一致度係数は $W=.736$ であった。

3者の評価がいずれも高かった作品の例が図8である。このレポートでは、登場人物とその紹介、場所に加えあらすじがまとめられている。登場人物の紹介については、それぞれのキャラクターや設定についてまとめられている。また、見出しをつけるなど、構成も見やすくどの評価者においても3点がつけられた。

レポート作成にあたって児童は、マンガを読み返し、登場人物を一人ずつ付箋にメモをし、関連する出来事や設定をメモし、レポートにまとめた。

児童の授業後の感想では「こんなにも分析してマンガを読んだことがなかった。国語の授業で物語の勉強するような仕方でもマンガ

ジャングル大帝

本の紹介

主な登場人物

ルネ
しゃべるライオン家出をして人に捕まってしまうサーカスで働かされる。

レオ
ライヤを人間に助けてもらってヒゲおじやじさんと一緒にムーン山に行きそこで...

バックス
設計図を書くのが得意。人間の作るいえの作り方を真似して書いている。

ビゾー
バグーラの息子。バグーラが大好き。死斑病に一度かかってしまった。

場所 書いた日
アフリカ 1977年

あらすじ

ジャングルを襲った動物にしかかからない死斑病ライヤ、ルッキオの命を奪おうとする。ルッキオは人間の治療で無事回復したがライヤの命は奪われた。謎のムーン山には無事頂上までたどり着いた。

赤・・・女
青・・・男

ライヤ
ルネが出て行ってしまった悲しみで、死斑病と言う動物にしかかからない死の病気になるってしまった。
ルッキオ
ルネの妹。
未来の王女様。

バグーラ
象の群れのボス。バグーラに逆らった奴はポコポコにやられてしまう。人間が大の苦手。

ヒゲおじさん
伝説のムーン山を見たといひ長い探検に出る。動物を死斑病から助けた

その他色々



を読んでみるといいのかもしれないと感じた。」「マンガは流して読むから、あとでよくわからなくなって読み返すことがある。あらすじや流れ、登場人物を自分で整理してまとめることでしっかりマンガの内容がわかるんだと思った。」との感想が見られた。レポートを作成することで、児童がマンガを繰り返し読み込み、マンガの記号を正確に読解することができたことが伺える。また、説明文の読解を通して、作者の主張やマンガの技法についても学んだことにより、マンガの記号を1つ1つ分析的に読むことにつながったと考えられる。

また、レポート作成後に行ったマンガを紹介しあう活動では、「マンガが作られた年代によって、表現が違うことがあった。」「同じ作者なのに、表現の工夫は作品によって様々だと思った。」などの目標Aに関わるより高次な気付きも見られ、児童が作品を紹介しあい、比較することで、記号体系の理解に影響を及ぼしている可能性が感じられた。

4.2.2. 目標Bに関する本の帯の評価と考察

第4次で作成した本の帯では、評価の結果、どの評価者においても、29人中29人が目標に到達したという結果であった。なお、Kendallの一致度係数は $W=.806$ であった。

3者の評価がいずれも高かった本の帯の作品例が図9である。この本の帯では、タイトル、作者、作品のあらすじ、印象に残った場面のセリフ、推薦文などで帯が構成されている。児童が自分なりに作品のあらすじや印象的な場面を読み取り、表現していることや自分なりの推薦文を書き加えていることが評価され、どの評価者においても3点がつけられた。

図8 評価の高かったレポート

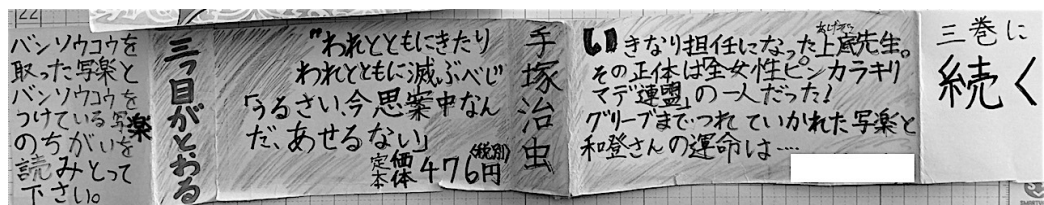


図9 評価の高かった本の帯

帯の作成にあたっては、印象に残った場面に付箋を貼っていき、何度かその場面を読み返す様子が見られた。また、自分が作成したレポートのあらすじを読み返し、中心となる場面について自分なりに考え、帯に記載する言葉や場面について検討することで、帯という限られたスペースで、物語の内容が伝わるように努力していた。

