

「ICTを活用した表現活動を充実させる情報モラル教育の指導と評価の工夫改善」

確かなモラルとスキルを身につけ「つながる」子どもたちの育成

亀岡市立南つつじヶ丘小学校

〒621-0846
京都府亀岡市南つつじヶ丘大葉台2-28-1

<http://www.el.city.kameoka.kyoto.jp/minamitsutsujigaoka/>

1. 研究の背景

昨年度(2012年度)パナソニック教育財団第38回研究助成校として「ICTを活用した言語活動の指導と評価の工夫改善～映像を媒体とした言語活動の充実で「ことばの力」を育成する～」を研究課題に取組を進めてきた。各教科の学習の中で情報端末を活用し、映像から体験活動を想起させたり、映像をもとに話し合ったことを、端末に記録したりするなど様々な活用を研究してきた。情報端末の活用が言語活動の充実に寄与することが明らかになった。研究の成果は、2012年11月に開催した公開研究会にて発信するとともに実践事例集にまとめ、成果を府内各小学校に波及させた。

また京都府教育委員会指定「京の未来創造校」として「すべての学びを支える『ことばの力』の育成～ICT活用と校種間連携による「南っ子ことばの力育成プログラム」開発を通して～」を研究課題に取組を進めてきた。研究実践の成果を基に幼稚園や中学校との連携の中、小学校入学時から卒業までに身に付けるべき「ことばの力」を発達段階に応じて明確にし、「南っ子ことばの力育成プログラム」を開発した。プログラムの検証を進めて行く中で、児童がICTを活用した探究的な学習を進めていく活動や、効果的に電子黒板や情報端末を活用して表現する活動が多く行われてきた。児童の言語活動にICTが自然に取り入れられ効果的な活用が進んでいる。

一方で、これらのICTを活用する際に必要なメディアリテラシーは十分に身に付いているとはいえない。特に写真を撮る際のマナーや、情報を発信する際に気を付けることなど、情報モラル教育の必要性を感じるが多い。また、情報端末を学校生活の外で活用することも想定され、それらに対応する学習も行わなければならないと考えた。

2. 研究の目的

前述した研究の背景を受け、ICTを活用した表現活動をより一層充実させるために、情報モラルについて、系統立てた指導を行う。また、教科・領域の学習でどのように情報モラル教育を行えばよいか、具体的な指導事例を蓄積していくことも目的とする。

3. 研究の方法

(1)年間指導計画の作成

教科・領域の学習の時間に行う情報モラルの授業と、学期に1回、道徳や学級活動の時間を1時間程度とり、行う特設の情報モラルの授業を体系的に行うことができるようにするため、年間指導計画を作成する。

(2) 指導事例の蓄積

年間指導計画に基づき行った情報モラルの授業を指導略案形式で記録をしていき、指導事例を蓄積していく。

(3) 情報化社会の進展に伴う新たな課題への対応

児童の間にも急速に普及しているSNS・IM(インスタントメッセージ)等、新たなコミュニケーションツールについて体験的に学ぶ機会を設けることや、コミュニケーション手段の違いによる伝わり方の違いについて考えるなど情報化社会の進展に伴う新たな課題への対応した学習活動について検討する。

