

児童が家庭において適切にネット利用するための情報モラルチェックカードの開発

研究代表者 中山 均

要約

総務省(2006)によれば、インターネットの世帯普及率は87%を超え、ネット利用を起因としたトラブルに巻き込まれる児童や対処に困惑する家庭が見られるようになった。保護者の多くは児童のネット利用に不安を感じているが、児童の利用実態を的確につかまないうまま、ほぼ半数はルールのない状態で利用させている現状がある。

小学生向けポータルサイト「キッズgoo」上における「子供のゲーム利用に関する調査」(2007)では、「約8割の子どもが普段ゲームをやっていると回答し、ゲームをする児童の99%が自分の家でゲームをやっており、所有台数の第一位は5台以上ある(34.4%)」と報告されている。本校の子供たちの会話にも、ゲームの話題が多く出てくる。児童の生活の中ではゲーム利用頻度が高いことが伺える。

本校における利用調査では、子供のゲーム機利用について適度な使用の範囲におさえたいと考えている保護者が多かった。ゲーム機利用においても児童が家庭で時間や体調を考えて行うといった適切に利用するためのチェックカードがあれば、児童の適切な利用を促すことができると予想される。

そこで本研究では、ネット利用およびゲーム機利用において児童が家庭で適切に利用するためのチェックカードを開発した。

ネット利用およびゲーム機利用する際にチェックカードで行動を振り返らせ、その定着を図った。チェックカード形式にすることで学校と家庭が連携しやすくなり、児童の行動を把握できるため教師にとっても指導しやすくなった。保護者に対しては児童のネット利用への不安を取り除き、児童に対しては適切なネット利用を促すことができた。

1 はじめに

総務省(2006)によれば、インターネットの世帯普及率は87%を超え、ネット利用を起因としたトラブルに巻き込まれる児童や対処に困惑する家庭が見られるようになった。保護者の多くは児童のネット利用に不安を感じているが、児童の利用実態を的確につかまないうまま、ほぼ半数はルールのない状態で利用させている現状がある。

これまで、保護者向け情報教育セミナー(野間 2004)や家庭向け指導資料配布(熊本県教育委員会 2005)など情報モラル啓発の取り組みが行われてきた。また、和田ら(2005)は、「学習プログラムの評価として親子が共に学ぶことは、情報モラルに対する意識の芽生えに有効である」とし、学校と家庭を連携した親子で学ぶ情報モラル学習プログラムを開発している。これらは学校と家庭の連携を図った情報モラル啓発の取り組みではあるが、児童のインターネット利用は学校だけに限らず家庭での利用が多く、日常的に家庭における児童の適切な利用を促す取り組みこそ大事であるが、あまり行われていないのが現状である。

小学生向けポータルサイト「キッズ goo」上における「子供のゲーム利用に関する調査」(2007)では、「約8割の子どもが普段ゲームをやっていると回答し、ゲームをする児童の99%が自分の家でゲームをやっており、所有台数の第一位は5台以上ある(34.4%)」と報告されている。本校の子供たちの会話にも、ゲームの話題が多く出てくる。児童の生活の中ではゲーム利用頻度が高いことが伺える。

本校における利用調査では、子供のゲーム機利用について適度な使用の範囲におさえたいと考えている保護者が多かった。ゲーム機利用においても児童が家庭で時間や体調を考えて行うといった適切に利用するためのチェックカードがあれば、児童の適切な利用を促すことができると予想される。

そこで本研究では、ネット利用およびゲーム機利用において児童が家庭で適切に利用するためのチェックカードを開発する。ネット利用およびゲーム機利用する際にチェックカードで行動を振り返らせ、その定着を図る。チェックカード形式にすることで学校と家庭が連携しやすくなり、児童の行動を把握できるため教師にとっても指導しやすくなると考えられる。保護者に対しては児童のネット利用への不安を取り除き、児童に対しては適切なネット利用を促すことができると考える。

2 研究の目的

ネット利用およびゲーム機利用において児童が家庭で適切に利用するためのチェックカードを開発する。

3 研究の方法

- (1) 文献・資料等の収集調査
- (2) 保護者及び児童に家庭におけるネット利用実態調査
- (3) チェックカードの開発
- (4) チェックカードの評価

4 文献・資料等の収集調査

情報教育における情報モラル教育の位置付けおよび根底となる考えを把握し、小学校において必要とされる情報モラル教育の指導事項を明らかにするために、文献を中心に調査した。

4.1 情報モラルの定義

文献等により情報モラルについては、はっきりとした定義はなく様々なとらえ方があった。

- ・「情報社会で適正な活動を行うための基となる考え方と態度」
(高等学校学習指導要領解説『情報編』)

- 「情報活用能力」を構成する3つの要素のうち主に「情報社会に参画する態度」として位置付ける
- 情報の信頼性についての意識、情報発信に伴う責任、コミュニケーションにおける相手への配慮など幅広い内容が対象
- ・ 「情報社会を生きぬき、健全に発展させていく上で、すべての国民が身につけておくべき考え方や態度」(「情報モラル」指導実践キックオフガイド)
- ・ 情報モラルは以下の4つ
 - ネットモラル: ネット上での道徳的な態度
 - ネットマナー: ネット上での道徳的な行動
 - ネットルール: ネット上で守らなければならないこと
 - ネットセキュリティ: 自分の身を守るためのこと

(「Q&A で語る情報モラル教育の基礎基本」野間俊彦)

