

# 情報リテラシー

第10回

レポート作成の基礎

# 本日の講義内容

SLIDE 2

## TODAY's CONTENTS

1

振り返りと事前学習の確認

2

主張（メッセージ）こそもっとも重要

3

文章の構成

4

言葉を選ぶ力を養う

5

まとめ

# 前回までの振り返り

SLIDE 3

## パソコン操作とインターネットの**利用手順**

オペレーションシステムとアプリケーション（ソフトウェア）  
ネットワーク接続とインターネット活用、およびセキュリティ

## 情報収集と情報の**整理・選別**

検索エンジン（主にGoogle）やSNSを活用した情報収集方法  
収集した情報の精査方法

## ビジネスアプリケーションの**利用方法**

Microsoft OutlookやGmail等のメールアプリの利用法  
チャットワークやSlack等のチャットアプリの利用法  
Microsoft Office（Word、Excel、PowerPoint）の活用法

# 今回の到達目標

SLIDE 4

文章における主張の重要性を説明できる

文章を構成する型を理解し、利用することができる

使う言葉を選別する理由を説明できる



野口悠紀雄 著

# 「超」文章法

伝えたいことをどう書くか



中公新書

1662

## 事前学習の確認

「超」文章法（中公新書：野口悠紀雄著）の“第一章”を読み、自分自身の**主張**を入れた感想をA4用紙一枚程度の文章でまとめる

- ・ 課題を簡潔に周囲の生徒とシェア

# 文章の種類

SLIDE 6

## 面白い文章

エンタテインメント  
物語・小説

Ent

Poe

## 美しい文章

エッセイ  
詩・歌詞

## 専門的な文章

教科書・学術書  
論説文

Pro

Mes

## 伝える文章

メッセージ  
セールスライティング  
広告文

# 文章のクオリティを決める3つの要素

SLIDE 7

## コンテンツ（内容）

誰が書いているのか  
何を書いているのか  
誰に向けて書いているのか

## 文体（型）

3つの型

自分の得意パターンを作っておく

## 想い（熱量）

頭の表面で書いた文章は頭で良いと感じる  
心の底から出てきた文章は心に響く





# その文章に**主張**（メッセージ）はあるのか

SLIDE 8

## 「自分の」**主張**を述べることから始まる

主張がなく何かを解説しているだけの文章は単なる記録（説明）  
自分だけ主張があると感じていても意味が無い

## 主張というものは意見が**別れる**もの

自分の人生に関係あるか、影響を与えるかと感じれば主張  
議論が巻き起こる発言は典型的な主張（綺麗事は主張ではない）  
変なことを言って物議を醸せというわけではない

## 事例

副業が一般的になった時代になりました→そうですねで終わる。議論にはならない  
副業は人生の選択肢を増やすから実践すべき→同意や反対が起きる

# その主張は一言で伝えられるか

SLIDE 9

## 長々とした文章は伝わらない

君の言いたいことは要するにどういうことか？  
本当に伝えたいメッセージは10秒で言える

## 広く浅くではなく、深く狭く

見たまま、感じたままではNG

見たこと、感じたことの中から大部分を切り捨て、エッセンスを抽出する  
＝ピントを合わせる

## 主張が見つからないときは

そもそものインプット量（あるいは対話量）が足りない

「昔、万有引力の考えが心に浮かんだ時とそっくりだ。瞑想にふけっていると、たまたまリンゴが落ちて、はっと思いついたのだ」と語った（回顧録：ウィリアム・ステュークリ）

