

小学校における情報モラル教育のカリキュラムと評価バッテリーの開発について
～小学校での実践事例を通して～

瀧本 晋作 竹村 美德 中山 信一
志水 洋子 森本 英治

要約

パソコンや携帯電話の普及率が高くなり、小学生でもこれらを身近に使えるようになった今日、情報化の光の部分をも自分の生活の中で上手に活用する一方で、情報社会に潜むさまざまな影に気をつけなければいけないということから、小学校における情報モラル教育の必要性が認識されている。この研究で扱う情報モラル教育というのは、子どもたちが情報社会において、適切な活動を行うためのものとなる知識と態度を身につけることを目指す教育である。

現在、情報モラル教育の必要性の認識が高まりに合わせて、学校では様々な実践が行われているが、教師がそういった授業を受けたことがなく実践事例も豊富でないことから、モデルとなる多くのカリキュラムや実践事例が出された。さらにその実践を評価するための評価基準が乱立している。

当初、本研究では、まだ確立されていなかった情報モラル教育のためのカリキュラムと評価指標を作成しようと考えていたが、ここ数年における実践事例とモデルカリキュラム提示の増加を受けて、モデルカリキュラムの提示とカリキュラムを整理するための評価指標の作成を目的とした。さまざまなカリキュラムの中から選定を行い、その評価指標の提案を行うことにより、効果的な実践を行う際の目安になると考えられる。

カリキュラム提示については、様々な小学校で実践されているカリキュラムや実践事例を収集し、各学年でどのような実践が行われているかを調べ、それぞれの学年で行われるべき時期と内容を決定して開発していく予定だったが、教員を対象としたワークショップを実施した結果、既存のカリキュラムを適応することとした。

本研究は、情報モラルを知識と態度で評価しようとして試みている。知識については正誤問題や論述形式の質問紙を用意して、測定することが可能であると考えられる。しかし、情報モラルの態度の評価については、直接見ることができない部分である。そこで、今回は態度については心理尺度を用いて評価することとした。情報モラルの態度を育成するためには、私的自意識を向上させる実践を行う必要があると考える。私的自意識の必要性については第三章二節で述べる。そこで、本研究における実践では私的自意識を向上させるための取り組みとして、児童が体験する・疑似体験する活動を取り入れている。

モデルカリキュラムの有用性を検証し、情報モラルを知識と態度で評価するための指標を提案することで、今後の情報モラル教育の指標となる研究となったと言える。また、情報モラル教育には私的自意識が関連していることが明らかになったので、実践授業には疑似体験を通して、児童に伝える方法を取り入れることが効果的であると言える。これらの結果から、本研究における取り組みは情報モラル教育に貢献できたと考える。

1章 研究背景

パソコンや携帯電話の普及率が高くなり、小学生でもこれらを身近に使えるようになった今日では、情報化の光の部分をも自分の生活の中で上手に活用する一方で、情報社会に潜むさまざまな影に気をつけなければいけないということから、小学校における情報モラル教育の必要性が認識されている。この研究で扱う情報モラル教育とは、子どもたちが情報社会において、適正な活動を行うためのもとなる知識と態度を身につけることを目指す教育である。

情報モラル教育は、一部の教育現場では実践が行われているものの、大多数の教員は情報モラル教育を指導するための知識や経験がなく、また参考にするための実践事例も豊富とは言えない状況にあった。そこで、体系的な情報モラル教育を行うことのできるカリキュラムの提供が必要だと考えた。しかし、研究を始めて間もなく多くの教育機関から実践事例が提供されるようになり、モデルカリキュラムも多数出されるようになった。一方で、モデルカリキュラムや実践事例の充実は新しい問題を生んでいる。財団法人コンピュータ教育開発センターの2008年度の調査では、教員から「情報モラルの内容が多岐になりすぎて整理がつかない、発達段階に応じた適切な教材がない」という意見も出されていると報告されている。

また評価に関しては、確立された評価基準はなく、児童に情報モラルが身に付いたかどうかを判断するための指標はない。カリキュラム実施後の評価を行うことは、実践者が今後の実践を行う上で大切なものとなる。加藤(2004)は評価について、指導の結果としての育ちの姿であると述べている。また同時に、評価にこだわりを持つということは、「指導の成果はあがっているのか」「その成果で十分なのか」「成果を学習者に返したか」という3つの点に焦点を当てることであると述べている。評価を行う際にはこのような点を考慮すべきである。情報モラル教育を実施する際においても同様に、この3つの観点で評価を行っていかなければならない。しかし、情報モラル教育のカリキュラムやその成果を評価するためのこれらの評価指標は少ない。

情報モラル教育においては、知識のみで評価を行うだけでは不十分だと考えられる。たとえば、知識だけ身につけたとしても行動が伴わないと、問題に巻き込まれるもしくは巻き起こす危険がある。

同時に望ましい態度が育っていたとしても情報モラルに関する知識が伴っていないと、問題が発生した際に適切に対応することができない。そのために、評価においては知識と態度の両面から検討することが重要であるといえる。そこで、本研究では情報モラル教育の成果をこれら2面から評価することとした。

知識を測定する目的は、子どもたち一人ひとりが情報機器を使う際にしてはいけないことが理解出来ているかを確認することである。正しい知識を身につけた上で行動出来てこそ、本当に身につけることが出来たと言える。知識の伴わない行動では、それがたとえ正しい行動だとしても意味があるとは言えない。そこで知識を評価する必要があると言える。なお、知識を評価するための知識テストは実践中カリキュラムの身につけさせたい力を基に検討される必要があるため、今回は開発していない。

