

情報モラルを児童が主体的に学ぶための指導の在り方と環境整備についての研究

土佐市立高岡第一小学校 教諭 中村 達彦

1 はじめに

文部科学省は、学校における教育の情報化を推進するため、平成 21 年に「情報の教育化に関する手引き」を発行した。高知県においても、平成 27 年度に情報化の推進と情報活用能力の育成を図るため「情報モラル教育実践事例集」を発行し、情報モラル教育の充実を目指すことが示された。

情報化社会の進展に伴い、メールや LINE 等は、児童生徒にとって新たなコミュニケーションの手段となっている。その中でコミュニティサイト等に関するトラブルも年々増加している。

平成 26 年 7 月、土佐市情報教育プロジェクト推進委員会が中心になり、土佐市内公立小中学校在籍の小学 3 年生以上の児童生徒及びその保護者を対象に、「携帯電話・スマートフォンなどの機器」利用の実態を把握し、情報モラル教育の推進に向けて活用することを目的にしたアンケートを実施した。アンケートの結果から、自分専用の携帯電話やスマートフォンを持っていると答えた児童生徒は、小学生では 22.7%、中学生になると 49.1%という実態が見えてきた。SNS については小学生が 14.8%、中学生になると 55.7%が利用している。中学生になると携帯電話等を持つ生徒が急激に増え、それに伴い SNS の利用も多くなり、それに起因するトラブルも少なくない。

以下は、警察庁サイバー犯罪対策プロジェクト <http://www.npa.go.jp/cyber/index.html> より抜粋

警察庁広報資料

平成29年上半期におけるコミュニティサイト等に起因する事犯の現状と対策について

1 被害児童数の推移

○ コミュニティサイトに起因する事犯の被害児童は919人。平成20年以降、増加傾向が継続しており、過去最多の被害児童数。

○ 出会い系サイトに起因する事犯の被害児童は13人。平成20年の出会い系サイト規制法の改正以降減少傾向にあるところ、事業者による年齢確認、書き込み内容の確認強化等により更に減少。

2 コミュニティサイトにおける被害児童の状況

○ 罪種別では、児童買春及び児童ポルノの被害児童数が増加傾向。

○ サイト種別では、「複数交流系」が最も多く、次いで「チャット系」。

○ Twitterに起因する被害児童数は327人で、全被害児童の3分の1強を占める。

○被害児童が被疑者と会った理由では、「金品目的」や「性的関係目的」といった援助交際に関連する理由が約4割。

○ インターネット利用等に関して、学校で「指導を受けたことはない」又は「覚えていない」と回答した児童が約半数。

○ フィルタリングの利用の有無が判明した被害児童のうち9割以上が被害当時にフィルタリングを利用せず。

○フィルタリングを利用しなかった理由について、「子供を信用している」、「子供に反対された」等と回答した保護者が多く見られた。

(1) 被害児童のコミュニティサイトへのアクセス手段

(人)

	H25		H26		H27		H28		上半期		下半期		H29 上半期		前年 同期比
	数	割合	数	割合	数	割合	数	割合	数	割合	数	割合	数	割合	
被害児童数	1,293	100.0%	1,421	100.0%	1,652	100.0%	1,736	100.0%	889	100.0%	847	100.0%	919	100.0%	30
携帯電話	1,171	(90.6%)	1,276	(89.8%)	1,464	(88.6%)	1,543	(88.9%)	782	(88.0%)	761	(89.8%)	808	(87.9%)	26
スマートフォン	741	(63.3%)	1,118	(87.6%)	1,427	(97.5%)	1,509	(97.8%)	765	(97.8%)	744	(97.8%)	791	(97.9%)	26
パソコン	71	(5.5%)	43	(3.0%)	36	(2.2%)	34	(2.0%)	22	(2.5%)	12	(1.4%)	12	(1.3%)	-10
ゲーム機	0	(0.0%)	0	(0.0%)	13	(0.8%)	19	(1.1%)	12	(1.3%)	7	(0.8%)	11	(1.2%)	-1
その他	45	(3.5%)	90	(6.3%)	122	(7.4%)	140	(8.1%)	73	(8.2%)	67	(7.9%)	87	(9.5%)	14
不明	6	(0.5%)	12	(0.8%)	17	(1.0%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)	1	(0.1%)	1

