

マルチメディア学習開発部会 実践報告



実践事例

1 「伝わる映像を作る」

- 日時 平成15年12月5日(金) 第1校時
- 学級 中学2年B組 40名
- 場所 中学校PC教室
- 单元名 「伝わる映像」をつくる
- 单元設定の背景

①教材観

本校のマルチメディア学習では「情報の批判的判断力」と「情報の科学的な理解」の育成をめざしているが、本单元は前者の育成を目標としている。日頃何気なく見ている映像がどのようにつくられているかを、一定のテーマに沿った映像を実際に制作することを通して体験的に学習できる。またフィクションを扱うことにより、映像制作の基本的な技術や情報を再構成する手順、また映像には制作者の意図が反映しているという事実を効率的に学ぶことができる。

②生徒観

生徒は昨年「メディア自分史で自己紹介」という取り組みを通して生育歴の中にメディアが深く入り込んでいることに気が付いている。そして今現在、様々なメディア、特に映像メディアに囲まれて生活しているが自分たちがそういう状況にあることの問題点は、あまり感じていない。メディアの送り出す情報が「意図的に再構成されたもの」という意識はほとんどなく、批判的判断力は極めて弱い。また、映像の制作に関する体験も少なく、機器の扱いや編集に関する基本的知識もあまりない。

③指導観

今回の单元ではまずひとつながりの意味のある映像を作るに当たって必要な最小限の撮影技術を提示し、それらを失敗しながら一つひとつ体験させることを通して「映像の作り方」を学ばせることを主な目的とした。映像制作においては4人1組の班を単位とし、多くの生徒がカメラに触れ、被写体となり、さらに編集作業も体験できるよう配慮する。またできあがった作品に互いに批評を加えることにより、意図を伝えるためにより工夫された映像とはどのようなものか全員が共有するための時間を確保したいと考える。

授業では、主に内容的な部分を担当する者と主に技術的な部分を担当する者とでチームティーチング指導を行う。

○目標

- ・映像文法の基礎を知り、実践を通して技法を身につける。
- ・映像は制作者の一定の意図に基づいて作られているという視点を、実践を通して養う。

○単元構成と内容

第1次：映像文法の基礎 2時間

①被写体の行為と対象物 1時間

教材：金融会社のコマーシャルフィルム

概要：「被写体の人物の顔のクローズアップのあとチ

ワワが映る」という映像から、実際に被写体が見ているのはカメラのレンズでありながら視聴者には「人物がチワワを見ている」という内容が伝わることを学ぶ。映像は「事実とは違うことを見ている者に伝えることができる」ということを体感する。

②シーンとカット 1時間

教材：ドラマ「北の国から」の映像とそれから書き起こしたシナリオ

総務省制作ビデオ「ストーリーは君しだい」

概要：カットを積み重ねたシーンとそのシーンを並べて組み上がるストーリーでフィクションは構成されているということを知る。また、シナリオの内容が映像になったときの秒数とそのカット数を実際に数え、ドキュメンタリーの作り方をビデオ化した映像を参考に1カットの長さやショットの種類について学ぶ。

第2次：実際に映像をつくろう 12時間

①課題1「約束の相手がなかなか来ない」

- ・課題提示と絵コンテ作成 1時間
- ・撮影と編集 2時間
- ・中間発表と改善点の検討 1時間
- ・映像の完成 1時間

概要：絵コンテの描き方を学び、4人1組の班でそれぞれ「約束の相手がなかなか来ない」というテーマの20秒4カット以内の映像を制作する。撮影はDVカメラを使用、編集はPCによるノンリニア編集で行う。カットの長さやつなぎ方をどう工夫すれば課題の内容がより視聴者に伝わるか、作品を相互鑑賞しながら比較して改善点について考える。

②課題2「日本っぽい『アレ』のミニドラマ」

- ・ストーリーを伝えるための工夫について学ぶ 0.5時間
- ・課題提示と絵コンテ作成 0.5時間
- ・撮影と編集 4時間
- ・中間発表と改善点の検討 1時間
- ・映像の完成 1時間