一方、態度を測定する目的は、子どもたち一人ひとりがパソコンや携帯電話などの情報機器を使うときに、情報モラルに沿った行動をとるための基になる価値体系や信念を身に付けられたのかを知るためである。情報モラル授業後に、情報社会を生きる力や情報モラルに沿った行動を示すことができなければ、本当の意味で情報モラルが身に付いたとは言えない。しかし実際の行動を評価す

るためには長期にわたる観察が必要になる。そのため、行動を導く態度を、質問紙によって評価することにした。

これらの考えを基に、本研究では短期間で実践できるようにカリキュラムの選定を行って情報モラルの単元を構成する一方で、と評価指標の検討を行い、それらを組み合わせたものを児童用の評価バッテリーをとして提案することをめざした。

2章 研究目的

多数の情報モラル実践事例が出され、同様にモデルカリキュラムも開発されているが、その数はあまりに多く、すでに新しいカリキュラムを開発する意味はあまりない。一方で、実際に実施するのにかかる時間が多すぎて、実際に情報モラル教育を行うためには何が必要で、何が不要かを判断して選定する必要がある。一方で、情報モラル教育を行ったとしても、その成果を知識だけで評価することは適切ではなく、態度を含めて評価する必要があるが、これらの実践事例やカリキュラムを評価する為の指標や、児童に情報モラルが身に付いたかどうかを判断するための評価基準は確立されていない。これでは、実践を行った後に評価を行うことができない。さらに、実践後に次年度に向けたカリキュラムを改善するための指標がないので、実践を改善することができない。

そこで本研究では、多数の情報モラルのモデルカリキュラムから対象となる児童に適切と思われるカリキュラムを選定して一連の授業プランを作成することを第一の目的とする。そのため、まず現在の社会や学校の状況、教員が児童に身につけさせたいと考える力を同定する。そして、それを基に、多数あるカリキュラムの中からそれらを育成することにつながるものを選別してとして授業プランを構成する。

情報モラルの評価に関しては、それらの授業の成果を評価する為の児童向けの評価指標を、道徳に関する評価尺度等を下敷きにして開発することを第二の目的とする。すなわち、情報モラルに対する態度を測るための道徳的規範意識尺度の開発を行う。そして、児童の知識・態度の前後比較によりカリキュラム（今回実施する一連の情報モラル授業）の評価を行う。

3章 研究方法

1節 カリキュラムについて

カリキュラム開発については、研究開始当初、今まで様々な小学校で実践されているカリキュラムや実践事例、教材を収集し、どの学年でどのような内容の実践が行われているかを調べる計画を立てていた。その結果を基に小学校第1学年から第6学年のそれぞれの学年で行われるべき内容とその時期を検討する予定であった。しかし、情報モラル教育の注目により多くのモデルとなるカリキュラムが短期会の間に開発され公開された。そこで、本研究会はカリキュラム開発よりもカリキュラム検討に移行し、現場教員が児童に身につけさせたい力に合ったカリキュラムを選定する事とした。

2節 評価指標の作成、検討

カリキュラム評価指標については、知識と態度に分けて考察する。知識テストに関しては、必要とされている知識が身に付いたかどうかを判断するための客観テストを実施することで評価できると考えられる。しかし、態度に関しては客観テストでは測ることが難しいと考えられる。そこで、

本研究では、態度を評価するための尺度を構築し、それを実践に適応することでその尺度の検討を行う。

3節 研究結果

カリキュラムの検討について

1項 カリキュラム選定方法

本研究を開始した当初は確立したカリキュラムが少なくうまく指導されていなかった。そこで、本研究会はまず、インターネットや文献を活用し、今まで様々な小学校で実践されているカリキュラム、実践事例、教材を基に情報モラルを行う適切な時期の検討やモデルカリキュラム開発に着手した。しかし、それ以降多くの教育機関よりモデルカリキュラムが公開され始めるようになった。今回の研究で新しいモデルカリキュラムを開発しても、次々と提案される多くのモデルカリキュラムや実践事例に埋没してしまう恐れがあるので、本研究ではカリキュラムをはじめから開発することよりも、現場教員が求める情報モラル教育に着目して、すでに提唱されているモデルカリキュラムの中から現場教員の求める実践可能な数時間程度の内容に絞り込み、授業プランを構成することとした。というのも、学校には情報モラルだけでなく、道徳教育や生活習慣などに関する指導事項が多数あり、情報モラル教育を実施できる時間数は年間に数時間程度に限られるという実情を勘案したからである。

カリキュラムの選定方法として、小学校教員を対象としたワークショップを開催し、そこで児童に身につけさせたい情報モラルを抽出し、それに適したカリキュラムを選択することとした。

2項 小学校教員を対象としたワークショップ

2008年5月25日に関西情報モラル研究会が主催し、大阪北摂部の学校教員中心としてを集めワークショップ『児童に身につけさせたい情報モラルとは』を実施した。参加者教計16名である。内訳は、小学校教員7名、高校教員2名、大学生・大学院生6名、大学教員1名であった。

児童が情報社会に接する場所を考えると、インターネットを活用する場面か、携帯電話を操作する場面の2つに分けられる。そこで、2つのことを混同して考えないために、参加者をインターネット・携帯電話の二つのグループに分け、それぞれインターネットグループと携帯グループに分けてワークショップを行った。

ワークショップは、以下の表1のように実施した。ワークショップは2時間半に及んだ。

表1：ワークショップの流れ

	内容	方法	作成物
1	情報社会の中で学校内外に問わず児童に起こると考えられる問題行動について選出してもらう。	ブレインストーミング	色々な先生が考える児童に起こると考えられる問題行動
2	出された結果をグルーピングする。	KJ法	問題行動がグループ化されたもの