※ 携帯電話のうち、スマートフォンが97.9%を占める。

※ スマートフォンの割合は、携帯電話を100%として算出したもの。

※ 平成29年上半期のアクセス手段全体に占めるスマートフォンの割合は86.1%。

※ 割合は、小数点第2位を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合がある（以下同じ）。

2 テーマ設定の理由

土佐市のアンケート結果・使用の実態・トラブルの増加等から、早い段階からの情報モラル教育が必要であると考えます。

児童生徒のスマートフォンをはじめとする携帯電話やパソコン等を活用するうえでのきまりやモラルを身につけるために、情報モラル教育は必須であり、その成果を上げていくことが急務である。

そこで、小学校段階において道徳や総合的な学習の時間を通して情報モラル教育の充実を目指したい。情報モラルの指導に際しては、一貫した指導ができるよう、指導上参考になる資料や効果的な映像教材を集め、情報モラルの授業を実施しやすい環境整備を目指して「情報モラルを児童が主体的に学ぶための指導の在り方と環境整備についての研究」とテーマを設定した。

3 研究実践

(1) 情報モラル教育の授業

6月13日（火）高岡第一小学校5年1組児童を対象に「えっ、こんな人だったの!」という教材を使って授業を実施した。授業を行うにあたり、事前にアンケートをとると、身の回りでインターネットに接続できる環境がある児童は95%以上であるということがわかった。夏休み前ということもあり、ネット上で知り合った人と会うことの危険性について学習することにした。

授業では気をつけなければならない点として、パソコンなどの見えない相手はどんな相手なのかかわからないので、むやみに個人情報や住所が伝わるような書き込みや、メールアドレスを教えたりしないということをお話した。

授業後の児童からは、「リアルすぎて怖かった。」「身近で起こりそうなことだから注意したい。」「メールアドレスを簡単に教えないようにする。」等の感想が聞かれた。

児童は、情報モラル教育のビデオやコンテンツを見せることで自分が経験したことや自分の身近で起

きたことのように置き換えて考え、活発に発言することができた。

【事前アンケート】

<p style="text-align: center;">情報モラルアンケート 5年生</p> <p>1 家に自分の使うことのできるゲーム機（PSPや3DS・スマートフォン・タブレット・パソコンなど）がありますか。（どちらかに○）</p> <p>ア) ある イ) ない → <input checked="" type="radio"/> ㊦</p> <p>2 ガラケーやスマートフォンは持っていますか（どちらかに○）</p> <p>ガラケー じぶんのもの 家族のもの</p> <p>スマートフォン じぶんのもの 家族のもの</p> <p>3 ゲームをやる時間はどれくらいですか。</p> <p>平日（学校がある日） だいたい1日に（ ）くらい</p> <p>土日（学校の無い日） だいたい1日に（ ）くらい</p> <p>4 ゲーム機をインターネットにつないでいますか。（どちらかに○） （LANケーブル・wifi ワイファイ・ポケットワイファイ・無線LANなどで）</p> <p>ア) つないでいる イ) つないでいない</p> <p>5 ゲームをしていて、やめるよう声を掛けられたとき、すぐにやめられないことがありますか。（どちらかに○）</p> <p>ア) ある イ) ない</p> <p>ア) ある と答えた人にお聞きします。それはどんなときですか。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p style="text-align: right; font-size: small;">裏もあります。</p>	<p>6 ゲームについて家の人に注意されたことがありますか。ある人はどんな注意をされましたか。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p>7 ゲームについて家の人とどんな約束をしていますか。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p>8 ゲームについて、あなたが考えていることを書いて下さい。 (いいところ・悪いところ・気をつけていること など)</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p style="text-align: center; font-size: small;">ご協力ありがとうございました</p>
---	---

本校の5年1組(31名)にとったアンケート結果では、インターネットに接続可能な機器は90%以上の児童が持っていることが分かった。携帯電話については、自己所有のものは17%。そのうちスマートフォンを持っていると答えた児童は1名であったが、家族のものをいつでも使用できる環境にある児童が56%以上いることが分かった。

ゲームの使用状況については、学校がある日でも1時間から2時間程度使用している児童が半数以上、中には5時間以上も使用していると答えた児童もいた。全く使用しないと答えた児童は4人であった。また、休みの日には全員ゲームを使用しており、全体的に1時間程度使用時間が伸びるという結果が出た。「ゲームの使用について家の人と約束をしていますか。」という質問に対しては、使用時間については、約束をしている児童が多かったが、使い方についてはほとんど自由であった。最近のゲーム機はパソコンやスマートフォンのようにインターネットに接続してメールを送受信したり、SNSを見たりすることができるものが多いので、使い方によってはトラブルの原因にもなる。