このように情報モラルには様々な定義があるが、情報に対する責任感や危険性を認識し、情報を上手に利用して望ましい情報社会をつくりあげていく態度を育てていく情報モラル教育が今求められていることが明らかになった。

4.2 情報モラル教育の留意点

文献を収集しおよび情報教育先進校の視察を行い、学校において必要とされる情報モラル教育の指導留意点を洗い出した。以下の点が明らかとなった。

- ・ 児童が情報機器に触れる機会は学校以外でも身近になっていることを踏まえると情報モラルについての情報教育については、家庭や地域との連携を図りながら、児童の実態に即した指導を常に意識しておくことが必要である。
- ・ 小学校の場合は体験(実体験または疑似体験)の有無が「情報モラル」の理解・定着に大きく影響していること。体験のない児童に指導しても効果が少ない。
- ・ 発達段階に合わせた指導法が必要である。
- ・ 児童生徒はパソコンインターネットではなく、携帯インターネットを好んで利用している。
- ・ 家庭においては携帯電話の利用上の約束(ルール)を設けている。しかし、パソコンインターネットの利用上の約束は設けられていない。
- ・ 指導の充実に向けての課題としては「指導時間不足」「教員の指導力の不足」「教材の不足」が挙げられる。

情報モラル教育を普及させるために、政府、文部科学省、地方教育委員会、企業では様々な取組が進められていることが分かった。学校では、情報モラル学習を取り出して授業するのではなく、日常的に様々な場面で授業、指導することが効果的であり重要であることも分かった。また、児童の日常生活でのモラルとのとの関連が大きいことも分かった。ルール、マナー、エチケットとその他に分けて、道徳の主題設定を行っていくことも考えていく必要性を感じた。さらに、メディアは日々変わっていくことから、教師が情報に敏感でなければ子どもたちに置いて行かれると危険性がある。教師は常にアンテナを張って情報収集をすべき必要があると感じた。すでにメディアが生活に溶け込んでいる以上、これからは生徒指導上の問題としてクローズアップされていくと感じた。生徒指導の範囲がさらに広がり、家庭と学校の協力が不可欠であることがより鮮明になった。

5 家庭で決められているネット利用のルールの特徴

5.1 問題

学校が児童生徒の家庭でのインターネットの利用実態を把握し、それを元にして、学校が保護者と連携して情報モラル教育を行っていくことが求められている(文部科学省 2007)。家庭でパソコンを使用してネット利用する際に、時間を守って利用したり利用目的を考えたりと、児童が適切なネット利用をするためには、家庭でのネット利用のルール作りの影響が大きい。

家庭においては、児童のネット利用実態に応じてルールを決めることが大切である。そこで、児童のネット利用実態に応じたルール作りが家庭で行われているのか、児童のネット利用実態と家庭で決められているルールを調査し、家庭で決められているルールの特徴を明らかにすることにした。

表 1 調査項目

分類	児童向け		保護者向け	
	種別	項目	種別	項目
共通	所持状況	ネット接続パソコン 携帯電話	所持状況	ネット接続パソコン 設置場所 フィルタリングソフトの設置
共通 共通 共通 共通 共通 共通 共通 共通 共通	利用状況	利用場所 利用内容 利用目的 利用頻度 利用時間 ルールの有無 ルールの内容 ルールの遵守 利用頻度の高いサイト名 不適切なHPの閲覧の有無 会員登録の有無 会員登録の報告の有無 ネットショッピング利用の有無 ネットショッピング利用の報告の有無 メール利用の有無 メール利用の報告の有無	利用状況	利用場所 利用内容 利用目的 利用頻度 利用時間 ルールの有無 ルールの内容 ルールの遵守 利用頻度の高いサイト名
共通		利用時の大人の存在の有無		利用時の大人の存在の有無
			利用不安	利用不安 ネット利用における利点 ネット利用における不安の有無 不安の理由 不安でない理由

表 2 利用場所

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
自分の家	61.3	69.1
学校	250.3	1
友達の家	3.8	77.4
公民館・図書館	4.5	21.4
インターネットカフェ	1.9	6.2
その他	5.1	2.6
		4.1

表 3 利用目的

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
勉強のため	27.7	68.6
気分転換のため	26.4	44.5
趣味のため	42.5	45.5
友達をつくるため	0.0	3.1
会話づくりのため	0.6	7.3
その他	27.1	4.1

表 4 利用内容

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
ホームページ閲覧	30.9	83.7
ゲーム	58.0	63.3
メール	3.2	10.9
チャット	0.0	7.3
掲示板	1.9	10.4
面白い物	3.2	2.6
音楽	9.6	22.5
その他	32.2	5.2

表 5 利用頻度

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
ほぼ毎日	10.9	14.6
3日に1回	9.0	17.2
週に1回	12.9	16.2
2週に1回	6.4	12.5
月に1回	14.1	12.0
使っていない	14.8	21.4

表 6 利用時間数

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
30分まで	34.8	25.1
1時間まで	10.9	20.4
2時間まで	0.6	12.0
3時間まで	0.6	8.3
3時間以上	0.6	7.8

表 7 ルールの有無

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
あり	18.7	33.0
なし	81.3	67.0

表 8 大人の存在

	3年(%) N = 155	6年(%) N = 191
母親	34.1	35.0
父親	25.1	20.9
祖父	9.6	4.1
祖母	14.1	24.6
その他	16.7	38.7
いない		