3	グルーピングされた問題行動から、教員にどの部分で児童を評価するか挙げてもらう。	ブレインストーミング	教員の評価観点
4	発表	資料を提示し口頭で発表	情報社会で児童に起こりえる問題点と教員の評価観点

3項 カリキュラム選定

ワークショップを行った結果、参加教員から抽出できた意見を表2にまとめる。ワークショップでは問題行動または、問題となりうる行動を考え、そこから問題に遭遇しないために児童に身につけさせたい力を提案してもらった。さらに、その力をどのような道徳的観点で評価するかも提案している。そうして得られた現場の教員の意見に合ったカリキュラムは、既に提案されているモデルカリキュラムの中にも多くみられた。

しかし、ワークショップ後の意見交換の際、参加者の意見として情報モラル教育を行う際に検討しなければならない3つの項目が挙げられた。

- ・ 情報モラルは道徳のようなものだから系統立てて教える必要がある。
- ・ 発達段階に合わせた情報モラル教育を実施しないと意味がない。
- ・ 実情に合わせた実践でないと、教えただけで終わってしまう。

これらの意見を考慮し、検討した結果、5月23日に文部科学省より、『平成18年度の情報モラル等指導サポート事業』を受けて、教育現場の調査結果から作成された情報モラル指導モデルカリキュラムが実践カリキュラムに適していると考えた。

例えば、このモデルカリキュラムは、小学1年生から情報モラル教育を行うものであるが、それは直接コンピュータと関わらない事項から入ることになっている。ワークショップを行い出された意見として、「うちは低学年だからまだコンピュータはさわらない」という実情との整合性に関する意見があった。この部分に適応できるモデルカリキュラムが、文部科学省が提供している「情報モラルキックオフガイド」であった。このように、このモデルカリキュラムは教育現場の調査結果より作成されているため、実情にあったモデルカリキュラムが提供されていると判断した。

ワークショップでは、児童に身につけさせたい力としてコミュニケーションに関する考えが出された。コミュニケーションはすべての項目において他者の存在が必要であるので、下位項目として扱うべき内容ではあるが、教員は児童に身につけさせたいと考えており、カリキュラムとしてコミュニケーションを組み込む必要がある。今回の研究ではコミュニケーションに関して一部変更はするものの、大まかな流れは一致している情報モラルキックオフガイドのモデルカリキュラムと「やってみよう情報モラルの実践事例」を合わせて実施することとした。

情報モラル指導モデルカリキュラムを参考に、ワークショップで出された教育現場の教員が情報モラルとして必要だと考えている力を考慮して、一部目標を追加して授業プランを作成した。

表2：教員の考える児童に身につけさせたい力

出された考え：問題行動	児童に身につけさせたい力	道徳的な観点	文部科学省モデルカリキュラム
-------------	--------------	--------	----------------

携帯電話	アダルト画像を落とす 着メロをたくさんダウンロードする パケット代請求が多い 知らない大人に出会う 出会い系サイトで人に会う	・ネットワークの向こう側に悪い人もいるという認識を得る	向こう側に悪い人がいる	安全への知識	
	携帯を持っている子といない子で差がひらく 友達の時間を束縛する 友人関係と携帯 いたずら電話 コミュニケーションツールとして重みが大きすぎる		コミュニケーション 友達とは	未カリキュラム領域	
	勝手に写真を撮る デジタル万引きをする 友達の写真を送りあう 友達に嫌がらせメールを送る 携帯のホームページで個人情報を載せる		ルールを守ろう	法の理解と遵守	
	インターネット	勧誘メールに騙されてしまう 悪意のある大人と接点を持って悪影響を受ける 他人のふりをしてネットで買い物をする	・情報の信頼度や情報によってたらされる影響を考慮することができるようになる	嘘をつかない	安全への知恵
		子供がインターネットで買い物をする	・自分の行動の善悪を判断する事が出来るようになる ・他人を不快にしてはいけない事を理解する	いたずら	情報社会の倫理
		ブログで他人を中傷する メールで友達の悪口を流す 掲示板で友達の悪口をかく 児童が他人の悪口を書くような掲示板で書き込みをする	・他人の気持ちを考えられるようになる ・PCの向こう側にいるのも、心ある「人」であることを理解する ・掲示板で人と関わる事も同じであることが分かる	人の悪口を言わない	情報社会の倫理

対象制限のあるサイトを利用する 良く分からない請求が来る クリックするとよく分からないサイトにとんでしまう	・危機意識を持って行動 ができる ・インターネットを利用 するときはなるべく家 族の人と見るようにす る	危険なところ	安全への知恵
インターネットの噂を信じてしまう インターネットで調べた事をそのまま信じてしまう	・情報の真意を常に考 え、必要な情報の取捨選 択ができる	思考判断	(中学校・高等学校 の内容)
ホームページを作るとき個人情報を のせてしまう 個人情報をながしてしまう 他人の写真を勝手に載せる	・個人情報にどんなもの があるか理解させる ・個人情報を流してどん な罰があるのか知らせ る ・他人の権利を侵害して はいけない事を知る ・個人情報を流してどん な罰があるのか知らせ るむやみに長須とどの ようナリスク(被害)が あるのかを知っておく	権利	安全への知恵