児童の授業後の感想では「マンガを短く文章にすることは難しかったけど、何度も読み返してマンガの特徴を捉えようと努力した。」という感想が見られた。この感想より、児童が本の帯の作成を通して、マンガを繰り返し読むことで、描かれている情報内容である物語を理解したり、作者の意図を自分なりに捉えたりする力を伸ばしていったと考えられる。

4.2.3. 目標Cに関するポップの評価と考察

第4次で作成したポップで、評価の結果、どの評価者においても、23人中21人が目標に到達し、2人が到達できなかったという結果であった。Kendallの一致度係数は $W=0.740$ であった。

どの評価者においても評価がいずれも高かったポップの作品例が図10である。このポップでは、「家族の大切さから友達の大切さまでこの本1冊で実感出来ちゃう」と、児童がマンガから読み取ったメッセージを端的な言葉で表現している。加えて、「小さい子から大人までやみつきのジャングル大帝」という推薦文が示されている。作品の主題を自分な

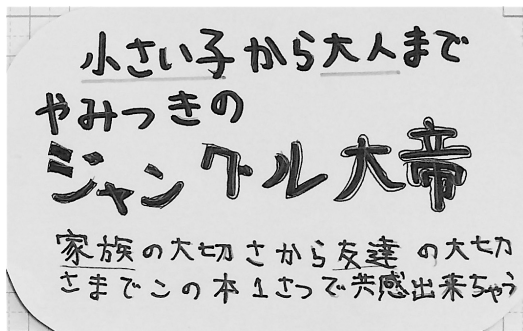


図10 評価の高かったポップ

りに読み取り、幅広い年齢層が楽しめる作品だということを読み取っていると評価され、どの評価者においても3点がつけられた。児童はポップ作成にあたって、自分が作成したレポートや帯を見返したり、マンガを読み返したりして、自分が感じたことを箇条書きにし、関連する事項を線で結ぶなどして思考を深めていた。また、ポップに掲載する文の案がいくつか出来た段階で、同じ作品を読んでいる友達と相談し、伝わりやすさを確認するなどして、ポップに掲載する文の推敲を重ねていた。

どの評価者においても目標に到達していないと評価されたポップの作品例が図11である。この作品では、作品については「なつかしき話」と示され、「立ち読みだけじゃ終われない」と作品の面白さを訴えかけているものの、物語の主題をまとめたとは言えない。文章からポップを見た人に勧めようという意図は読み取れるので、マンガを読んで面白いと思った部分や心に残ったことを書き出させ、それらを関連付けたり、分類したりした上でポップを作成するように教師が働きかけることで、目標を達成することができたと考えられる。

授業後の感想では、「マンガの中で一番主張していると感じた場面を絵の大きさや文字の大きさから判断してポップを作った。」という感想が見られた。この感想より、児童が

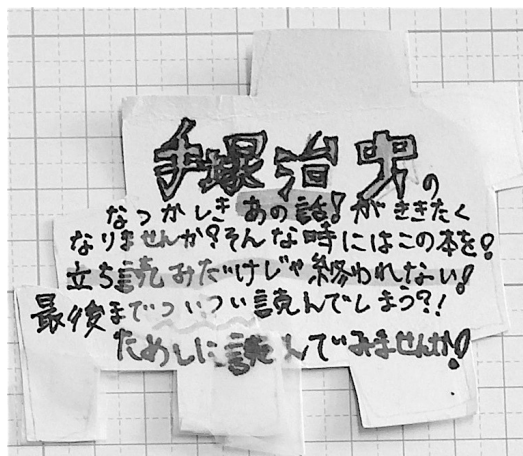


図11 評価の低かったポップ

ポップの作成を通して、マンガを繰り返し読み、それまでに学習した記号の読解を生かして、作品に込められたメッセージを自分なりに読解したことが伺える。

5. まとめと今後の課題

本研究では、小学校第5学年を対象に、マンガを題材とした学習活動を通して、メディア・リテラシーを育成する学習プログラムを開発した。そして、メディア教育において、国語科の漫画家を題材にした説明文の学習を通して、児童がマンガの表現技法について学び、その上で取り上げられた漫画家の作品を読み込む活動を行った。その後、学習した表現技法がどのように使われ、どのような効果があるのかを実際のマンガの場面に即して議論をし、マンガの記号を読解する学習を行った。その上で、作品の概要が伝わるマンガのレポートの作成、どんな物語か伝わるマンガの帯の作成、マンガの主題に迫るポップを作成する活動を行った。