教材：上級生の制作したビデオ映像

概要：「放課後に友達と楽しくキャッチボールをする」という内容を表そうとしてつくられ

た上級生制作のビデオ視聴を通し、「伝えたい内容」を「伝わる映像」につくりあげる工夫について考える。それをふまえて10グループがそれぞれ違う「日本的な小物」をモチーフとした、カット数自由60秒以内の映像を制作する。課題1よりも「伝えたい内容」が複雑化・多様化する中でそれらを映像化する工夫と技術を応用的に学ぶ。

第3次：映像メディアと私たちの生活 1時間

・「伝える」ための工夫を読み取る

教材：第2次で制作した映像・テレビドラマ「ビギナー」のクリップビデオ

概要：自分たちが映像づくりにおいて「伝える」ためにした工夫が「映像文法」と呼ばれるものに近いことを発見し、自分たちが接している映像情報は制作者の意図によって再構成されたものであることを確認する。

○課題2「日本っぽい『アレ』のミニドラマ」の詳細

1 指導上の留意点

とりあげる「題材」は自分たちが目にしていたり使っていたり接していたりする「これは日本独自のものだろう」というものとする。従って「ゲタ」や「ゆかた」などは日本を感じさせるものではあっても今回の題材からははずれる。また、校内での撮影を基本とするため、畳や障子・ふすまなどは題材として苦しい。自宅から持ってくる事が出来る、もしくは校内で準備出来るものが望ましい。そこで10種の題材を指導者側でピックアップし、各々の班のテーマはそこから抽選で当たる、というくじ引き方式を採用した。

また、これはモチーフを「紹介」する映像ではない。モチーフを取り入れたミニドラマである。フィクション映像として、絵コンテ段階でこれまで学習してきたショットの種類やカメラワークの工夫などが生かせるよう指導した。

2 生徒の振り返りから

① 生徒の感想

- ・いつも何気なく見ている映画とかドラマとか、すごく撮り方に工夫があったり、編集して自然に見える映像に成り立たせているんだなと思った。こんなに大変なことだとは思ってなかったし、自分たちで実際にやってみて、すごく裏が見えたと思う。よい経験になったし、ドラマとか映画とか映像の見え方が違ってきたのは自分でもびっくりしている。
- ・最初のうちは意味のないものだと思っていたが、やっていくにつれ少しでもテレビを見る目が変わったなど、自分に変化が出てきた。カメラやパソコンの扱い方などを含め、これから活用していきたい。授業は全般的に難しかった。特に絵コンテを考えたりするところ。
- ・このメディア学習をすることで、どのようにテレビの制作が行われていたのかが少し分かってよかった。「何を伝えるために作るのか」「何を伝えているのか」「そのためにはどうしたらいいか」そんなことを考えるのに私たちはたった1分のドラマでこれだけ時間

を使っている。実際にメディアを作っている人たちはスゴイと思いました。

② 成果と課題

単元終了後に生徒たちには

- ・この学習に関する意欲はどうだったか。
- ・学習を通して新しい発見があったか。
- ・テレビなどの映像を見る目が変わったと思うか。

という3項目について4段階の自己評価をさせた。その結果、7～8割の生徒が意欲を持って学習に取り組み、さらにそこから新しい発見ができたと答えている。しかし実生活の中でテレビを見る目が変わったという生徒は半数にとどまった。今回の学習はフィクション映像に関する学習であったため、ドラマを見る目が変わったという感想は多いがニュースやドキュメンタリー番組を「読み解こう」という姿勢は感想の中からはほとんど見あたらない。つまり現状は「映像を読み解くスキルとして映像のツクリを知った」という段階であると考えられる。この現状が次段階の学習を経て「メディアを学習して情報との向き合い方が変わった」となっていくよう、新たな題材開発を試みていく必要がある。

