

キーワード：デジタル世界、デジタル・シティズンシップ教育、モラルとマナー、自分の判断

## I 研究について

### 1 本校の実態と課題

本校の第1回SNS実態調査の結果では、全校生のスマホ所持率（生徒本人のもの）は48%、インターネットに接続できるゲーム機やタブレット端末なども含めると60%を超える。また、インターネット使用時間は平日1時間以上2時間未満の割合が37%と最も高く、休日になると使用時間は増える傾向にある。SNSを利用するときのルールを各家庭で決めている割合は約60%であり、その他は特に何も決めずに使っている現状がある。

今後さらに発展することが予想される情報社会の中で、自ら判断し、よりよく生きていくためには、情報モラルに対する考え方や態度を生徒一人一人がしっかり身に付けることが必要である。情報モラル教育を進めるうえでは、学校全体で情報モラル教育を推進することや指導者となる教員の授業スキルの向上が必要であり、校内研修や研究授業を通して指導力の向上を図りたい。

### 2 実践概要（授業実践・授業研究会等）

時 期	実 施 内 容
5月22日	第1回 実態調査…全校生SNS調査
6月 8日	研究推進委員会①
6月12日	第1回 校内研修会「情報モラル診断の取り組み方について」
7月 6日	研究推進委員会②
7月20日	第2回 校内研修会「情報モラル診断の結果の分析と今後の取組について」
7月27日	おおたま学園全体会 研修会 「テクノロジーの善き使い手を育てるデジタル・シティズンシップ教育」 講師 国際大学GLOCOM 准教授・主幹教諭 豊福 晋平 様
10月26日	研究推進委員会③
11月27日	第2回 実態調査…全校生SNS調査
12月13日	校内授業研究会 第1学年1組 学級活動 「デジタル世界の歩き方」 指導助言者 医療創生大学心理学部 教授 中尾 剛 様
1月25日	校内推進委員会④
1月29日	校内情報モラル講演会（全校生徒及び入学予定6年生、6年生保護者対象）
2月 7日	第3回 校内研修会「実践と課題について」

## II 研究の実際について

### 1 校内での実践

#### (1) ふくしま情報モラル診断の活用

ふくしま情報モラル診断を活用することで、生徒のメディアとの関わり方や考え方について、具体的に実態把握ができた。これにより、内容を焦点化して指導計画を作成することができた。

また、生徒自身も何が正解で何が正解でないのかの基準を理解し、分野ごとに分析することができた。

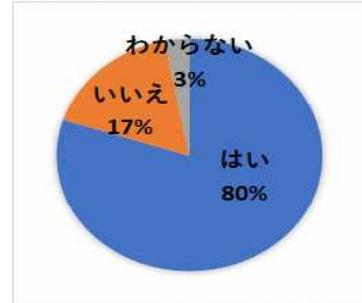
#### (2) 第1学年 大玉村の ICT 担当指導主事による情報モラルについての技術の授業（6月）

今年度はデジタル・シティズンシップ教育を推進していくという方針のもと、本村の ICT 担当指導主事に出前授業を行ってもらった。

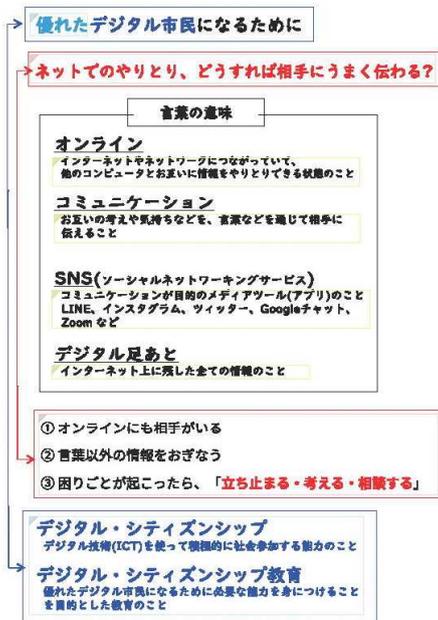
「ネットのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？」というテーマで、よきデジタル市民になるための基本的なワードの確認やタブレットの活用方法、実際の場面を想定した自分自身の行動や考えについてまとめた。

新聞をみんなで作るやりとり場面では、生徒は「なんでやるの？」という言葉に対して「何（手段）」でやるのか、「なぜ（理由）」やるのかの違いにネットに載せる文章だけでは読み取れないことがあることについて考えた。

あなたの家では、インターネットの使い方について、何か家庭でルールを決めていますか？



あなたは、平均して平日(土日祝を除いて)1日に勉強で、だいたいどのくらいの時間、インターネットを使いますか？(スマートフォン、パソコン、タブレット、ゲーム等を含む)



コマ4 ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？ ワークシート

経済産業省STEAMライブラリーより

ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？

年 期 番

名前

● 動画でのやりとり、「今日の放送新聞作ろう？」に添えた「何でやるの？」という言葉をあなたは、どのように受け取りましたか。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

● これまでの自分が経験したネットでのやりとりをふりかえって、起こった問題への対処方法を考えよう。

	できごと	対処方法	深く考えよう
うれしい(楽しい)気持ち			なぜうれしい気持ちになるのか
いやな(悲しい)気持ち			行なったときのおい味 行なった時のおい味

