

研究論文

中学校における情報モラル教育の学習プログラムの開発と実践 —「対話のある学び」と「家庭との連携」に着目して—

南里 和哉

Development and Practice of Learning Programs for Information Moral Education in Junior High Schools :

Focusing on “learning with dialogue” and “cooperation with families”

Kazuya NANRI

【要約】中学校における情報モラル教育として、生徒同士や保護者と対話をしながら学んでいくワークショップ型の学習プログラムを開発・実践し、その効果を検証した。分析の結果、本研究で設定した情報モラル行動意図の規定因である「理解」「自覚」「リスク認知」「行動の期待度」を高めることができた。生徒と保護者が情報モラル行動について考えを伝えあう実践は、学校と家庭が連携した情報モラル教育の一つとして寄与できるものである。

【キーワード】中学校、情報モラル教育、学習プログラム、対話のある学び、家庭との連携

1. はじめに

中学生のインターネット利用において「長時間利用による身体・生活への影響」「SNSを介したコミュニケーショントラブル」「不適切な画像や動画の公開」などの課題が見られ、学校現場では情報モラル教育が進められている。情報モラルについては、『中学校学習指導要領解説（平成29年告示）総則編』において「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と定義されている。これは、1999年3月に公示された高等学校の学習指導要領解説情報編（2000）に定義されて以降、現在も使われている。石原（2011）は「ここでいう「考え方」とは正しい判断をする能力であり、「態度」はその判断に基づいて実践する力である。」と述べている。また、生徒指導提要（2010）では「よりよいコミュニケーションや人と人との関係づくりのために、今後も変化を続けていくであろう情報手段をいかに上手に賢く使っていくか、そのための判断力や心構えを身に付けさせる教育

である。」と示しており、豊田（2018）は上手に賢く使うための判断力や心構えという記述から、「トラブルを回避するための判断力」ではなく、「有効的に活用するための判断力」と述べている。

このように、これからの情報モラル教育では、インターネットを有効的に活用するため、自分自身で正しく判断し、実践する力の育成が求められている。

2. 情報モラル教育

2-1. 情報モラル教育の現状と課題

学校の授業で取り組める情報モラル指導においては、無償公開されている教材の活用が考えられる。ウェブサイトには『情報化社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～（文部科学省）』や『スマホ・リアル・ストーリー（NHK for school）』等の良質な映像教材が公開されている。学習指導案やワークシートなどがパッケージ化されており、学校現場の

教員にとっても、授業準備や教材研究が容易であるという利点がある。映像を視聴することで注意喚起やトラブル予防としての効果があると考えられ、これまで多くの学校で活用されてきた。また、インターネット利用における危険性を周知させるには、トラブル事例を生徒に紹介することも考えられる。例えば、総務省（2021）が毎年更新している『インターネットトラブル事例集』は、実際に起きた最新のインターネットトラブル事例を踏まえ、その予防法等をまとめている。テーマごとにカテゴリー分けされているため、児童生徒の実態に合った内容のページを提示したりプリントアウトして配付したりするなどの活用が考えられる。

一方で、情報モラル教育の課題も見られる。1994年から2007年までに発刊された情報モラルに関する学術研究について整理した宮川ほか（2010）によると、「多くの研究者が共通して強調していることは、単に「〇〇してはいけない」ということを指導するだけでは不十分であり、モデルを基に考えさせたり、級友と討論したりする活動を取り入れることが必要であるという点である。つまり情報モラルを扱う場合、教え込む授業よりも、考えさせる授業を構築させることが必要である。」と指摘している。若本（2021）も同様の指摘をしており、「学校や自治体が行っている教育はSNS等によるコミュニケーショントラブルの防止に重点を置いているが、「～してはいけない」「～しなければならない」というルールやマナーの指導だけで、子どもたちのインターネットトラブルの根本解消につながるかには疑問が残る。」と述べている。また、豊田（2018）も「現状の情報モラル教育は、流行りだしたツールで生じるトラブルへの対処」が先行しており、「マイナス面を消す」ことに主眼が置かれ、よりよい情報化社会やネットワークコミュニケーションのあり方などを考えるという「プラス面を引き出す」といった場面はほとんど見られない。」と指摘している。先述した無償公開されている教材についても、現職教員と教材評価を実施し、再現ドラマやストーリー性のある映像の視聴は児童生徒らの興味も強く「安定性」にか

けては申し分ないとしながらも、登場人物やストーリー把握、ネットトラブルの解説等による時間不足をまねき、本音を吐き出させたり、対立意見を出させたりするまでに至らない場合もあることを確認している。

このように、従来の情報モラル教育に見られる「インターネットを使いすぎないようにする」「トラブルになるようなメッセージを送らないようにする」「不適切な画像や動画をアップしないようにする」といった指導は、危険性の啓発に一定の効果は得られると考えられる。しかし、インターネット利用場面における正しい判断力や実践力を育成するためには、「インターネットをどの程度利用すれば長時間利用となるのか」「SNSでどのようなメッセージを送ればトラブルにつながる可能性があるのか」「画像や動画を投稿することでどのようなリスクが考えられるのか」などを考えなければならぬ。そして、自分自身の独善的な判断とならないよう、他者と対話をしながら、自身の判断を相対化することで、正しい判断を模索し、実践しようとする態度を身に付ける学習が必要だと考える。

2-2. 情報モラル教材

情報モラル教材について、梅田ほか（2008）は「一般に、情報社会の発展は早く、制度や技術は頻繁に更新されるので、全ての事例を挙げられるわけではない。そのため、対処的なルールを身に付けるだけではなく、それらのルールの意味を正しく理解し、新たな場面でも正しい行動がとれるような考え方や態度を育成することを目的とした教材やその開発法が必要である。」と述べている。また、石原（2011）も「情報モラルの授業は教材の善し悪しが授業を左右するといっても過言ではない。」として、その時代の情報モラル教育に求められる課題に合致した教材を用いることの必要性を指摘している。情報環境の変化により、インターネットを起因とする課題も同様に変化している。それに伴い、情報モラルの授業で求められる教材も既存の教材を修正する、あるいは新たにしてい

く必要がある。

2000年代以降、カメラや音楽プレーヤーなど様々な機能を持ち合わせた携帯電話（後にガラパゴスケータイ＝ガラケーと呼ばれるようになる）が幅広い世代に普及した。それに伴い、携帯電話で利用できる掲示板や SNS 等が使われるようになり、ネットいじめやネットに起因する犯罪等の問題が深刻化した。2010年代はガラケーからスマートフォンへの移行がなされ、2010年に Instagram、2011年に LINE のサービスが開始された。LINE は、リアルな友人や知人との交流や連絡を目的として利用されており、2013年頃には「LINE の既読無視（スルー）」「LINE いじめ」「LINE 疲れ」など人間関係のトラブルが報じられた（若本、2021）。このように、情報モラルの内容や教材を考えるとき、常に考慮しなくてはならないのは、子どもたちは何を（ツールやアプリ）どのように使用し、どのような問題が生じているのか、というアップデートされた視点である（塩田ほか、2020）。2010年以降の情報モラル教育の動向を分析した酒井（2016）によると、2010年以降はスマートフォンの普及に伴い、新たなネットトラブル事例が報告されるようになり、その事例に対応した教材や授業の開発が行われている。そして酒井（2016）は、情報モラル教育の課題として、教員が自信をもって使える教材が十分に確立されていないことを挙げている。この論文は2016年に刊行されたものであるが、そこから6年経た現在でも教材・授業開発は十分にできているとはいえない。しかし、実際に授業を実践する教員にとって、情報モラル教育に関する内容をアップデートしつつ、生徒の実態に合った教材をじっくりと検討しながら開発する余裕は生み出しにくいと想像できる。これまで以上に情報化が進み、新しいサービスが生まれたり、流行が変化したりしても、生徒の利用状況を考慮した「汎用性・改変性のある教材」を開発することが求められる。

2-3. 先行研究における情報モラル教材の分類

石原（2011）は、学校現場でよく使われている

有償・無償の情報モラルの物語教材（合計85話）の内容を調査し、プロット（話の展開やあらすじ）から「暗転型」「（問いかけ）暗転型」「解説・クイズ型」「活用提案型」の4つに類型化している。ここでいう「暗転型」とは登場人物の不注意や小さな悪意、判断ミスなどの些細な問題行動が、情報社会の特性により加速・増幅され、その結果、より深刻な状況を招くというパターンのプロットであり、「（問いかけ）暗転型」とは最終的に暗転までは展開されないものの、その直前で話が終わり、学習者に「あなたはどう思いますか？」と問いかけを行っているプロットである。調査の結果から「（問いかけ）暗転型」を含めて「暗転型」のプロットを持つ教材が全体の81%を占めており、ネットワークの光の部分に焦点を当て、インターネットのよりよい使い方を学習者に提案する「活用提案型」は全体の8%（7/85）しかなかったことを報告している。また、「暗転型」のプロットを持つ教材を使った学習では、状況の悪化を招いた小さな悪意やちょっとしたミスを行わないようにするという一方通行的な指導が学習のねらいとなることを指摘している。

阿部ほか（2013）は、中高生を対象にドラマ教材を活用した授業プログラムの開発を行っている。この教材では、子どもが陥りがちな問題を描かれており、登場人物に対してドラマの展開を予想し、アドバイスを考える活動を行う。教材を用いた授業を行った結果、アプリや SNS への理解やスマートフォンの問題点への気づきが高まったことを明らかにしている。また、自分以外の他者を批判や共感の対象として考えるという方法の有効性が示唆された。

中学生のみを対象とした情報モラルの教材開発では、安藤ほか（2015）が SNS 利用に関わる判断力を育成するシナリオゲーム型教材の開発を行っている。この教材では、グループで意思決定しながらシナリオに沿ってエンディングを目指していくゲームであり、実践を行った結果、SNS 使用における判断力の向上に一定の効果が見られたことを明らかにしている。また、酒井ほか（2015）は、

子どもたちに「当事者としてのトラブルにつながる行動の自覚」を促すための手法を検討しており、カード形式の教材を開発し、ワークショップ型の授業を行っている。その結果、普段は自分の価値観の範囲で考えがちである悪口や時間の認識について他者と比較することができ、生徒による差はあるものの、トラブルにつながる可能性のある行動について自覚を促すことができたことを明らかにしている。また、豊田（2018）は、自分の意見を語りつつ、他者に耳を傾けることにより、他者がどういった意図・感覚を持って利用しているか、自らのネット利用の意識は他者と比較してどういった位置にあるかを実感させることが、「授業」として実施する最も大きな利点であるとし、対話的な学びを重視した情報モラル教材の開発を行っている。その結果、「他人との感覚の相違」を実感させ、捉え方・解釈の違いによる「すれちがい」が存在することを理解させることができたことを明らかにしている。