4. 研究の内容・経過

(1) 年間指導計画の作成

情報モラル指導カリキュラム

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
情報社会の倫理	約束や決まりを守る	人の作った物を大切にすることを大切にする心を持つ	相手への影響を考慮して行動する	自分の情報や他人の情報を大切に扱う	他人や社会への影響を考慮して行動する	情報にも自他の権利があることを知り尊重する
法の理解と遵守			情報の発信や情報をやりとりする場合のルールマナーを知り守る		何がルールマナーに反する行為かを知り、絶対に行わない	契約行為の意味を知り勝手な判断で行わない
安全への知恵	大人と一緒に使えない、危険に近づかない	不適切な情報に出会わない環境で利用する	危険に出会ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	不適切な情報に出会ったときは、大人に意見を求め適切に対応する	予測される危険の内容が分かり避ける	不適切な情報である物を認識し、対応できる
	決められた利用の時間や約束を守る	知らない人に連絡先を教えない	情報には誤ったものもあることに気づく	個人の情報は他人に漏らさない	情報の正確さを判断する方法を知る	自他の個人情報を第三者にもらさない
情報セキュリティ			認証の重要性を理解し正しく利用できる		不正使用や不正アクセスされないように利用できる	情報の破壊や流出を守る方法を知る
公共的なネットワーク社会の構築				協力し合ってネットワークを使う		ネットワークは共有の物であるという意識を持って使う

平成18年度文部科学省委託事業「情報モラル等指導サポート事業」情報モラルモデルカリキュラムを基に作成

図1 情報モラル指導カリキュラム

情報モラル指導計画

学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
1学期	パソコンルームの使い方	ほんとかな	インターネットの使い方	友達の作文	友達の情報	ソフトの貸し借り
2学期	らくがき	人の作った物を大切に	こんなものが出てきたら注意	掲示板って便利だな	その書き込み、読み手にどう伝わるかな	コミュニケーションツールの使い方
3学期	パスワードは秘密の合い言葉	どうにも止まらない	メールを便利に使う	あなたの情報簡単に伝えていいの？	そのイラスト使ってもいいの	考えよう携帯電話の使い方

図2 情報モラル指導計画

年度当初に、上記の2つの計画を、提示し、1年間を通じて取り組んでいく。

図1の情報モラル指導カリキュラムは、平成18年度文部科学省委託事業「情報モラル等指導サポート事業」情報モラルモデルカリキュラムを基に作成したもので、すべての教科・領域の学習の中で行う情報モラル教育である。年度当初に、各教科の学習計画を立てる際、図1の表の該当学年のめあてから各教科領域の学習の中で学習できることはないか考え、計画に取り入れた。

図2は道徳・特別活動(学級活動2)で取り組む、教材である。年度当初に計画を立て、6学年すべての学級で年間1時間×3回の特設の情報モラル教育を行うようにした。すべての教材は、学習指導案(略案)とデジタル教材を用意