2 「附属三原学園のCMを作ろう」

- 日 時 平成15年12月5日(金) 第3校時
- 学 級 小学校第6学年11学級 37名
- 場 所 小学校 家庭科室
- 単元名 「附属三原学園のCMを作ろう」
- 研究の視点

①教材観

テレビ、ビデオ、CD、コンピュータなど、いわゆるメディア機器は日進月歩で発展してきており、大量の情報が短時間で行き交う情報化社会を迎えるとともに、私たちの生活においても日々その恩恵を受けている。このような社会において大切になることは、情報をどのように有効に活用して自分らしく生きていくかである。すなわち、情報の意味を考えたり、情報を処理したり、情報を創造したりしていく力が大切になってくると考える。本単元の「附属三原学園のCMをつくろう」は自分たちの力で附属三原学園のCMを制作して、テレビ局で放送してもらおうと考えている。テレビのCMは短い時間の中で伝えたい内容を効果的にアピールしているところに特徴がある。テレビのCMづくりを子どもたちが体験することで、公共的な情報がどのように制作されているのか、また、自分たちの考えをたくさんの人たちにわかりやすく伝えるためには、必要な情報を集め、取捨選択して、わかりやすくまとめていくことが大切であると実感することができるのではないかと考える。

② 児童観

マルチメディアの学習では、これまでにワープロソフトを使った文章入力などのコンピュータを使った学習やテレビ番組や新聞について考える学習を行ってきた。マルチメディアの学習やテレビのCMづくりについてアンケートを行ったところ（平成15年11月5日実施 37名）、「マルチメディアの学習を楽しみにしている」18人、「ふつう」16人でほとんどの子がこの学習について肯定的に考えていることが分かった。CMづくりに関しては、「楽しみ」24人、「ふつう」11人「楽しくない」3人でたくさんの子がこの学習を楽しみに感じていることが分かった。CMがどのようにつくられているのかについては、「分かっている」11人、「分かっていない」26人で、CMの制作過程を学んでいく必要があることが分かった。CMづくりで使用する機器に関しては、「デジタルカメラを使って写真を撮ることができる」31人、「デジタルビデオカメラを使うことができる」21人、「映像を編集することができる」3人で、カメラを使うことはできるが、ビデオ編集の方法がよく分かっていない児童が多いことも分かった。

本学級の児童は、マルチメディアの学習ではこれまでにペイントソフトを使った作品づくりや、テレビ番組について学習したりしてきた。学習課題に対しては一人ひとり集中して取り組み、調べるたり作業したりする活動についても意欲的に取り組むことができる。メディアの学習ではテレビ番組にはどのような内容のものあるのかについて調べたり、グラフにまとめて分析したりする学習を通して、テレビ番組は見る人によって感じ方が違うことや現実の世界をより誇張してあることなどを学んできた。しかし、自分たちで必要な情報を集めたり、集めた情報をもとにして自分たちの考えをまとめたり、発信したりする学習をじゅうぶん深めていない現状があるので、本単元では自分たちの学園のCMづくりをすることで、子どもたちの話し合いをもとにして、自分たちの考えをまとめたり、その考えを効果的に表現したりする方法の学習を深めていきたいと考える。

③ 指導観

指導にあたっては、地元の三原テレビ放送（ケーブルテレビ）に協力をいただき、子どもたちがつくった附属三原学園のCMを三原テレビ放送（ケーブルテレビ）で放映してもらうことを前提に学習を進めていく。そのためには、どんなことをしたらいいのか子どもたち自身で活動を考えさせていくとともに、三原テレビ放送局の方のアドバイスをいただきながらCM制作の過程や編集方法などを身につけさせていきたい。また、放映するCMはできるかぎり30秒6カットになることを条件にして、必要な映像や音声や音楽や文字などの情報を自分たちの力で選択して一本のCMにまとめることができるようにさせていきたい。この学習を通して、普段は何気なく見ているテレビのCMにも、様々に人たちがかわり効果的に情報が制作されていることや、情報の持つ大切さについても考えさせていきたい。