# ためになり面白いか

SLIDE 10

## 「栄養がある」と「おいしい」の両側面をバランス良く満たす

栄養がある：内容がある、役に立つ、人生にプラスになる

おいしい：楽しい・ワクワクする

### 文章の種類

「栄養がある（青汁）」・・・学術書・論文・眠くなる系の読み物

「手軽においしい（ジャンクフード）」・・・漫画・ライトな読み物

## 青汁要素もジャンクフード要素も満たす気持ちが大切

青汁ばかり書くと、それを好む面倒な人たちが集まる

ジャンクに寄せると、文章を読み解け無い人たちが集まる

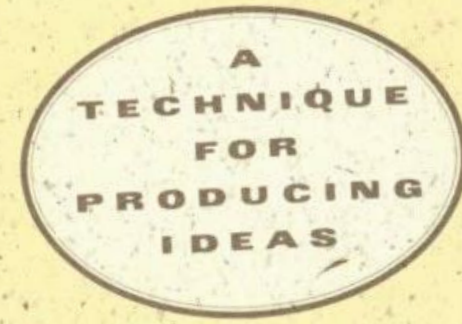
信頼できる正確な情報を読みやすく味付けできているか





アイディアの生まれる瞬間

こんなことは  
あり得ない



ジェームス・W・ヤング

# アイデア のつくり方

*James Webb Young*

今井茂雄——訳  
竹内 均——解説

## アイデアのつくり方

アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない



# アイデアが生まれる5つのステップ

SLIDE 13

資料  
収集

課題のための資料と、一般的知識の貯蔵。要はインプット。

咀嚼

集めた資料を読み解き、脳内に情報を詰め込み、考え尽くす。

消化  
放置

問題を完全に放棄して、自分の想像力や感情を刺激するのみに感心に移す。

閃き

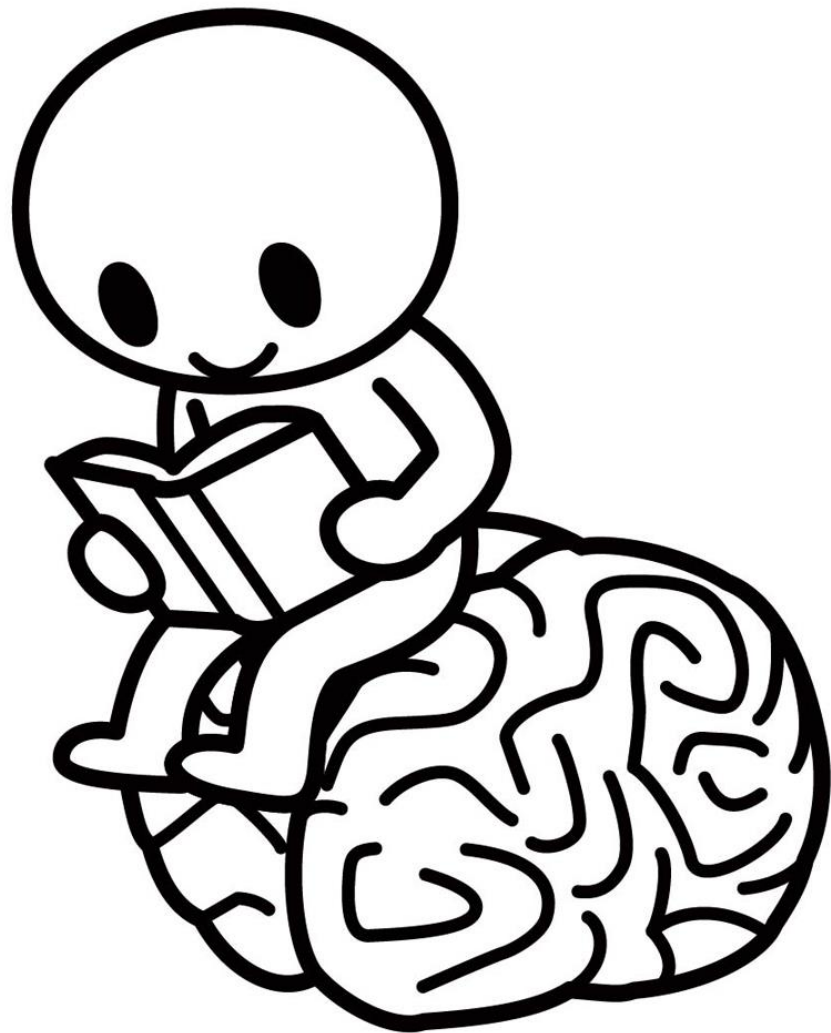
インスピレーションが天から降ってくる。

適合

アイデアを具体化し、現実社会で活用できるよう展開する。

# インプット

SLIDE 14



## 特殊資料と一般的資料

特殊資料・・・専門分野

一般的資料・・・人生や世界の様々な出来事

現地調査・フィールドワーク

書籍・新聞・雑誌（図書館・書店）

テレビ・ラジオ

データベース・統計（専門誌・[統計局](#)）

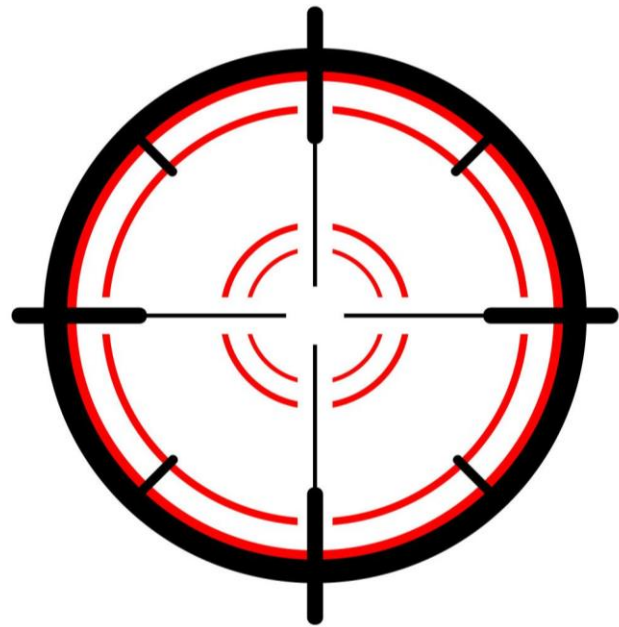
ネットニュース・SNS

アイディアの枯渇＝インプット不足

※ネットだけの情報収集は自分の好みに偏る

# （補足）情報収集のテクニック

SLIDE 15



## カラーバス

一つのテーマにフォーカス

SEEからLOOKへ

色、形、音、位置、温度、フレーズ

人間は意識したものを引き寄せる



## リサーチ

会話にフォーカス

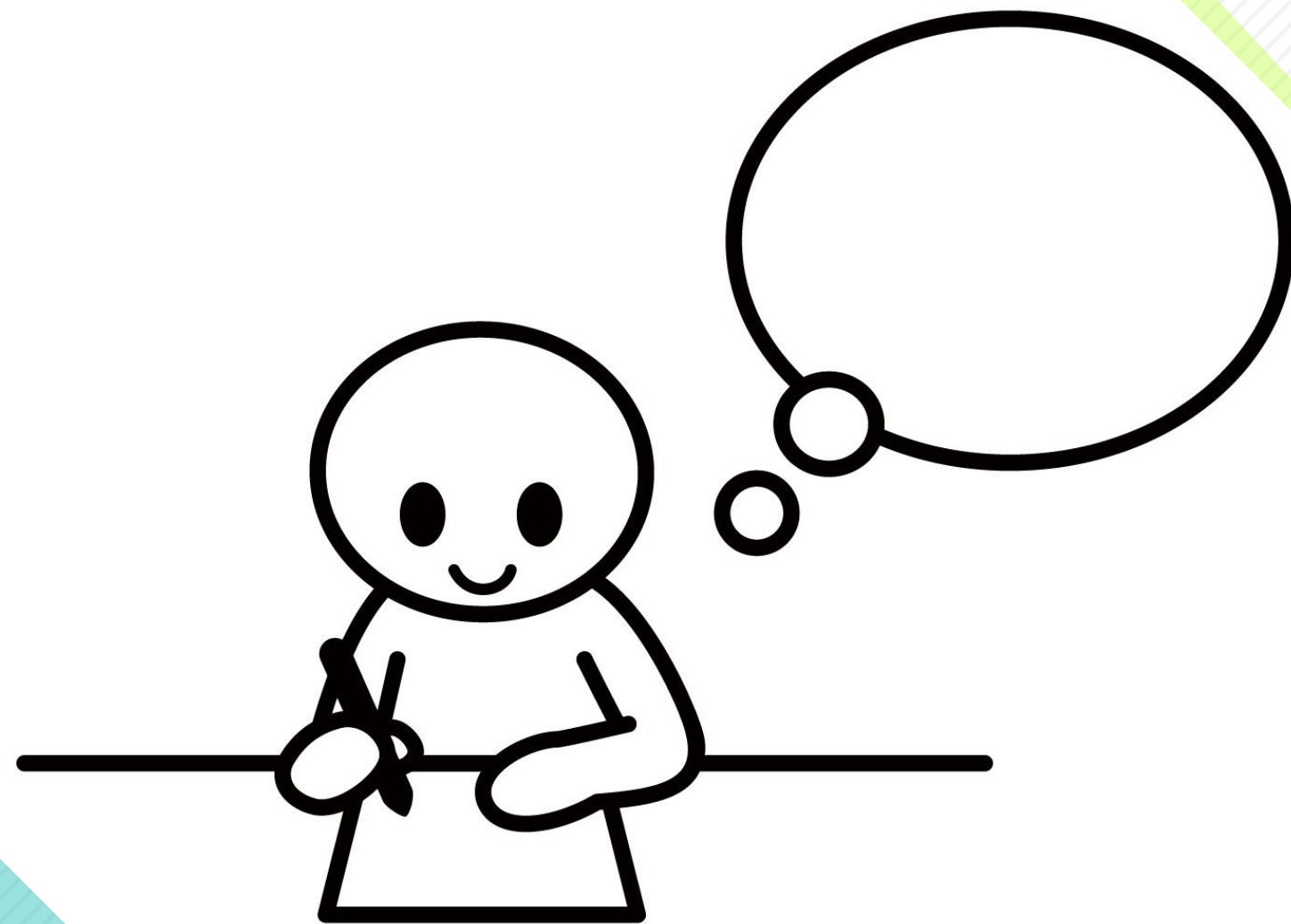
HEARからLISTENへ

性別、年齢、職業、場所

聞き耳を立てるか専門職に聴く

# アウトプット

SLIDE 16



イン：アウト = 3 : 7

インプットの2倍以上のアウトプットをすることで学習効果を高める  
(コロンビア大学 心理学者アーサー・ゲイツ博士)