表 9 6年保護者の不安度

	保護者(%) N = 167
不安である	8.3
少し不安である	48.5
不安はない	28.7
分からない	14.3

5.4 児童のインターネット利用の傾向

発達段階による利用実態の変化をとらえるために富山県内の4つの小学校3年、6年児童およびその保護者を対象にして、2007年6月に実施した。調査用紙と回答用紙を配布し、児童は学校で、保護者は家庭で記入し回収した。3年児童155名6年児童191名、3年保護者128名6年保護者167名から回答を得た。

児童の利用実態をまとめると以下のとおりであった。

5.4.1 所持状況

インターネット接続パソコン設置率は76.0%、携帯電話所有率は、3年児童8.3%、6年児童14.6%が自分専用を所持していた。家族との共有を含めると50.5%の児童が携帯電話を所持していた。

5.4.2 利用場所

3年児童と6年児童を比較すると、すべての項目においてポイントが増加していた。特に、「学校」27.1ポ

表 10 6年保護者の不安な点

	保護者(%) N = 167
不適切なサイトを閲覧する	15.0
依存症になる	15.0
個人情報流出する	21.9
高額な料金が発生する	10.9
親の目の届かないところで利用	28.7
メールでのトラブル	2.7
その他	5.4

表 11 保護者と6年児童の比較(利用場所)

	保護者(%) N = 167	児童(%) N = 191
自分の家	71.2	69.1
学校	61.6	1
友達の家	16.1	77.4
公民館・図書館	8.3	21.4
インターネットカフェ	1.2	6.2
エ	3.5	2.6
その他		4.1

表 12 保護者と6年児童の比較(利用内容)

	保護者(%) N = 167	児童(%) N = 191
ホームページ閲覧	82.0	83.7
ゲーム	65.2	63.3
メール	9.5	10.9
チャット	7.7	7.3
掲示板	5.9	10.4
買い物	0.6	2.6
音楽	16.7	22.5
その他	4.7	5.2

表 13 家庭で決められているルール

	(%) N = 40
時間制限	23.3
大人の許可	13.3
大人とともに	10.8
時間帯制限	6.6
分からないところは開かない	5.8
ショッピングしない	4.1
ゲームをしない	2.5
個人情報を書かない	2.5
決められた場所で使う	1.6
目的なしに使わない	1.6
その他	13.3

イント、「友達の家」17.6ポイントと著しく増加していた。高学年になると利用場所が増えている(表2)。

5.4.3 利用目的

3年児童と6年児童を比較すると、すべての項目においてポイントが増加していた。特に、「勉強」40.3ポイント、「気分転換のために」18.0ポイントと著しく増加していた。高学年になると勉強や気分転換、趣味での利用が多く、利用目的が変化している(表3)。

5.4.4 利用内容

3年児童と6年児童を比較すると、ほとんどの項目においてポイントが増加していた。6年児童では、「ホームページ閲覧」83.7%、「ゲーム」63.3%と多くの児童が利用している。「音楽」22.5%「メール」10.9%「掲示板」10.4%「チャット」7.3%と利用内容も多岐にわたって変化している(表4)。

5.4.5 利用頻度

6年児童では、「3日に1回」が17.2%と最も多く、「ほぼ毎日利用している」が14.6%だった。高学年になると1週間以内に利用する数が増えている(表5)。

5.4.6 利用時間数

「30分まで」が3年児童34.8%、6年児童25.1%といずれも最も多い。2時間以上利用する割合は、6年児童では15%を超えており、高学年になると1回の利用が長くなっていく(表6)。

5.4.7 ルールの有無

3年児童では18.7%、6年児童では32.9%がネット利用する際に家庭にルールがあると回答している。ネット利用が進んでいる割にルールが作られている家庭は少ないと言える(表7)。

5.4.8 大人の存在

ネット利用する際に大人がそばにいるかについては、6年児童では、約4割の児童が子供だけで利用している(表8)。3年児童、6年児童とも「母親」「父親」の順に高く、小学生では母親の存在が大きいことが伺える。

5.4.9 保護者の不安

「不安である」8.3%、「少し不安である」48.5%と、6年保護者の半数以上が児童のネット利用に不安を感じている(表9)。「親の目の届かないところでの利用」や「個人情報の流出」に不安を最も感じている(表10)。

5.4.10 実態と認識のズレ

6年児童と保護者との間で利用場所について比較すると、「学校」で利用していると回答した保護者が61.6%に対して児童の回答は77.4%と高かった。また、「友達の家」で利用していると回答した保護者が16.1%に対して児童の回答は21.4%と高かった。利用場所においては保護者は「学校」や「友達の家」での利用が少ないと認識していることが伺える(表11)。

また、利用内容について比較すると、「ホームページ閲覧」「ゲーム」「メール」「チャット」についてはほぼ同じ値であった。「掲示板」や「音楽」などでは違いが見られるなど、利用内容について必ずしも保護者が認識しているとは言えない(表12)。

このように利用場所の広がりや利用内容が多様化している児童の利用実態と保護者の認識にはズレが見られた。ネット利用に不安を感じている保護者が多いのにもかかわらず、児童の利用実態を的確に掴んでいる家庭は少ないと考えられる。

5.5 家庭で決められているネット利用のルールの特徴

児童の利用場所の広がりや利用内容が多様化している児童の利用実態が、家庭でのルール作りに反映されているかを検討するために、家庭でパソコンを使用してネット利用する際に家庭で決められているルールについて本校児童を4、5、6年児童を対象に2007年7月に調査した。ネット利用チェックカード(中山ら2006)を配布し回収した(図3)。カードには、家庭でネット利用する際に話し合って決めたルールを3つ記入する欄を設けている。カードに記入されたルールを分析した。(有効回答数:40 有効回答率34.4%)

