

実践報告

道徳を中心に据えた情報モラル教育の試行と 小城市教育委員会との連携

陣内 誠* ・ 浦田 恭兵* ・ 挽地 貞仁** ・ 古賀 萌子*** ・
古川 卓**** ・ 矢野 滉*** ・ 森山 将*** ・ 角 和博*****

Practice of the Information Ethics Education based on Morals
through Cooperation with the Board of Education Ogi-shi

Makoto JINNAI*, Kyohei URATA*, Hikichi SADAHITO**,
Moeko KOGA***, Takashi FURUKAWA****, Takeshi YANO***,
Sho MORIYAMA*** and Kazuhiro SUMI*****

【要約】

平成23年度の小学校新指導要領全面実施以降、小学校教育における情報モラル教育に注目が集まっている。今回は小城市立牛津小学校第2学年と第5学年を対象に実践した「道徳を中心に据えた情報モラル教育の試行と小城市教育委員会との連携」について報告し、今後の情報モラル教育のあり方について考察する。

【キーワード】

情報モラル教育、小学校道徳、市教育委員会、市民団体、大学生

I はじめに

平成23年度、小学校で新指導要領が全面実施され、小学校における体系的な情報モラル教育実施の重要性が注目されている。その一方で具体的なカリキュラム等の作成は学校に一任されているのが現状で、市教委単位・県教委単位で具体的な事例が示されているとは言い難い。

そこで、今回小城市立牛津小学校第2学年と第5学年において、「道徳を中心とした情報モラル教育」の実践を行い、その事例を小城市スタイルとして、小城市内8小学校に波及させた試みを報告し、体系的な情報モラル教育のあり方について考察する。

II 牛津小学校における実践

牛津小学校第2学年において、道徳を中心として教科横断的な情報モラル教育を行なった。具体的には、道徳において「ゲーム機における電子マネーの取り扱い」を題材として「節度・節制」について学習し、国語「あそびのやくそくを話し合おう」で教科書の内容を学習した後に「ゲーム機のルールについて」話し合い、学級内のルールを決定した。その後決定したルールを図画工作科の授業でポスター化し、校内に掲示するとともに各家庭にも掲示するという流れである。この一連の学習活動を3学級全てで行うことによって、クラス間の差を無くし学年の意思統一を行なおうとした。

第5学年においては、「思いやり」について学習する月間をもうけ、そのまとめとして「メッセージアプリにおける文字コミュニケーションの齟齬」を題材に学習した。この実践は多久・小城地区道徳担当者研修会で授業研究を行った。また小城市で行っている「情報モラル学習チューター活用事業」の一環として小城市内の8小学校全ての5年生で平成27年度中に実践した。

以下で、その実際を報告する。

II-1-1 小学校第2学年 道徳科学習指導案（金銭教育・情報モラル教育）

1. 主題名 お金やものをたいせつに A— (3) 節度・節制
2. 資料名 プリペイドカードってなあに？(出典「ロールプレイで情報モラル学習」ITサポートさが)
3. 主題設定の理由

○ねらいとする価値について

本主題は、内容項目A— (3) 節度・節制[健康や安全に気を付け、物や金銭を大切にし、身の回りを整え、わがままをしないで、規則正しい生活をする。]を受けたものである。これは、第3・4学年の[自分でできることは自分でやり、安全に気を付け、よく考えて行動し、節度のある生活すること。]及び、第5・6学年では[安全に気を付けることや、生活習慣の大切さについて理解し、自分の生活を見直し、節度を守り節制に心掛けること。]へ発展していく項目である。

○児童について（牛津小第2学年3組の実態）

本学級の児童は低学年とはいえ、自分用のケータイ・スマホの所持率が31%と非常に高く、家人のケータイやスマホを含めれば、使用経験は100%である。

また、家人のケータイ・スマホや自分用スマホを使用してゲームをしたことがある児童が93%と児童にとってソーシャルゲームが非常に身近な存在となっていると言える。加えて課金経験者も数名おり、ネット決済についての指導が必要な段階にあると考えられる。今回取り扱うゲーム機についても家にゲーム機がある児童は83%で、自分専用端末を所持している児童が66%と非常に高くなっている。

○資料について（割愛：II-1-2 第2学年道徳授業の実際と考察 参照）

○金銭教育・情報モラル教育の視点

プリペイドカードの取り扱いについて、目には見えないけれども経済活動の仲立ちをするものであり、現金以上に利点と欠点が存在すること、アカウント情報の取扱い上の留意点等にも触れたい。

○指導観

指導に当たっては、タブレットを使用して、プリペイドカード決済の疑似体験を通じて、プリペイド番号の重要性を体感させたい。その際、二人一組でタブレットを使用して、プリペイド番号を共有させる。このことにより疑似的に経済的被害を発生させ、杜撰なカードの取り扱いを行うことによつておこる不利益を体験させる。

これらの活動を通して、金銭と同様にネットショッピングのアカウントや電子決済に使用するID・パスワード等の一意の記号番号を大切に取扱いおうとする態度を育成したい。

また、経済活動における節度・節制を考えるきっかけとなるよう指導したい。

4. 本時の学習

(1) 目標

電子決済の疑似体験と主人公へのアドバイスを考えることを通して、電子マネーやアカウント情報も現金同様に慎重に取り扱おうとする態度を育てる。

(2) 展開（略案）

表1 学習指導案（1）

	学習活動	主な発問と児童の意識	指導上の留意点
導入	1. 自分の経験を振り返り、目当てを持つ。	○このカードを見たことがありますか。 めあて： プリペイドカードを使うとき に気をつけることをかんがえよう。	・プリペイドカードを提示する。 ・お金のよう可以使用できることのみ伝え、機能についての詳述は避ける。