し、指導に苦手意識がある担任にも指導ができるように準備をした。

(2) 指導事例の蓄積

情報モラル教育学習指導案（平成25年度） 5年3学期 主題「無料オンラインゲームの落とし穴」				情報モラル教育学習指導案（平成25年度） 3年2学期 主題「当番の仕事」																																																			
<p>1 ねらい</p> <p>アプリとはどのようなものかを知る。 無料オンラインゲームを利用する場合に、気を付けるべきことを理解し、適切な行動がとれるようにする。</p>				<p>1 ねらい</p> <p>情報社会の特性を知り、相手の立場を考慮して行動しようとする心構えを養う。</p>																																																			
<p>2 学習展開</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>展開</th> <th>学習内容</th> <th>留意点</th> <th>資料</th> <th>学習時間</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td> <td>○スマートフォンのアプリについて、知っていることを話し合う。 ダウンロードする際に「無料」のもの、「有料」のものがあることを確認する。</td> <td>○近い将来、携帯電話が自分達の生活の中に入り込むことを考え、携帯電話をめぐる問題が自分達の問題であるという意識を持たせる。</td> <td>『無料オンラインゲームの落とし穴』 スズキ教育ソフト「あんせん・あんぜん情報モラル」</td> <td></td> </tr> <tr> <td>展開</td> <td>○導入ストーリーを見る。 ○なぜ、多額の請求が発生してしまったのか、ゲームをするときにどのような点に注意しなければいけないかを考える。</td> <td>○アイテムを使えば先に進めるが、コイン（有料）が必要なるをおさえる。 ○多額の請求が発生してしまったことをふまえ、ゲームをするときに注意することを考えさせる。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>まとめ</td> <td>○無料と書かれているものにも、一部が有料のものもあることを理解する。 ○感想を交流する。</td> <td>○コインなどを購入する場合には、課金額や支払い方法を保護者と相談することを考えさせる。 ○ゲームをしていてトラブルに巻き込まれた時、どうすればいいかを考えさせる。 ○家族とルールを決めることの大切さを確認する。</td> <td>w</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				展開	学習内容	留意点	資料	学習時間	導入	○スマートフォンのアプリについて、知っていることを話し合う。 ダウンロードする際に「無料」のもの、「有料」のものがあることを確認する。	○近い将来、携帯電話が自分達の生活の中に入り込むことを考え、携帯電話をめぐる問題が自分達の問題であるという意識を持たせる。	『無料オンラインゲームの落とし穴』 スズキ教育ソフト「あんせん・あんぜん情報モラル」		展開	○導入ストーリーを見る。 ○なぜ、多額の請求が発生してしまったのか、ゲームをするときにどのような点に注意しなければいけないかを考える。	○アイテムを使えば先に進めるが、コイン（有料）が必要なるをおさえる。 ○多額の請求が発生してしまったことをふまえ、ゲームをするときに注意することを考えさせる。			まとめ	○無料と書かれているものにも、一部が有料のものもあることを理解する。 ○感想を交流する。	○コインなどを購入する場合には、課金額や支払い方法を保護者と相談することを考えさせる。 ○ゲームをしていてトラブルに巻き込まれた時、どうすればいいかを考えさせる。 ○家族とルールを決めることの大切さを確認する。	w		<p>2 学習展開</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>展開</th> <th>学習内容</th> <th>留意点</th> <th>資料</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td> <td>1. 今までにメールを使ったことがありますか。</td> <td>・メールについて知っていることについて話し合わせる。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>展開</td> <td>2. 電子黒板で「当番の仕事」のお話を聞いて考える。</td> <td>・おおまかならすじをおさえる。</td> <td>ワークシート</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3. ケンタ君は一度書いたメールをどうするとするか自分の考えを発表する。</td> <td>・メールを送信しないという行動には、友だちに対する思いやりや配慮が含まれていることに気付かせる。</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. もし、自分がケンタ君の立場ならどうするか、その理由を話し合う。</td> <td>・自分がケンタ君の立場ならどのような行動をとるか考えさせ、自分の意見を他の友達の見解と交流させる。</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>5. メールはどのように使えばいいか話し合う。</td> <td>・メールは ①取り消せない ②コピーされたり、別の人に送られたりすることもある ※相手の返信を待ってメールを送るようにする。 ※送る前にもう一度考える。 ※イライラした時に使ったり、相手の都合を考慮しない。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>まとめ</td> <td>6. 学習の振り返りをする。