41項 実践計画

授業プランの選定後、それを試行した。この実践では、先述した情報モラル教育における注意点を考慮し、実状に合った問題解決を意図してカリキュラムが構成された。実践予定のクラスでの情報モラルに関する問題把握を行なうために、アンケートを実施した。(アンケート項目については、添付資料1参照。)アンケートの結果からは、パソコンを自由に使用できる環境にある児童がほとんどであるという事と、パソコンを使っていてトラブルを経験したことがあると回答した児童が多くいることが分かった。そこで、実践カリキュラムはそのような児童が実際に経験した問題の解決をするための授業プランとした。実践は以下の表3のとおり行った。

表3:実践された授業プラン

	実践範囲	目的
1	ネット利用のルールをみんなで考えよう	<p>他人や社会への影響を考えて行動する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 相手への意識を持った言葉づかいで、Web上の情報共有ツールに書き込みができる ・ 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 ・ トラブル事例の原因が何かを考える ・ どのようにすれば、トラブルが起きなかったかを考える

		<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネットを利用する際の、ルールやマナーを作ってみる 協力し合ってネットワークを使う ・ グループで協力し合って作業を行う
2	インターネットの情報について考えよう	<p>情報には誤ったものもあることに気づく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 情報をすぐに鵜呑みにせず、調べてみる必要があることを理解する。 ・ 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 ・ 情報の中には、モラルに反するものや誤ったものがあることを知る。 ・ 家族に相談してから行動しないと、危険な目にあうことを知る。 ・ 個人の情報は、他人にもらさない
3	掲示板の使い方について考えよう	<p>相手への影響を考えて行動する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 掲示板でのモラルある情報の扱い方を知り、そのように行動できる。 ・ 受け手の気持ちを考えて情報発信する。 ・ ネットワークで誹謗中傷を行わない。 <p>自分の情報や他人の情報を大切にする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 情報を扱うときには、その先に相手がいることに気づき、相手を思いやる気持ちを持って行動しようとする。 <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 掲示板での情報の送受信時に守るべきルールやマナーを理解する。
4	個人情報を大切にしよう	<p>個人の情報は、他人にもらさない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人の情報は、安易に他人にもらしてはいけないことを知る。 ・ なぜ、個人情報を安易にもらしてはいけないのかの理由がわかる。
5	健康に気をつけて情報機器を使おう	<p>健康のために利用時間を決めて守る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 長時間使い続けると健康によくならないことを知る。
6	著作権について考えよう	<p>情報にも自他の権利があることを知り、尊重する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 著作権の意味を知る。 ・ 他人の著作権を大切にすることは自分の著作権を大切にするにつながることを知る。 <p>自分の情報や他人の情報を大切にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の作品と同様、他人の作品も大切にする。
7	インターネットの安全な使い方	<p>予測される危険の内容及び避け方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ここまで学習してきたことから、情報機器を使用する際に危険なことがらを予想して、避けようとする事ができる。 <p>不適切な情報であることを認識し、対応できる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 調べ学習で不適切な情報に出会ったとき、不適切な情報は見ないなど、自分で判断し、危険を避けることができる。

5項 情報モラルカリキュラムの組み合わせ

情報モラル実践として、初めの3回はモデルカリキュラムをそのまま実践するのではなく、「やってみ

よう情報モラルの「実践事例」に示されたプランを組み合わせ実施した。実践を行った授業の目標と、下敷きにしたカリキュラムからの変更点等については添付資料2を参照されたい。この組み合わせを行った理由は、大きく分けて2つある。クラスでの動機づけと実態に合わせた実践を行うためである。

まず、クラスでの動機づけについては、クラス内で「どうして情報モラルを学ぶことが必要なのか」が定着できていなかった。実践校ではこれまで、体系的な情報モラル教育は行われていなかったため、対象学年が異なる導入の部分から実践をはじめた。実践を行う際に実施クラスの実情に合わせた実践を考えたことは、重要な変更箇所である。例えば、元のモデルカリキュラムには「インターネットを利用する際に生かせるルール」を作るというカリキュラムが記載されているが、今回の実践を行うクラスの場合、実施前の調査の結果、携帯電話が児童にとって身近にあったことから「ケータイ・インターネットを利用するためのルール」と変更している。また、実践中にあまり知識が定着しなかったと思われる実践1「ネット利用のルールをみんなで考えよう」については、再度ルールについての議論を行い、考えるために二度の実践を行っている。このように、モデルカリキュラムをクラスの抱える問題や知識の定着程度とすり合わせて変更することで、児童が情報モラルを身近な問題として考える場面をつくることができる。

また本実践では、モデルカリキュラムの一部を変更しているものの、授業目標としては、モデルカリキュラムが目標としている力と相違はしていない。学習目標部分は、モデルカリキュラムが目標としているものに準じて構成している。

4節 カリキュラムの結果

1項 実践授業での知識評価

実践授業を行った結果、児童の身につけた知識理解を見るために先述の通り、レポート作成をさせている。以下の表4は各授業での評価対象物である。

表4：各授業で提出されたレポート

実践	授業名	レポート
1	ネット利用のルールをみんなで考えよう	掲示板での書き込み
2	インターネットの情報について考えよう	掲示板での書き込み
3	掲示板の使い方について考えよう	掲示板での書き込み
4	個人情報を大切にしよう	評価シート
5	健康に気をつけて情報機器を使おう	評価シート
6	著作権について考えよう	評価シート
7	インターネットの安全な使い方	評価シート
	その他	1週間の行動チェックシート

掲示板での書き込みの際は、グループ活動をしてから個人活動として書き込みを行っている。携帯電話を所持していない児童やコンピュータをあまり使用しない児童も状況を考えるようにする