<p>展開前段</p>	<p>2. 資料を視聴し、自分の立場を明らかにする。</p>	<p>○どんな話でしたか。 ○あなたなら、どうしますか？ ・見せる。 ・見せない。 ○なぜ見せますか。 ・友達だから。 ・見せるだけだから。 ○なぜ見せませんか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物や場面の確認をする。 ・コンテンツは以下のURL http://www.it-saga.net/h26kyouzai/prepaid/ ★電子黒板（以下IWB） ★クリッカー
<p>展開後段</p>	<p>3. 疑似体験を行う。</p>	<p>○プリペイドカードを見せしめるとどんなことがおこるか体験してみましょう。 ※配布ファイルの取り扱い説明を行う。 ○ひろと役の人は、買いたい物を1000円以内で選びましょう。 ○そうた役の人にプリペイドカードを配ります。いくら入っていますか。 ・1000円 ○ひろと君はカードを持っていないので、隣の人に番号を見せてもらいましょう。番号を覚えてください。 ○番号を入力して、購入しましょう。 ○どんなことが起こりましたか？ ・お金が減った。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プリペイドカードを配布後、二人一組でTBを操作する。 ★TB ※自作プリペイドカード ・疑似体験プログラムを配布。SkyMenu配布機能を利用。（お買いもの.xls） ◇機器操作の不得手な子を支援。入力画面を示す。 ・複数選んでも良いことを確認する。 ・渡さずに、番号だけ覚えさせることで、見るだけで危険なことを実感させる。
<p>4. 本時の学習を振り返る。</p>	<p>◎そうた君に、どうした方が良いか教えてあげましょう。 ・見せる。 ・見せない。 （一人で考える） （学級で共有する）</p>	<p>◎そうた君に、どうした方が良いか教えてあげましょう。 ・見せる。 ・見せない。 （一人で考える） （学級で共有する）</p>	<p>◇機器操作の不得手な子を支援。入力画面を示す。</p>
<p>5. 教師の説話を聞く。</p>	<p>○プリペイドカードを使うときに気をつけることはどんなことですか？（略）</p>	<p>○プリペイドカードを使うときに気をつけることはどんなことですか？（略）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返り、ワークシートを書く。 ・アンケート ★クリッカー
<p style="text-align: center;">評価</p>			
<p style="text-align: center;">◆見せられないことを選択した理由を書くことができたか。（アンケート・ワークシート）</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・プリペイドカードの利点や欠点に気付かせるとともに、使用に際して慎重な取り扱いを行なおうとする心情を高める。 			

○教師の働きかけ（指導・支援） ◇個に応じた児童への支援 ★ICT機器活用

II-1-2 第2学年道徳授業の実際と考察

(1) 「見えないお金」プリペイドカードの取り扱いについて

コンビニエンスストア等で販売されているプリペイドカード（POS Aカード）について、現物（汎用リロードタイプ【図1】とスマートフォン決済タイプを示すとともにカードが販売されているコンビニエンスストアの現場写真を提示することにより、プリペイドカードが自分たちの生活に身近な存在であることを再認識させた。学級によってはカード使用経験のある児童もいて、その子らに経験談を語らせることにより、未経験の児童にも将来使うかもしれないものであるという意識を持たせ、学習に対する興味を高めることができた。

また、本校では数年前に低学年においてプリペイドカードに関する金銭的トラブルが発生した経緯もあり、電子マネートラブルの未然防止教育を行う意義は大きいと言える。

ナナカードやSuica等の普及により、「見えないお金」である電子マネーは、児童の生活に今後大きな影響を与えるであろうことは想像に難くない。

授業終盤の教師の説話では、POS Aカードはシステム上POSを通さなければ無効であることを伝え、取り扱いの注意を喚起するとともに、万引き防止対策が講じられていることを知らしめた。

(2) 教材について（資料）



図3 プリペイドカードってなに？

本時の資料は、佐賀県内で子どものための情報モラル教育を推進している特定非営利活動法人「ITサポートさが」がネット上に公表している電子紙芝居教材「プリペイドカードってなに？」【図3】を使用することにより、独自に教材開発を行う労力を学習展開の工夫に転化することができた。

本資料には、プリペイドカードでゲームをダウンロードした「そうた君」とプリペイドカードに興味津々の「ひろと君」が登場する。そして、ひろと君がそうた君に「プリペイドカードを見せて」とお願いする場面で、そうた君の立場に立った学習者が態度決定を行い、その学習者の決定を評価する教材となっている。登場人物が二人で、二人一組でタブレットを使用する学習形態に合致した教材であったと考える。

ただし授業の山場である態度決定場面については、「見せる」「見せない」と単純化して提示することとし、一部改訂を依頼した。

(3) 教材について（コンピュータを利用した疑似体験教材）



図4 おかひもの.xlsm

電子決済の疑似体験教材についてもITサポートさがの全面的な協力を得て、Excelファイル【図4】による教材開発を行なった。当初FLASHやHTML5による教材開発も考慮したが、SKYMENUでの配布や将来的な内容改訂の可能性を考慮した結果、教材の可塑性の高いExcelが相応しいであろうという結論を得た。

また、プリペイドカードの取り扱いについては、先行授業である3組では入金処理がされていない青いプリペイドカードと入金処理を行なったピンクのプリペイドカードの2種を使用した。2組での授業を踏まえてピンクのプリペイ

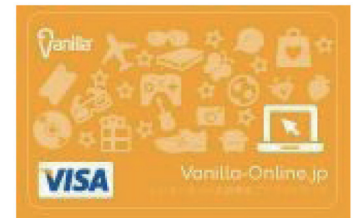


図1 汎用リロードタイプ

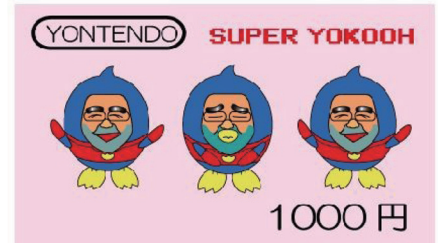


図2 プリペイドカード

ドカードのみを使用することとした。このことによりゲーム機に見立てたタブレットPCを持つ児童とプリペイドカードを持つ児童の立場の違いを明確にし、「そうた君」と「ひろと君」に分かれたロールプレイを行うことができ、学習にリアリティを持たせることができた。プリペイドカード裏面の番号入力後に児童から「お金が無くなった」「こわい」「お金を盗られた」などの声上がり、疑似体験の効果は非常に高かったと言える。

道徳における疑似体験の実施については、平成27年度7月に一部改訂された小学校学習指導要領解説「特別の教科 道徳編」第4章，第3節，6の(1)「イ情報モラルへの配慮と道徳科」に「道徳科は道徳的価値に関わる学習を行う特質があることを踏まえた上で、指導に際しては、情報モラルに関わる題材を生かして話し合いを深めたり、コンピュータによる疑似体験を授業の一部に取り入れたりするなど、創意ある多様な工夫が生み出されることが期待される。」(下線筆者)という記述があり、学習指導要領の狙いに合致し、かつ現代的課題に即応した学習活動であると考えられる。

(4) 道徳における金融・金銭教育の取り扱いについて

道徳において金銭教育等の現代的課題を取り扱うことについては、前出の小学校学習指導要領解説「特別の教科 道徳編」第4章，第3節，6の(2)現代的な課題の扱いに「例えば、食育、健康教育、消費者教育、防災教育、福祉に関する教育、法教育、社会参画に関する教育、伝統文化教育、国際理解教育、キャリア教育など、学校の特色を生かして取り組んでいる現代的な教育課題については、各教科、外国語活動、総合的な学習の時間及び特別活動における学習と関連付け、それらの教育課題を主題とした教材を活用するなどして、様々な道徳的価値の視点で学習を深めたり、児童自身がこれらの学習を発展させたりして、人としてよりよく生きる上で大切なものとは何か、自分はどのように生きていくべきかなどについて、考えを深めていくことができるような取り組みが求められる。」(下線筆者)とあり、前項と同様に学習指導要領の狙いに合致した学習活動である。