○単元の目標

- ・CMづくりに関心を持ち、CMをつくるために様々な情報を意欲的に集め、進んでCMづくりに挑戦することができる。
- ・情報をつくることを通して、情報には制作者の思いが含まれていることが分かる。
- ・デジタルビデオカメラやコンピュータなどを使って、CMをつくることができる。
- ・自分たちのテーマに基づいて、様々な情報（映像・音声・文字）を集め、取捨選択して、自分たちの力でCMをつくることができる。

○活動の概要

第1次CM作りの学習計画を立てる

CMがどのようにして制作されているのかがよく分かっていない児童が約25人もいたので、CMの作り方について地元のケーブルテレビ局である三原テレビ放送の人に教えてもらった。まず始めに、CMを見て気付いたことを出し合った。何回も見直すことで、CMの時間が約15秒くらいだということ、画面（カット）で構成されていること、1カットが2～3秒くらいだということなどが分かってきた。次に、どのような手順で制作していくのかを教えてもらった。

CM制作の手順

- ①テーマを決める
- ②絵コンテを作る
- ③撮影をする
- ④編集をする
- ⑤検討会をする
- ⑥再編集をする
- ⑦完成

重要なポイントとして

- 何を伝えたいのか、テーマをしっかり持つこと
- 印象に残るカットを最後に持ってくること
- どんな手段（映像・言葉・文字・音楽）を用いて伝えるのか。

等を教えてもらった。CM作品は放送してもらことになっていたもので、三原テレビの人と話し合って次のように決めた。

- CM作品は、約30秒 6カット
- 1グループ10人で4グループの4作品を作る。
- カメラはデジタルビデオカメラ、編集はPCによるノンリニア編集

第2次テーマを決めて、絵コンテを作る

附属学園を紹介するCMを作ることが大きなテーマだったので、初めに子どもたちが考えたテーマは、誰でもが考えつくものが多かった。初めに考えたテーマは

- 附属三原学園の特徴を紹介する。
- 他の学校にない物を紹介する。
- 附属三原学園の伝統を紹介する
- お茶室を紹介する。

という伝えたいものがはっきりしないものであったので、あえてテーマをもう少し詳しく考えさせた。例えば、お茶室を紹介するグループでは、お茶室の映像だけでなく、それらを通して、どんな考えや思い、さらには内容を伝えたいのかを考えさせた。このことを考えることが一番大切であるとともに、一番時間がかかり大変だったと思う。その結果、各班は以下のようなテーマを決定した。

- 1班 附属三原学園には、幼稚園・小学校・中学校がいっしょに活動するすばらしい行事がたくさんある。
- 2班 附属三原学園には、人の心をいやしてくれるすばらしいお茶室がある。
- 3班 私たちのために残してくださった古くから伝わってきたすばらしいものを紹介する。
- 4班 せんぱいから受け継いだ自伸会信条の伝統を守っていきたい。

各班は、このテーマに沿って図1に示すような絵コンテを完成させ、それに基づいてCM作品を制作した。

第5次CM作品の交流会

できあがった作品をお互いに見合っ、さらによい作品作りをめざすために交流会を行った。

附属三原学園のCMをつくろう		
テーマ	せんぱいから受け継いだ、自伸会信条の伝統を守ってほしいです。	
絵コンテ	ナレーション	演出・BGMなど
	ここは親友92周年をむかえた、広島大学附属三原小学校です。	ナレーター：藤田 BGM： 威風堂々
	今から附属三原小学校のすばらしい伝統を紹介いたします。	ナレーター：久保川 BGM： 威風堂々
	自伸会信条は92年間続いています。	ナレーター：久保川 BGM： 威風堂々
	自伸会信条を基に入れた、附属三原小学校みんなは生活しています。	ナレーター：藤田 BGM： 威風堂々
	これまでつづけてきた伝統を守りながら、これからも生きていきます。	ナレーター：藤田 BGM： なし