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				展開	学習内容	留意点	資料	導入	1. 今までにメールを使ったことがありますか。	・メールについて知っていることについて話し合わせる。		展開	2. 電子黒板で「当番の仕事」のお話を聞いて考える。	・おおまかならすじをおさえる。	ワークシート		3. ケンタ君は一度書いたメールをどうするとするか自分の考えを発表する。	・メールを送信しないという行動には、友だちに対する思いやりや配慮が含まれていることに気付かせる。			4. もし、自分がケンタ君の立場ならどうするか、その理由を話し合う。	・自分がケンタ君の立場ならどのような行動をとるか考えさせ、自分の意見を他の友達の見解と交流させる。			5. メールはどのように使えばいいか話し合う。	・メールは ①取り消せない ②コピーされたり、別の人に送られたりすることもある ※相手の返信を待ってメールを送るようにする。 ※送る前にもう一度考える。 ※イライラした時に使ったり、相手の都合を考慮しない。		まとめ	6. 学習の振り返りをする。		
展開	学習内容	留意点	資料	学習時間																																																			
導入	○スマートフォンのアプリについて、知っていることを話し合う。 ダウンロードする際に「無料」のもの、「有料」のものがあることを確認する。	○近い将来、携帯電話が自分達の生活の中に入り込むことを考え、携帯電話をめぐる問題が自分達の問題であるという意識を持たせる。	『無料オンラインゲームの落とし穴』 スズキ教育ソフト「あんせん・あんぜん情報モラル」																																																				
展開	○導入ストーリーを見る。 ○なぜ、多額の請求が発生してしまったのか、ゲームをするときにどのような点に注意しなければいけないかを考える。	○アイテムを使えば先に進めるが、コイン（有料）が必要なるをおさえる。 ○多額の請求が発生してしまったことをふまえ、ゲームをするときに注意することを考えさせる。																																																					
まとめ	○無料と書かれているものにも、一部が有料のものもあることを理解する。 ○感想を交流する。	○コインなどを購入する場合には、課金額や支払い方法を保護者と相談することを考えさせる。 ○ゲームをしていてトラブルに巻き込まれた時、どうすればいいかを考えさせる。 ○家族とルールを決めることの大切さを確認する。	w																																																				
展開	学習内容	留意点	資料																																																				
導入	1. 今までにメールを使ったことがありますか。	・メールについて知っていることについて話し合わせる。																																																					
展開	2. 電子黒板で「当番の仕事」のお話を聞いて考える。	・おおまかならすじをおさえる。	ワークシート																																																				
	3. ケンタ君は一度書いたメールをどうするとするか自分の考えを発表する。	・メールを送信しないという行動には、友だちに対する思いやりや配慮が含まれていることに気付かせる。																																																					
	4. もし、自分がケンタ君の立場ならどうするか、その理由を話し合う。	・自分がケンタ君の立場ならどのような行動をとるか考えさせ、自分の意見を他の友達の見解と交流させる。																																																					
	5. メールはどのように使えばいいか話し合う。	・メールは ①取り消せない ②コピーされたり、別の人に送られたりすることもある ※相手の返信を待ってメールを送るようにする。 ※送る前にもう一度考える。 ※イライラした時に使ったり、相手の都合を考慮しない。																																																					
まとめ	6. 学習の振り返りをする。																																																						
<p><児童の感想></p> <ul style="list-style-type: none"> ・スマートフォンのアプリは使ったことがあるけど、そんなにたくさんのお金の請求がくるとは知らなかった。驚いた。 ・家の人とルールを決めて、しっかりと守るようにしたい。もっとしたいと思っても、そこでやめて、決めた通りに守るようにしたい。 ・もともと、有料のアプリはしないようにしていたけど、無料のアプリの中にも有料になるものがあると知ったので、有料になったら、そこでもうゲームをやめようと思った。 ・私はまだ携帯を持っていないけど、将来持つには今日勉強したことをいきたいと思います。 				<p><児童の感想></p> <ul style="list-style-type: none"> ・メールは便利だけど、送る前によく考えないといけないなあと思った。 ・イライラした時は、メールをうたないようにした方がいいと思った。 <p><学習点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・資料にこどもの名前が出てくるが、学年やクラスと同じ名前の子が数名いたので、学籍が出ない設定でコンテンツを活用した。 <p><資料></p> <p>デジタルコンテンツ E C C 一般財団法人コンピュータ教育推進センター「ネット社会の歩き方」 「当番の仕事」</p>																																																			