(5) 児童の反応について(初見と終了後の相違)

授業導入時の「見せる」「見せない」の判断と終了時での変化については【図1】のとおりである。

学習導入時は、4分の1以上の児童が「見せる」と判断したのに対して、学習経過後は「見せる」と判断した児童の90%以上の児童が「見せない」と意見を変えることができた。最初から「見せない」とした児童についても、なぜ見せないのか明確に理由を書くことができた。ワークシートの記述からは、「目に見えないお金」を意識できていることがわかった。

最後まで「見せる」とした児童についても、「友達から見せてと頼まれたので」という意見で、児童にとっては正直な気持ちであったと考えられる。この点を追及すれば、友人の依頼と金銭の取り扱いというモラルジレンマを再発生させ、学習を深めることができるが、今回は時間の関係で、説話に取り入れるにとどまった。

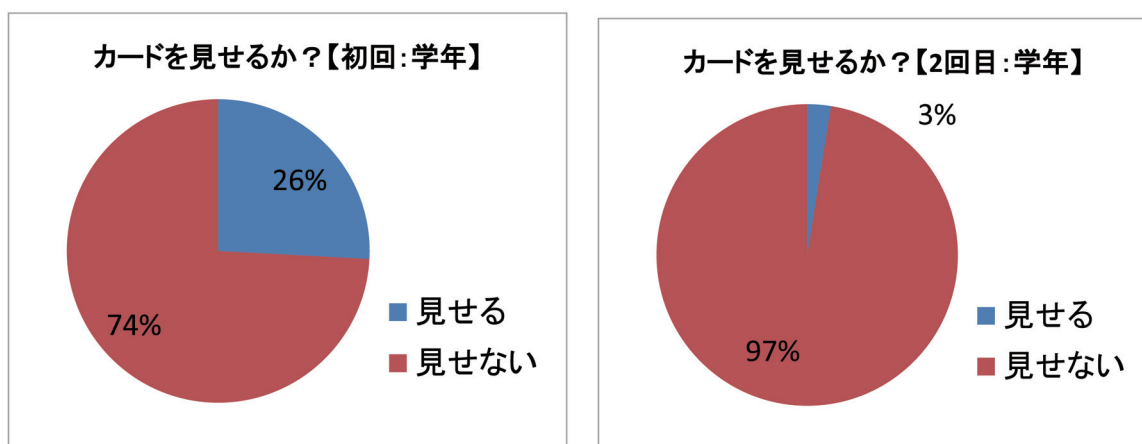


図5 児童の反応結果

(6) NPOとの連携について

NPO団体との連携については、平成22年10月文部科学省が示した「教育の情報化に関する手引き」第5章、第4節、「3 学校・家庭・地域による最新情報の共有」に「具体的には、学校・家庭・地域が連携して、学校主催のオープンスクールや、PTA主催の総会や各委員会での勉強会、地域の家庭教育講座や教育委員会主催の研修会などの場を活用して、定期的に、情報モラルの専門家から最新情報を得るための講演会や携帯電話端末等に関する実演講習会を実施する。NPOや携帯電話事業者、警察などの出前講座を利用することも有益である。」（下線筆者）とされ、学校教育と社会教育団体との連携による情報モラル教育の推進を推奨している。今回の取り組みは、講演会や出前講座等の単発事業に留まらず、学習教材の共同開発という手引きの記述を更に発展させた形態である。

(7) 学年の連携について

今回の授業は、単一学級での授業研究にとどまらず、本校第2学年の全学級で実施することにより授業をブラッシュアップし、誰もが取り組める仕掛けを構築できたと考える。これまで一部教員の取り組みに終始しがちであった情報モラル教育・金銭教育を広げることができた意味は大きい。

また、本授業を中心として国語科や図画工作科との教科横断的な学習の系統立てを計画できたことも望外の成果であった。

(8) タブレット以外のICT機器の利用について

本授業では、タブレットPC以外にも児童の反応を確認するためにクリッカーを使用した。物珍しさと学級全体の反応傾向が即時にIWBに表示されることもあって、クリッカーの使用は概して児童に好評で、子ども達は意欲的に授業参加することができた。しかし一方で、操作に不慣れなため児童の意思が正確に反映されない場面があり、操作の習熟に関して問題があった。今後機器が整備されるのであれば、この問題は改善されるものと考えられるので、小城市教委の予算確保に期待したい。

(9) 小城市内小学校での実践について

本授業の内容は、小城市が行っている文部省委託事業の一環として、指導案および資料を小城市学校ポータルサイトに掲載し、市内全ての学校の第2学年で次年度以降実践を行うべく準備を進めることとなった。

II-1-3 第2学年国語科「あそびのやくそくを話し合おう」

道徳の学習が終了した段階で本単元の第2次「話し合ってみよう」に取り組んだ。

本単元は「話すこと・聞くこと」の「話し合う」系統の単元であり、話し合った結果が生活に活かされるものにしたいと考え、第2次学習で行う話し合いの議題を「ゲーム機のルールを考えよう」と設定した。話し合いの心構えとして共感的に聞くことを意識づけることで、受容的なコミュニケーションを育む情報モラル的な視点を取り入れて実施した。

教科書の学習内容が終了した時点で、「ゲーム機に関して困っていること」を話し合い、その解決のための合意形成としてルール作りに取り組ませた。

ルール作りはグループでの話し合いを経て、学級全体でまとめる形をとった。普段の困り感から話し合いをスタートさせたので、話し合いは活性化し以下のルールが決定した。

(以下、2年3組の例)

- ・人にかさない
- ・外でしない
- ・時間をきめる（わがや では、〇〇〇）
- ・ゲームをしながら、ほかのことをしない
- ・こまったら家の人にそうだんする

「わがやでは〇〇〇」の〇〇〇は家庭に持ち帰って、保護者と話し合って決めることになった。決定したルールはプリント化して配布したため家庭からのレスポンスも良く「早速目につくところに貼りました」「親子で話し合うことができ、親の思いを伝えるきっかけになりました」など好意的な意見が数多く寄せられた。