各家庭で決められているルールを分類した結果、最も多いルールは、「時間制限」であり、23.3%だった(表13)。児童の利用実態では、利用時間を「1時間まで」とするが約45%だったにもかかわらず、「時間制限」をルールとして挙げている家庭が最も多い。一方で、ホームページ閲覧やゲームなどの利用内容に関するルールを挙げている家庭は少なかった。各家庭では、「時間制限」することを中心に利用を制限しようとしていることが伺える。

また、「大人の許可を得る」や「大人とともに」といったルールが24.1%だった。児童の実態では、利用時に「大人の存在はない」が6年児童で38.7%であったが、「大人の許可を得る」や「大人とともに」といった大人の存在を前提としたルールを作っている家庭が多いことが分かった。

インターネット 利用チェックカード

年 組 番 名前 ()

家の人と話し合って決めたわが家のインターネット利用ルール3か条

第1条-----

第2条-----

第3条-----

守ることができた-----○ できなかった-----×

チェック項目	7月20日	7月21日	7月22日	7月23日	7月24日	7月25日	7月26日
	木	金	土	日	月	火	水
第1条							
第2条							
第3条							
インターネットを使ったことを自分から周りの人に話せた							
使った時間(何分)	分	分	分	分	分	分	分
使った目的(ホームページ、ゲーム、メール、チャット)							
使ったサイト名							

今週の感想

家の人からひとこと(サイン)

裏面へ続く

図 3 インターネット利用チェックカード

これらのことから家庭で決められているルールは、利用場所の広がりや利用内容が多様化している児童の実態に必ずしも即したものではないことがいえる。児童の利用場所や利用内容などの確にとらえた適切なルールづくりを家庭に促す手立てが必要であるといえる。

6 チェックカードの開発

6.1 問題

小学生向けポータルサイト「キッズ goo」上における「子供のゲーム利用に関する調査」(2007)では、「約 8 割の子どもが普段ゲームをやっていると回答し、ゲームをする児童の99%が自分の家でゲームをやっており、所有台数の第一位は5台以上ある(34.4%)」と報告されている。本校の子供たちの会話にも、ゲームの話題が多く出てくる。児童の生活の中ではゲーム利用頻度が高いことが伺える。

昨年度、本校における利用調査では、子供のゲーム機利用について適度な使用の範囲におさえたいと考えている保護者が多かった。そこで、児童の実態に応じてゲーム機利用においても児童が家庭で時間や体調を考えて行うといった適切に利用するためのチェックカードがあれば、児童の適切な利用を促すことができると考えた。

6.2 目的

児童が家庭において適切にネット利用やゲーム機利用するためのチェックカードを設計・開発する。

6.3 方法

- (1) ゲーム機やネット利用の実態把握のため、全校児童を対象に実態調査を行う。
- (2) 実態をもとにチェックカードの設計を行う。
- (3) 運用後、カードの記入内容と感想、意識調査の分析から、開発したチェックカードが適切な利用を促したか評価する。

6.4 実態調査

実態に即したチェック項目とするため、ゲーム機およびネット利用調査を2008年6月12日～17日にかけて記述式で行い、第2学年以上の児童及び全保護者から無記名、一部複数選択式で回答を得た。(有効回答数:児童237名、保護者266名。図4)

上学年(第4、5、6学年)になるにつれ、学校以外でのネット利用が増え、特に自宅での利用が多い(表14)。

ネット利用の内容では、「ホームページ閲覧」が82.5%と最も多く、続いて「ゲーム利用」が45.3%と高い割合を示した(表15)。

ゲーム機の所持率では、テレビゲーム機よりもどこにでも持ち運びでき使用できる携帯ゲーム機の所持率がどの学年においても7割を超え全校を通して高かった(表16)。

ゲーム機利用における家庭での約束は、「利用時間」(69.9%)、「利用条件」(57.1%)が高く、ネット利用においては、「約束がない」(37.6%)が最も多く、「利用時間」(29.7%)、「利用目的」(23.3%)と続いている(表17)。

児童のネット利用に対する不安度では、児童のネット利用に不安を感じている保護者が65%いた(表18)。

これらの利用実態からネット利用に限らずにゲーム機利用を含めたチェックカードを作成することに決定した。

こいえんぴつで、あてはまるばんごうをぬりつぶしてください。このかみはよごさないようにしてくださ

い。()年()組()ばん なまえ()