このように、従来の情報モラル教育でよく見られた「暗転型」のプロットを持つ教材を使い、教師主導の情報伝達型の一方通行的な指導から、ゲーム型やカード型教材を用いて他者との対話や相互交流をしながら学んでいくワークショップ型の授業を通して、自らの気づきを促す指導に変わりつつあることが分かる。情報モラル教育では行動の変容が重要であり、当事者意識を高めることに加え、自分自身が今後どのようにインターネットや SNS を使っていくのかを考えさせる過程も大切にしなければならない。そのために「インターネットを適度に利用するにはどのような使い方をしていきたいか」「ネットコミュニケーションを上手くするために心がけたいことは何か」など、今後のインターネット利用場面での行動について、自身の考えを深められるような教材の開発が必要である。

2-4. 家庭や保護者を対象とした情報モラル教材

情報モラル教育は、学校と家庭の双方で進めていくことが求められている。玉田（2018）が指摘

しているように、情報モラルの育成は学校教育のみで完結するものではなく各家庭の取り組みが不可欠である。今日、保護者を対象とした情報モラル教育の取り組みとして、リーフレットの配布や講演会の実施などの試みがあるが、リーフレットが保護者の手まで渡らないことや保護者が一方的に情報を受け続ける講演会になっていることが懸念されており、保護者への啓発への仕方の多様な検討の必要性が指摘されている（阿部ほか, 2012）。つまり、従来取り組まれてきた保護者への啓発活動だけではなく、保護者を含めた情報モラル教育の在り方が今後検討されなければならない。

宮川ほか（2010）による情報モラル関連の研究動向の分析では、保護者も対象とした研究は3例に留まっていることが報告されており、子どもを対象とした研究に比べて保護者を対象とした情報モラルに関する研究は少ない傾向にある。2010年以降の教育実践に関する研究に目を向けてみると、小島ほか（2011）は、保護者に焦点を当てた研究が進んでいないことを指摘するとともに、保護者への相談を意識させるための「ゴールベースシナリオ（GBS）理論に基づくシナリオゲーム教材」を開発している。実践の範囲内においてネットトラブルに関して保護者への相談の意識を一定程度高められることを確認している。また、阿部ほか（2012）は「参加型の保護者向け情報モラル学習プログラム」を開発しており、保護者がドラマ教材を視聴し、グループで話し合いをすることは、ルールづくりの大切さを理解してもらうことにつながったことを確認している。酒井・長谷川（2017）は小学校において「担任が児童に短時間で指導し、児童を通じてすべての保護者に情報モラルに関する情報を提供できる実践モデル」を開発した。児童は情報カードを用いて、学校で担任から情報をインプットし、家庭で保護者にアウトプットする活動に取り組む。この活動により、全家庭における家庭での情報モラル教育の充実と児童の情報モラルの向上を図っている。

これらのような実践が進められているものの、中学生と保護者の両方を対象とした指導や教材は

まだ少ない現状にあり、その効果が十分に検討されているとはいえない。しかし、身近な大人である保護者との対話から新たな気づきが生まれる可能性もある。家庭と連携した情報モラル教材が少ない現状にあることを考慮すれば、生徒同士の対話に加え、生徒と保護者が対話をしながら情報モラル場面について考える学習プログラムの開発が必要だと考える。生徒と保護者が共通のテーマについて意見交換をすることで、双方の考えを知る機会となったり、今後のインターネットの利用の在り方について共有したりすることができる。また、生徒のインターネット利用に関する保護者の日常的な関与を促すことも期待され、家庭での情報モラル教育の充実が図られると考える。

3. 本研究の目的

本研究では、中学生を対象にインターネット利用における問題への意識や自覚を高め、情報モラル行動について正しい判断ができ、その判断に基づいて実践しようとする力の育成を目的とした学習プログラムを開発・実践し、その効果を検証する。

先行研究では、他者との対話や相互交流をしながら学べる情報モラル教材が開発・実践されており、他者との感覚の相違から、当事者意識を促している。本研究では、行動変容を促すために、当事者意識を高めることに加え、具体的なインターネット利用場面について判断したり、どのようにインターネットを活用することがよいかを考えたりする。また、先行研究では授業内で終始する実践が多く、家庭と連携した情報モラル教材でも一方的に保護者に情報を伝達するなど、保護者を交えた対話には至っていない現状がある。そこで、開発する学習プログラムは、授業内で生徒同士が自身のインターネット利用に関する考え方について対話し、家庭では生徒と保護者が今後のインターネット利用場面での具体的な行動について対話をする場面を設定する。このように、情報モラル教育が学校教育のみで完結することなく、学校と家庭が連携した学習プログラムを開発し、実践す

ることで、生徒に適切な情報モラル行動を身につけさせることができると考える。

4. 方法

4-1. 対象者及び実施時期

研究実践校の3年生6クラス223名（男子114名、女子109名）を対象に、5月～9月にオリエンテーションを含めた計4回の授業実践を学級担任ではない筆者が行った。実践の効果を測定するために、実践Ⅰ～実践Ⅲの前後に生徒を対象とした質問紙調査を実施し、授業参観者からも授業に対するコメントを求めた。また、全ての実践が終了したのちに保護者を対象とした質問紙調査を実施した。

4-2. 学習内容

塩田ほか（2020）は、小中学校に多いトラブルとして、「悪口・いじり」などのコミュニケーションに関するトラブル、「不適切情報の発信」など個人情報に関するトラブル、そして「長時間利用」などの使いすぎに関するトラブルを挙げている。この3つの学習内容については、筆者が実施した予備調査において、研究実践校の2021年度の指導内容や保護者のニーズと重なっていた。そこで、本実践では、実践Ⅰで「インターネットの使いすぎ」、実践Ⅱで「ネット上のコミュニケーション」、実践Ⅲで「SNSでの画像や動画の投稿」を学習内容とした。

4-3. 学習プログラム

本実践で取り組む学習プログラムをFigure 1に示す。まずは、生徒が自身のインターネット利用状況について「現状把握」をする。そして、自身のインターネット利用状況や情報モラル行動に対する考えについて、他者と「対話」をする。ここでの他者とは友だち（クラスメイト）や保護者（家族）とする。最後に、インターネット利用について保護者（家族）と話し合い、自分でどのように「活用」していこうと考える。このような「現状把握」「対話」「活用」といった流れの中

で、現状把握シート、家族対話シート、フィードバックシート（活用シート）といった3つのシートを用いる。

①現状把握シートは、8つの質問項目があり、自身のインターネット利用の経験やインターネットを利用することによる影響などについて回答するシートとした。

②家族対話シートは、具体的なインターネット利用場面が書かれたカードを記載しており、このカードを「情報モラルカード」と呼ぶことにした。情報モラルカードの内容について、セーフかアウトを判断させることで、インターネット利用場面について「自分ごと」として考えさせ、他者との対話で意見の違いに気づいたり、インターネット利用に関する考えを話し合ったりすることができるようにした。現状把握シート、家族対話シートについては、授業実践の2週間ほど前に配付し、生徒だけでなく、保護者にもセーフかアウトを判断してもらった。

授業では、まず、この2つのシートを使って生徒同士で対話する場面を設定した。現状把握シートを使った話し合いでは、「平日1日あたり〇時間は使いすぎている」「〇〇とメッセージが送られてきたら自分にとって嫌だなと感じる」などのように、8つの質問項目ごとに意見交換をさせた。家族対話シートを使った話し合いでは、情報モラルカードの内容に対して「なぜアウト（セーフ）だと思うのか」「セーフ行動（アウト行動）になるにはどうすればよいか」などを話し合わせた（Figure 2）。また、生徒自身と保護者の考えが違うカードについては、家庭で話し合ったことを班で共有してもらった。生徒同士で対話させた後、再度セー

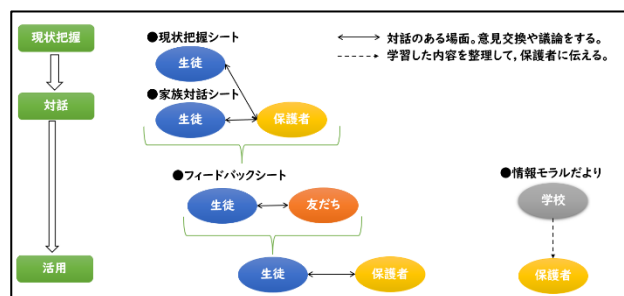


Figure 1. 学習プログラムの流れ

フかアウトを判断させ、その理由をフィードバックシートに記述させた。玉田（2020）は、情報モラルに起因する問題として、「自分が被害に遭う」「他者に迷惑をかける」「自滅してしまう」の3つの観点から整理しており、情報モラルカードをアウトだと判断した際、3つの観点を意識しながら、どのようなリスクが生じるかを話し合わせた。③フィードバックシートは家庭に持ち帰り、家族で「リスクの低い利用にするためにどうすればよいか」「良い使い方とはどのようなものか」などを話し合い、家庭内のルールづくりやネットコミュニケーションにおける心構えについて考える機会とした。

また、それぞれの実践終了後に、授業の様子や各家庭で話し合われた内容を筆者が整理し、「情報モラルだより」として保護者に配布した。

4-4. 情報モラル行動の規定因の検討

情報モラル教育では、情報モラルに関する知識を獲得するだけでなく、情報モラル行動を遂行しようとする態度を育むことが重要だと考える。そのためには、インターネット上の問題について当事者意識を高め、どのようなリスクが生じるかを認知させることが求められる。また、自分自身が今後どのようにインターネットや SNS を使っていくのかを考えさせる過程も大切にしなければならない。田中ら（2019）は、「適切な情報モラル行動に関する知識を有していたとしても、情報モラル行動を求められる状況においてその知識を利用すること（行動として具現化）ができなければ、実効的な意味で情報モラルに関する知識を

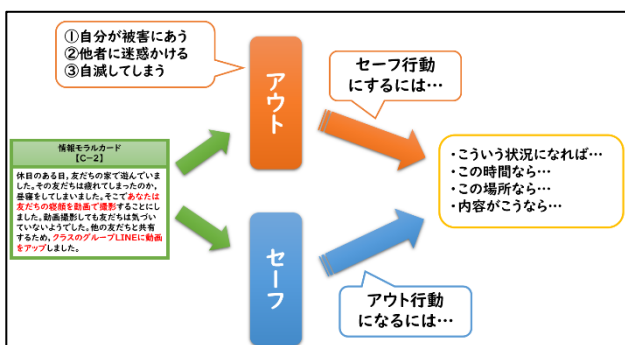


Figure 2. 情報モラルカードを用いた対話の流れ

習得したとみなすことはできない。」と述べており、Ajzen (1991) が提唱した“計画的行動理論 (theory of planed behavior)”において行動意図に影響を与えるとされる、行動に対する態度、主観的規範、行動コントロール感の観点から情報モラルに反する行動の意図形成について検討している。