ただし、ゲーム全面禁止となっている家庭への配慮が必要で、将来ゲーム機や携帯電話を購入する場面を想定して取り組んでもらうよう連絡・依頼した。

Ⅱ-1-4 第2学年図画工作科「ポスターをかこう」

国語の学習が終了した段階で、決定したルールをポスター化することにした。ポスターのキャプションは、話し合いの中で自分が考えた意見や内容から決定することにしたので、素早く取り掛かることができた。出来上がった作品をより多くの児童生徒に見てもらい「ゲーム機の使い方」についての意識化を図りたかったので、廊下に掲示し全校児童の目に触れる機会を設けた。

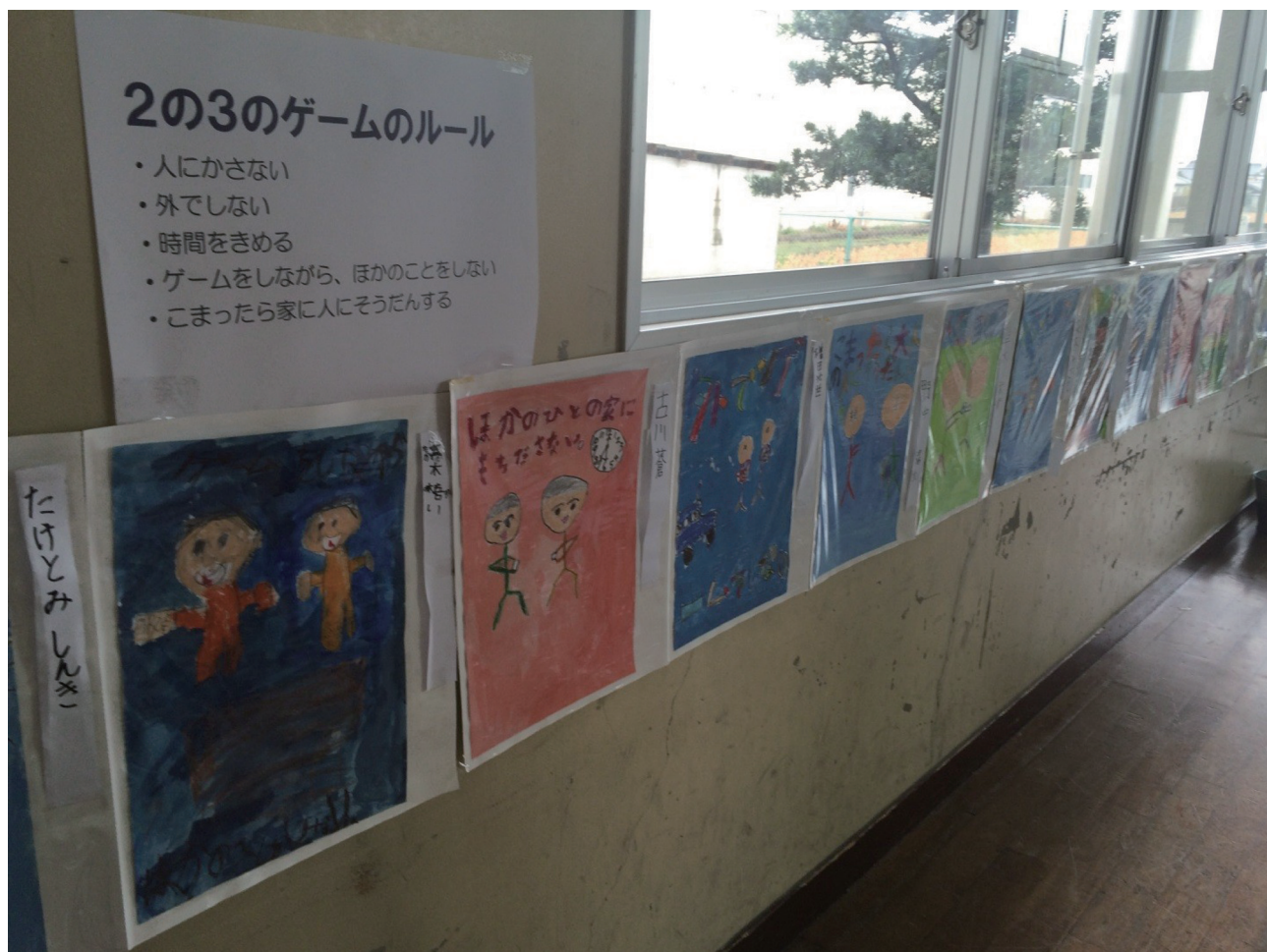


図6 掲示の様子

Ⅱ-2-1 第5学年道徳授業の実際

1. 主題名 相手の立場に立って親切に B-(7) おもいやり
2. 資料名 「相手に思いを伝えたはずなのに」(出典「私たちの道徳」小学校五・六年 文部科学省)
3. 主題設定の理由

○ねらいとする価値について

本主題は、高学年の内容項目B-(7)親切・おもいやり〔よりよい人間関係を築く上で求められる基本的姿勢として、相手に対するおもいやりの心もち、親切にすること〕を受けたものである。インターネットや携帯電話の急激な普及により情報機器は児童にとっても身近な物となり使い方によっては、人との関わりなどに問題を生じる状況もみられるようになった。これから情報機器に触れていく初期段階の児童への情報社会の光と影の部分に関する具体的な事例をもとに問題解決を体験させていくことが重要であると考え本主題を設定した。

○児童の実態について(第5学年2組)

本学級の児童は、学校生活や学習の中で互いに励まし合い協力し合う姿がよく見られる。児童同士

のトラブルも少なく、児童同士のつながりが強い学級である。しかし、仲が良いことをいいことに、相手に対しよく考えずに発言をしたり、不適切な言動があったりして、言葉の伝え方について日頃から考えなければいけない場面も多い。

また、ほとんどの児童が自分専用の携帯や保護者の携帯電話を使い携帯アプリ等で遊んでいる実態から、携帯電話などの興味関心は高いと言える。

○資料について

主人公のぼくと健太は同じサッカー仲間の日頃行動をともにしている。いつもお互いにひどい言い方で会話をしているが心が通じ合っているから平気だと思っていた。ところがある日の試合で健太が転び、試合に負けてしまった。そこでぼくが、健太にいつもの会話のような励ましのメッセージを送ったが、返事が来なかった。さらには、メッセージを送った後から健太がぼくをさけるようになっていた。ぼくはもう一度メッセージを見て考え始める。主人公が送ったメッセージの文面を見ながら、なぜ本当の思いが伝わらなかったのか、どのようなことに気を付けなければいけないのかなど言葉だけのコミュニケーションによる心のすれ違いを考えさせるには適している資料である。