テキストエディタ (Word、メール、SNS)

ボイスレコーダー

カメラ

メモ帳

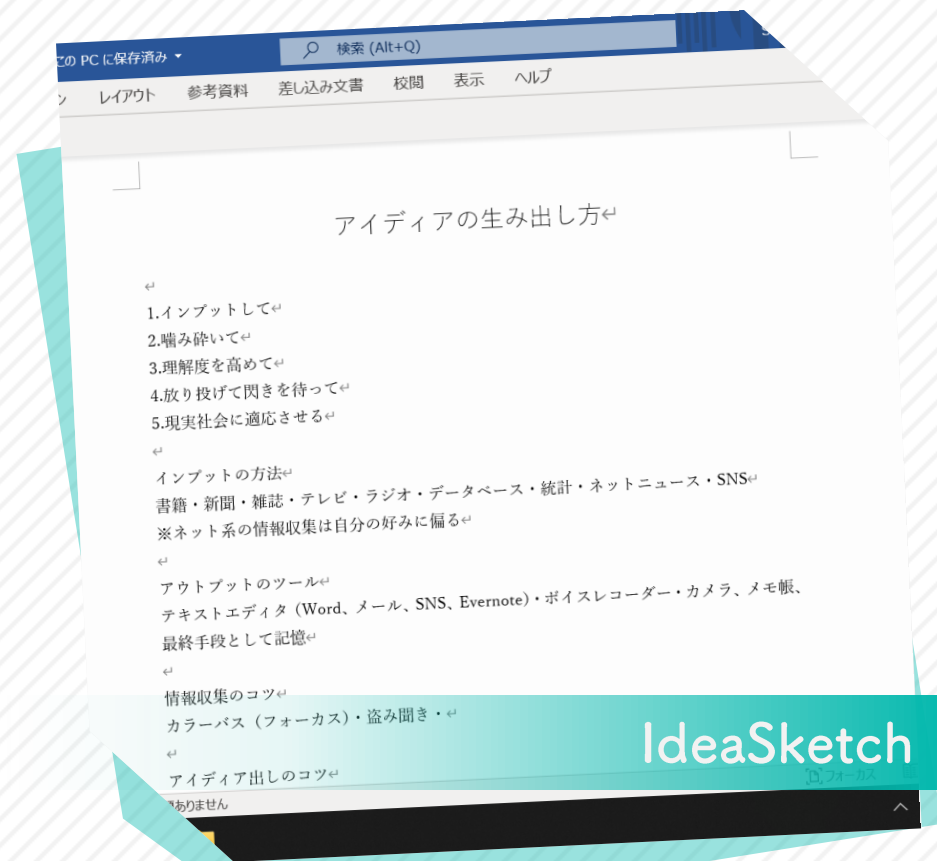
最終手段としての記憶

インプットだけではNG



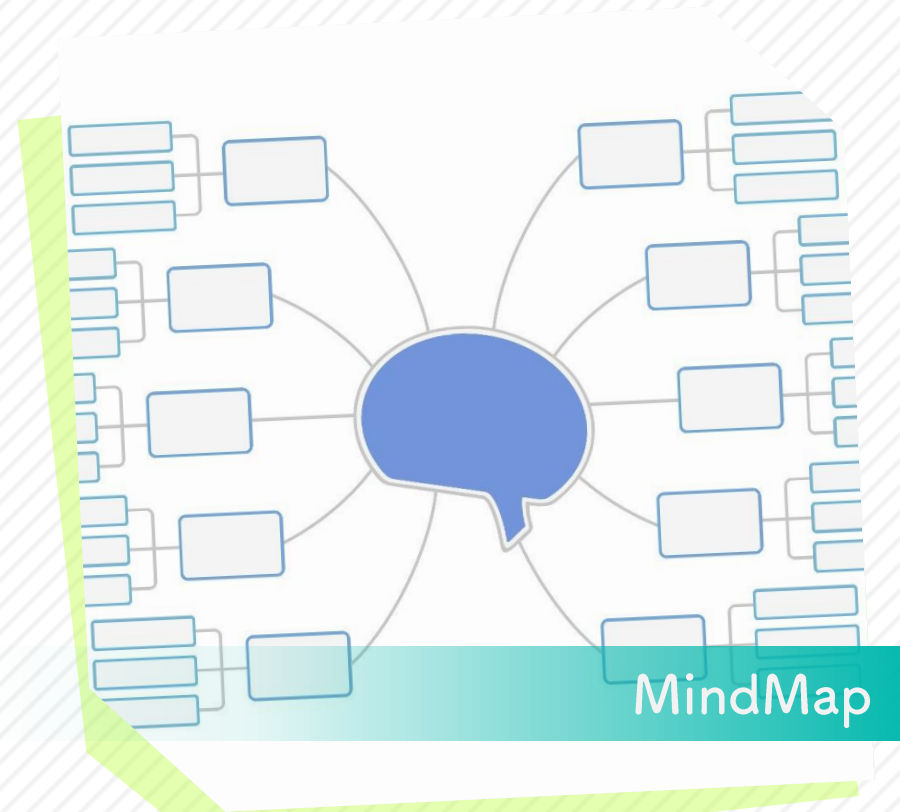
# (補足) アイディア出しのツール

SLIDE 17



## アイディアスケッチ

WordやPowerPoint、手書きのメモ、付箋など、思いついた内容を書き込む



## マインドマップ

一つのテーマを決め、テーマから思いついたこと、分解した内容などを書き込む

<https://mindmeister.jp/>



## ブレインストーミング

グループで脳の活性化

ブレストのルール

- 1.他人の発言を否定しない
- 2.自由奔放な発言を歓迎する
- 3.質より量
- 4.他人のアイディアに便乗する

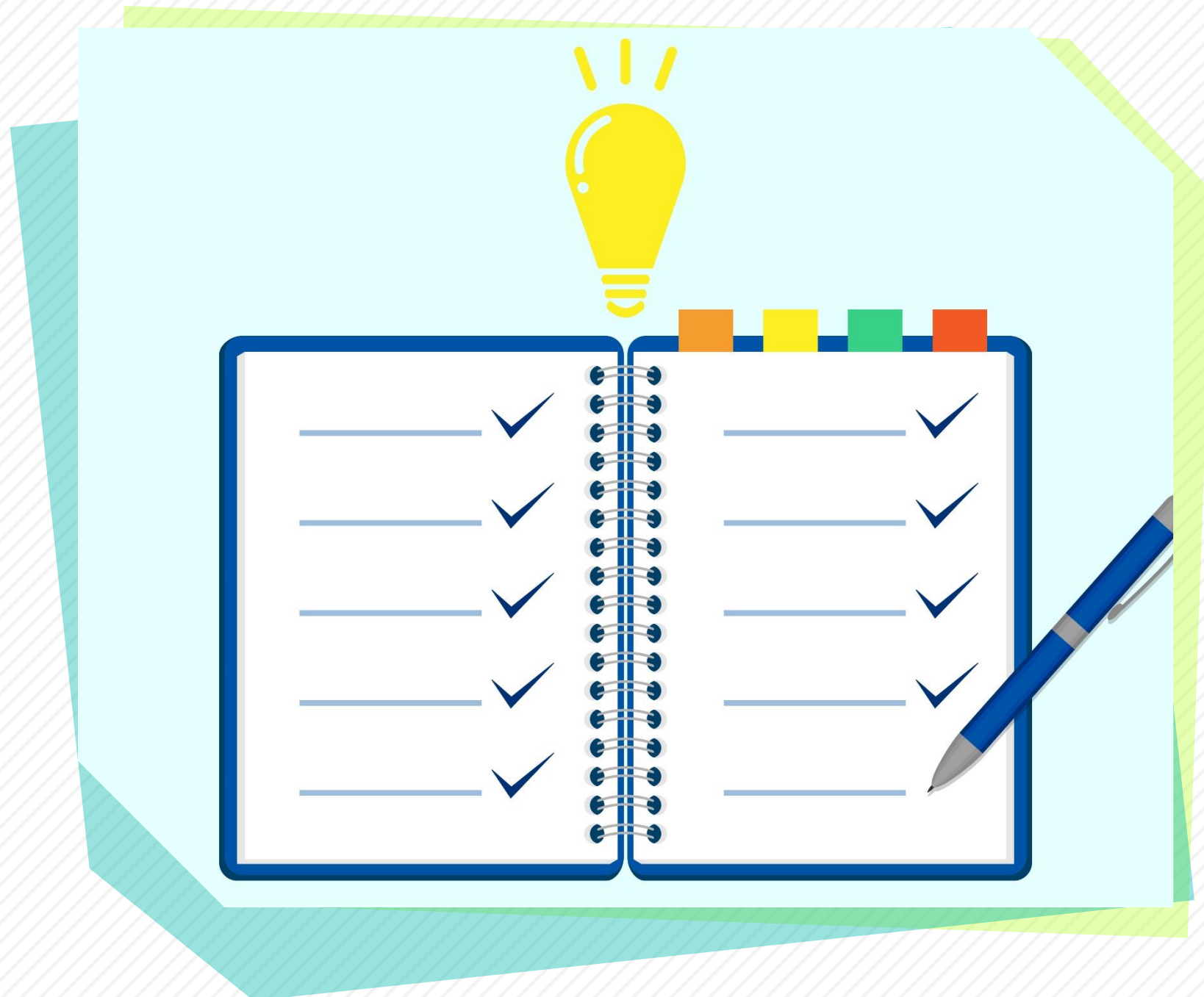


## 連想ゲーム

アイディアは芋づる式  
頭の中で眠ってしまったフレーズを呼び起こす

# (補足) オズボーンのチェックリスト

SLIDE 18



ブレインストーミングの発想法

## チェックリスト9か条

1. 転用 (Other uses) : 他に用途はないか?
2. 応用 (Adapt) : 他にあるか?
3. 変更 (Modify) : 新しいアングルはないか?
4. 拡大 (Magnify) : より大きくできるか?
5. 縮小 (Minify) : より小さくできるか?
6. 代用 (Substitute) : 代わりになる人・物は?
7. 置換 (Rearrange) : 順番を変えたら?
8. 逆転 (Reverse) : 正反対にできないか?
9. 結合 (Combine) : 組合わせられないか?