計画的行動理論は、人間の行動を予測するモデルの1つであり、行動に対する態度 (attitude toward the behavior)、主観的規範 (subjective norm)、行動コントロール感 (perceived behavioral control) の3つの要因が、行動を遂行しようとする行動意図 (intention) の規定因であると仮定している。計画的行動理論の枠組みは、行動意図と行動の関係に着目しているが、本研究では、情報モラル行動意図の規定因を「理解」「自覚」「リスク認知」「行動の期待度」「自己効力感」の5つとした (Figure 3)。

行動に対する態度とは「行動をどう考えるのか」であり、行動した後にはどのような結果になるかを思う度合いである。本研究では、トラブルにつながる行動がどのようなことかを「理解」しているか、トラブルにつながる行動を自分のこととして「自覚」しているか、行動した後にはどのような結果になるかを「リスク認知」しているかと規定した。

主観的規範とは、「自分にとって重要な人たちが行動を期待しているか」であり、他者から求められている行動の期待度の度合いである。本研究では、身近な他者であり学習プログラムで対話をする「友だち」「保護者」から求められている行動の期待度と規定した。

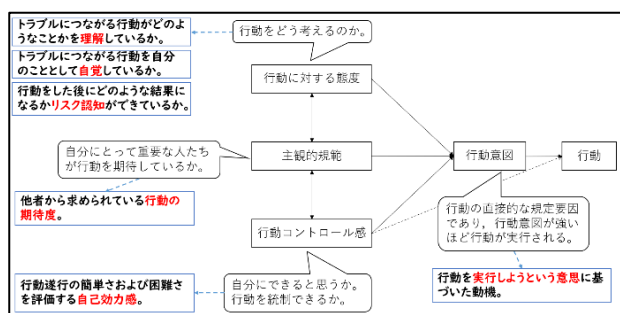


Figure 3.情報モラル行動意図の規定因のモデル

行動コントロール感とは「自分にできると思うか」であり、行動遂行の簡単さおよび困難さを評価する自己効力感である。本研究では、情報モラル行動を遂行するための簡単さを自己効力感として規定した。

情報モラル行動意図の規定因については、学習プログラムの実践前後に実施する生徒を対象とした質問紙調査において効果測定をして、情報モラル行動を遂行しようとする態度を育むことができたかを検討した。

5. 実践の内容

5-1. オリエンテーション

(1) 内容

オリエンテーションとして、実践 I の事前質問紙調査の実施や「現状把握シート」「家族対話シート」の説明を6クラス合同のリモート授業で行った。筆者が研究実践校で実施した予備調査より、普段から自分専用のスマートフォンやタブレットを利用している生徒は全体の67.7%であったが、インターネットを積極的に利用していない生徒もいることが明らかとなった。そこで、「インターネットを使ってできること」というテーマについて、生徒に意見を挙げさせ、インターネットの具体的な利用場面について考える機会とした。研究実践校では、1人1台の学習者端末として Chromebook を使っており、「Jamboard」の付箋機能を用いて、クラウド上で互いの意見を共有させた (Figure 4)。

Jamboard は、クラウド上でクラス全員が使えるオンラインホワイトボードであり、クラス全員の考えを付箋に貼りつけ、フレームを共有することで、瞬時に提示・共有することができる (庄司ほか, 2021)。研究実践校で Jamboard を使った授業を実践されている先生にインタビューしたところ「個人の意見を可視化しやすく、リアルタイムで共有できるところがメリットだと感じている。また、対面での話し合いでは進んで意見を出すことが難しい生徒や家庭で授業を受けている生徒も Jamboard を活用することで活動に参加することができた。」と語られており、Jamboard の良さを

実感されていた。

本実践では、1クラスにつき6フレーム準備し、1フレームにつき6名程度で使用させた。また、意見を出しやすくするために、付箋には考えだけを書くように指示し、無記名とした。生徒は、これまでにJamboardを使った授業を受けた経験があるため、操作で混乱する様子は見られなかった。

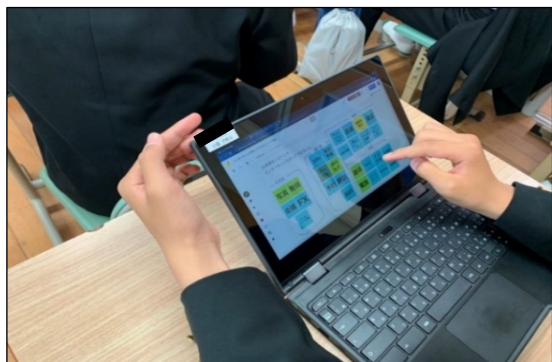


Figure 4. Jamboard を使った学習の様子

(2) 生徒の意見

生徒からは、SNS や無料通話などの他者とのコミュニケーションに関すること、音楽や動画の視聴に関すること、地図やニュースなどの検索に関すること、オンライン授業や翻訳など学習に関すること、ネットショッピングに関することなど様々な意見が挙がった。また、詐欺や悪用、誹謗中傷など、インターネットを利用する上で心配されることについても意見が挙がった (Figure 5)。

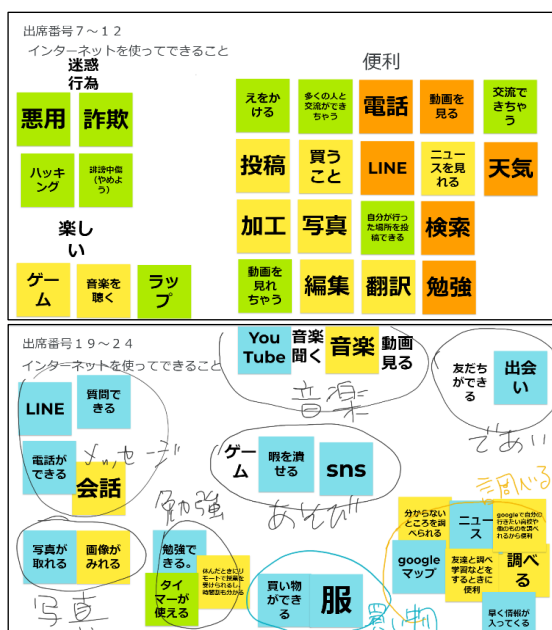


Figure 5. Jamboard のスライド

(3) 授業参観者の意見や感想

授業を参観した先生方から、授業に対する意見や感想を自由記述で求めた。回答の内容を見てみると、「意見が出やすいテーマ設定だったため、子どもたちは進んで意見を挙げていた。」「他のクラスの意見を知ること、新たな気づきに繋がったと感じる。」「予想していたより、生徒はインターネットに関する知識があると感じた。」「インターネットの良いところばかりではなく、心配される部分も子どもたちから意見が出ていたので、驚いた。」などの意見があった。生徒は積極的に自分の意見を挙げており、他者の意見を共有することでインターネットの幅広い利用内容を知ることにも繋がった可能性が示唆される。また、研究実践校の先生が予想された以上に、生徒はインターネットに関する知識が豊富であることがうかがえ、インターネット利用を起因としたリスクについても理解をしている生徒がいることが分かった。これらのことから、インターネットの具体的な利用場面について考えることで、インターネットの光と影の両面から理解を深めることができたと考えられる。

5-2. 実践 I 「インターネットの使いすぎ」

(1) 内容

実践 I では、「インターネットの使いすぎ」をテーマに実践を行った。まず、現状把握シートを使って、実際のインターネット利用時間や長時間利用の許容度、長時間利用時の感情や影響などを回答させた (Table 1)。項目の1, 2 は具体的な時間を、項目の3~8 については「ない」「少しだけある」「時々ある」「とてもよくある」の4つから選択させた。

Table 1. 実践 I の現状把握シートの項目

1	実際の平日1日あたりのインターネット利用時間
2	長時間利用の許容度
3	長時間利用の経験 (過剰使用)
4	長時間利用の経験 (制御不能)
5	利用していない時の感情 (不安感)
6	利用を止められた時の感情 (離脱症状)
7	長時間利用の身体への影響 (身体不調)
8	長時間利用の生活への影響 (自己管理)

次に、家族対話シートに記載した3つの情報モラルカードを用いて、セーフかアウトを判断させた。情報モラルカードの内容については、筆者が研究実践校で実施した予備調査を参考にした。研究実践校の約3割の生徒が3時間以上利用することを「使いすぎ」と認識しており、睡眠時間については、約4割の生徒が7時間未満であった。そこで、A-1については「平日1日あたりのインターネット利用時間が3時間」、A-2については起床時間を6時と想定して、「夜11時まで利用」とした。また、保護者を対象とした予備調査によると、子どものインターネット利用状況について「通信機器を手放すことができないときがある」と回答した保護者は26.4%であった。そこで、A-3については「家に帰ってから寝るまで、ほとんどの時間でスマートフォンを手放さずに持っている。」とした。

また、「インターネット利用時間における保護者の考え」「子どもの利用状況を踏まえた使いすぎとなっている行動や良い使い方」「長時間利用のリスク」についても家族で話し合い、記述してもらった。

フィードバックシートでは、他者との意見交換を踏まえて、情報モラルカードのセーフかアウトを再度評価し、理由も記述させた。フィードバックシートは家庭に持ち帰り、保護者と家庭内ルールの作成・見直しをしてもらった。インターネットの使いすぎとならないように、利用時間や利用場面、利用状況に焦点をあて、生徒から保護者に提案させた。生徒からの提案を受けた保護者からも家庭内ルールについて提案してもらい、相互が納得するような家庭内ルールとなるように働きかけた。

(2) 家庭内ルール

家庭で話し合ったルールについて、生徒と保護者それぞれから提案された内容をTable 2に示す。提案の内容を見てみると、「主に利用時間に関すること」「主に利用場所に関すること」「主に家族とのかかわりに関すること」「主に利用内容に関する

こと」にカテゴリー分けすることができた。生徒からの提案では「〇〇しない」という利用の制限をかけるルールが多く挙がった。一方で、保護者からの提案では、利用の制限だけでなく、「時間を守るためにどうすればよいのか」「親と確認しながら利用する」など、ルールをどのようにすれば守ることができるのかについて、具体的な方法や家族の協力体制の在り方についても意見が挙がった。