○情報モラル教育の視点

情報器機に関する実態調査によると、52%の児童が自分専用の携帯電話を保持している。さらには、全児童の家庭に携帯電話があり、保護者の携帯電話をいつでも使用できる環境にある児童は94%もいた。今後学年が上がるにつれ、次第に日常的に携帯電話を用いる機会も増え児童の携帯電話の保持率や使用率は増加することが予想できる。今回の資料は携帯電話での言葉だけによるコミュニケーションでおこった問題を題材としている。言葉だけによるコミュニケーションを取る場面を想起させ、相手に与える影響について考えさせる。そして、言葉だけのコミュニケーションでは、相手との心のすれ違いが生じやすいという特徴を知ることによって相手の立場を考えた言葉の使い方などに気を付けコミュニケーションを取る必要性を考えさせる。

○指導について

指導にあたっては、導入で情報器機に関するアンケート結果や携帯電話の特徴を確認する。さらに、2通りの読み取りができる文面を見せ、言葉だけでは本当の意味が伝わりにくいという問題意識をもたせる。

展開前段では、児童のタブレット画面にメッセージを送り、ロールプレイングを通し、主人公の本当に伝えなかった思いを考え、はげます気持ちがあったことを確認する。また、メッセージを受けた健太の気持ちを考えさせ問題の根底にある言葉だけのコミュニケーションが引き起こした相手との心のすれ違いに気づかせる。そして、なぜその思いが伝わらなかったのかを考えさせ、問題解決への手立てが出てくるようにしたい。展開後段では、どのようなことに気を付ければ本当の気持ちが伝わっていたのかを一人で考え、その考えをグループで共有し解決していく。多様な意見に触れさせながら自分ならどうするかを主体的に判断させ、相手の気持ちを考えたメッセージとはどんなものかを考えさせ、問題解決につなげたい。

終末の振り返りでは、これから携帯電話などの言葉だけで連絡を取り合うときに、気を付けることをワークシートに書かせる。そして、対面でのコミュニケーションはもちろん、携帯電話などの言葉だけのコミュニケーションを行う際にも、相手に対する思いやりの心をもち親切に接することについて児童が考えさせることで、本時のねらいとする価値への深化を促す。

4. 本時の学習

(1) 目標

人に思いを伝える難しさについての問題解決を通して、相手の立場にたち、思いやりをもって接しようとする実践意欲と態度を育てる。

(2) 展開

表2 学習指導案 (2)

	学習活動	主な発問と予想される反応	指導上の留意点
導入	1. 自分の経験を振り返る。	○この学級のケータイ（携帯電話）に関するアンケートの結果を見てみましょう。	・携帯電話を持っている人は多くはないが、ほとんどの人が家で保護者の人の携帯電話を使っていることをつかませる。
展開前段	2. 資料を読み話し合う。	○主人公の伝えたい本当の思い、メッセージを受けた健太はどんな気持ちだったのだろうか。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">主人公</div> ・はげましたい気持ち <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">けんた</div> ・試合に負け落ち込んでいたのにさらにいやな気持ちになる。 ・うれしくない。 ○なぜ心のすれ違いが起きたのだろう。 ・言葉の伝え方が悪かったから。 ・顔の表情が見えないから。 ・相手の気持ちを考えていないから。 ◎どのようなことに気を付ければはげましたい気持ちが伝わったのだろう。 〈一人で考える〉 ・相手の気持ちを考える。 ・はげます言葉を使う。 ・直接会う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">課題解決</div> 自分だったら一言目にどんなメッセージを送りますか。	・主人公の伝えたい思いを考えさせることでけんたを励ます気持ちがあつてメッセージを送ったことを確認する。 ★児童用タブレットへの一斉送信
展開後段			・何気なく送ったメッセージが原因で主人公とけんたの間に心のすれ違いが生じたことをおさえる。 ・なぜその思いが伝わらなかったのかを考えさせ、問題解決への手立てが出てくるようにしたい。
終末	3. 本時の学習を振り返る。 4. 教師の説話を聞く。	○これからどんなことに気を付けたり、心がけたりしたいですか。 ・相手が誤解しそうな言葉は使わない。 ・相手の気持ちを考える。	・相手の立場に立って、どんな文面だと本当の気持ちが伝わるのか考えさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">◆相手の立場に立った思いやりのある接し方を考え書くことができたか（ワークシート）</div> ・学習を振り返り感じたことや考えたことをワークシートに書かせる。 ・携帯電話でおこなえることのプラス面やマイナス面の話し、情報機器の光と影の部分を確認する。さらに、対面で人と接するときにも、普段からも相手のことを考えて、コミュニケーションを取ろうとする心情を高める。

5. 授業の実践と考察

(1) 「相手の顔が見えない」メッセージでのやりとりの取り扱いについて

学級内にはケータイを使用してのメッセージをやりとりした経験のある児童もいて、その子らに経験談を語らせることにより、未経験の児童にも将来使うかもしれないものであるという意識を持たせ、学習に対する興味を高めることができた。また、本校では数年前にケータイの使用においてトラブルが発生した経緯もあり、情報モラルに関するトラブルの未然防止教育を行う意義は大きいと言える。

LINEなどの普及により「相手の顔が見えない」コミュニケーション方法は、児童の生活に今後大きな影響を与えると考える。

授業終盤の教師の説話では、対面と文字だけのコミュニケーションで相手に与える影響の違いや、ケータイの光と影の部分の特性を伝える事でケータイなどの情報器機を使う際の注意を喚起したとともに、相手のことを考えて使用するという実践意欲を高めさせることができた。

(2) 教材について（資料）

本時の資料は文部科学省発行の『私たちの道徳』小学校五・六年の「相手に思いを伝えたはずなのに・・・」をうけたものである。『私たちの道徳』の資料では、メールでのやりとりで発生したトラブルをもとに作られた物だが児童の実態調査を行った結果、メールよりもLINEなどのメッセージをやりとりしている児童が多かった。そのため、本時で使う資料はメール画面ではなくメッセージ画面【図7】を自作し、児童の日常に迫る資料を掲示した。

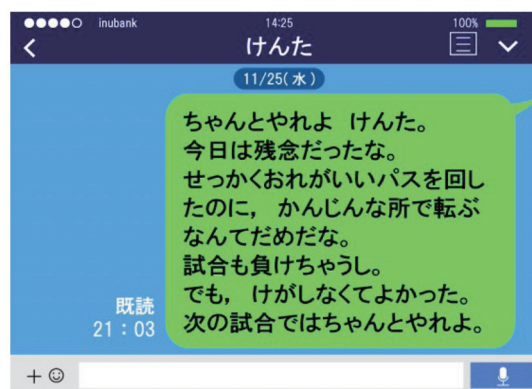


図7 メッセージ画面

(3) 教材について（コンピュータを利用した疑似体験教材）

本時の授業では、2人に1台タブレットを使用してメッセージのやりとりを疑似体験させる展開を行った。さらに教師がメッセージの送り主の主人公になり、受け取るけんたを児童が演じるロールプレイングを仕込んだ。タブレットの画面にメッセージ画面を瞬間的に映し出すことができたので、児童も実際に送られてきたメッセージと思い込むことができ「これはだめだ」「うわーいやだ」などの声が上がリ、疑似体験の効果は非常に高かったと言える。さらに、自分が主人公の立場だったらどんな文面を送るか実際にタブレットでタイピングをし、文字を打ち出す展開も考えていたが、児童のリテラシー面から今回はワークシートに手書きをする活動を行った。