ためにグループ活動を行った。

今回の実践した授業で学習した内容の理解について、児童が3段階で評価した結果、表5のような分布になっている。「良く分かった」と「分かった」を理解できたとする、ほとんどの児童が授業を受けて理解できたと言える。今回の実践で「分からなかった」と回答した児童の意見は2つに分けることができる。それは「授業の内容を忘れてしまった」、「持っていない(したことがない)から自分のことのように考えることができなくて難しい」であった。特に携帯電話の使い方については、持っていない児童は、使い方についてあまりイメージが出来なかったようである。

一方、個人情報のような、直接自分自身に関わることはわからなかったと回答した児童がいなかった。情報モラル実践は、知識の定着の観点からも疑似体験を通して、現状に合った内容を指導する必要があると言える。

実践目標と比較すると、身につけさせたい力を育成できているので、知識の定着は出来たと考えられる。

表5：カリキュラム実施後の自己評価

学習内容	よくわかった	わかった	わからなかった
ケータイの使い方	11名	13名	9名
ホームページの情報	18名	10名	5名
掲示板の使い方	13名	15名	5名
個人情報	23名	10名	0名
心と体の健康	16名	16名	1名
著作権	25名	7名	1名

4章 評価指標の作成

本章では、情報モラル教育のカリキュラムを評価する方法について記述する。

情報モラルの評価については、知識と態度に分けて行うこととする。ここで言う知識とは、情報モラルに関わる問題を考えた時に、どの様な行動が良く、どの様な行動が悪いのかを判断できる技能とする。ならびに態度とは、情報モラルの知識が児童に身に付いた時に、情報モラルに沿った行動を体現することとする。

知識を測定する目的は、子どもたち一人ひとりが情報機器を使う際にしてはいけないことが理解出来ているかを確認することである。正しい知識を身につけ行動出来てこそ、本当に知識を身につけることが出来たと言える。知識の伴わない行動では、それがたとえ正しい行動だとしても意味があるとは言えない。その点から知識を評価する必要があると言える。

態度を測定する目的は、子どもたち一人ひとりがパソコンや携帯電話などの情報機器を使うときに、情報モラルに沿った行動をとるための基になる価値体系や信念を身に付けられたのかを知ることである。情報モラル授業後に、情報社会を生きる力や情報モラルに沿った行動を示すことができなければ、本当の意味で情報モラルが身に付いたとは言えない。しかし実際の行動を評価するためには長期にわたる観察が必要になる。そのため、行動を導く態度を、質問紙によって評価することにした。

実践を評価するための方法として、児童が身につけた知識と態度で評価することとする。知識については、授業後にレポート作成活動として授業で考えたことを掲示板やワークシートに書き込ませているので、これを基に知識理解について評価を行う。また、態度については児童の情報モラルへの考えの活用場面でしか見ることが出来ないため、今回は心理尺度を用いて評価することとした。

1節 態度の評価指標

態度を育成するために必要な手立てとして考えられるのは、1回きりでなく何度も情報モラルについて扱うことと体験型の学習である。情報モラルの知識については、時が進むにつれて技術の発達や社会状況の変化にともなって教えるべき内容が変わる。態度は、疑似体験を通じて学ぶことが重要であると考えられる。

体験学習の利点は2点考えられる。まず1点目として、道徳的な価値判断としての理由である。上田(2007)は、日常生活に関わる機会が多い問題や「被害者」・「不快な思いをする人」を身近に思い描きやすい行為は、常識によって適切な判断が容易であると述べている。さらに、過去に問題を体験したことがある生徒は、理解が増している傾向があるという。この結果から体験的な学びは、態度育成に対して効果があると言える。

また、2点目の理由として、今回観点として用いた態度とは、道徳的な行動をとることができるかどうかという心理尺度と関わっている。道徳的な行動をとることのできる児童の傾向として、私的自意識が高い者は、行動を抑制することができる傾向が強いので、逸脱した行動をとりにくい。出口(2005)は個人的には私語を「してはいけないことだ」と思っているが、私語をしているという状況がある...[中略]...規範意識が高いことが私語の抑制に結びつくためには、その人の私的自意識が高いことが重要となると推測される。と述べている。つまり、してはいけないという規範意識があるのにも関わらず、つい私語をしてしまう人がいる一方で、私語をしてはいけないと規範意識があるので私語を抑制できる人がいる。この2つ事例の間には私的自意識が関係していると考えられる。私的自意識に関する研究や、規範意識に関する研究を見ても同じことが言える。これを情報

モラルを守る児童と、守ることが出来ない児童にあてはめると以下表6のように言える。

この私的自意識とは、自己について考える力である。つまり私的自意識の育成については、出来事を自分自身のことのように考えることが出来ると身につけることが出来ると考えられる。そこで本研究では、情報モラル教育で扱う内容を自分自身のことのように考えるために、疑似体験を通して学ばせることを計画する。

表6：知識と私的自意識との関係

	道徳的規範意識がある	道徳的規範意識がない
私的自意識が高い	規範意識を理解し、ルールを守るための行動ができる	規範意識がないために、ルールを守るための行動ができない
私的自意識が低い	規範意識は持っているが、それを実行することができない	規範意識も、それを実行する意識も低い