図3 情報モラル教育学習指導案

各学年、学期に1度ずつ3回の情報モラル教育を行った。行った事例は、図3のように学習指導案にまとめた。それらを随時、共有サーバーに保存し互いにいつでも見ることができるようにした。

(3) 情報化社会の進展に伴う新たな課題への対応

修学旅行では6人に1台のiPadとWiMAXを持たせフィールドワークを行った。グループで立てた計画に基づき、グループ別行動をとった。その際、レポート作成のための写真撮影を行った。

今回、外国人観光客に焦点を当ててレポートを作るグループがいくつかあり、全体に事前に指導を行った。必ず写真を撮る際には”Can I take a picture with you?”と同意を求めてから撮るように伝えた。これは、外国人相手だけではなく、写真で人や場所を撮るときにはマナーがあることを事前に指導した。このように情報収集の際に意識しなければいけない情報モラルに係るマナーを同時に指導することは大変効果があると考える。写真1は東大寺での様子であるが、看板を見たり職員に尋ねたりして撮影してもよいことを確認してから撮影していた。

グループ活動する間に、各グループ間でメッセージアプリを使い写真を交えた近況報告をさせた。互いのフィールドワーク様子を知り合うことで意欲を高めることや、時間を意識して行動することに加え、ネットワークを通じて情報を適切に扱う能力を身につけさせようと考えた。



写真1 iPadで写真を撮影している様子

近年、児童の身近な生活においてインスタントメッセージ（IM）によるトラブルが数多く報告されている。中でも本事例のようにユーザー同士グループを組み、その中でやり取りを行う「グループチャット」でのトラブルは後を絶たない。日常使うであろうこのコミュニケーションツールを教育活動の中で使うことで、正しい使い方を理解させ、よりよく使っていく態度を養っていこうと考えた。実際には、不適切な書き込みもあり、学校に戻った後、生きた教材として指導できた。

5. 研究の成果

年度当初に立てた、年間指導計画に基づき実践を進めることで、どの学年も3回の情報モラル教育の授業を行うことができた。著作権や肖像権等の情報モラルに関わる法の理解や、携帯電話やスマートフォンといった、児童が日常使うコミュニケーションツールとのつきあい方など、幅広い分野での学習をすることができた。また、それらの行った授業を指導略案にまとめ共有することで、他学年がどのような学習を行っているかを知ることができ、系統的な指導プランの作成につながった。これら蓄積したプランを来年度以降の実践に役立てていきたい。

また、フィールドワークにて、グループチャットでの近況報告を行うことで、普段児童が使っているコミュニケーションツールを教育活動に取り入れることができた。具体的な活用から、コミュニケーションについて考えた。体験を基にした話し合いは、大変有効であった。

6. 今後の課題・展望

ICTを使った表現活動において身につける必要がある情報モラルについて、まとめることができなかった。今後ICTを活用する中で、必要となる情報モラル教育を整理し、体系的に育成していきたい。

また、保護者への啓発をこれまで以上に行っていきたい。年々上昇する、家庭でのネット利用率や携帯電話・スマートフォン所持率に比例して、保護者の情報モラル教育への関心は高まってきている。これらを好機ととらえ、PTAと連携した学習会や親子携帯教室などを企画したい。

7. おわりに

本研究の副題である『確かなモラルとスキルを身につけ「つながる」子どもたちの育成』の重要性を実践研究の中で何度も感じた。児童がこれから生きていく社会は、ICTを活用として「つながる」ことが前提となる。その中で必要なモラルとスキルを両輪として育むことが求められている。

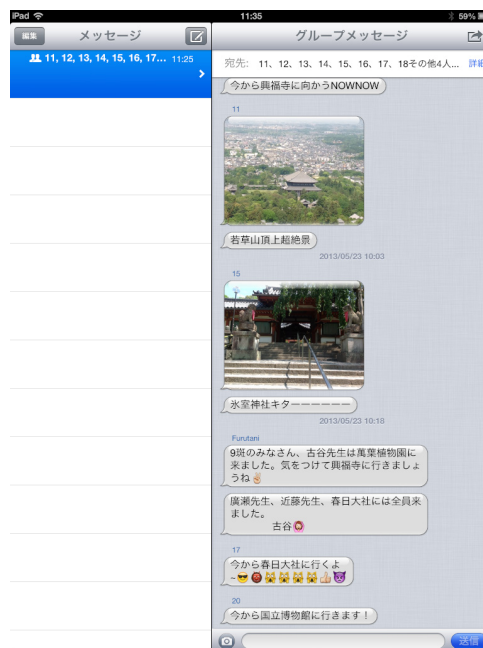


写真2 グループチャットの様子