図1 完成した絵コンテ

単に作品を見て、感想を述べ合うのではなく、作品を見て、その班のテーマは何だったのかを考えていった。予想がテーマと違っていたり、テーマがわかりにくかった作品については、どこをどうしたらいいのかについて、お互いの考えを交流していった。その際には、制作した班の子どもたちも、カットの場면을挙げて、撮影の状況を話したり、自分たちの考えを主張したりすることができた。また、すばらしいと思った点を出し合うことでよいところを生かした作品作りができるようにもしていった。

○考察

① コンピュータリテラシーについて

この学習を通して、デジタルビデオカメラを使って映像を撮影し、コンピュータ(PC)を使って映像を編集する能力を伸ばすことができるのではないかと考えた。コンピュータを使った映像の編集授業前と授業後と比較してみた。

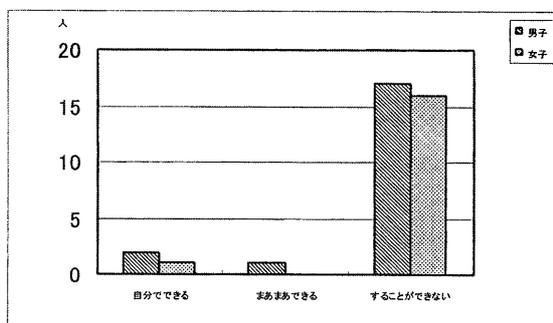


図2 PCを使った映像編集（授業前）

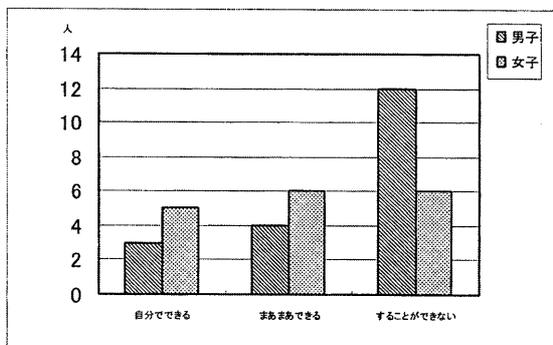


図3 PCを使った映像編集（授業後）

図2と図3を比較すると、PCを使った映像編集ができる児童の数が授業後に増えていることが分かるが、自分で使うことができない児童も男女併せて学級の半数もいることが分かる。PCを使いながらも、このような状況になった理由として、映像編集をするPCが4台しか準備できなかったため、児童たちの使用する機会が少なかったと考えられる。児童の感想にも「編集の時することがなくて困った。」「PCをさわることができなかった。」というのがあった。今回の実践では、情報機器の不足から37名の児童を4グループに分けて実践せざるを得なかったため、1グループが8～10人になったため、一人ひとりが情報機器を充分活用できなかったと考えられる。

②情報の多面的判断力の育成について

この実践における情報の判断力育成の場面は次のような場面があった。

- ・ 絵コンテを作成する
- ・ CMを撮影する
- ・ CMを編集する
- ・ CMの中間発表会
- ・ CMを見直す

これらの場面で児童たちの感想の中から関係しているものを挙げてみる。

- ・ 撮影や言葉を入れるとき、みんなと話し合っただけで入れたのが楽しかったです。ゲストティーチャーに見てもらった場面を入れるとき、みんなの意見でだめになったのが残念でした。
- ・ カメラで撮ったり、コンピュータで編集したりして、文字や曲や映像をいろいろ換えたのが楽しかったです。みんなと話し合ったので、人から見ればなおしたらいいと思うところがたくさんあるのだなと思いました。
- ・ 何となく見ていたCMにこんなに時間をかけて作っているのかと思いました。大変だったけど、またやってみたいです。
- ・ テーマづくりでは、どうアピールするのかいろいろ迷いました。中間発表会では、作品のいいところや直したらいいところが聞けて、「そーなんだ。」と思うところがありました。