# (補足) マンダラート

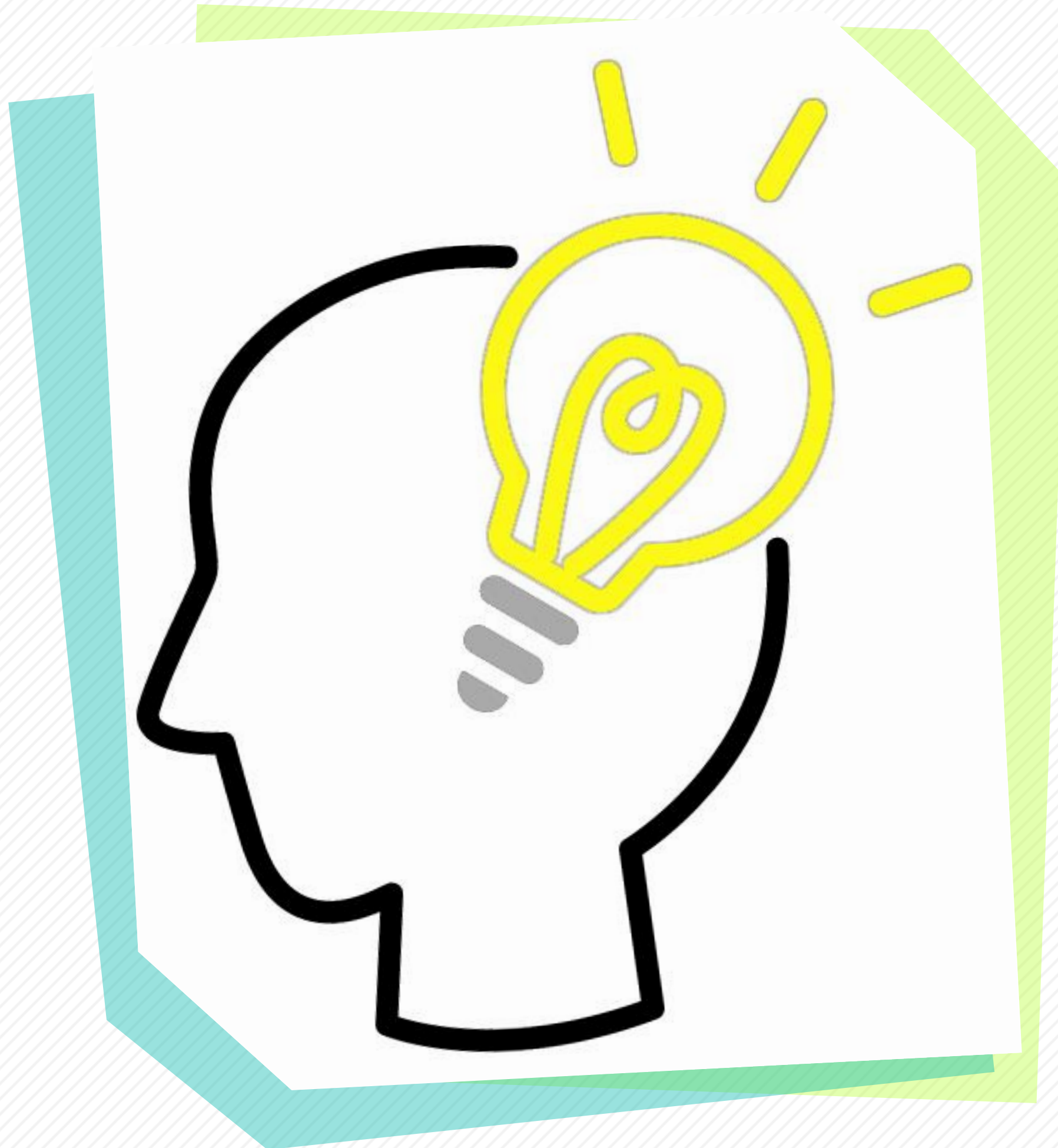
SLIDE 19

## 思考を整理する技法

- ① 縦3マス×横3マス、合計9マスのマス目を作る
- ② 中心のマス目に、思考や発想を深めたい課題を書く
- ③ 課題を書いたマス目の周りのマスに、課題に関連した語句を思いつくままに記入
- ④ 同様の9マスを周辺8エリアに配置
- ⑤ 中央の1マス以外の8マスに記入した語句を、あたらしく作成した8エリアの中央に記載
- ⑥ ③の手順に戻り繰り返す

体のケア	サプリメントをのむ	FSQ 90kg	インステップ改善	体幹強化	軸をぶらさない	角度をつける	上からボールをたたく	
柔軟性	体づくり	RSQ 130kg	リリースポイントの安定	コントロール	不安をなくす	力まない	キレ	下半身主導
スタミナ	可動域	食事 夜7杯 朝3杯	下肢の強化	体を開かない	メンタルコントロールをする	ボールを前でリリース	回転数アップ	可動域
はっきりとした目標、目的をもつ	一喜一憂しない	頭は冷静に心は熱く	体づくり	コントロール	キレ	軸でまわる	下肢の強化	体重増加
ピンチに強い	メンタル	雰囲気は流されない	メンタル	ドラ1 8球団	スピード 160km/h	体幹強化	スピード 160km/h	肩周りの強化
波をつくらない	勝利への執念	仲間を思いやる心	人間性	運	変化球	可動域	ライナーキャッチボール	ピッチングを増やす
感性	愛される人間	計画性	あいさつ	ゴミ拾い	部屋そうじ	カウントボールを増やす	フォーク完成	スライダーのキレ
思いやり	人間性	感謝	道具を大切に使う	運	審判さんへの態度	遅く落差のあるカーブ	変化球	左打者への決め球
信頼	継続力	プラス思考	応援される	本を読む	ストレートと同じフォーム	ストライクからボールに抬げず	奥行きを	

大谷翔平選手のマンダラート



## アイデア出しのコツ

とにかく出す

わがままでいい

取捨選択は後

既存の組み合わせ・プラスアルファ  
実現度・予算感は無視

現場に行く

物理的視点（身長など）を変える

聞き耳を立てる

大きな塊の分解（カスタム化）

すぐメモする

# ひらめきの瞬間

SLIDE 21



お風呂でリラックス



整体でメンテナンス

熟成させた思考を手放した状態のときにひらめきは訪れる  
そしてひらめきはすぐに去っていくので逃さない  
(往々にして手元にメモ帳がない状態で訪れる)