番号	しつもん	びこう
問1	あなたはどんなゲームきをもっていますか。あてはまるものすべて。 ない ディエス ビーエスピー ウィー プレステ その他 (ライトモ)	をえらんだとき { }
問2	あなたはディエスまたはディエスライトのソフトをいくつ持っていますか。 0こ 1~5こ 6~10こ 10こ~	ひとつだけ
問3	さいきんおきにいりのソフトはなんですか。あればひとつだけかきましょう。 ソフトのなまえ ()	
問4	学校のある日、1日どのくらいゲームきでゲームをしますか。(だいたい) しない ~30分 ~1時間 ~2時間 ~3時間 3時間いじょう	ひとつだけ
問5	休みの日、1日どのくらいゲームきでゲームをしますか。(だいたい) しない ~30分 ~1時間 ~2時間 ~3時間 3時間いじょう	ひとつだけ
問6	ゲームきでゲームをするとき、だれとすることがおおいですか。あてはまるものすべて。 しない 1人で ともだち いえの人 きょうだい その他	
問7	ゲームきでゲームをするとき、どこでしますか。あてはまるものすべて。 しない いえ ともだちのいえ そとで その他	をえらんだとき { }
問8	ゲームきでゲームをするときのやくそくはありますか。 ある ない	ひとつだけ
問9	ある人はどんなやくそくですか。 ()	やくそくのある人 だけかいてください
問10	あなたはゲームきでゲームをするときのやくそくをまもっていますか はい いいえ	ひとつだけ
問11	あなたはどんな遊びが好きですか。あてはまるものすべて。 ゲームき おえかき トランプ オセロ ポールあそび そとあそび その他	をえらんだとき { }
問12	いえにかえってからじゆうなじかんがあるとします。あなたがやりたいじゆんにばんごうをつけてください。 しゅくだい おてつだい どくしょ あそぶ(ゲームきなし) ねる テレビ あそぶ(ゲームきで) () () () () () () () ()	

図 4 ゲーム機利用アンケート(低学年)

表 14 学校以外で児童がネットをよく使う場所

	1年(%) N = 37	2年(%) N = 38	3年(%) N = 61	4年(%) N = 31	5年(%) N = 53	6年(%) N = 49
自分の家	27.0	31.6	21.3	41.9	64.2	67.3
友達の家	2.7	2.6	0.0	6.5	5.7	6.1
図書館・公民館	0.0	0.0	0.0	3.2	0.0	2.0
インターネットカフェ	0.0	0.0	0.0	3.2	0.0	2.0
その他	2.7	13.2	6.6	3.2	7.5	4.1

表 15 児童のネット利用の内容(4,5,6年) (%) N = 137

HP閲覧	ゲーム	メール	チャット	掲示板	買い物	音楽視聴	その他
82.5	45.3	4.4	3.6	3.6	4.4	19.0	9.5

表 16 ゲーム機の所持率

ゲーム機	2年(%) N=38	3年(%) N=61	4年(%) N=31	5年(%) N=53	6年(%) N=49
携帯ゲーム機(DS)	78.9	80.3	83.9	75.9	86.8
テレビゲーム(Wii)	31.6	31.1	51.6	38.9	45.3
テレビゲーム(プレイステーション)	31.6	18.0	35.5	44.4	39.6
持っていない	10.5	13.1	9.7	5.6	5.7

表 17 ゲーム機利用とネット利用の家庭での約束(%)
N = 266

	利用時間	利用時間帯	利用場所	利用目的	利用内容	利用条件	特になし
ゲーム機	69.9	19.2	12.8	3.4	7.5	57.1	13.9
ネット	29.7	8.3	7.5	23.3	21.1	19.2	37.6

表 18 児童がネット利用することに対する不安度(%) N = 266

不安である	少し不安	不安はない	分からない
15.4	42.1	22.9	15.0

6.5 チェックカードの設計

以前の研究で開発したネット利用チェックカード(中山ら 2006)をもとに、下学年でもチェックできるか 6名の教師と検討したところ、以下の問題点が明らかになった。

- ・下学年はネット利用が少ないことからカード形式を変える必要がある。
- ・利用しなかった日と約束を守れなかった日の区別が分かりにくい。
- ・利用内容が把握できる項目が必要である。

上記の問題点から以下の3点をチェックカード開発の指針とした。

- (1) 下学年はゲーム機利用に特化し、上学年はネット・ゲーム機の2つをチェックするカードとする。
- (2) 低学年でも継続して毎日チェックできるように、約束を守れた日は 印で、利用しない日は 印で記入する形式とする。
- (3) 利用内容が一目で把握できるように、利用したカセット名やHP名を記入できる欄を設ける。

6.6 チェックカードの運用

夏季休業および冬季休業中に、14日間に渡りチェックカードを運用した(図5、6)。その際、保護者に実施の手引を配布した。パソコンやゲーム機を所有しない家庭でも自宅外で使うことを前提に約束を決めチェックした。

インターネット/ゲーム機
利用チェックカード

お子さんと相談して書いてください。お子さんが自分で書くともよいです。

年 組 番 名 前 ()

家の人と話し合って決めたばく・わたしのインターネット/ゲーム機 利用3つのやくそく
やくそく1...
やくそく2...
やくそく3...



守ることができた...

守れなかった... x

使わなかった...



冬休みの使い方をふりかたて

お家の方からひとこと

チェック	12月24日	12月25日	12月26日	12月27日	12月28日	12月29日	12月30日	12月31日	1月1日	1月2日	1月3日	1月4日	1月5日	1月6日	1月7日	の数の 合計	の数の 合計
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水		
やくそく1																	
やくそく2																	
やくそく3																	
ゲーム機を使った時間																	使った時間の合計
インターネットを使った時間																	使った時間の合計
使ったホームページの名前																	
ゲーム機で遊んだカセットの名前																	



図 5 インターネット・ゲーム機利用チェックカード(高学年)

ゲームきりよう
チェックカード

お子さんと相談して書いてください。お子さんが自分で書くともよいです。

ねん くみ ばん 名 前 ()

いえの人とはなしあってきめたばく・わたしのゲームきりよう3つのやくそく
やくそく1...
やくそく2...
やくそく3...



まもることができた...

まもれなかった... x

つわなかった...