授業の中では、編集の場面で、たくさんのカットの中からどの場面が一番効果的なかの班のメンバーで話し合いをしながら決めていくような場面が見られた。また、BGMを入れる場合でも、自分たちでCDを探してきたり、実際の映像を見ながら、どの曲の雰囲気か合うのか、曲のどの部分を入れるのか迷いながら決めていくところも見られた。中間発表会では、班の発表に対して、映像がテーマに合っていない、曲のイメージが映像と合わないといった厳しい意見が出されたり、発表した班からも自分たちの考えを積極的にアピールしたりする姿が見られた。

○成果と課題

授業終了後に「附属学園のCMをつくろう」の学習はどうだったかアンケートをとってみた。その結果、7割くらいの児童は楽しかったと答え、あまり楽しくなかったと答えたのは4名だった。楽しかった理由として、自分たちの考えでCMづくりができたこと、カメラやコンピュータをしっかりと使えたことを挙げた児童が多かった。CMを作るために、テーマを決めたり、絵コンテを描いたり、撮影や編集をしたりすることは子どもたちにとっては、大変しんどい作業であったと思うが、そのことが子どもたちにとっては喜びであったことが子どもたちの力を付けたことだと思う。

あまり楽しくなかった理由には、班の友達が係の仕事をしなかった、映像を決める

とき言い合いになっておもしろくなかった、カメラやコンピュータをしっかりと使えなかったということがあった。1グループが8～10人では、どうしても遊んでしまう子が出るであろう。これも、カメラやコンピュータの数が不足しているためである。せめて、4～5人のグループに1台のカメラやコンピュータが必要である。情報の多面的判断力を育成するための評価基準が明確でなかったため、どのような場面で子どもたちにどんな力が身に付いたのかをはっきり示すことができなかった。子どもたちの活動をどのように評価していくのかを事前に検討して、実践をスタートしていかなければならないと思う。

3 「太陽の光を使って」

(広告を切り抜いた形に太陽の光を当てて
みんなで影を見よう！)

○日時 平成15年9月30日(火)

自由に遊ぶ時間・まとまった活動の時間

○学級 きく組(5歳児) 32名

○場所 園庭・保育室・保育室の裏庭

○单元名 「太陽の光を使って」 (広告を切り抜いた形に太陽の光を当ててみんなで影を見よう！)

製作の大好きなf女が、家で広告を切り抜き、ウサギとクマと冠の形を作ってきた。登園するとすぐに、仲良しのa女、e女に作ってきたものを得意げに見せた。すると、たまたまその広告に太陽の光があたり、その影が靴箱に照らし出されていることにa女が気づき、「影になって映ってるよ～！おもしろ～い！」と驚きの声を上げた。それを見たf女、e女も「ほんとだー！」「影になるとはっきりして分かりやすいね。」と驚いていた。保育者も「ほんとだね！良く気がついたね～」とa女に共感しながら、太陽の光の良くあたるところまで出て、「これな～んだ？」「クマ～！！」といった具合に影であてっこゲームをしていた(図4)。

この影遊びは、子どもたちのやりとりの中で自然発生的に出てきた。不思議なものが大好きな子どもたちにとって、f女の作ってきた広告の形が影として映し出されたことは、大きな驚きだったようである。

保育者は、このように遊びの中で、子どもたちが発見した自然現象の不思議や驚きを大切にしていきたいと考えた。そこで、子どもたちの影遊びをクラスの中で紹介する場を意図的に設けることとした。

自然発生的に出てきた影遊びの不思議や驚きをf女、a女、e女が、朝の集いでみんなに発表した。すると「影をみんなで見てみたい！」ということになった。そこで、みんなで外に出て影が映るところを探すことにした。自分の手などをかざしながら、

日陰では、「ここでは、影ができませんよ。」「太陽があたるとこじゃないといけんのんよ。」などと話しながら、教室裏の倉庫の白い壁をスクリーンに見立てると良いことを発見していった。