Table 2. 家庭内ルールの提案内容

	生徒からの提案	保護者からの提案
主に利用時間に関すること	<ul style="list-style-type: none"> ・寝る1時間前には、スマホをやめる。 ・1時間連続で使わない。 ・ベッドで長時間ゴロゴロしながら見ない。 ・朝は使わない。 ・塾の日は利用しない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・終わりの時間を決めてから使い始める。 ・決めた時間になったらアラームを鳴らす。 ・「この時間だけはスマホを触らない」という時間をつくる。 ・1日の利用時間を決めて使用した方が良いが、なかなか難しいので、一週間単位など期間を決めてメリハリをつけるようにする。 ・利用時間を決め、守れなかった場合は、次の日にその分の時間を短縮する。 ・利用時間を過ぎても利用したい場合は、理由を話す。
主に利用場所に関すること	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の部屋に持っていかない。 ・お風呂やトイレに持っていかない。 ・外出した時や車の中で、使いすぎないようにする。 ・歩きスマホをしない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・そこそ隠れて使わない。 ・部屋にこもらず、家族のいるスペースで楽しむ。 ・外出時に持って行かない。 ・食事中や就寝前の「ながらスマホ」をしない。
主に家族とのかかわりに関すること	<ul style="list-style-type: none"> ・家族との会話中は利用しない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・利用する時は、親に声をかけてから使う。 ・何に使っているのか、親と共有する。 ・その日の中で、〇〇と△△がきちんと終わったら、インターネットを使っているとルールを明確にし、親の了承なしでは使わない。 ・パスワード等、親の管理が出来る範囲で使用する。
主に利用内容に関すること	<ul style="list-style-type: none"> ・イヤホンの使用を減らす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習時利用と娯楽時利用との区別を明確に分けて利用する。 ・相手の生活リズムや家族のことも想像して利用する。

(3) 授業後の生徒の感想

実践後の生徒の感想からは次の5点の記述が見られた。

1点目は「自覚」に関する記述である。「自分が他の人より長い時間インターネットを利用していることが分かった。」「自分は少し使いすぎていたと思いました。」といったように、自身の利用時間や利用状況を他者と比較することで、インターネットの使いすぎについての自覚が促された可能性が示唆された。

2点目は「認識のズレ」に関する記述である。「自分の中では長くはないと思っている時間は、他の人からすると長いと感じていることが分かりました。」といった長時間利用の許容度に関するズレや「親が思っていることと自分が思っていることのズレがあるなと感じました。」といった保護者との

考えのズレに関する記述が見られ、他者との認識のズレを感じることができた生徒もいることが分かった。

3点目は「考えの変容」に関する記述である。「みんなの意見を聞いていたら、自分がセーフと思っていたこともアウトになったりして、自分の考えが少し変わった。」「夜11時までインターネットを利用しているところが、親と意見が違った。考え直した結果アウトだと思ったから、これから見直そうと思う。」といったように、情報モラルカードのセーフかアウトかを判断することで、インターネット利用に関する考えが変容したり、見直したりしようとしていることが分かった。

4点目は「行動の改善」に関する記述である。「勉強をしなければならない時に、スマホをさわってしまうことが多く、10分程度でやめようと思ってもできない。自分でも自制心をつけたり、スマホに制限をかけたりするなど工夫したい。」「自分はルールを破ってしまったり、使用中に邪魔されるとイライラしたりしてしまう。ちゃんと宿題や時間割等を済ませてから使用したいと思う。」といったように、インターネット利用場面における自身の行動や感情を振り返ることで、行動を改善しようとする生徒もいることが分かった。

5点目は「家庭内ルール」に関する記述である。「勉強や調べものをする時に利用してもいいと決めたので、家庭でも会話を増やしていきたいと感じました。」「これからは、親と話してお互い納得できるルールでインターネットを利用しようと思いました。」「これからルールを少し変えて、もっと自分にとってよいルールをつくっていきます。」といったように、家族で決めるルールづくり、納得できるルールづくり、自分なりのルールづくりに取り組もうとする記述が見られた。

(4) 実践 I の質問項目

実践 I の効果を測定するために、実践前後で質問紙調査を行った。情報モラル行動（インターネットの使いすぎ）の規定因に関する8項目については、事前と事後で同一の質問項目を使用した。

また、事後の質問紙調査では、他者との対話の効果を測定する5項目を追加した。すべての質問項目で、どの程度当てはまるかを7件法（1：まったく思わない～7：とても思う）で回答を求めた。

(5) 実践 I における情報モラル行動の規定因に関する質問項目の結果

実践 I を通して、生徒に情報モラル行動がどの程度身についたかを検討するため、対応のある t 検定を用いて、前後の比較を行った (Table 3)。分析の結果、理解 ($t(173) = 2.72, p < .01$)、行動の期待度・友だち ($t(169) = 3.25, p < .001$) の2項目で有意差が見られ、いずれも実践後の得点が高くなった。また、行動の期待度・保護者 ($t(173) = 1.77, p < .10$) において有意傾向が見られた。

これらのことから、実践によって、生徒は「インターネットの使いすぎ」とはどの程度使うことなのか、十分に理解したことが分かった。また、友だちや保護者から求められている「インターネットを使いすぎないようにしてほしい」といった行動の期待度が高まったと考えられる。

Table 3. 実践 I における情報モラル行動の規定因の平均と標準偏差および t 検定結果

項目	n	事前		事後	
		平均 (SD)	平均 (SD)	t 値	p 値
理解	174	5.18 (1.36)	5.59 (1.30)	2.72	.007*
自覚	173	5.16 (1.55)	5.13 (1.63)	.163	.871
リスク認知	171	5.75 (1.34)	5.99 (1.33)	1.64	.103
行動の期待度・友だち	170	3.05 (1.51)	3.62 (1.76)	3.25	.001***
行動の期待度・保護者	174	5.44 (1.66)	5.74 (1.44)	1.77	.079†
自己効力感	173	3.73 (1.80)	3.90 (1.82)	.844	.400
行動意図・利用時間	173	5.07 (1.61)	5.31 (1.52)	1.40	.164
行動意図・利用場所	174	5.41 (1.45)	5.54 (1.38)	.831	.407

*** $p < .001$, * $p < .01$, † $p < .10$

(6) 実践 I における他者との対話の効果を検討する質問項目の結果

実践 I における他者との対話の効果を検討するため、平均と標準偏差を算出したところ、全項目で高い得点であった (Table 4)。得点の高い順に見てみると、振り返り・グループが最も高く、次いで、振り返り・保護者の得点が高かった。

これらのことから、他者との対話によって、イ

インターネットの利用時間や使いすぎていると感じる行動など、自身のインターネット利用状況を振り返ることができたと推測される。

Table 4. 実践 I における対話の効果の平均と標準偏差

項目	n	平均 (SD)
振り返り・グループ	180	6.10 (1.16)
振り返り・保護者	188	5.94 (1.20)
気づき・グループ	180	5.81 (1.25)
気づき・保護者	189	5.39 (1.46)
ルールづくり	186	5.42 (1.38)

5-3. 実践 II 「ネット上のコミュニケーション」

(1) 内容

実践 II では、「ネット上のコミュニケーション」をテーマに実践を行った。まず、現状把握シートを使って、ネット上のメッセージのやり取りで、自分が「嫌だな」と感じる言葉や「嫌だな」と感じるメッセージが送られた経験などを回答させた。項目の 1 の自分が「嫌だな」と感じる言葉は、「まじめだね」「一生懸命だね」「おとなしいね」「個性的だね」「マイペースだね」を選択肢とした。これらの選択肢は、酒井ら (2015) が開発したカード教材において「誰が見ても嫌だと感じるものではなく、人によって嫌な可能性があれば、嫌ではない可能性もあるもの」として、検討されている。項目の 2~8 については「ない」「少しだけある」「時々ある」「とてもよくある」の 4 つから選択させた。

家族対話シートでは、4 つの情報モラルカードを用いて、セーフかアウトかを判断させた (Table 5)。情報モラルカードの会話の内容 (程度) については、生徒にとって身近な場面である進路に関することや友だちとの付き合いに関するものを取り上げた。また、誰とメッセージのやり取りをしているのか (範囲) については、B-1 と B-2 では、学校の友だちと 1 対 1 でメッセージのやり取りをしている場面とし、B-3 と B-4 では、学校の友だち数人とグループトークでメッセージのやり取りをしている場面と設定した。また、メッセージ (程度) については下線を引き、下線部の内容につい

てセーフかアウトかを判断させた。

Table 5. 実践 II の情報モラルカードの文言

B-1	進路に悩んでいるあなたは「点数足りないけど、〇〇高校行きたいな」と友だちに送ったら、「 <u>現実見て、がんばれよ</u> 」と返信があった。
B-2	友人関係に悩んでいるあなたは「最近〇〇から避けられているかも」と友だちに送ったら、「 <u>互にしすぎ</u> 」と返信があった。
B-3	友だち数人と遊ぶ約束をしていた日に、急な用事が入ったので、「 <u>遊ぶなくなった。</u> 」と送ったら、1人の友だちから「 <u>スケジュール立て直しかよ</u> 」と返信があった。
B-4	会話の流れから、だんだん話題についていけなくなったので返信に困っていたら、1人の友だちから「 <u>既読スルー?</u> 」と返信があった。

フィードバックシートでは、相手を傷つけず自分の思いを伝えられるように、実際にどのようなメッセージを返信するかについて考えさせた。情報モラルカードの B-1 と B-3 についての返信メッセージを作成させ、保護者からアドバイスをもらうようにした。また、ネット上のコミュニケーションにおける心構えについて、家庭で話し合いをしてもらった。

(2) ネット上のコミュニケーションの心構え

ネット上のコミュニケーションにおける心構えについて、家庭で話し合った内容を Table 6 に示す。家庭で話し合われた内容を見てみると、「発信する言葉」「メッセージを相手との関係づくり」「送信する場面」にカテゴリー分けすることができた。日常的に相手との関係づくりに取り組んだり、送信する前に相手がどのようにメッセージを受け取るのかを考えたりするなど、メッセージ相手を意識した内容が多く挙げられた。

Table 6. ネット上のコミュニケーションにおける心構え

発信する言葉	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ言葉でも誤解を与えないか考える。 ・陰口を言わない。 ・感情のままに発言しない。 ・自分の意見を一方的に押し付けない。 ・気分やテンションでメッセージを送らない。
メッセージ相手との関係づくり	<ul style="list-style-type: none"> ・日頃よりネットメールだけのやり取りだけでなく、よく話し、相手のことを知っておく。 ・相手の話をちゃんと聞いてあげられるように。
送信する場面	<ul style="list-style-type: none"> ・送る文を読み返して、相手にとって嫌な文でないか考える。 ・返信をする時に、悪い意味ともとれるような文でないかを確認する。