1項 実践授業での態度変容の評価

態度の変容を測るために、小学生版道徳的規範意識尺度の作成を以下の手順で行った。

道徳的規範意識尺度を作成する際には、『3種の知識による情報モラル判断学習を実施するための道徳的規範尺度の作成とそれに基づく学習者の類型化』(玉田和恵ほか, 2004)の論文の中で作成された道徳的規範意識尺度を参考としている。この道徳的規範意識尺度は対象を高校生としている。価値観の異なる小学生には項目の構成上同じものを使用することができないので、児童に向けて書き直した。その書き直したものを、平成19年10月26日関西情報モラル研究会で小学校の教員に配布をし、小学生には難しいと考えられる内容の書き直し、削除、小学生の道徳観を測るのに必要と考えられる項目の追加をしてもらった。これにより出来上がったものを小学生版道徳的規範意識尺度とした。

私的自意識尺度に関しては、児童用自己意識尺度(桜井, 1992)が開発されているので、これを小学生版道徳的規範意識尺度の項目として使用した。

2項 小学生版道徳的規範意識尺度の構成について

小学生版道徳的規範意識尺度に信頼性を持たせるには、妥当性を検討しなければならない。小学生版道徳的規範意識は下位項目として、「自分にかかわること」「他人にかかわること」「社会にかかわること」の3つの下位項目に分類することができる。それぞれの下位項目について妥当性を検討するために、構成概念上同じ以下の尺度を追加した。

「自分にかかわること」の項目については、自分に向けられる注意力と考えられるので、児童用自己意識尺度で妥当性を検討する。同様に「他人にかかわること」の項目については、社会とのかかわりと考えられるので、社会的責任目尺度を用いることとした。さらに「社会にかかわること」に関しては、教室におけるルールや決まりを守る意識と考えられる。そこで、向社会的規範意識尺度の下位項目である規範遵守尺度を用いて妥当性を検討することにした。社会的責任尺度とその下位項目の規範遵守尺度に関しては、児童用社会的責任目尺度(中谷, 1995)の項目を追加した。

小学生版道徳的規範意識尺度の内訳は、『小学生版道徳的規範意識尺度』34項目に『児童用社会的責任目標尺度 規範遵守目標』(中谷,1996)の17項目、『児童用自己意識尺度 私的自己意識』(桜井,1992)の10項目を含めた計61項目から構成されている。規範遵守目標は小学生版道徳的規範意識尺度の社会とのかかわりに関する項目の妥当性を検証するために追加している。また、同様に私的自己意識尺度は信頼性と自分に関する項目の思慮と節度の項目の妥当性を検証するために追加した。また、社会とのかかわりに関する項目の妥当性を検証するために社会的責任目標尺度を追加している。

児童に実施する際の小学生版道徳的規範意識尺度は社会的責任目標尺度の項目を除いた、妥当性の検証された22項目で構成されている。

3項 尺度作成手順

本節では情報モラル教育を行うために、「行動として身についたか測定する」という視点から、小学生版道徳的規範意識の測定尺度を作成する。作成は以下の手順で行う。

3種の知識による情報モラル判断学習を実施するための道徳的規範意識尺度の作成とそれに基づく学習者の類型化(玉田,2004)を参考に小学生版道徳的規範意識尺度を作成する。

作成した小学生版道徳的規範意識を他の妥当性の検証されている尺度を用いて、さらに項目選定を行う。

妥当性の検証された小学生版道徳的規範意識から、社会的責任尺度を除いたものを完成版とする。

4項 小学生版道徳的規範意識尺度の内容

道徳的規範意識尺度(玉田,2004)はすでに開発されている。しかし、対象が高校生なので小学生に適応するのは難しいと考えた。また、小学生の道徳観を測定する尺度はこれまでに開発されていない。

本研究では、玉田の作成した道徳的規範意識尺度をもとに、小学生版道徳的規範意識尺度を作成する。

項目の収集と検討

尺度項目の収集は以下の手順で行った。まず尺度項目は既にある道徳的規範意識尺度において小学生の道徳観を測る上で足りないと考えられる項目の検討を関西情報モラル研究会に依頼し、追加した。また、追加すると同時に小学生には難しい文章、内容の書き直し、必要ないと考えられる文章の削除をした。

その結果、合計項目34項目を小学生版道徳規範意識尺度の項目候補とした。

上記の手続きにより作成した道徳的規範意識尺度項目の信頼性と妥当性を検討するために、小学生にアンケート形式による質問紙調査を実施した。

調査では、小学生(5年生188名、6年生86名)を対象に、作成した小学生版道徳的規範意識尺度項目について、「非常に当てはまる」～「まったく当てはまらない」までの5件法で回答を求めた。また同時に妥当性を検証するために、桜井の児童用自己意識尺度、中谷の社会的責任目標尺度、下位尺度である規範遵守目標尺度を調査した。

項目分析

識別力の低い項目や他項目と等質性が低いものを取り除くために、以下の項目分析を行った。

まず、過度の偏りがある項目を取り除くために、項目の平均値と標準偏差を計算し、(平均値) - (標準偏差)が最小値を下回る項目と、(平均値) + (標準偏差)が最大値を上回る項目を調べた結果、過度の偏りがある項目は見られなかった。

信頼性と妥当性

玉田の『3種の知識による情報モラル判断学習を実施するための道徳的規範尺度作成とそれに基づく学習者の分類化』で、道徳的規範意識は「自分に関すること」「他人との関わりに関すること」「社会との関わりに関すること」の3つの下位項目に分けられるとした。小学生において、それぞれの道徳的規範意識尺度の項目が、尺度全体で測定しようとしているものと構成概念が同じかどうかを調べるために、調査で収集したデータを、因子分析する。構成概念妥当性を検討するために、小学生版道徳的規範意識尺度間、および、道徳的規範意識と他尺度との間の相関について分析した。その結果得られたものを以下にまとめる。