みんなが集まると、さっそくf女が得意げに「これなーんだ？」と広告紙を太陽の光に照らして見せる。すると、ウサギとクマを映すと、「うさぎだ～！」「ほんとにくまに見える！」などみんなが口をそろえて大変喜んで答えた。

ところが、立体的に作っていた冠の時に答えが別れたのである。冠の上から太陽の光をあてると、「ドーナツみたいに見えるよ。」「天使の輪っかみたい。」など、丸く見えるものをいろいろ答えていった。



図4 園児による影遊び

しばらくすると、A女が持ち方を変えてみた。すると、横から光が照らされ、「草が生えてみたい！」「ほんとだ～！」と冠とはかけ離れたものに見えて、みんな驚いた表情をしていた。「どうして冠なのに、影になると、ドーナツに見えたり、草に見えたりするんだらうね？」と不思議そうに言う姿もあった。

<考察>

この事例は、研究構想に述べている4つの力のうち、次の2つの力につながると捉えた。

- ① 友だちに、自分の思いを伝えたり、友だちの思いに気づき、受け入れようとしたりすることができるようになる。
- ② 五感を使って、いろいろな情報をしっかり感じ取りながら、その特性に親しむ。
この2つの力をさらに次のように捉え、実践を行っていった。

○ 友だちに驚きや発見を伝えたり、友だちの驚きや発見を受け入れたりしようとする
ことができる

- ・ 影絵遊びは、すべての子どもたちにとって大変興味深いことであった。立体的なものに光をあてることによって、それが平面的な影となって映し出される。その影は、実物とは全く違ったものに映し出され、多くの子どもたちにとって大きな驚きであった。このように子どもたちにとって興味深い事柄を保育者が意図的に取り上げることによって、子どもたちはたくさんの言葉のやりとり、すなわち情報伝達をすることができた。このように友だちに驚きや発見を伝えたり、友だち

の驚きや発見を受け入れたりするという人とのかかわりは、幼児期だからこそ大切にしていきたい。また幼児期に人とのかかわりを深めていくことが、小学校低学年の「情報の大切さを知るとともに、相手の気持ちを考えて活動できるようになる」力の基礎になると捉えている。

- 光と影から生じるいろいろな情報をしっかり感じ取りながら、その特性に親しむ。
 - ・ この事例で子どもたちは、光と影の特性について、自然の太陽の光を通してたくさんの気付きや再認識をした。まず、影が映る場所を探す活動を入れたことで、「太陽の光があたるところで影ができる」「太陽の光があたらぬところでは影ができない」という二つの違いについて気付くことができた。この現象については、ほとんどの子どもが今までの経験を通して感じ取っていたようだが、友だちとのやりとりの中で、そのことを改めて再認識したようであった。
 - ・ 次に、立体的に作っていた冠は、実物を見ると冠そのものなのだが、上や横などさまざまな角度から光をあてると、影の形が変化して様々なものに見えた。つまり、一つのものであっても、光を対象のどこからあてるかによって、受け手の感じ方が全く違っていた。たとえ元は同じものであっても光によって映し出された影という情報を通して、様々な受け取り方があることを子どもたちは感じることができた。
 - ・ また、「どうして冠なのに、影になると、ドーナツに見えたり、草に見えたりするんだろうね？」という不思議に感じる気持ちが子どもたちの間に起こった。幼児期では、このようにある情報に対して、不思議だと感じる気持ちを持つことを大切にしていきたいと考えている。幼児期に、身近な情報を敏感に感じ取りながら、情報の特性に親しむ体験を積み重ねることが、いずれ小学校低学年での「いろいろな情報があることと情報の大切さが分かる」力につながると捉えている。
 - ・ 今回、子どもたちの発見を意図的に取り上げたことで、子どもたちが普段している自然発生的な遊びの中にも、いろいろな情報があり、その情報にはそれぞれに特性があることに気付くことができた。今後は、子どもたちの遊びの中にあるこのようないろいろな情報に子どもたちが触れ、その特性をしっかりと捉えられるような活動を考えていきたい。