冬休みのつかいがたをふりかたて

おうちのかたからひとこと

チェック	12月24日	12月25日	12月26日	12月27日	12月28日	12月29日	12月30日	12月31日	1月1日	1月2日	1月3日	1月4日	1月5日	1月6日	1月7日	の数の 合計	の数の 合計
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水		
やくそく1																	
やくそく2																	
やくそく3																	
つかったじかん																	
ゲームきで遊んだカセットの名前																	



図 6 ゲーム機利用チェックカード(低学年)

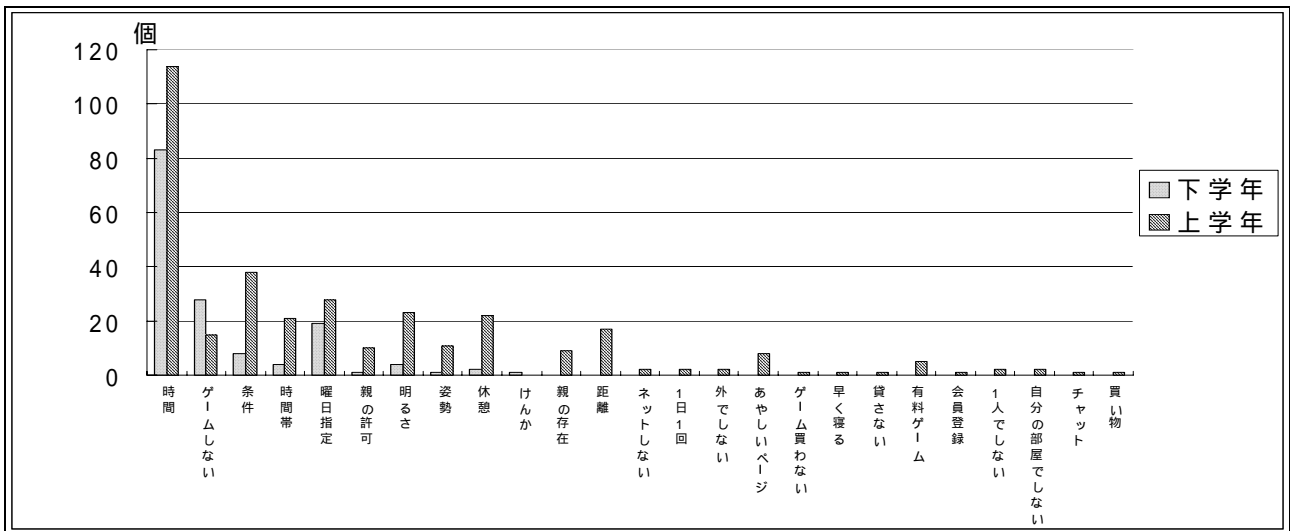


図 7 家庭のルール

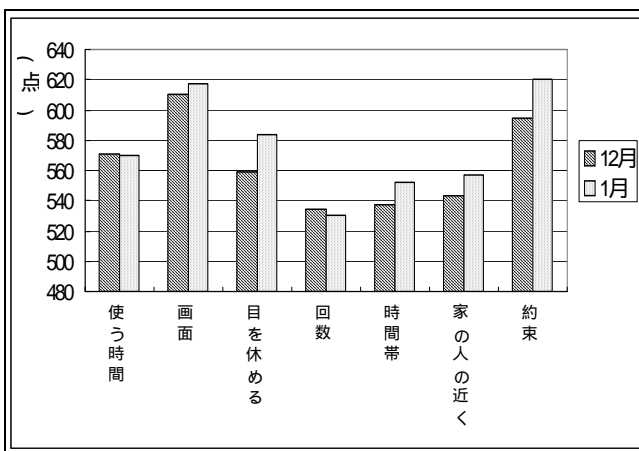


図 8 意識の変化

表 19 チェックカードに対する評価 (%) N = 247

	よくあてはまる	だいたいあてはまる	あまりあてはまらない	あてはまらない
家庭の約束を立てるのに役立った	25.9	53.4	17.0	3.6
子供の利用時間を知るのに役立った	20.3	52.0	24.4	3.3
子供の利用内容を知るのに役立った	20.6	55.5	21.1	2.8
利用について話し合うきっかけとなった	26.7	49.8	19.8	3.6
利用について考えるきっかけとなった	23.5	55.5	17.4	3.6

7 チェックカードの評価

7.1 評価結果

運用後、回収したチェックカードの記入内容を分析した(有効回答数 252 名)。また、運用前後にゲーム機・ネット利用についての意識調査を行った(第 3、4、5、6 学年児童対象、4 件法、有効回答数 188 名)。結果を点数化した(「よくあてはまる」を 4 点、「だいたいあてはまる」を 3 点、「あまりあてはまらない」を 2 点、「あてはまらない」を 1 点とする)、項目ごとに全児童の点数を集計した。保護者には開発したチェックカードが適切な利用を促したか調査した(全保護者対象、4 件法、有効回答数 247 名)。以下のことが明らかになった。

- ・家庭の実態に応じて親子で十分に話し合ってきた約束には、上下学年とも「時間」(197 個)が最も多かった。下学年では「ゲームをしない」(28 個)「曜日指定」(19 個)が続いて多く、上学年では、「条件」(38 個)「曜日指定」(28 個)が挙げられていた。上学年になると、「時間帯」や「明るさ」「休憩」等、約束も多様化していた(図 7)。
- ・チェックする欄には、 や 印、使用したカセット名や閲覧したHP名の記入がもれなく見られた。
- ・運用後の児童の意識調査では、利用時に気をつけたいこととして「家の人との約束を決めて使う」(620 点)「画面に近づきすぎないように離れて使う」(617 点)「目を時々休めて使う」(584 点)が高いポイントを示した(図 8)。