【本時の展開】

		学 習 活 動	指導上の留意点	評価規準 評価方法
導入 【十分】	つかむ	<p>1. 課題をつかむ。 映像クリップを視聴後、ネットの情報で、ハムスターが元気になった時ののはるかの気持ちを話し合う。</p>	<p>○ワークシートを配付する。 ○ネット活用の「光」の部分を感じさせる。</p>	
		<p style="background-color: #e0e0e0;">ネット上でほかの人と情報を交流する時、どんなことに気をつけたらいいか考えよう。</p>		

<p>展開【三十分】</p>	<p>考え・学び合う</p>	<p>2. 誘いのメールが届いた時の はるかの気持ちを考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助けてくれた人だから ・メールでやり取りしたから知らない人ではない。 ・いい人にきまっている。 <p>3. はるかさんは、どのように すればよかったのだろう。</p> <p>○自分のはるかさんになったつもりでよい対応策を考える。 【ペアで交流】 【全体で共有】</p>	<p>○感謝の感情に大きく支配され、先入観から判断してしまったことをおさえる。</p> <p>○どうすればこんなことにならなかったのか対応策を考えさせる。</p> <p>○相手がどんな人物か「わからない」ことを意識化させながら、話し合いを進めさせる。</p> <p>○話し合いを通じで「周りの大人」への相談も重要な方策であることをおさえる。</p>	
<p>まとめ【五分】</p>	<p>まとめ・ふり返り</p>	<p>4. 学習をまとめる</p> <p>○ネット上で知らない人と交流する時、気をつけることについてまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本名や年齢などを書かない。 ・相手を簡単に信じない。 ・個人情報を教えない。 ・まわりの大人に相談する。 	<p>○まとめの映像クリップを視聴し、ネット上で知らない人と交流する時、気をつけることについて、ワークシートに記入する。</p>	<p>☆ネットの向こう側にいる人を簡単に信用してはならないことが理解できているか。 困ったことが起きた場合に保護者等に相談しようとしているか。 【ワークシート】</p>



(2) ネットワーク環境の整備

土佐市の各小中学校のパソコンは、職員室等に設置してある LAN ディスクやサーバーにつながっており、LAN ディスクには、児童生徒の成績などをはじめとする個人情報や、学校運営に必要な資料などのデータが収められている。パソコン教室にある児童生徒用のパソコンや、デジタル教科書用に各教室に設置されているパソコンからは職員室の LAN ディスクにはアクセスできないようにしている。

学校全体のサーバーには、デジタル教科書や、NET モラルといったデジタルコンテンツが収められている。そこには、「生徒用データ」というフォルダーがあり、パソコン教室にある児童用のパソコンや、デジタル教科書用に各教室に設置されているパソコンからもアクセスできるようになっている。

本校では、「生徒用データ」のショートカットをすべてのパソコンのデスクトップに張り付けることで、写真や動画をはじめ、デジタルコンテンツ等も共有できるようにしている。