(3) 授業後の生徒の感想

実践後の生徒の感想からは次の 2 点の記述が見られた。

1 点目は「リスク認知」に関する記述である。「自

分が思っていることと、相手を感じたことに違いが起きてトラブルにつながるということが分かりました。」「送る前に相手の今の状況や感じ方を考えないとトラブルになってしまうこともあるので、メッセージのやり取りを始めたら気をつけようと思いました。」といったように、相手との感じ方の違いがトラブルに発展することを認識できたと示唆された。また、「グループトークでは人それぞれの感じ方があるので、工夫して送ろうと思いました。」といったように、グループトークの特性上、メッセージを多数の人が受け取ることによりトラブルに発展するリスクがあることを感じた生徒もいた。

2 点目は「今後のネットコミュニケーション」に関する記述である。「これからは、自分の気持ちだけでなく相手の気持ちも考えてメッセージを送れるようにしたいです。」「もし自分が知らぬ間に人を傷つけていたらとても怖いと思いました。次からもう少し考えてメッセージを送ってみようと思いました。」といったように、相手を意識したメッセージを送ろうとする態度が見られた。

(4) 実践Ⅱの質問項目

実践Ⅱの効果を測定するために、実践前後で質問紙調査を行った。情報モラル行動（ネット上のコミュニケーション）の規定因に関する8項目については、事前と事後で同一の質問項目を使用した。また、事後の質問紙調査では、他者との対話の効果を測定する5項目を追加した。すべての質問項目で、どの程度当てはまるかを7件法（1:まったく思わない～7:とても思う）で回答を求めた。

(5) 実践Ⅱにおける情報モラル行動の規定因に関する質問項目の結果

実践Ⅱを通して、生徒に情報モラル行動がどの程度身についたかを検討するため、対応のある t 検定を用いて、前後の比較を行った (Table 7)。分析の結果、理解 ($t(153) = 3.35, p < .001$)、自覚 ($t(154) = 4.53, p < .001$)、リスク認知 ($t(150) = 3.34, p < .001$)、行動の期待度・友だち ($t(152) = 2.84, p < .05$)、行動の期待度・保護者 ($t(153) = 2.14, p$

$< .05$)、において有意差が見られ、いずれも実践後の得点が高くなった。また、行動意図・メッセージ発信 ($t(153) = 1.71, p < .10$)、行動意図・メッセージ受信 ($t(153) = 1.75, p < .10$) において有意傾向が見られた。

これらのことから、実践によって、生徒はネット上のコミュニケーションで、人によって感じ方が違うメッセージとはどのようなものを十分に理解し、「もしかしたら相手を傷つけるメッセージを送ったことがあるかもしれない」といった自覚を促すことができたと考えられる。リスク認知に関する質問項目においても有意差が見られ、生徒は「自身の送ったメッセージがトラブルに発展するかもしれない」と感じることができた。また、友だちや保護者から求められている「ネット上のコミュニケーションでトラブルにならないようにしてほしい」といった行動の期待度が高まったと考えられる。

Table 7. 実践Ⅱにおける情報モラル行動の規定因の平均と標準偏差および t 検定結果

項目	n	事前		事後	
		平均 (SD)	平均 (SD)	t値	p値
理解	154	5.65 (1.24)	5.94 (1.14)	3.35	.001***
自覚	155	2.40 (1.57)	3.00 (1.65)	4.53	.000***
リスク認知	151	3.77 (2.10)	4.29 (1.96)	3.34	.001***
行動の期待度・友だち	153	5.18 (1.82)	5.57 (1.47)	2.84	.005**
行動の期待度・保護者	154	6.02 (1.70)	6.33 (1.17)	2.14	.034**
自己効力感	150	4.00 (1.70)	3.99 (1.62)	.049	.961
行動意図・メッセージ発信	154	5.97 (1.39)	6.16 (1.21)	1.71	.089†
行動意図・メッセージ受信	154	5.68 (1.47)	5.90 (1.31)	1.75	.082†

*** $p < .001$, ** $p < .005$, * $p < .01$, † $p < .10$

(6) 実践Ⅱにおける他者との対話の効果を検討する質問項目の結果

実践Ⅱにおける他者との対話の効果を検討するため、平均と標準偏差を算出したところ、全項目で高い得点であった (Table 8)。得点の高い順に見てみると、ネットコミュニケーションの心構えが最も高く、次いで、振り返り・グループ、振り返り・保護者の得点が高かった。

これらのことから、他者との対話によって、ネット上のコミュニケーションで気をつけなければならないことを考えたり、自身のネット上のコミ

コミュニケーションについて振り返ったりすることができたと推測される。

Table 8. 実践Ⅱにおける対話の効果の平均と標準偏差

項目	n	平均 (SD)
振り返り・グループ	173	6.12 (1.09)
振り返り・保護者	182	5.98 (1.19)
気づき・グループ	175	5.88 (1.23)
気づき・保護者	181	5.69 (1.46)
ネットコミュニケーションの心構え	182	6.35 (0.98)

5-4. 実践Ⅲ「SNSでの画像や動画の投稿」

(1) 内容

実践Ⅲでは、「SNSでの画像や動画の投稿」をテーマに実践を行った。まず、現状把握シートを使って、画像や動画を投稿（送信）した経験や自分が「嫌だな」と感じる画像や動画を投稿（送信）された経験などを回答させた。いずれの項目も「ない」「少しだけある」「時々ある」「とてもよくある」の4つから選択させた。

家族対話シートでは、4つの情報モラルカードを用いて、セーフかアウトを判断させた (Table 9)。情報モラルカードは、範囲と程度が分かるように赤字で示した。範囲については、C-1は1対1、C-2はクラスのグループLINE、C-3はフォロワー、C-4は誰でも見ることのできるSNSとした。

Table 9. 実践Ⅲの情報モラルカードの文言

C-1	同じクラスの友達AさんとLINEをしていた時、Bさんとの関係で悩んでいる相談を受けました。メッセージには「何か言いたいことがあるなら直接言えばいいのに!」と書いてありました。そのトーク画面をスクリーンショットして、「Aさんが悩んでいるよ」とBさんにスクリーンショットの画像を送ることにしました。
C-2	休日のある日、友だちの家で遊んでいました。その友だちは疲れてしまったのか、昼寝をしてしまいました。そこであなたは友だちの寝顔を動画で撮影することにしました。動画撮影しても友だちは気づいていないようでした。他の友だちと共有するため、クラスのグループLINEに動画をアップしました。
C-3	動画アプリを視聴していると、同年代の人がダンスをしている動画がありました。自分も友だちを誘って、ダンスをしている動画を撮影することにしました。予想以上に上手く踊れたので、友だちの許可を取り、「#制服で2人ダンスしてみた」とコメントを入れて、フォロワーだけが見ることのできるようにSNSで投稿しました。
C-4	部活動の大会で優勝することができた記念に、部員全員で集合写真を撮影することにしました。自分たちの頑張りを色々な人に知ってもらいたかったので、誰でも見ることができるよう「#○○部」とメンバーの名前をコメントに入れてSNSで投稿しました。

フィードバックシートでは、生徒と保護者それぞれから、SNSで画像や動画を投稿する際の心構えについて意見を出してもらい、家庭で話し合う場面を設定した。また、C-1～C-4のように画像や動画の投稿による友人トラブルや個人情報の拡散

以外にも SNS を起因としたトラブルは考えられ、自撮り写真に端を発した脅迫被害 (C-5)、フェイクニュースによる不確かな情報発信 (C-6) について、どのようなトラブルに発展するリスクがあるかを、家庭で話し合いをしてもらうように働きかけた (Figure 6)。

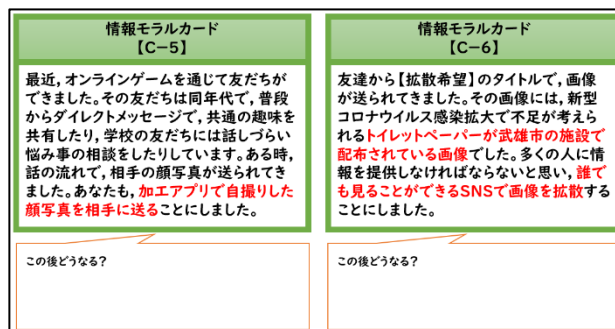


Figure 6. 実践Ⅲの情報モラルカード【C-5】【C-6】

(2) SNSで画像や動画を投稿する際の心構え

SNSで画像や動画を投稿する際の心構えについて、家庭で話し合った内容を Table 10 に示す。生徒の意見からは、「着ている服で特定されないか確認する」「公開範囲を決める」など個人情報が流出しないように程度と範囲を意識した内容が見られた。また、保護者の意見からは、「リアルタイムで投稿しない」「カメラの位置情報をOFFにする」など、個人情報流出を防ぐための具体的な提案が見られた。

Table 10. SNSで画像や動画を投稿する際の心構え

生徒の意見	保護者の意見
<ul style="list-style-type: none"> 友だちの写真を載せる時は許可をとる。 個人情報等が特定される画像や動画を投稿しない。 身バレ (身元がバレる) の可能性があるところは隠す。 着ている服で特定されないか確認する。 投稿する必要があるのか、もう一度考える。 投稿する前にもう一度、これを投稿して大丈夫かトラブルにならないかよく考える。 	<ul style="list-style-type: none"> リアルタイムで投稿しない。 撮影場所が特定されないようにスマートフォンやカメラの位置情報をOFFにする。 他人の写り込みに注意する。 自分が投稿する時はもちろんですが、周りに投稿されることも考えて行動してほしい。 リアルを知らない知人とのやりとりは特に気を付ける。 何か投稿したい時は、一度親に聞くなどワンクッション踏むこと。 投稿したものは消すことのできないものだというくらいに思いで投稿するようにしてほしい。

(3) 脅迫被害や不確かな情報発信に対するリスク認知

自撮り写真に端を発した脅迫被害 (C-5)、フェイクニュースによる不確かな情報発信 (C-6) について、家庭で話し合った内容を Table 11 に示す。

C-5 については、インターネットで知り合った相手の情報が不確かであること、個人情報が流出(悪用)される可能性があること、要求がハードなものとなり脅迫被害にあう可能性があることなどの内容が見られた。C-6 については、画像の情報の不確かなこと、誤った情報を拡散した場合に生じるリスクの可能性などの内容が見られた。