- ・ 保護者のチェックカードへの評価では「家庭の約束を立てることに役立った」「親がゲーム機やネット利用の仕方について考えるきっかけとなった」「親が子供の利用内容を知るのに役立った」「親と子供がゲーム機やネット利用について話し合うきっかけとなった」の項目で、いずれもあてはまるの評価が75%以上を示し、チェックカードの取り組みを高く評価する保護者が見られた(表19)。

7.2 考察

家庭の実態に応じて親子で十分に話し合って決めたルールを守れたかチェックした結果、児童のゲーム機・ネット利用に意識の変化が起こったと考えられる。また、約束を守れた日は 印で、利用しない日は 印で記入する形式とした結果、下学年でも無理のない継続につながったと考えられる。さらに、利用したカセット名やHP名を記入できる欄を設けた結果、保護者が児童の行動を把握しやすくなり児童の利用に関心を高くもつことにつながったと考えられる。今後は他校においても効果を図る必要がある。

8 他校での実証実験

開発したゲーム・インターネット利用チェックカードが、他校の児童においても効果が見られるか検討するために、富山県内の2つの小学校において以下の方法で実証実験を行った。

- ・ 実施時期 : 2009年3月
- ・ 対象 : 富山県内 A小学校 3年担任1名
: B小学校 4年担任3名、5年担任3名
- ・ 手順 : (1) 実施の手引を保護者に配布(図9)
(2) チェックカードを児童に配布
(3) 1週間運用後、チェックカードを回収。
(4) 指導教諭へのアンケート調査

平成21年3月 日

保護者各位

インターネット・ゲーム機利用チェックカードについて（お願い）

〇〇市立〇〇小学校
校長 〇〇 〇〇

ゲーム機遊びが好きな子は8割を超える

子供たちの遊びにパソコンやゲーム機を使った遊びが増えています。学習などでは便利なインターネットを十分に生かして進めてほしいのですが、ゲーム利用を含め、利用時間や利用内容、利用ホームページなどインターネットの使い方が気にかかります。

また、小学生向けポータルサイト「キッズ goo」上における「子供のゲーム利用に関する調査」（2007）では、「約 8 割の子どもが普段ゲームをやっていると回答し、ゲームをする児童の 99% が自分の家でゲームをやっており、所有台数の第一位は 5 台以上ある（34.4%）」と報告されています。本校の子どもたちの会話にも、ゲームの話題が多く出てくるなど子どもの生活の中にゲーム利用頻度が高いことが伺えます。子供たちの生活リズムの変調による健康被害や学習意欲の低下に関係しないかと心配になってきます。

そこで、本校では、「インターネット・ゲーム機利用チェックカード」を使って、子ども自身がインターネットやゲーム機の利用を自己管理できる力を身に付けていきたいと考えています。日頃の利用の様子をみて、我が家の約束を作り子どもたちが健康で規則正しい節度ある生活を通わせるようにしていきましょう。

【チェックカードの利用方法について】

- 1 家庭での使い方の約束をお子さんと十分話し合って決めます。
(ここが大切です)

(例)：
 - ・ 利用は 1 日 30 分（1 時間）まで
 - ・ 夜 9 時以降には利用しない
 - ・ インターネットやゲームは〇曜日だけする。〇曜日はしない。
 - ・ 家族がいっしょにいるときはしない
 - ・ 利用した後は読書、利用する前に宿題をする
 - ・ 利用した時間だけ〇〇をする
 - ・ 〇分使ったら必ず速くを見て目を休める
 - ・ 画面から目を離して利用する。暗い場所ではない
 - ・ 寝ころんで利用しない
 - ・ インターネットを何に使ったか話す
 - 2 日常、カードを目のつくところに置きます。
お子さんに毎日チェックさせてください。
なお、使わなかった日は◎をつけてください。
(ご自宅にない場合も使わなかったこととしてチェックさせてください。)
 - 3 最終日に感想を書きます。
保護者の方はお子さんの利用の様子をみてコメントをご記入ください。
→カードは3月18日(火)に提出ください。
- ※ 1～3年生は、「ゲーム機利用チェックカード」
4～6年生は、「インターネット・ゲーム機利用チェックカード」となります。

お忙しいとは存じますがご理解ご協力お願いします。

図 9 実施の手引

表 20 チェックカードに対する評価 N = 7 名

	調査項目	点数	項目別 平均値
1	児童に説明する際に利用チェックカードの記入方法は説明しやすかった	2 7	3 . 9
2	利用チェックカードは、教師が児童の利用行動を把握するのに役に立った	2 8	4 . 0
3	利用チェックカードは、教師が情報モラル教育を行っていく際の実態を取るのに役に立った	2 4	3 . 4
4	利用チェックカードは、児童が家庭での約束を立てることに役に立った	2 3	3 . 3
5	利用チェックカードは、ゲーム機やネット利用する際の児童の自己管理意識を高めた	2 2	3 . 1
6	回収した利用チェックカードには、保護者の多くが今回の取組に対して肯定的なコメントを書いた	2 5	3 . 6