小学生版道徳的規範意識の下位項目にあたる、「自分にかかわること」「他人にかかわること」「社会にかかわること」を妥当性の確かなものと相関関係にあるか検証してみた。

まず、小学生版道徳的規範意識の「自分にかかわること」を測定する10項目は、児童用自己意識尺度と散布図を作製したところ概念的性質より正の相関が見られた。また同様に、「他人にかかわること」「社会にかかわること」の散布図を作成したところ正の相関が見られた。

各尺度に関して、妥当性のとれている尺度と何らかの関係があるので、「私的自意識の得点には、小学生版道徳的規範意識の自分にかかわる項目が影響している」という仮説を検証する。

私的自意識を独立変数、自分にかかわる10項目を独立変数としてステップワイズ法による重回帰分析を実行したところ、自分にかかわる10項目はそれぞれ正の有意な値を示した。以下表1 小学生版道徳的規範意識尺度の自分にかかわる項目と私的自意識尺度の重回帰分析に示す。また同様に、規範遵守尺度、向社会的規範意識も小学生版道徳的規範意識尺度と散布図を作成した結果、正の相関が見られた。各尺度の得点には、小学生版道徳的規範意識の他人にかかわる項目または、社会にかかわる項目が影響しているという仮説を検証する。その結果を表2, 3で表す。

この結果より、自分に関することを測る項目は、Q1, Q3, Q9, Q10, Q12, Q13の6項目とし、残りの項目は排除する。同様に、他人に関することを測定する項目は、Q24の1項目とする。また、社会に関することはQ31, Q34, Q33, Q27の4項目とした。

小学生版道徳的規範尺度は、自分に関すること6項目、他人に関すること1項目、社会に関すること4項目の合計11項目と、道徳的な行動を探るために児童用自己意識尺度10項目を追加した合計21項目とした。

これらの作成した尺度を用いて、実践授業を行った前後(2008年9月、2009年3月)、児童に情報モラル的な行動を身につけることができたかを心理尺度アンケートをとり、実践後2009年3月末にもう一度同じアンケートを実施した。その変化を態度の変容とする。

2項 評価指標の検討

実践前後に道徳的規範意識尺度を行った結果、態度としては以下の点に変容した。自分自身に関する項目として、実践前の調査では平均値は 19.73 であった。約半年後の実践後の調査では平均値が 20.74 になっていた。自分自身に関する項目としてクラスの平均値が 1.016 ポイント上昇した。同様に他人に関する項目として、実践前の平均値は 3.24 であったが、実践後の平均値は 3.54 となった。クラス全体の平均値が 0.3 ポイント上昇していた。しかし、社会に関する項目は、実践前は平均値 15.33 であったにも関わらず、15.03 となった。最後に私的自意識については、実践前は平均値 38.06 であったが、実践後 39.51 と上昇した。

この数値の変化からはそれぞれ以下のことが考えられる。まず、自分自身に関することについては個人情報や健康被害についての学習の領域で自分自身のことのように考えた結果だと思われる。また、他人関することも掲示板での他者意識によって向上したと考えられる。しかし、社会についての項目では、それぞれの情報モラルは社会に関連した出来事だが、児童が自分自身の問題と捉えるだけで学習が終わっているので、社会を意識したルール作りや、決まりを守ることが出来なかった。その結果、平均値が下がったのだと思われる。私的自意識の項目については、疑似体験を通じた学びによって、自分自身のことのように考えることが出来た結果だと考えられる。

今回の実践授業においては、「児童の実情に合わせた実践」さらに、「コミュニケーションを重視」という 2 点に主眼がおかれた実践である。そのためにカリキュラムの構成としては、クラス内でのルール作りが着目され、さらにそのための判断基準として自分自身や他人がどのように感じるのかということを考えるための授業が行われた。つまり、児童の現状から「自分自身に関すること」「他人に関すること」を考えさせるための授業が行われ、「社会に関すること」には触れられていない。そのような授業の中で、それに対応した項目の点数の増減が確認されたことは、尺度の信頼性を高める結果であると言える。

今回の実践の成果は、情報モラル教育に疑似体験を取り入れて学ばせた結果だと考えるが、実践対象者数が少ないので、有意差を求めることは出来ない。この点については、今後も実践を繰り返し、事例を増やしていく必要があるといえる。

5章 成果のまとめ

本研究の3年間の成果は以下の通り実施した。

- ・モデルとなるカリキュラムの選定
- ・態度を評価する指標の作成

態度を評価する指標の成果については、添付資料3を参考とする。

1. モデルカリキュラムの選定、実践

モデルカリキュラムの選定を行って一連の情報モラル授業プランを作成し、その実践を行った。まず、モデルカリキュラムの選定段階では、現場の教員の意見を取り入れ、文科省から出された「情報モラルキックオフガイド」を選択することが有用であることが示唆された。さらに、そのカリキュラムを実践する際にも児童の実情に合わせる事、コミュニケーションを重視した体験型の内容を行うことが重要であると考えられる。

そのような状況を踏まえて行った実践の中でも、知識、態度双方に変化が見られ、現状に合わせてカリキュラムを選択、構築し、進めていくことが有効であることが示された。

2. 評価指標の作成、検討

評価の項目を知識、態度に分けて評価指標の作成、検討を行った。知識に関しては、客観テストによるテストが有効であると考えられるため態度を図るための尺度の作成を中心に評価指標を作成した。態度を図るための指標としては尺度を作成し、その妥当性の検討を行った。その結果、授業の中で取り扱われた内容と対応した項目に関する増減が確認されたため、情報モラル教育における態度を図る尺度としては妥当なものであると考えられる。