Table 11. 情報モラルカード【C-5】【C-6】に関して家庭で話し合われた内容

【C-5】自撮り写真に端を発した脅迫被害	【C-6】フェイクニュースによる不確かな情報発信
<ul style="list-style-type: none"> 相手の写真や年代の情報が嘘かもしれないし、自分の写真を悪用されるかもしれない。 その友達が嘘をついていたら、おどされる。 個人情報を聞かれたり「もっと送って!」と言われる。 実際に会いたいなどと言われ、その後トラブルになる。 	<ul style="list-style-type: none"> 本当の情報か確認する前に拡散してしまうとデマだった場合、うその情報を流したことになるし、パニックになる可能性がある。 この画像が正しくなかった場合、自分も責任をとらなければならない。 トイレトペーパーがなくて、本当に困っている人たちに配布できなくなる。

(3) 授業後の生徒の感想

実践後の生徒の感想からは次の2点の記述が見られた。

1点目は「リスク認知」に関する記述である。「少しの情報でトラブルになったりするので気をつけようと思った。」「その場のノリでの撮影や投稿は一緒に写っている人や自分自身も危険にさらされること、友人との関係が悪化してしまう可能性があることが分かりました。」といったように、画像や動画の投稿によって自分や他者の情報が流出したりトラブルに巻き込まれる可能性があることを認識できたと示唆された。

2点目は「今後の画像や動画の投稿」に関する記述である。「どこからがアウトか、どこまでがアウトかを考えていくことも大切だと感じました。」「これから何かを投稿するときいろいろな方向から考えて判断することが大切だと思った。」「私はまだ投稿したことがないので今は大丈夫でも、将来トラブルや後悔がないように投稿前に確認することが大切だなと気づきました。」といったように、様々な視点を踏まえて画像や動画を投稿(送信)しようとする態度が見られた。

(4) 実践Ⅲの質問項目

実践Ⅲの効果を測定するために、実践前後で質

問紙調査を行った。情報モラル行動(SNSでの画像や動画の投稿)の規定因に関する8項目については、事前と事後で同一の質問項目を使用した。また、事後の質問紙調査では、他者との対話の効果を測定する5項目を追加した。すべての質問項目で、どの程度当てはまるかを7件法(1:まったく思わない~7:とても思う)で回答を求めた。

(5) 実践Ⅲにおける情報モラル行動の規定因に関する質問項目の結果

実践Ⅲを通して、生徒に情報モラル行動がどの程度身についたかを検討するため、対応のあるt検定を用いて、前後の比較を行った(Table 12)。分析の結果、自覚($t(162) = 2.58, p < .05$)において有意差が見られ、実践後の得点が高くなった。

このことから、実践によって、「もしかしたら自分はトラブルに発展する画像や動画を投稿しているかもしれない」といった自覚を促すことができたと考えられる。

Table 12. 実践Ⅲにおける情報モラル行動の規定因の平均と標準偏差およびt検定結果

項目	n	事前		事後		t値	p値
		平均 (SD)	平均 (SD)	平均 (SD)	平均 (SD)		
理解	165	6.16 (0.91)	6.24 (0.86)	1.07	.288		
自覚	163	1.83 (1.45)	2.17 (1.68)	2.58	.011*		
リスク認知	162	4.20 (2.24)	4.23 (2.16)	.214	.830		
行動の期待度・友だち	158	5.75 (1.46)	5.70 (1.50)	.360	.719		
行動の期待度・保護者	161	6.34 (1.34)	6.40 (1.18)	.570	.569		
自己効力感	162	4.18 (1.70)	4.20 (1.67)	.100	.921		
行動意図・不適切な投稿	160	6.36 (1.07)	6.46 (0.94)	1.14	.254		
行動意図・個人情報の流出	162	6.44 (1.00)	6.48 (0.99)	.506	.614		

* $p < .05$

(6) 実践Ⅲにおける他者との対話の効果を検討する質問項目の結果

実践Ⅲにおける他者との対話の効果を検討するため、平均と標準偏差を算出したところ、全項目で高い得点であった(Table 13)。得点の高い順に見てみると、画像や動画の投稿での心構えが最も高く、次いで、振り返り・グループ、振り返り・保護者の得点が高かった。

これらのことから、他者との対話によって、画像や動画の投稿で気をつけなければならないこと

を考えたり、自身の画像や動画の投稿について振り返ったりすることができたと推測される。

Table 13. 実践Ⅲにおける対話の効果の平均と標準偏差

項目	n	平均 (SD)
振り返り・グループ	180	6.22 (1.11)
振り返り・保護者	184	6.14 (1.23)
気づき・グループ	180	5.87 (1.20)
気づき・保護者	185	5.71 (1.39)
画像や動画の投稿での心構え	185	6.48 (0.89)

5-5. 保護者対象の質問紙調査

(1) 調査対象と質問項目

学校と家庭が連携した情報モラル教育に関する効果を検討するため、2022年10月に研究実践校の3年生保護者222名を対象に質問紙調査を実施し、105名から有効回答を得た。質問項目はTable 14に示している11項目で、5件法（1：とても思う～5：まったく思わない）で回答を求めた。

Table 14. 質問項目

1	保護者自身が情報モラルについて考える機会	あなたは、今回の取り組みで、あなた自身が「情報モラル」について深く考えるきっかけになったと思いますか。
2	子どもの考えを知る機会	あなたは、今回の取り組みで、インターネット利用についてお子様の考えを知る良いきっかけになったと思いますか。
3	保護者の考えを伝える機会	あなたは、今回の取り組みで、インターネット利用について保護者の考えをお子様伝える良いきっかけになったと思いますか。
4	家族内での対話の促進	あなたは、今回の取り組みで、お子様とインターネット利用について話すことが増えたと思いますか。
5	話し合いながらルールづくりをした効果	5月に実施した情報モラル教育では「インターネットの使いすぎ」をテーマにご家庭で「作戦」（家庭内のルール）を立てていただきました。家庭でお子様と話し合いながら「作戦」（家庭内ルール）を立てることは良かったと思いますか。
6	家庭内ルールを見直す可能性	今後、お子様のインターネット利用状況に合わせて「「作戦」（家庭内のルール）」を見直していきたいと思いませんか。
7	ネットコミュニケーションでの心構えについて話した効果	7月に実施した情報モラル教育では「ネット上のコミュニケーション」をテーマにしてメッセージを送る際に気をつけなければならないことについて話し合いをしていただきました。家庭でお子様と話し合いながら、ネットコミュニケーションについて考えることは良かったと思いますか。
8	ネットコミュニケーションについて話をする可能性	今後、お子様のインターネット利用状況に合わせて「ネットコミュニケーション」で話したいことについて、話をしていきたいと思いませんか。
9	画像や動画の投稿（発信）での心構えについて話した効果	9月に実施した情報モラル教育では「SNSでの画像や動画の投稿」をテーマにして画像や動画を投稿（送信）する際に気をつけなければならないことについて話し合いをしていただきました。家庭でお子様と話し合いながら、画像や動画の投稿（発信）について考えることは良かったと思いますか。
10	画像や動画の投稿（発信）について話をする可能性	今後、お子様のインターネット利用状況に合わせて「画像や動画の投稿（発信）」で話したいことについて、話をしていきたいと思いませんか。
11	情報モラルだより発行による効果	それぞれの授業実践後に、情報モラルだよりを発行しました。情報モラルだよりを通して、他のご家庭の取り組みを知る良いきっかけになったと思いますか。

(2) 結果

各項目の記述統計量を Table 15 に示す。ただし、質問項目 5 で「作戦を立てなかった」と回答した保護者が 5 人（4.8%）、質問項目 7 で「話し合い

をしなかった」と回答した保護者が 2 人（1.9%）、質問項目 9 で「話し合いをしなかった」と回答した保護者が 3 人（2.9%）であった。

質問項目 4 以外は、「とても思う」「思う」と回答した割合が 8 割を超えており、保護者は実践に対して全体的に肯定的な評価をしていることが分かった。また、質問項目 4 についても「とても思う」「思う」と回答した割合は 5 割を超える結果であり、「家庭内での対話の促進」についても一定の効果を得られたと考えられる。

Table 15. 保護者対象の質問紙調査の結果

	とても思う	思う	どちらでもない	あまり思わない	まったく思わない
1	18(17.1%)	67(63.8%)	16(15.2%)	3(2.9%)	1(1%)
2	23(21.9%)	67(63.8%)	10(9.5%)	5(4.8%)	0(0%)
3	19(18.1%)	65(61.9%)	17(16.2%)	4(3.8%)	0(0%)
4	8(7.6%)	50(47.6%)	37(35.2%)	9(8.6%)	1(1%)
5	12(11.4%)	62(59%)	23(21.9%)	2(1.9%)	1(1%)
6	23(21.9%)	63(60%)	13(12.4%)	5(4.8%)	0(0%)
7	24(22.9%)	64(61%)	12(11.4%)	3(2.9%)	0(0%)
8	22(21%)	75(71.4%)	8(7.6%)	0(0%)	0(0%)
9	31(29.5%)	64(61%)	6(5.7%)	1(1%)	0(0%)
10	30(28.6%)	69(65.7%)	5(4.8%)	1(1%)	0(0%)
11	25(23.8%)	64(61%)	14(13.3%)	2(1.9%)	0(0%)

(2) 項目間の相関

実践Ⅰでは「インターネットの使いすぎ」、実践Ⅱでは「ネット上のコミュニケーション」、実践Ⅲでは「SNSでの画像や動画の投稿」をテーマとして取り組んだ。実践Ⅰに関する質問項目は 5, 6, 実践Ⅱは 7, 8, 実践Ⅲは 9, 10 にあたる。各実践における話し合いの効果を測定するため、話し合いの効果と話し合いの可能性に関連があるか検討した。

実践Ⅰについては、「話し合いながらルールづくりをした効果」が、「家庭内ルールを見直す可能性」と関連するか検討した結果、有意な正の相関が見られた ($r = .50, p < .01$)。また、実践Ⅱについては、「ネットコミュニケーションでの心構えについて

話した効果」が「ネットコミュニケーションについて話をする可能性」と関連するか検討した結果、有意な正の相関が見られた($r = .60, p < .01$)。実践Ⅲについても、「画像や動画の投稿(発信)での心構えについて話した効果」が「画像や動画の投稿(発信)について話をする可能性」と関連するか検討した結果、有意な正の相関が見られた($r = .47, p < .01$)。

実践では、フィードバックシートを活用し、自身の今後の利用について保護者と意見交換をして、家庭内でのルールづくりや SNS 利用時の心構えについて考える場面を設定した。このような取り組みにおける話し合いの効果と、今後子どもの利用状況を見ながら話をしていく可能性に関連が見られたことは、インターネット利用について家庭で話し合いをすることで、継続的な見直しや保護者からの声かけに繋がることが示唆された。