# 現実への適合

SLIDE 22

## 説明

5W3H1R

Why-How-What

タイトル

内容（取捨選択）

## 事例

過去に流行したもの

のリバイバル

自分自身での体験

Text

Visualize

Case  
Study

Question

## 視覚化

画像・イラスト

グラフ・表

ラフスケッチ

百聞は一見に如かず

## 問いかけ

自分自身が記者になる

マンダラートで質問を分解

オズボーンで質問を展開



# 文章における4つの構造

SLIDE 23

パラ  
グラフ

短文

長文

書籍

150字程度

論述試験で要求される  
文章量

新聞での一文程度  
一文一意

1,500字程度

原稿用紙3~4枚  
A4用紙1枚  
新聞の論説  
1つの主張について  
論理展開が可能

15,000字程度

本格的な論文  
書籍一章分の文量  
序章・本論・結論の  
構成が可能

10~15万字程度

書籍の文量  
長文が8~10章

# 文章を構成する3つの型

SLIDE 24

## 三部構成（序論・本論・結論）

オーソドックスで面白み、目新しさは無いが手堅い  
書き出しと終わりの重要性

## 四部構成（起・承・転・結）

物語で使われることが多い

上手に使えば惹きつける構成になるが、特に「転」の使い方によって混乱を生む

## PREP法

Point／結論・Reason／理由・Example／具体例・Point／結論

三部構成の補完的考え方で活用したい

# 三部構成

SLIDE 25

## 序論

「何が問題か」を述べる  
問題を取り上げた理由、重要性、問題の背景、および用語の定義や前提、先行研究の紹介

## 本論

分析と推論の展開  
仮説を提示し、データによって検証する

## 結論

結論をしっかりと述べる  
未解決・扱わなかった問題、今後の課題なども述べる