道徳における疑似体験の実施については、平成27年度7月に一部改訂された小学校学習指導要領「特別の教科 道徳編」第4章、第3節、6の(1)「イ情報モラルへの配慮と道徳科」に「道徳科は道徳的価値に関わる学習を行う特質を踏まえた上で、指導に際しては、情報モラルに関わる題材を生かして話し合いを深めたり、コンピュータによる疑似体験を授業の一部に取り入れたりするなど、創意ある多様な工夫が生み出されることが期待される。」という記述があり、学習指導要領のねらいに合致し、かつ現代的課題に即応した学習活動である。

(4) 児童の変容について

事前に行った情報モラルに関する実態調査アンケートの手紙やメール（LINE）など特定の人物に文字で伝えることがあるときに特に気をつけていることがあると答えた児童は35%であった。このうちどのようなことに気をつけているのか記述した児童は、「字が抜けていないか」「相手に失礼がないように」「分かりやすいように」など具体性に欠ける物が多かった。62%もの児童がメールやLINEなどの言葉だけのコミュニケーションを経験しているにも関わらず、ほとんどの児童が具体的に相手への影響を考えて気をつけていない状況であることが分かる。

本時の授業で、主人公のメッセージをもとに疑似体験など行った後に、授業の振り返りを書かせた。ワークシートの実際については【図8】のとおりである。

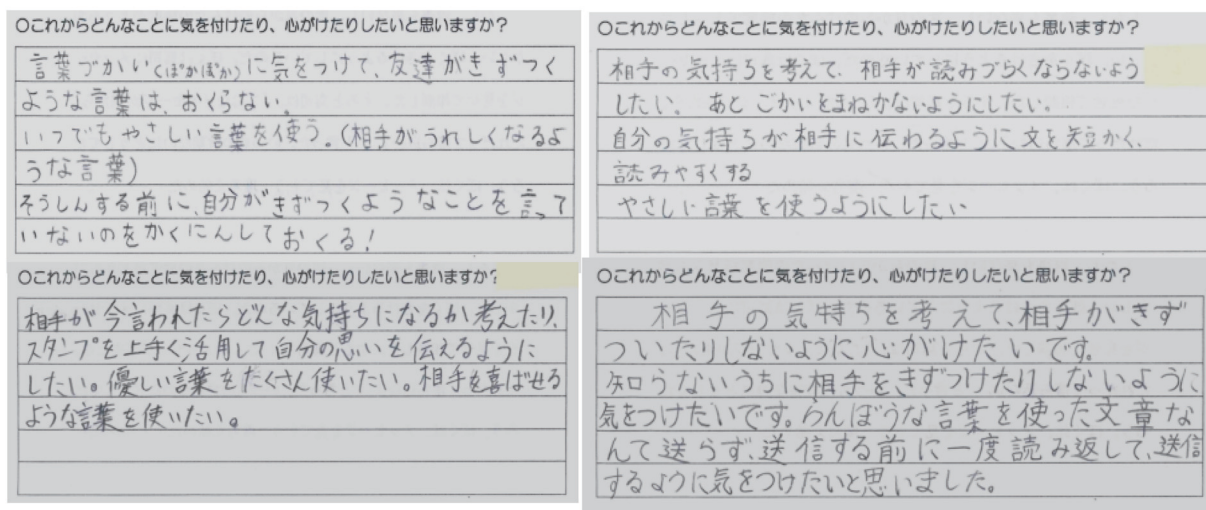


図8 ワークシート例

「相手を傷つけないよう言葉使いに気を付ける」や「相手が今どんな気持ちなのかを考える」など「相手の顔が見えない」ために相手に対する思いやりやすれ違いが起きないように気をつけることを意識していることがわかる。さらに後日、情報モラルに関する実態調査アンケートを再度行った。ここでは、特定の人物に文字で伝えることがあるときに特に気を付けていることがあると答えた児童は97%であった。このうちどのようなことに気を付けているか記述した児童の意見も「見えない相手の気持ちを考える。」「誤解をさせないようメッセージを送る前に読みなおす。」など具体性がある内容を記述した児童が増えた。

(5) 成果と課題

ア 成果

これからさらに情報機器に触れていく児童に対し、ケータイは人と簡単にコミュニケーションがとれて便利な面もあるが、文字だけだと心のすれ違いが起きやすいなどの二面性を持っていることを考えさせることができた。また、自分がケータイを持った時にはどういうことに気をつければ良いのかを具体的に考えさせることができた。また、小城市内の小学校5年児童を対象に本授業が行われることになった。小城市内の情報モラル教育の充実に貢献することができた。

本時の授業は「特別の教科 道徳」の内容項目B- (7) おもいやりの観点をもとに授業を行った。今回は情報モラル教育の授業を単発に行うのではなく、おもいやりの観点について全4時間の授業を構成し情報モラル教育の授業を3時目に行った。段階的に仕組むことで、情報社会における思いやりについて深く考える事ができたと感じた。事前、事後指導を計画的に行うことで道徳価値を深めることができた。

イ 課題

本時の授業では、「特別の教科 道徳」の内容項目B- (7) と情報モラル指導の「情報社会の倫理」を関連させ指導を行った。今回扱った「情報社会の倫理」以外の「法の理解と遵守」などの項目も「特別な教科 道徳」での指導のあり方を実践的研究に取り組むことが今後の課題である。また、児童が情報社会で判断し行動をする基準は日常のモラルが基礎となる。日頃からのモラル指導を道徳の時間を中心に行っていく必要を感じた。