(3) 自由記述

実践に対するご意見や感想を自由記述で求めた。回答の内容を見てみると、「この様な丁寧な取り組みは、家ではなかなか出来ない内容なので有り難いです。」「本来は家庭で携帯等を持たせたりしている以上家庭でしっかり指導すべき事だと思いますが、学校でも指導して頂けるのはとても有難い事だと思います。」といった実践に対する肯定的な記述が見られた。また、「とても大切な分野だと思いますので、これからもコンスタントに考える時間を作っていただきたいと思います。」「定期的にあればまた見直しやすい機会になると思う。」といった継続的に話し合う場面設定を求める意見もあった。一方で、「SNS をしている前提の授業で、していない我が子にとっては、理解しづらい点多々あったようです。今後の参考にはなったと思いますが、その辺りについてもう少し配慮があってもよかったのではないかなと感じました。」といった子どもの利用状況に配慮した取り組みを求める回答もあり、今後授業を実践する上での課題も挙げられた。

5-6. 授業参観者の意見や感想

(1) 調査対象と質問項目

授業参観者 10 名から実践に対する意見や感想を自由記述で求めた結果、「授業の様子」「家庭との連携」「今後の実践に向けた提案」の3点に整理することができた (Table 16)。

「授業の様子」については、題材設定、生徒同士の対話による効果、情報モラルカードの有効性について意見をいただいた。

「家庭との連携」については、教師・生徒・保護者の三者で取り組む情報モラル教育、シートを活用した対話のある学びについて意見をいただいた。

また、今後の実践に向けた提案については、家庭内ルールを設定する際の判断基準に関するご意見をいただいた。

Table 16. 授業参観者からの意見や感想

授業の様子	<ul style="list-style-type: none"> ・「題材」が生徒の実生活や感情の大半を支配するものとなり、積極的に話し合っていました。 ・生徒同士、生徒保護者間の考えのズレの話し合いが積極的に行われていて、他者の意見を踏まえて自分の認識を見直す良いきっかけになっていたと思います。 ・カードの内容も絶妙なものが多く、狙いに含まれていたと思います。 ・4つの情報モラルカードで意見が分かれた際にはとても盛り上がりがありました。 ・「アウトをセーフにするためにはどうすればよかったのか」を考えることは有意義だと感じました。
家庭との連携	<ul style="list-style-type: none"> ・今まで情報モラル教育を実施する際に、教師から生徒、教師から保護者という形で実施する機会がほとんどで、教師・生徒・保護者という形での実践がどのようになるのか興味深く参観させてもらいました。 ・家庭の意見を交えた話し合い活動が主軸にあり、生徒間、生徒・教師間での対話的な学びが実現されていたと思います。 ・フィードバックシートを活用することで、家庭での親子の会話の促進やつながりを深めていくきっかけにもなったかと思っています。
今後の実践に向けた提案	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が自分の生活における最適な利用時間を設定する際に、「健康を妨げない」「学習に支障がない」など判断基準にすべき要素を考えさせてもよいかと思います。

6. 考察

本研究では、中学生を対象にインターネット利用における問題への意識や自覚を高め、情報モラル行動について正しい判断ができ、その判断に基づいて実践しようとする力の育成を目的とした学習プログラムを開発・実践し、その効果を検証した。具体的には、開発した学習プログラムを通して、自身のインターネット利用状況について「現状把握」し、自身のインターネット利用状況や情報モラル行動に対する考えについて、友だち(クラスメイト)や保護者(家族)との「対話」から、インターネットをどのように「活用」していこう

とするかを考えさせた。このような「現状把握」「対話」「活用」といった流れの中で、現状把握シート、家族対話シート、フィードバックシートといった3つのシートを用いた。また、情報モラル行動意図の規定因を「理解」「自覚」「リスク認知」「行動の期待度」「自己効力感」の5つとし、生徒に情報モラル行動がどの程度身についたかを検討するため、学習プログラムの実践前後に生徒対象の質問紙調査において効果測定を行った。

実践Ⅰ「インターネットの使いすぎ」では、「現状把握シート」「家族対話シート」を用いて、自身のインターネット利用時間や長時間利用の許容度、使いすぎていると感じる行動といったように、具体的な時間や行動に着目して対話する場面を設定した。生徒対象の質問紙調査では、使いすぎについての理解が深まった様子が見られた。授業後の感想からは「自覚」「認識のズレ」「考えの変容」に関する記述があった。これらのことから、生徒は、「使いすぎ」について時間や行動をキーワードにしなが、他者との対話によって考えの違いを感じ、自身の利用状況を客観的に捉えることで考えが変容したことがうかがえる。また、生徒対象の質問紙調査では友だちや保護者から「インターネットを使いすぎないようにしてほしい」といった行動の期待度も効果が見られた。生徒同士や家庭での対話は、自分の意見を伝えるだけでなく、相手の意見を聞く機会となり、行動の期待度が高まったと推測される。学習プログラムの「活用」に関する部分では、「フィードバックシート」を用いて、生徒と保護者が互いに利用時間や利用方法について話し合う場面を設定し、家庭内ルールづくりを行った。生徒の授業後の感想やフィードバックシートの内容から、家族で決めたルールづくり、納得できるルールづくり、自分なりのルールづくりに働きかけることができたと考えられる。

実践Ⅱ「ネット上のコミュニケーション」では、「現状把握シート」で「嫌だな」と感じるメッセージとはどのようなものかを考え、「家族対話シート」の情報モラルカードで、具体的に提示されたメッセージのやり取り場面についてどのように感

じるかを対話するように設定した。生徒対象の質問紙調査では、ネット上のメッセージについての理解、自覚、リスク認知の質問項目で効果が見られた。生徒の授業後の感想では、相手との感じ方の違いがトラブルに発展することを認識できた記述や多数の人とのメッセージのやり取りにおけるリスクについて考えることができた記述もあった。これらのことから、「嫌だな」と感じるメッセージや具体的なメッセージのやり取り場面について対話することは、トラブルにつながるようなメッセージについての理解を深め、「もしかしたら自分はネット上のメッセージで相手に嫌な思いをさせたり傷つけたりしているかもしれない」といった自覚を促し、「自身の送ったメッセージがトラブルにつながるかもしれない」といったリスク認知を高めることができると推測される。また、実践Ⅰ同様に、友だちや保護者から「ネット上のコミュニケーションでトラブルにならないようにしてほしい」といった行動の期待度に効果が見られた。本実践では、生徒に情報モラルカードのB-1とB-3についての返信メッセージを作成させ、保護者からは子どもが書いた返信メッセージにアドバイスを送る場面を設定した。実践Ⅰでも、対話によって相手の意見を聞く機会が行動の期待度を高める要因と推測できることを述べているが、他者から自分のメッセージを評価されることで、トラブルにつながる行動を期待されているのだと感じ、行動の期待度を高める要因となっていると考えられる。学習プログラムの「活用」に関する部分では、「フィードバックシート」を用いて、ネットコミュニケーションの心構えについては、家庭で対話しながらキーワードを挙げてもらった。これまで「ネットコミュニケーションに気をつけること」といった指導は受けた経験がある生徒でも、具体的に「上手にネットコミュニケーションができる人になる」ためのキーワードを考える機会は少なかったと考えられる。生徒対象の質問紙調査やフィードバックシートの内容から、生徒は家族と対話し、家族の意見を交えながらキーワードを挙げることで、どのようにネットコミュニケーション

をとっていくことが必要なのかを感じる事ができた」と推測される。

実践Ⅲ「SNSでの画像や動画の投稿」では、「現状把握シート」で“嫌だな”と感じる画像や動画とはどのようなものかを考え、「家族対話シート」の情報モラルカードで、具体的に提示された画像や動画の投稿場面についてどのように感じるかを対話するように設定した。生徒対象の質問紙調査では、「もしかしたら自分はトラブルに発展する画像や動画を投稿しているかもしれない」といった自覚を促すことができた」と分かった。また、「自覚」の質問項目のみに有意差が見られたが、「理解」「リスク認知」の質問項目も事前事後の得点が高かったことや生徒の授業後の感想で「リスク認知」に関する記述が見られたことから、画像や動画の投稿によって自分や他者の情報が流出したりトラブルに巻き込まれたりする可能性があることをリスク認知できていると推測される。友だちや保護者から「SNSでの画像や動画の投稿でトラブルにならないようにしてほしい」といった行動の期待度についても、友だちからの行動の期待度、保護者からの行動の期待度のいずれも事前事後の得点が高かった。実践Ⅰや実践Ⅱと同様に、対話によって相手の意見を聞く機会が行動の期待度が高める要因と推測でき、学習テーマが違っていても効果は期待できると考えられる。学習プログラムの「活用」に関する部分では、「フィードバックシート」を用いて、画像や動画の投稿での心構えについて家庭で対話しながらキーワードを挙げてもらった。実践Ⅱ同様に「心がけたいこと」を家族で考える機会としたが、生徒対象の質問紙調査やフィードバックシートの内容から、効果のある取り組みであったと考えられる。このように、家庭で今後の「活用」について家族で対話することは、生徒自身の考えを深め、情報モラル行動を実践しようとする態度に効果を与えるものと推測できる。

また、保護者対象の質問紙調査からも学習プログラムの成果が挙げられた。1点目は、保護者自身が「情報モラル」について深く考えるきっかけとなったことである。これは、保護者がどのよう

な学習の機会を得たいと考えているかを、筆者が研究実践校における予備調査で把握し、ニーズに合った学習を実践したことが要因だと考える。2点目は、生徒の考えを保護者が知るだけでなく、保護者の考えを生徒に伝えることができたことである。情報モラル教育を学校のみで実践し、授業後に生徒の感想を保護者に紹介するだけでは、生徒の考えを知る機会にはなるが、学習プログラムで家庭での対話場面を設定したことで、保護者自身の思いや考えを伝えることができたと考えられる。3点目に、今後も情報モラルに関する話し合いが家庭ごとに実施される可能性が挙げられる。各実践において、話し合いの効果と話し合いの可能性に正の相関が見られた。日常的に情報モラル教育が家庭で実践されていくには、「家庭内ルールをどのように見直すのか」や「ネットコミュニケーションでの心構えは活かされているのか」など具体的な視点を与え、継続的に学校と家庭が連携した情報モラル教育を実践することが求められる。

7. 総合考察

7-1. 本研究の成果

本研究の成果として、次の3点を挙げる。1点目は、他者と対話をしながら学んでいくワークショップ型の学習に取り組んだことで、情報モラル行動意図の規定因である「理解」「自覚」「リスク認知」「行動の期待度」に変容が見られた点である。従来の情報モラル教育の課題であった教師主導型の授業を実践し、主にトラブル事例の紹介とルールづくりの啓発に終始した指導では、危険性の認知には一定の効果はあると考えられるが、本研究で仮定した情報モラル行動の規定因の変容まで見ることは難しいと考えた。そこで本研究では、酒井(2015)がカード教材を用いてワークショップ型の実践で行った、他者と比較や議論を行う活動を参考に、トラブルにつながる行動の自覚を高める実践を行った。その結果、本研究においても同様の結果が得られた。また、豊田(2018)は「児童生徒間において、それぞれの感覚を対話によって表明していく場が必要であるし、考え方の違い