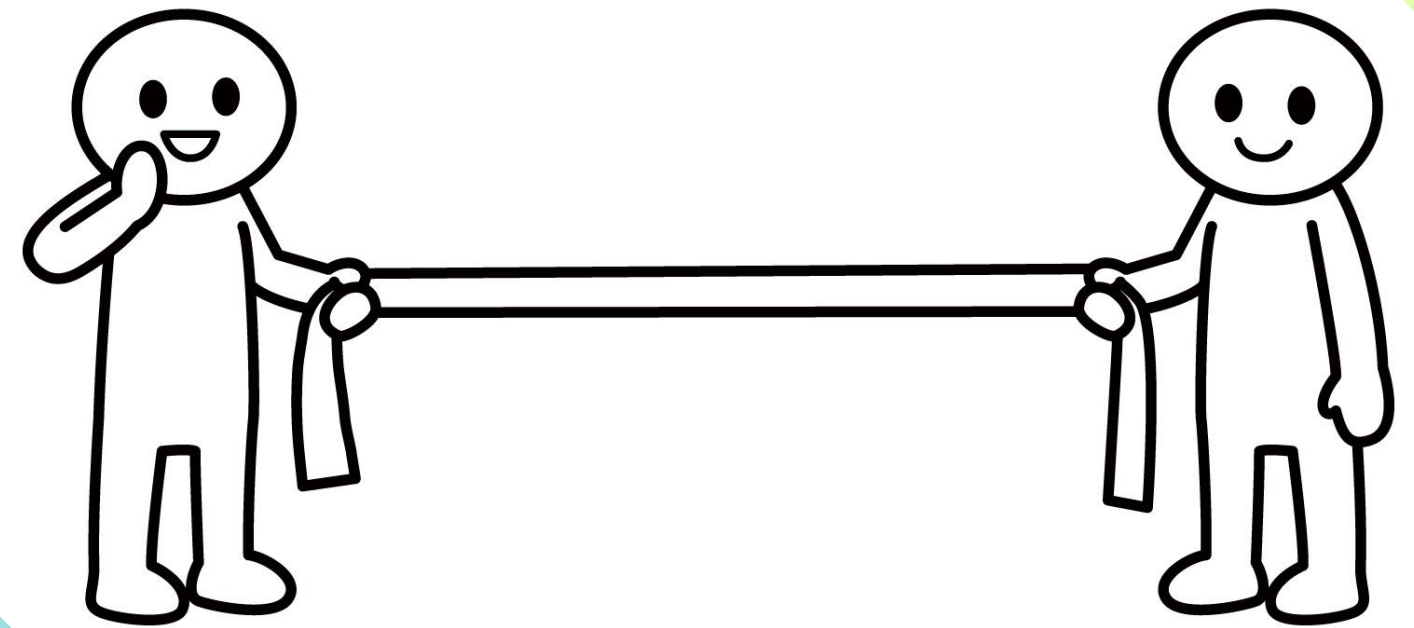
# (補足) 文章の離陸と着陸

SLIDE 26



## はじまり

読む価値があることを最初にアピール  
書き出しがつまらないと読者は逃げる  
最初に結論やクライマックスを述べる  
論文におけるタイトルと要約



## おわり

結論から読む人もいる  
読後感で満足度が変わる  
最後の一言に全力を注ぐ



# 物語性

SLIDE 27



うまくいかない現状からの**脱出**

挫折とそれを乗り越えた先の栄光

同情と共感

自分自身への置き換え

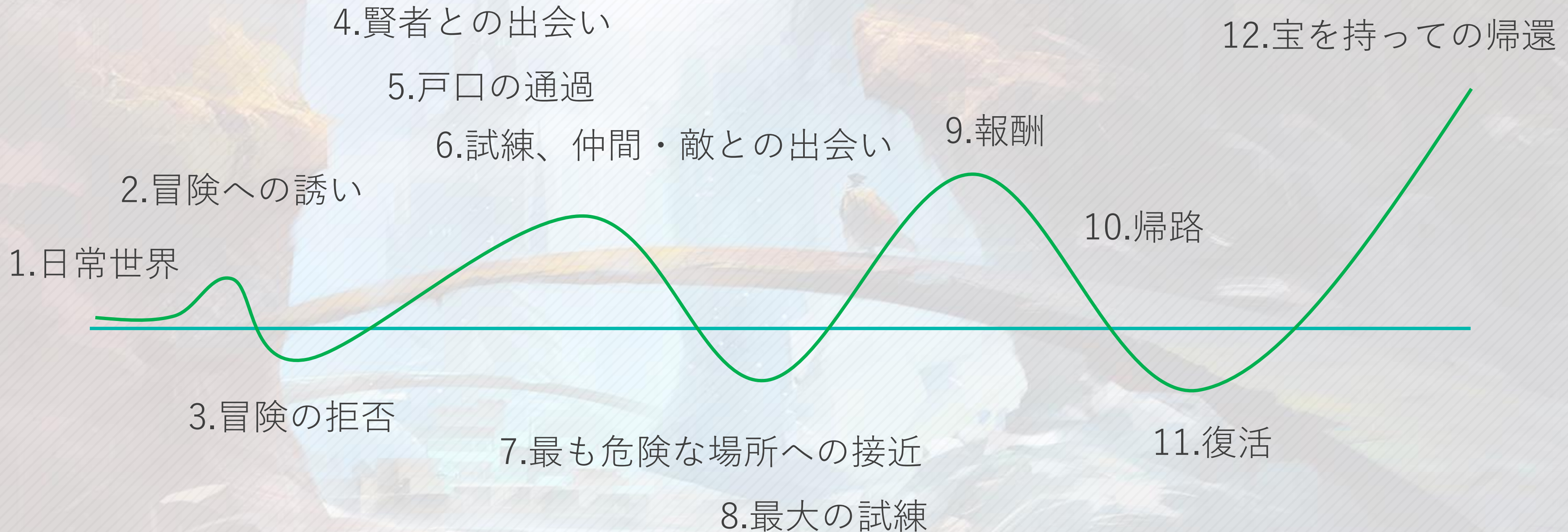
自分のうまく行かない人生も逆転できる  
かもしれない

**共感と希望**



# 物語に必要な12のステージ

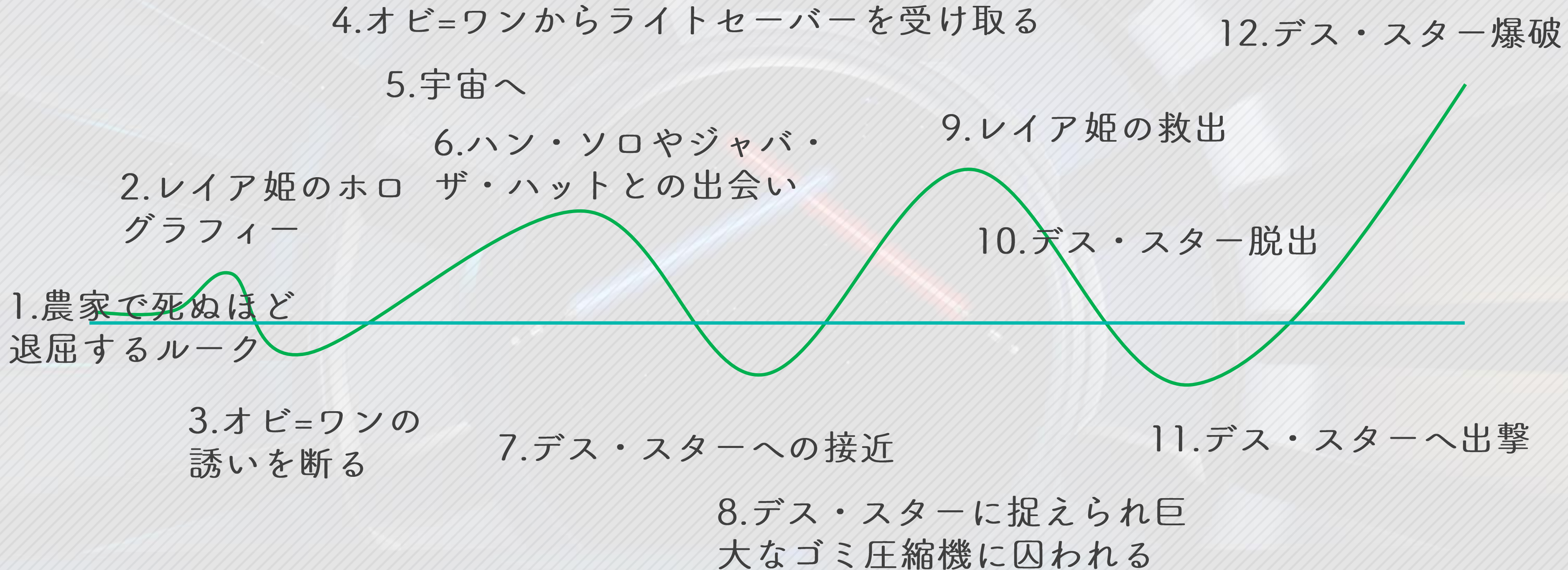
SLIDE 28





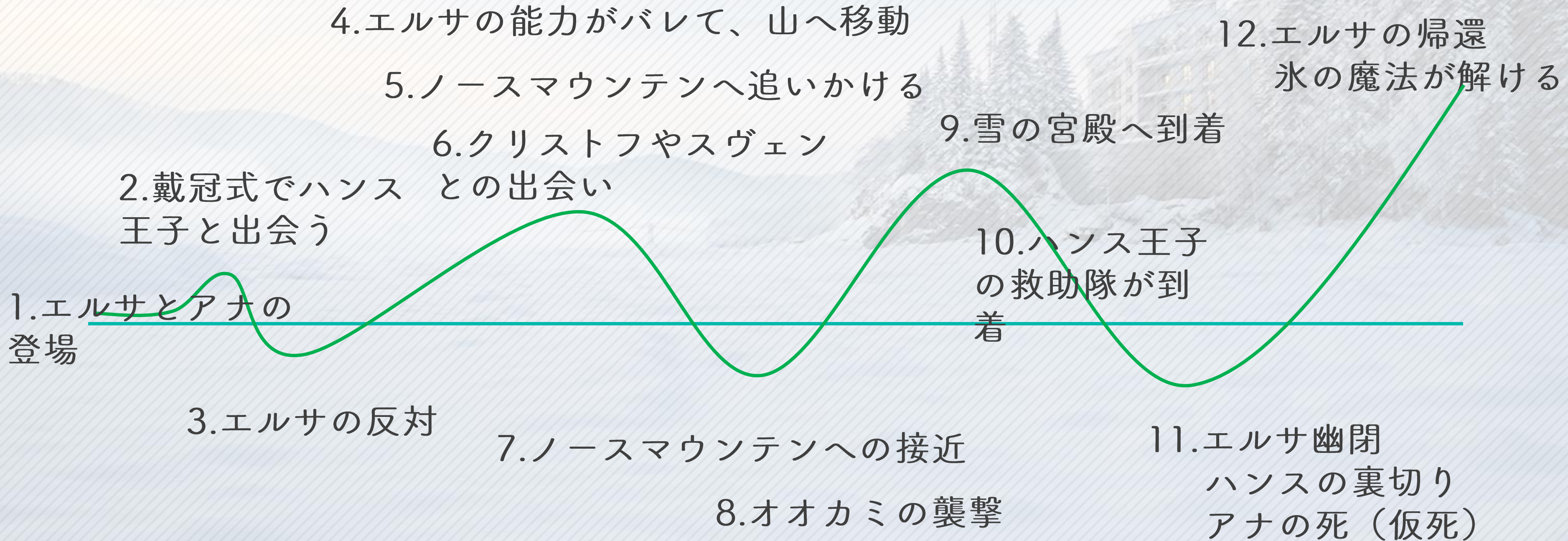
# (事例) スター・ウォーズのヒーローズジャーニー

SLIDE 29



# (事例) アナと雪の女王のヒーローズジャーニー

SLIDE 30





# 文章を書いてみる

SLIDE 31



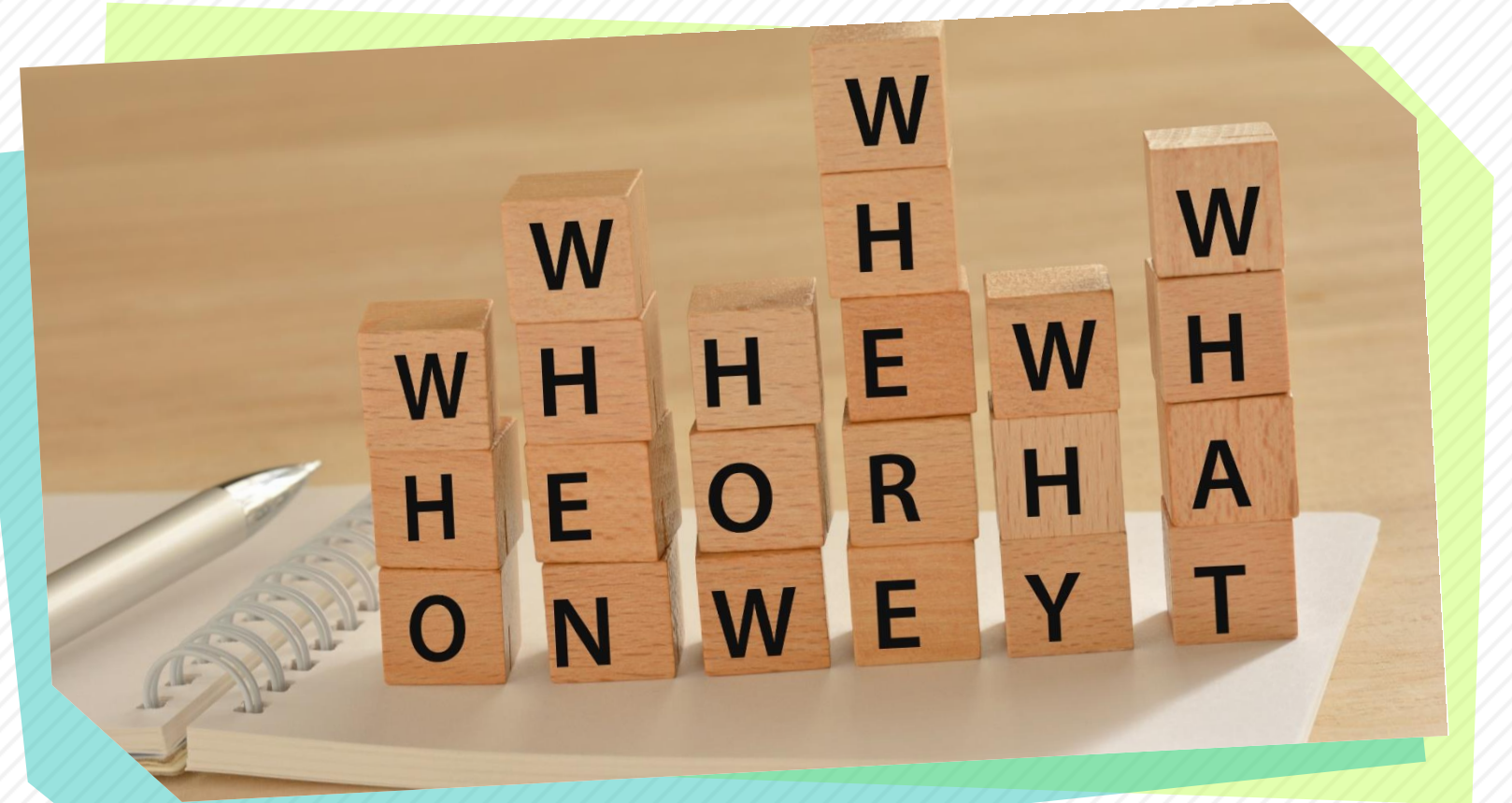
## 説明する意識で文章を書く

〇〇とは

主張と論証の構成（とは）

文章の構成（とは）

言葉を選ぶ力を養う（とは）



## 5W3H1Rを意識して文章を書く

いつ、いつまでに／どこで、どこへ、どこから

誰が、誰向けに／何が、何を

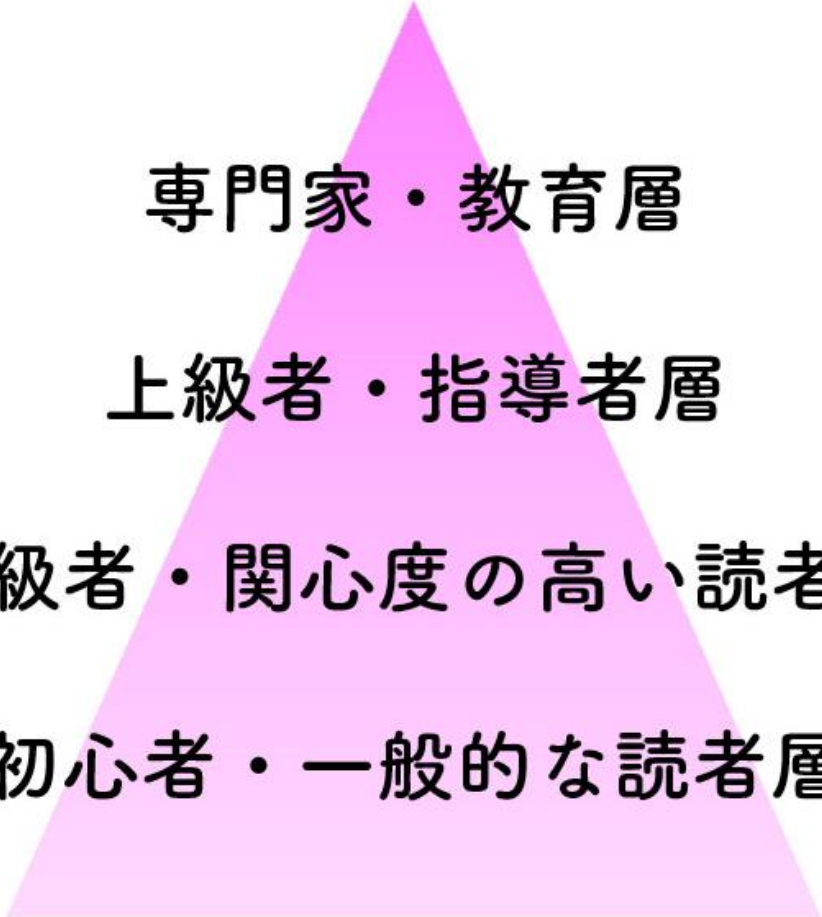
なぜ、どうして／どのように

How many どのくらい／How much いくら

Result 感想・評価