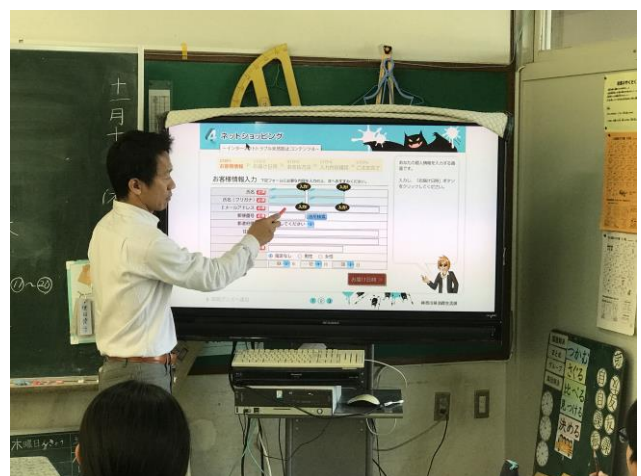
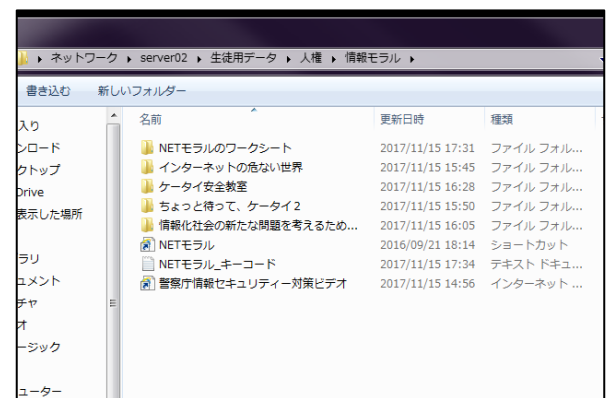
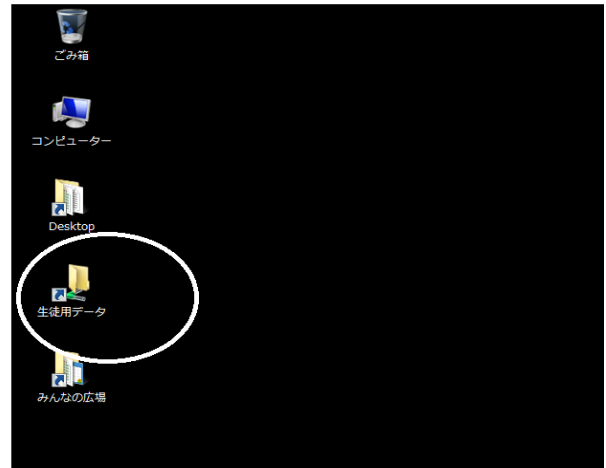
震災学習で活用する「南海地震に備えよう」のパワーポイントや運動会の鳴子踊りの動画等も、「生徒用データ」の中に保存することで、教室のパソコンでいつでも開いて子どもたちの活動の中に活用することができる。また、「情報モラル」というフォルダーを作り情報モラルに関する動画やコンテンツを入れ、いつでも開いて学習できるように整備した。

フォルダーの中には、情報モラル教育に使える「ケータイ安全教室(NTT 提供)」を入れ、学級や学年懇談の際に保護者向け啓発教材として活用できるようにした。

また、教育研究所からいただいた、情報モラル教育の授業で使えるビデオ等も入れている。動画コンテンツだけでなく、「NET モラル」のワークシートをはじめ、指導案や授業のポイントなどを書いたものや印刷してすぐに使えるものもあり、授業に活用する支援をしてきた。

先生方からは「『生徒用データ』を使うことにより、教室で授業をする際、以前は、DVD や USB フラッシュメモリーなどでデータを持ち運ばなくてはならなかったが、『生徒用データ』を活用しだしてからは便利になった。」「児童に見せたい動画やパワーポイントなどがすぐに使えるので大変助かる。」といった声が聞かれた。

パソコンによっては、プラグインが入っていないものがあり、動画の種類により見られないものもあるが、先生方の要求によって改善し、どこの教室でも自由にみられる環境を作るように整えていきたい。



4 おわりに

情報モラル教育の中で緊急に充実させなければならないのは「情報社会に的確な判断ができない児童生徒を守り、危ない目にあわせない」という情報安全教育である。

情報モラル教育は道徳と重複する部分が多い。道徳で指導する「人に温かい心で接し、親切にする」「友達と仲よくし、助け合う」「他の人とのかかわり方を大切にする」「他人を大切にする」などは、情報モラルで指導する「自分や他人の情報を大切にする」「相手への影響を考えて行動する」「個人情報をもたさない」などの基盤である。

平成30年度から教科化される道徳教育の系統表作成の際に、情報モラル教育も位置付けて計画的な取り組みを行いたい。

低学年では日常モラルの指導を優先させること、中学年からはICTの活用が増えてくることもあり、情報社会の特性やそのなかでの情報モラルについてふれるようにしたい。また、高学年や中学校になると、情報社会への参画における責任や義務・態度の問題として、あるいは、自分の権利・他人の権利の尊重の問題として、自ら考えさせ理解させる必要がある。また、社会は互いにルール・法律によって成り立っていることを知り、法律を理解した上で遵守する態度を養う方向に発展させていくことが必要である。このように、情報モラル教育を進めるためには、すべての教員がかかわり、学校全体で系統的に取り組むことが必要になると考えられる。

情報モラル教育の推進について取り組んできたが、パソコンの操作が得意な一部の教員は、「生徒用データ」の便利な機能を使い効果を実感している。しかし、ほかの教員への公開授業の実施や、コンテンツの開き方、どのように使ったら効果的なのかということ伝えることができなかった。今後、情報教育主任と連携し、モデル授業を行い、動画やコンテンツ等をどのように活用して授業を行うか提案できるようさらに研究を進めていきたい。



引用文献 やってみよう, 情報モラル教育 <http://www.kayoo.org/moral-guidebook/index.html>