を実感したり認める活動があつてこそ、情報モラル授業での「深い学び」へとつながっていく。」と指摘している。本研究においても、対話を中心とした情報モラル授業を実践することで、他者との感覚のズレを実感し、その感じ方の違いからトラブルに発展する可能性を考えることで「リスク認知」を高めることにつながつたと考えられる。また、他者との対話には、「トラブルに発展する行動をとらないようにしてほしい」といった他者から求められる「行動の期待度」を高めることが示唆された。相手の話を聞く機会を設定したり、情報モラル行動に対しての評価を受けたりすることで行動の期待度を高める要因になっていると考えられる。

2点目に、汎用性・改変性のある情報モラル教材の開発に取り組めた点である。情報環境の変化により、インターネットを起因とする課題も同様に変化しており、情報モラルの授業で求められる教材も既存の教材を修正する、あるいは新たにしていく必要がある。ウェブサイトは無償公開されている教材には良質な映像教材が公開されていることは既に述べているが、情報化の進展や生徒の利用状況を考慮した汎用性・改変性のある教材は指導者の意図が反映されやすいものである。本研究で開発した「情報モラルカード」は文字情報のみでインターネット利用場面を示したため、汎用性・改変性のある教材と言えるだろう。文字情報だけのカードでは生徒に状況が伝わりづらいといったデメリットもあることが想定されたが、「どのような内容（程度）を、どのように発信（範囲）するか」を明記し、着目させたい箇所に下線を引いたり赤字にしたりするなどの工夫をすることで、生徒は容易に状況を把握することができていた。

3点目に、情報モラル教育における家庭との連携について考えることができた点である。本研究では、生徒と保護者が共通のテーマについて意見交換をすることで、双方の考えを知る機会となつたり、今後のインターネット利用の在り方について共有したりすることができたと考えられる。また、インターネット利用に関する保護者の日常的

な関与を促すことにも一定の効果は得られたことが確認できた。先行研究において、中学生と保護者の両方を対象とした指導や教材は少ない現状であるため、本研究で開発した学習プログラムのように生徒と保護者が情報モラル行動について相互に考えを伝えあうような実践は、学校と家庭が連携した情報モラル教育の一つとして寄与できるものとする。

7-2. 本研究の課題と今後の展望

本研究の課題として、次の2点を挙げる。1点目は、本研究で開発した学習プログラムにおける教室での実践では、無意図的に編成されたグループで対話したため、他者と考えを比較する際に、周囲の生徒の状況に影響されやすかったことが考えられる。今後、対話のある学びを中心に据えた情報モラル授業を実践する際の配慮として、学級や学年といった範囲の広いデータを提示することで、価値の比較がしやすくなると考えられる。

2点目は、情報モラル行動意図の規定因である「自己効力感」に関して変容が見られなかった点である。本研究では、学習プログラムの「活用」場面において、今後どのようにインターネットを利用するのかを家庭で話し合ってもらい、家庭内ルールやネットコミュニケーションの心構えなど、よりよい活用についての見通しを持たせることができた。今後は「家庭内ルールを守ることができている」「ネットコミュニケーションの心構えを意識した使い方ができている」など達成体験を重ねることで自己効力感を高める手立てになると考えられる。

最後に、今後の展望として、次の2点を挙げる。1点目は、学習内容の選定である。本研究では、「インターネットの使いすぎ」「ネット上のコミュニケーション」「SNSの画像や動画の投稿」で実践を行った。また、実践Ⅲでは情報モラルカードを用いて「自撮り写真に端を発した脅迫被害」「フェイクニュースによる不確かな情報発信」についても家庭で話し合う場面を設定した。『インターネットトラブル事例集』（総務省、2021）によれば、著作

権侵害となる海賊版ダウンロードや二次利用、フリマやオークションなどインターネットを介した個人間トラブルなど、消費者教育との関連も示されている。また、若本（2021）が2020年10月に教師を対象に子どもたちのSNSトラブル調査を実施しており、高校生・中学生に関するトラブルでは、性的コンテンツへの曝露や性的搾取（裸の写真を求められて送る、交流していた相手がストーカー化するなど）をめぐるものが数多く報告された。あくまでも教師の報告であり、報告数とトラブル数の実数とは一致しないことが考えられるが、いずれにしても教師たちが高校生や中学生のSNSトラブルとして性的問題を懸念していることが言える。文部科学省（2021）は、全国の学校で「生命（いのち）の安全教育」を推進するとし、教材や指導の手引きをウェブサイト公開している。教材には、性暴力の例のひとつに「SNS等を通じた被害」を紹介している。このように、消費者教育や性教育を指導する上で情報モラル教育は切り離せないものとなっている。今後、情報モラル教育の推進を図るために、教材の選定は重要であり、様々な視点を取り入れた教材の作成が求められる。

2点目は、情報モラルに関する知識や理解はあるが、行動に繋がりにくい生徒に対する支援である。授業実践の際に、「アウトだと分かっているけど、長時間やってしまう」と呟いている生徒がいた。木村ほか（2018）によれば安全行動に関する知識と行動の不一致に関わる心理要因の1つに自己リスクの楽観視を挙げている。多くのインターネット利用者やSNS利用者は「自分は他者と比較してネット・SNS利用でトラブルに巻き込まれにくい」と認知する第三者知覚を有しており、従来、大学生や社会人においてはSNS利用リスクに関する第三者知覚の存在が示されていたが、高校生においても自己リスクの楽観視があることを明らかにしている。本研究では、中学生を対象に情報モラル行動に関する知識や自覚を促すことができたが、情報モラル行動を正しく判断し、行動変容を促すためには、「なぜ情報モラルに反する行動を

とってしまうのか」「なぜ自分なら大丈夫だろうと考えてしまうのか」といった心理過程を考慮し、その教育、支援を検討していくことが必要であると考える。

8. 引用文献

- 阿部学・藤川大祐・塩田真吾・市野敬介・八木真実子（2012）. 携帯電話に関する保護者向け情報モラル学習プログラムの開発と評価——ドラマ教材の活用と話し合いを中心として——コンピュータ&エデュケーション, 33, 76-79.
- 阿部学・藤川大祐・塩田真吾・小池翔太・市野敬介・八木真実子（2013）. スマートフォンを題材とした情報モラル授業プログラムの開発と評価 コンピュータ&エデュケーション, 34, 42-45.
- 安藤明伸・瀧岡冴子・鈴木哲朗・橋渡憲明・佐藤陽・村松浩幸（2015）. 中学生を対象にしたSNS使用に関わる判断力を育成するシナリオゲーム型教材の開発 日本教育工学会論文誌, 39, 65-68.
- 石原一彦（2011）. 情報モラル教育の変遷と情報モラル教材 岐阜正徳学園大学紀要, 50, 101-116.
- 木村敦・河合萌華・中嶋凌・山本真菜・岡隆（2018）. 高校生における認知熟慮性とSNS利用リスクの楽観視との関連 日本教育工学会論文誌, 42, 25-28.
- 小島一生・村松浩幸・室岡聡也・小松裕貴（2011）. 中学生にネットトラブルに関する保護者への相談を意識させるためのシナリオゲーム教材の開発 日本教育工学会論文誌, 35, 169-172.
- 宮川洋一・福本徹・森山潤（2010）. 義務教育段階における情報モラル教育に関する研究の動向と展望——CiNii 論文情報ナビゲータを活用した学術研究の動向把握を通して—— 岩手大学教育学部研究年報, 69, 89-101.
- 文部科学省（2000）. 高等学校学習指導要領解説（平成11年告示）情報編
- 文部科学省（2010）. 生徒指導提要

- 文部科学省 (2016). 情報化社会の新たな問題を考えるための教材——安全なインターネットの使い方を考える——
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm
- 文部科学省 (2017). 中学校学習指導要領解説(平成29年告示)総則編
- 文部科学省 (2021). 生命の安全教育
https://www.mext.go.jp/content/20210416-mxt_kyousei02-000014005_7.pdf (2021年7月1日)
- NHK for school (2014). スマホ・リアル・ストーリー — <https://www.nhk.or.jp/school/sougou/sumaho/>
- 酒井郷平・塩田真吾・江口清貴 (2015). トラブルにつながる行動の自覚を促す情報モラル授業の開発と評価——中学生のネットワークにおけるコミュニケーションに着目して—— 日本教育工学論文誌, 39, 89-92.
- 酒井郷平 (2016). 小中学生を対象とした情報モラル教育に関する実践的研究動向の考察——2010年以降における研究事例の分類を通して—— 授業実践開発研究, 9, 81-88.
- 酒井統康・長谷川元洋 (2017). 児童が保護者に説明する情報モラルの実践モデルの開発 日本教育工学会論文誌, 41, 9-12.
- 塩田真吾・橋爪美咲・香野毅 (2020). 特別な支援を要する子どものためのネット・スキル・トレーニング 静岡学術出版
- 総務省 (2021). インターネットトラブル事例集 2021年版
https://www.soumu.go.jp/main_content/000805434.pdf (2021年5月11日)
- 庄司寛之・二川圭祐・古矢岳史 (2021). いちばんやさしい Google for Education の教本 インプレス
- 玉田和恵 (2018). 問題解決・自己学習の文脈に情報モラルを埋め込み親子の協働学習を促す指導者の養成法 江戸川大学紀要, 28, 9-18.
- 玉田和恵 (2020). 子供たちが SNS でトラブルに巻き込まれないための情報モラル問題解決力の育成江戸川大学紀要, 30, 441-450
- 田中孝治・三輪穂乃美・池田満・堀雅洋 (2019). 大学生の情報モラル行動における知識と行動意図の不一致——計画的行動理論における規定因に基づく検討—— 認知心理学研究, 17, 11-25
- 豊田充崇 (2018). 対話的な学びを重視した情報モラル指導用教材の開発とその有効性 和歌山大学教職大学院紀要, 3, 21-28
- 梅田恭子・江島徹郎・野崎浩成 (2008). 情報モラル判断の枠組みを学習するゴールベースシナリオ理論に基づく教材の開発と授業実践 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 11, 67-72.
- 若本純子 (2021). 子どもたちはなぜ SNS にハマるのか——2010年代の SNS 利用とトラブルの動向—— 山梨大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要, 26, 19-31.

(2023年1月31日 受理)