# 読み手に寄り添った言葉を選ぶ

SLIDE 32



専門家・教育層  
上級者・指導者層  
中級者・関心度の高い読者層  
初心者・一般的な読者層

特定の層に伝わる言葉を使って説明する

アプローチしたい客層に理解できる言葉  
で伝えることが重要

ピラミッドの頂点側は抽象的な言葉  
ピラミッドの底辺側は具体的な説明

具体的になればなるほど、  
言葉の量は多くなる

専門用語から一般的なフレーズへ



# 日本語を分解する

SLIDE 33

## らせんの発展

矛盾する諸要素を、対立と闘争の過程を通じて  
発展的に統一すること



正（テーゼ）



反（アンチテーゼ）



合（ジンテーゼ）

アウフヘーベン（止揚）

発展的に統合した結果がWiiUであり  
進化系がNintendo Switch

# 抽象と具体

SLIDE 34

難しくても抽象的な言葉があれば、簡単なのに抽象的な単語もある

グルメリポーターが「おいしい」しか言わなかったら抽象的となる  
適切な言葉を選ぶことで具体化していく

「抽象化されたもの」 $\div$ 「共通因数」

$f(x)=5x^3+4x^2+x = x(5x^2+4x+1) \rightarrow$ この「 $x$ 」が共通因数

抽象語は汎用性が高くいくつもの具体的なものを導けるが、背景にある「数式」を知らない

抽象度を自由に移動させる力

抽象的＝短い／具体的＝長い

翻訳力を身につける

# 権威と引用

SLIDE 35

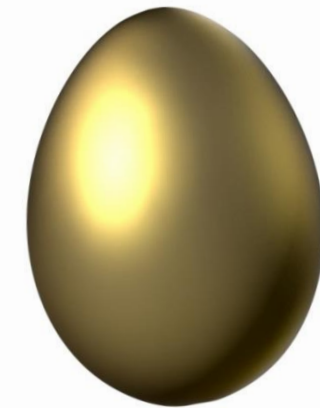


## 権威の力

権威を有効に使うことで説得力を増すことができる  
どこの馬の骨かわからない人の言葉の引用は意味がなく、  
邪魔なだけ

## 引用を使う意味

1. 本文の内容と違和感がない
2. 引用物自体に価値がある（面白い、はっとする）
3. なぜその引用が思いついたのか（読み手には）謎である