## 2 校内授業研究会での実践等

### (1) 第1学年1組 学級活動「デジタル世界の歩き方」

#### ① 生徒の実態から

情報モラル診断を通して、ウェブページの引用時に著作権が関わることを正しく理解していないケースがあったり、SNSの内容の真偽を確かめずに自分勝手に判断したりする等、十分な情報モラルの知識を身に付けていないことがわかった。

#### ② 授業構想について

「道路」と「インターネット」を比較することで、デジタル・シティズンシップの重要性について考察する授業内容である。生徒には、道路の交通システムやルールがインターネットの通信規制やネットワーク設計とどう類似しているかを学ばせ、デジタル社会での責任ある行動の重要性を理解させようと試みた。

#### ③ 授業の実際

##### 本時のねらい

インターネットと道路の共通点と相違点を理解し、異なる状況で共通する安全性や原則について考察することができる。

学習活動・内容
1 事前のアンケートを活用して「デジタル世界」を歩くところからインターネットと道路の類似性を確認する。
2 課題把握 インターネットと道路を比較し、デジタル世界の歩き方を考えよう。
3 インターネットと道路のメリット・デメリットを個人で出す。(個人)
4 インターネットと道路の共通点・相違点を班で話し合っ出す。(班)
5 インターネットと道路を活用する上での共通する原則を班で出し合い、発表する。(班)
6 「デジタル世界」の歩き方を考える。(個人)



#### ○事前アンケート結果から

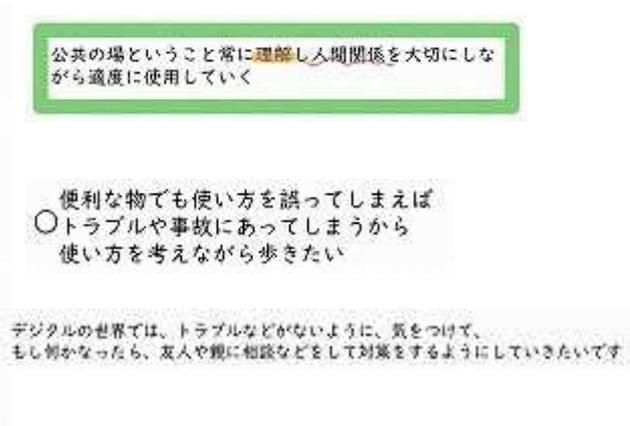
「デジタル世界と聞いて思いつくワードは何ですか。」で出たワードをテキストマイニングで出したものを掲示



○学習活動 5 の生徒の意見  
インターネットと道路の共通する原則（班）



○学習活動 6 の生徒の意見  
「デジタル世界」の歩き方（個人）



(2) 講演「子どもたちのメディア利用の現状と危険性

～情報モラルとデジタル・シティズンシップ～

講師 医療創生大学 心理学部 教授 中尾 剛 先生



現代の子どもたちは、「デジタル・ネイティブ世代」と呼ばれるように、生まれた時からデジタル機器が身の回りにある環境にいる。そこで出てくる課題として、ゲームへの依存症はゲーム側だけでなく人側の要因（プレイヤー同士のつながり）であったり、親子間のコミュニケーション不足だったり「こころの問題」が依存症に直結しているのではないかと話をされた。依存症にはタイプもあり、ネット依存への対策としてはとにかく早期発見・早期介入が必要であると教えていただいた。

また、SNSなどのトラブルは間違いなく起き続けており、今後も情報化社会がなくなるわけではないので、「禁止」から「子ども主体で考える」というデジタル・シティズンシップ教育への転換が必要なのではないかという示唆をいただいた。そこで、必要なのが、情報モラル教育を幼少期から始めるなど、早い段階での教育が子どもたちが安全・安心にSNSを活用できる第一歩となるのではないかとことを学んだ。

このような情報化社会で忘れてはいけないものとして、データで「ヒト」の豊かな感情は表現できない。生（リアル）のつながりは重要であると考えさせられた。

### Ⅲ 成果と課題について

#### 1 成果

- 日々のタブレットの使用の中で一つ一つのトラブルを解決しながら、授業の中でも情報モラルの内容を入れていくことで、普段からSNSとの関わり方を意識させて指導することができた。
- 研究授業において、インターネットと道路を比較させることにより、将来の情報化社会での進むべき方向について基本的な考え方を深めることができた。この比較を通じて、デジタルとアナログの両方の世界での適切な活用方法やコミュニケーションのあり方について考えることができた。
- 「デジタル・シティズンシップ教育」に1年間を通じて取り組んだことにより、情報モラル教育の定義の違いや考え方の方向性について、学校全体で少しずつ認識できるようになった。

#### 2 課題

- 年度の始めにアンケートや調査など、現状を把握する材料をたくさん収集する必要がある。そして、それを基に生徒と教員の両方が考えを深め、お互いに共有していくことが必要である。
- 年間を通して、断続的な取り組みが多かった。個々の取り組みが点と点のように孤立しているのではなく、それらを結び付けて持続的な活動と意識改革を実現する計画と取組が必要である。
- 理論的な知識や意識向上だけでなく、生徒たちが実際にデジタルツールやオンライン環境で情報モラルを実践する機会を提供することが必要である。

#### 【引用文献・参考文献・参考URL】

- ・ 経済産業省.「未来の教室」STEAMライブラリー.  
<https://www.steam-library.go.jp/content/132> (参照2024-2-22)
- ・ 坂本旬他(2022).「デジタル・シティズンシップ+ (プラス)」.大月書店.