II-2-2 第5学年道徳授業研究会議事から

本授業について、多久・小城地区道徳担当者研修会で授業研究が行われた。その概要は以下のとおりである。

1. 自評

道徳指導要領解説「コンピューターによる疑似体験を授業の一部に取り入れたり～」に合わせた取り組みである。

「心のすれ違い」などを題材とした。

隣のクラスでは、使用経験のある児童が多く授業が盛り上がった経験のない児童への対策に配慮した。

2. 質問事項

資料の出典について→文部科学省私たちの道徳 小学校5・6年（変更点について説明）

これまでに児童同士のトラブルは、いまのところはないが今後はトラブルが起きる可能性がある。

（本校ではライン本社が授業を実施した）

ロールプレイングの意図について質問→児童が健太の立場でメッセージを受け取ることを説明

3. 意見交換と感想

4年生で同じような題材で授業を行った。

タブレットが2人に1台はメッセージを受け取った感覚になれてよかった。

メッセージの中の良いところ（文）も子どもの中から出てよかった。

2年前トラブルがあり先手先手の指導が必要と感じた。

学校での扱いや制限に関して指導の難しさを感じている。

見えないトラブルが頻発しており対策が必要。

正しい使い方もいいが、危険性を伝える授業が必要ではないか。

児童の中から「一度書いたメールを読み返す」という発言があったことから、「相手の立場に立って」というめあてが押さえられた授業であったことがわかる。

発達段階に応じた指導が必要と感じた。（中学校の先生）

即効性を求める授業ではなくともタイムリーに行うことが必要。

中学校でのラインとトラブルが目立つ。小学校からの指導が大切。

「相手の立場に立って」メールだけでなく日々の暮らしの中でも指導したい。

タブレットに書き込む授業も検討する必要がある。

児童が実際にメールを受け取った感覚になって授業を受けていたのが良かった。

ねらいは十分達成できていた。

文章の長短（特に短い場合）によってもトラブルは起こる。

便利なツールだが危険であることを知らしめたい。

言葉だけでなく、問題の多いLINE。様々な視点から授業をしていくとよいのではないか。

情報モラルの授業は大切である。

II-3 牛津小学校での実践まとめ

小城市教育委員会との協議の結果、今回の実践は第2学年・第5学年共に小城市における情報モラル教育のモデルケースとして第5学年は今年度から、第2学年は来年度、小城市内の全小学校で実施されることが決定した。これまで一部の教員のみが精力的に行っていた情報モラル教育から「どこでも・誰でも・いつでも」実施できる情報モラル教育への脱却を目指して行った本実践が、真価を問われるのは来年度以降と言える。

小城市では、今後数多くの実践データが収集され、授業案のブラッシュアップが行われるであろう。より多くの教職員の手を経ることにより本実践がより良きものへと変貌することを期待したい。

III 小城市教委との連携

前述のとおり第5学年の道徳授業は小城市教育委員会が文部科学省から委託を受けて実施している事業のモデルケースとして小城市内全ての小学校で実施される予定である。ここでは執筆時に終了した授業の報告を行う。

小城市内にあるA小学校とB小学校での実践例を報告する。実践において、牛津小学校と大きく異なる点は、授業者が担任の教員ではなく大学生であるということだ。普段の学校生活の実態や、インターネットやスマートフォンの使用率を知らない状態で、初対面の児童を相手に45分間授業を行っていくことになるため、指導案を少々変更した。変更したのは、授業の導入部分である。

表3 学習活動「1. 自分の経験を振り返る」における主な発問

牛津小学校	A・B小学校
○この学級のケータイ（携帯電話）に関するアンケートの結果を見てみましょう。	○手紙やスマートフォンで、メッセージのやり取りをしたことがありますか。 ○手紙やスマートフォンでのやり取りと、対面でのやり取りの違いはなんですか。

A・B小学校では、授業前にあらかじめ担任の教員から「放課後職員室に來なさい。」といった旨の手紙を一人の児童に渡しておいてもらった。授業の導入部分でその手紙について取り上げ、児童側と教員側の、文章の捉え方の違いを体験させた。A小学校の児童の意見としては『來なさい。』という表現だから、怒っていると思った」や「いつもは手紙じゃないから（会話で伝えてくれるから）、顔が見えて先生が怒っているかいないかがわかるけれど、手紙だとわからない」といった反応があった。一方のB小学校では、手紙を受け取った児童が軽いパニック状態になってしまったことで、他の児童に向けた授業者の問いに対する反応が「その児童がパニックになってしまった理由」が中心となり、対面でのやり取りとの違いをしっかりと意識付けさせて展開へ進むことができなかった。

中心発問である「どのようなことに気を付ければはげましたい気持ちが伝わったのだろう。」に対する児童の主な反応は以下の通りである。

表4 中心発問に対する児童の主な反応

A小学校	B小学校
<ul style="list-style-type: none"> ・言葉づかいに気を付ける。 ・相手の気持ちを考えた文章にする。 ・スタンプや顔文字を使う。 ・電話をする。 ・直接会う。 ・写真や動画を入れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉づかいに気を付ける。 ・相手の気持ちを考えた文章や表現にする。 ・自分のことばかり言わないようにする。 ・優しい言葉や、はげます言葉を使う。 ・スタンプや顔文字を使う。 ・直接会う。

スマートフォン等でメッセージのやり取りの経験がある児童は、B小学校の方が多い様子であった。しかし、A小学校は手紙と対面でのやり取りの違いを意識づけた状態で展開へ進むことができたため、文字だけのやり取りに不足している部分を補おうとする意見が多く見られた。このことから、スマートフォン等でメッセージのやり取りをした経験の有無が、授業の展開に影響することはないと思われる。

課題解決の場面では、中心発問で出た意見を参考にしながらメッセージを作成する姿があった。中でもA小学校は文章そのものを短くすることを工夫点とする児童や、メッセージの発信時間に注目し、返信を求めない姿勢を示すために「おやすみ」と文末に付ける児童もいた。