最低でも1、2を満たしていない引用は意味がない  
野口悠紀雄氏もアイザック・ニュートンも引用  
（これは1～3すべてを満たす）



# 引用の6条件

※詳細は11講で解説する

1

引用を行う「必然性」がある

2

自分の文章が「主」、  
引用部分は「従」である

3

引用部分は他の部分と区別されている

4

引用部分を改変していない

5

出典が明記されている

6

正当な範囲内である



# 著作権

※詳細は11講で解説する

SLIDE 37

## ネットにある文章・写真はフリー素材ではない

第三者が掲載しているの文章や画像、音声、動画などを勝手に取得して、自分の表現媒体に無断で転載した場合は著作権の侵害にあたる。

著作者



## ルールを守れば引用は可能

著作権法の「引用」の要件を満たしている場合は、第三者の文章を利用することが可能。ただし、6つの条件を満たす必要があり、なおかつ引用部分より自分の文章の方が多い必要がある。

引用部分の方が多い場合は単なる転載になり、引用条件には当てはまらない。

※教育に使う場合の引用ルールは異なる



# 今回のまとめ

SLIDE 38

## 主張（メッセージ）と論証の構成

その文章には主張があり、なおかつ一言で伝えられるか  
インプット量に応じてアイディアは生まれる

## 文章の構成

まずは三部構成（序論・本論・結論）を使えるようにする  
書き出しと終わりを意識しながら文章を組み立てる

## 言葉を選ぶ力を養う

5W3H1R

誰に向けて伝えたいのかを意識する

日本語を分解する

野口悠紀雄 著

# 「超」文章法

伝えたいことをどう書くか



中公新書

1662

## 事後学習の確認

「超」文章法（中公新書：野口悠紀雄著）の“第一章”を読み、自分自身の**主張**を入れた感想をA4用紙一枚程度の文章で『**再度**』まとめなおし、ミニットペーパーで提出