以上の学習活動を通して、開発した能力評価尺度の平均点による事前調査と事後調査の比較では、全ての項目で有意に向上した。また、統制群よりも実験群の児童のほうが、有意に平均点が向上した。また、評価基準による3者のマンガレポート、本の帯、ポップの評価では、いずれも平均点が2点以上であったこと、Kendallの一致度係数はすべて $W=.7$ 以上であった。以上のことから本論で示した学習プログラムはマンガを読解・解釈・鑑賞する能力を伸長するのに有効であったことが示唆された。

一方で、今回は国語科の教科書に掲載されている説明文で取り扱われている漫画家を対象として、表現技法についての読み取りや、作品の読解を行った。マンガの表現技法は作者や時代によってもその特徴は大きく異なる為、表現技法の整理や児童に何をどこまで読み取らせるのかの検討が今後必要である。

また、本の帯の学習後の児童の感想では、

「今まで帯は本を買ったら最初に捨てるものでしかなかったけど、学習をしてからは帯を見てマンガ家や出版社の人がどんな気持ちでこの本を売ろうとしているのかということのを少し考えるようになった。」と述べ、メディア・リテラシーの学習にとって重要な「受け手」と「送り手」の視点が示されている感想も見られた。これは中橋（2015）が定義している、メディアの特性を理解する能力に当てはまると考えらえる。今回の実践が、「読解・解釈・鑑賞」の構成要素以外にも影響を及ぼしている可能性があるが、本研究では十分なことは言及できないので今後の課題としたい。

謝辞

本研究は、JSPS科研費25282062（代表：中橋雄）、15H02923（代表：堀田龍也）および日本教材文化研究財団研究費（代表：浅井和行）の支援によるものである。

参考文献

- 町田守弘（2014）国語科におけるマンガ教材の可能性—その扱い方をめぐって—,早稲田大学教育・総合科学学術院学術研究（人文科学・社会科学編）第62号,p169
- 中橋雄（2014）メディア・リテラシー論.北樹出版,p50
- 中澤潤・中澤小百合（1993）子どもは漫画をどのように理解するのか？幼年教育研究年報 第15巻, pp35-39
- 中澤潤（2004）マンガ読解力の規定因としてのマンガの読みのリテラシー.マンガ研究Vol.5,pp6-25
- 中澤潤（2005）マンガのコマの読みリテラシーの発達.マンガ研究Vol.7,pp6-21
- 佐藤和紀・中橋雄（2014）動画共有サイトへの作品公開に関する議論の学習効果：映像制作実践で育まれるメディア・リテラシー,教育メディア研究,Vol.21(1),2014,pp1-10

豊田充崇・西村充司（2004）メディアリテラシー育成を目指した小学校国語科授業実践事例の報告：「ごんぎつね」を映像と

アニメーションで表現し比較する.和歌山大学教育学部教育実践総合センター紀要14,pp39-44

Development and an Assessment of an Educational Program To Acquire Media Literacy Based on Manga

OKUBO, Kiichiro (Tsunomiya Elementary School)

SATOU, Kazunori (Takaido-Higashi Elementary School · Tohoku University)

NAKHASHI, Yu (Musashi University)

ASAI, Kazuyuki (Kyoto University of education)

HORITA, Tatsuya (Tohoku University)

In this research, an educational program which acquires media literacy through an activity of reading, interpreting, and appreciating manga targeting 5th grade students in an elementary school is developed. After students learned the explanatory text about a manga artist in Japanese class, they read the artworks of that artist thoroughly and did activities such as writing manga reports or making wraparound bands and point of purchase advertising. In the comparison of the average score of capacity rating scale between before and after this research, all the items improved significantly. Also, the average score of the experimental group improved significantly compared to the control group. In addition, from the facts that the average score was over two points in the evaluation of the three in the evaluation criteria, and that the match coefficients of Kendall were all over $W=.7$, it is suggested that the educational program in this research was effective.

Key words: Manga, Media Literacy, Media Education, Elementary School Education, Tablet Device