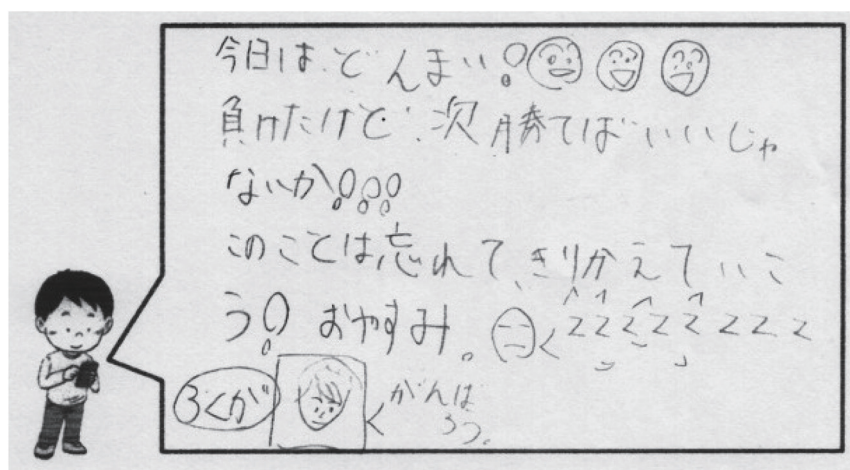


図9 A小学校のワークシート例

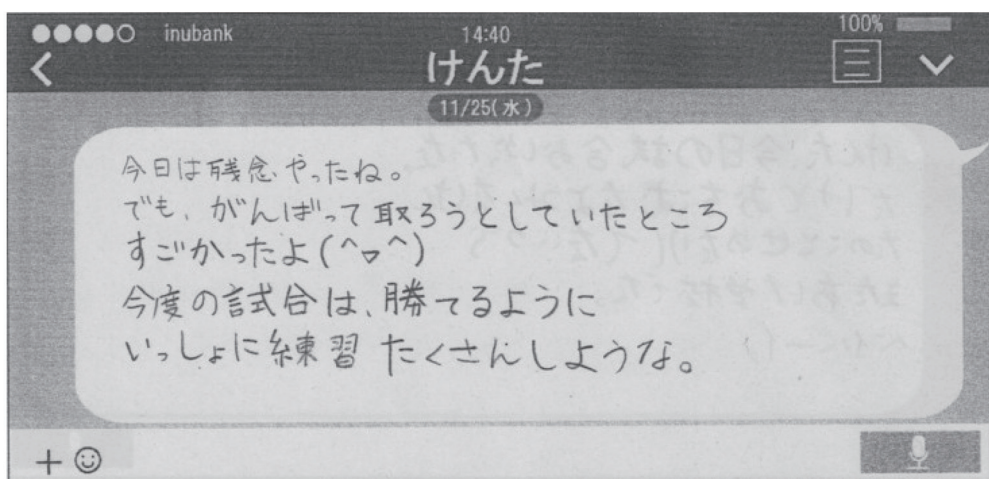


図10 B小学校のワークシート例

今回の授業を参観した教員の主な意見として、A小学校では「普段の学校生活での言葉づかいが気になっていた。今回の授業を通して、実生活にもつながってくれば。」や「5年生はまだゲームをしている児童が中心で、メッセージのやり取りをしている児童は少ない。6年生であれば、実態と合っているという点でもよいものになったかもしれない。」といったものが挙げられた。一方のB小学校では「親のスマートフォンの使い方の実態に、危惧の念を抱いている。今回の授業を学級通信に記し、家庭でも話し考えるきっかけとなって欲しい。」とのことであった。また、授業後に担任自ら授業のふり返しを行い、学習内容の整理と確認をする様子が見られた。

IV 体系的な情報モラル教育のあり方について考察

平成19年、文部科学省が日本教育工学会へへの委託事業として『情報モラル』指導実践キックオフガイド』を制作した。その中に、小学校1年生から高等学校までの「情報モラル指導モデルカリキュラム表」が示されている。これは、各学年で行うべき指導を(1)情報社会の倫理、(2)法の理解と遵守、(3)安全への知恵、(4)情報セキュリティ、(5)公共的なネットワーク社会の構築の5つの視点からまとめたものだ。しかし、非常に量が多く、ただでさえ教育課程上での位置付けが難しい「情報モラル」教育の現実的な実践にはつながりにくいものであった。

また、情報モラル教育の授業を実践する教員側の意見としては以下のようなものが上がっている。これは平成27年の夏に佐賀大学で行われた、教員免許状更新講習「学校ICT活用を支える情報モラル教育」において、情報モラル教育の授業実践に対する思いや、実践経験を問うアンケートをした際の回答である。

「(外部講師の講演会を受けて)生徒以上に知らない情報ばかりで、私が勉強になりました。教えるということは、知識や経験がないと難しく、まだ生徒の前に立つ自信がありません。」

「教科に割く時間が多くなり、情報モラルについて時間を確保することができなかった。」

「まだしたことはないです。道徳など(中略)の話の中で『最近はやラインやツイッターなどで・・・』というようにして話をすることはあります。ただし、授業ということでやったことはありません。」

「一つは教材選定が難しいということ、またどのように教えて行っているかわからないということです。」

現職教員が授業を実践する上で抱える不安や負担は大きく、授業のイメージも湧きにくいことがわかる。

しかし、そもそも情報モラル教育の根底にあるものは「日常のモラル」であることに多くの教員は気づいていない。情報技術の特性を少し押さえられれば、現職教員の指導力を持ってして教えられないことはないのである。道徳教育が学校の教育活動全体を通して行われるように、情報モラル教育も全教科において指導が可能であるという視点を教員が持つことが大切である。これが、教育課程に根付いた情報モラル教育の実践への第一歩となるのではないかと考える。

このような実態を受けて、小城市教育委員会は「おぎモデル『生き抜く力を担保する』情報モラル学

習カリキュラムの作成」を目指し、発達段階に応じた素材（指導案やワークシート）と合わせたモデルカリキュラムの作成を進めている。これは小学校第1学年から中学校第3学年まで、各学年で必須履修の内容が示されたものである。前述の小学校第2学年、第5学年の実践も含まれる予定である。このカリキュラムのねらいは主に3つある。第一に、教育課程における情報モラル教育の定着。第二に、道徳の授業を中心としながらも、国語科や社会科でも指導できることを示すことで、教員の視野を広げること。第三に、授業を通してICT利活用教育能力を育むことである。また、大学生チューターによる模擬授業等を通して、授業のイメージをつかみやすくしたり、追試を促したりするなどの工夫もしている。平成27年度の実践は、小学校・中学校ともに、大学生が授業をする模擬授業の形態が大半を占めた。平成28年度は、おぎモデルのカリキュラムに基づいた情報モラル教育の実践を開始し、定着を図りつつ、前年度の実践評価を受けての改善と授業科目の充実に努めていく予定である。

これまでの情報モラル教育は、外部講師を招いて行う「講演会」型が多く、単発で終わってしまうものが多かった。しかし、小城市の『生き抜く力を担保する』情報モラル学習カリキュラムは、将来の子ども達の姿を見据えた、日常的な情報モラル教育の実現につながるだろう。情報モラルは情報化社会のモラルであり、未来を生きる子ども達には必要不可欠なものである。これは教員だけではなく、子ども達を見守るすべての大人が持つべき意識である。学校の授業を通して、学校から家庭へ、家庭から地域へと情報モラル教育の場が広がっていくことを願っている。

【参考文献】

- 1) 文部科学省（2015）小学校指導要領
- 2) 文部科学省（2015）小学校指導要領解説
- 3) 文部科学省（2011）学校情報化の手引き
- 4) 文部科学省（2015）私たちの道徳
- 5) 東京書籍（2015）新しい国語2年下
- 6) 東京書籍（2015）新しい国語2年下教師用指導書研究編
- 7) 牛津小学校（2015）金銭教育実践報告
- 8) 多久・小城地区道徳担当者研修会（2015）授業研究会議事録