表 21 自由記述

・インターネット、ゲームの内容が把握できてよかった。家庭でルールづくりしているところ、全くないところが分かってよかった。例がいろいろあって子供たちが考えやすかった。
・児童の実態を把握することや意識をもたせるのにとっても役にたった。
・例がわかりやすかった。ゲーム機のない子どもややらない子どもへの対処がよかった。
・約束に対する評価だけでなく、時間やホームページの名前、ゲームソフトの名前などが簡単に記録できるので、子供や保護者、教師が実態を把握しやすく振り返りやすい。

指導教諭が記入したアンケートに示された利用チェックカードに関する評価(6項目)を点数化し(「よくあてはまる」を4点、「だいたいあてはまる」を3点、「あまりあてはまらない」を2点、「あてはまらない」を1点とする)、集計した結果、以下のことが明らかになった(表20)。

- ・ 6項目すべてにおいて3.0を上回ったことから、利用チェックカードには効果があることが分かった。
- ・ 教師が児童の利用行動を把握することにおいては4.0、保護者が取組に対して肯定的なコメントを記入したは3.6となった。また、自由記述欄には、児童の実態を把握しやすくとても役に立ったというコメントが多く見られた。児童の行動を把握する点において、学校と家庭が連携を取る一つの手段となり得ることが分かった(表21)。

9 まとめ

児童が家庭において適切にネット利用するためのチェックカードを開発し、本チェックカードを使って実際に運用したところ、児童にはゲーム機・ネット利用する際の意識の変化が見られた。また、保護者には、ゲーム機やネット利用の仕方について考えるきっかけとなり、児童に適切な利用を促す点で効果があることが示された。さらに、教師においては、児童の実態把握がしやすく、指導に生かすことができることが分かった。

この結果から、利用チェックカード開発の留意点としては、下記の3点が明らかになった。

- (1) 下学年は利用が多いゲーム機利用に特化し、上学年はネット・ゲーム機の2つをチェックするカードとする。

- (2) 低学年でも継続して毎日チェックできるように、約束を守れた日は 印で、利用しない日は 印で記入する形式とする。
- (3) 利用内容が一目で把握できるように、利用したカセット名やHP名を記入できる欄を設ける。

開発したチェックカードおよびアンケート用紙などはWEBにて公開し、誰もが気軽に手に入れることができるようにした。また、ダウンロードすることにより、加工したり、印刷したりして学校の実態に合わせて活用することができるように順次する予定である(<http://www2.plala.or.jp/netmoral/>)。

今後はこれらの成果をもとに、児童の実態に応じた使いやすいチェックカードの修正を行っていききたい。本来の目的である情報モラルチェックカードの開発にも取り組んでいきたい。

【協力者】

- ・ 笹原 克彦 富山県富山市立山室中部小学校 教諭
- ・ 堀 泰洋 富山県富山市立船嶺小学校 教諭
- ・ 表 克昌 富山県氷見市立海峰小学校 教諭
- ・ 宮崎 靖 富山県小矢部市立石動小学校 教諭
- ・ 谷崎 雅子 富山県小矢部市立大谷小学校 教諭
- ・ 此川美奈代 富山県滑川市立西部小学校 教諭

【参考文献】

- ・IT 新改革戦略、政府
- ・重点計画 2006、政府
- ・情報教育に係る学習活動の具体的展開について、文部科学省
- ・情報教育の実践と学校の情報化 - 新「情報教育に関する手引」 - 、文部科学省
- ・情報化の進展に対応した初等中等教育における情報教育の推進等に関する調査研究協力者会議
文部科学省
- ・情報モラルに関する調査報告書(PDF)、CEC
- ・「“情報モラル”授業サポートセンター」Web サイト
- ・「事例で学ぶ Net モラル」WEB版、広島教販
- ・事例で学ぶ Net モラル 教室で誰でもできる情報モラル教育 堀田 龍也
- ・Q&A で語る情報モラル教育の基礎基本 知らないところで進んでいるネットの危険、野間 俊彦
- ・情報モラル宣言-インターネット時代の生きる力を育てる、久保田 裕
- ・日常の授業で学ぶ情報モラル、中村 祐治
- ・情報モラルを鍛える 子どもに求められるコミュニケーションのちから、赤堀 侃司ほか
- ・実践 情報モラル教育 コピキタス社会へのアプローチ、加納 寛子
- ・子どもたちのインターネット事件 親子で学ぶ情報モラル、長谷川 元洋
- ・コンピュータが連れてきた子どもたち ネットの世界でいま何が起きているのか、戸塚 滝登
- ・インターネットの光と影 Ver. 3 被害者・加害者にならないための情報倫理入門、情報教育学研究会
情報倫理教育研究グループ

・メディアとのつきあい方学習 「情報」と共に生きる子どもたちのために、堀田 龍也

・メディアとのつきあい方学習 実践編、堀田 龍也

また、情報教育先進校として以下の学校を視察した。

・宮城県登米市立北方小学校

・広島県尾道市立土堂小学校

・東京都世田谷区立弦巻小学校

・東京都目黒区立原町小学校

・千葉県松戸市立馬橋小学校

・兵庫県三木市立緑が丘東小学校

・園田学園女子大学

【学会発表】

中山 均・高橋 純・堀田龍也(2007.10)

家庭で決められているネット利用のルールの特徴 日本教育工学会研究会

中山 均・高橋 純・堀田龍也(2009.2)

児童が家庭において適切にゲーム機やネット利用するためのチェックカードの開発 北陸三県教育工学研究大会