6章 考察

モデルカリキュラムを使用し、評価バッテリーとしてそれを評価するための指標を作成した。モデルカリキュラムは文部科学省の提案するものを使用している。このモデルカリキュラムは授業実践者の意見が反映されているため、教員が児童に身につけさせたい考える力と授業目標が一致しており、学校現場のニーズに合ったカリキュラムであると考えられる。また、授業を受けた児童や実施したカリキュラムを評価するための指標として、心理尺度を用いた小学生版道徳的規範意識尺度を開発した。この尺度については、500名程度の対象に実施しているので信頼性と妥当性はあるといえる。この尺度を用いて実践を分析した結果、児童が力を身につけることができたか分かりにくかった情報モラル教育を視覚的に表すことができた。クラスで話し合い決めた目標と尺度の増減が一致しているため、尺度としての妥当性はあると思われる。ただし、今回は対象者が少なかつたために有意差を求めることはできなかった。

7章 課題

本研究では授業実践の期間を半年とした。理由としては、評価の指標となる心理尺度の効果を検証するために実践期間を短く設定し、他の影響をできる限り排除しようと考えたからである。しかし、その結果短い期間の実践となつたため、態度の変容があまり見られなかつた。また、同じカリキュラムを他クラスで実施し、カリキュラムとしての効果を検討しようとしたが、それぞれのクラスの抱える問題が大きく異なつたため、実状に合わせるという点において同じカリキュラムを実践することは出来なかつた。そこで、1つのクラスに絞り実践をすることにした。その結果、今回は標本数が少なくなつたため、有意差を求めることはできなかった。信頼性を担保するためには同じカリキュラムをもとにした実践を3クラス程度実践しなければならない。

8章 展望

本研究では、実践者が考える情報モラル教育は、文部科学省の提案するモデルカリキュラムと求める力が一致していることが分かった。実践するのであれば、キックオフガイドを参考にすることが良いと考える。ただし、実践についてはクラスの実情に合わせた実践をする必要がある。実情に合わない実践を行うと児童は授業のイメージが持てず、理解することが難しくなる。

また情報モラル教育の評価は知識と態度で行わなければ、児童が身に付けた力を測定することはできない。知識テストについては正誤問題等たくさんあるが、授業のアウトプットで見する方法もある。ただし、それだけでは態度を測定することはできないので、本研究で作成した小学生版道徳的規範意識尺度を使用すると良いかと思われる。本研究で作成した尺度は、カリキュラムに依存しないので、情報モラルの実践全般で使用できると考えている。

これらの研究を通して、情報モラル教育の発展に貢献したといえる。

参考文献

1. 平成 20 年「通信利用動向調査」の結果(2009 年 4 月 29 日現在),総務省,http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/02tsushin02_000001.html
2. 子どもの携帯電話等の利用に関する調査」の結果について(2009 年 4 月 29 日現在),文部科学省,http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/21/02/1246177.htm
3. 岡村久道(2009)インターネット関連法律の全体動向,財団法人インターネット協会(監),インターネット白書 2009:pp78-79, impress R&D
4. 上田義幸(2006), 道徳教育としての情報モラル教育の可能性(1)-情報行動に関する意識調査の探索的分析-, pp137-152, 四天王寺国際仏教大学, 四天王寺国際仏教大学起要 第 42 号
5. 出口拓彦(2005), 死語に対する規範意識・集団規範の認知と頻度との関連-公的・私的自意識および座席位置に着目して-, 藤女子大学紀要 第 11 部: pp. 13-18, 藤女子大学
6. 加藤明(2004), 授業づくりと評価-授業を支える評価の考え方-, 実践教育評価辞典, 梶田叡一、加藤明(監・著):pp22-24, 文溪堂
7. 財団法人コンピュータ教育開発センター(2008), 情報モラル教育のための調査研究事業 情報モラル指導セミナーの開催等 実施報告書, 全 98 頁, 文部科学省委託, 財団法人 コンピュータ教育開発センター

添付資料

- 添付資料 1・・・実践前情報モラル調査アンケート
- 添付資料 2・・・実践カリキュラム変更点
- 添付資料 3・・・道徳的規範意識尺度
- 添付資料 4・・・クラスの主な意見：ケータイに関して
- 添付資料 5・・・情報モラル実践者コメント

添付資料 1 : 実践前情報モラルアンケート

次の質問に、自分に一番よく合う答えを、えらんで、あてはまるところにつけてください。みなさんが思ったままを素直に答えてください。

(1) 携帯電話を使ったことがありますか。 (ある ・ ない)

(次の 2 つの質問は携帯電話を持っている人だけ答えてください)

(1-1) 携帯電話で使う機能は何ですか。(すべて答えて下さい)

(インターネット ・ 電話 ・ メール)

その他 ()

(1-2) 1日どれくらい使いますか。 (分 ・ 回)

(次の質問は携帯電話を持っていない人だけ答えてください)

(1-3) 携帯電話をほしいと思いますか。 (はい ・ いいえ)

(2) 家にパソコンがありますか。 (はい ・ いいえ)

(3) 家でパソコンを使ったことがありますか。 (はい ・ いいえ)

(次の質問はパソコンを使う人だけ答えてください)

(3-1) パソコンで何をしますか。 (インターネット ・ メール)

その他 ()

(3-2) 1日パソコンをどれくらい使いますか。 (30分以内 ・ 1時間以内 ・ それ以上)

(3-3) パソコンは家のどこにありますか。 (自分の部屋 ・ 両親の部屋 ・ その他)

(3-4) 誰とパソコンを使いますか。 (一人で使う ・ おうちの人と)

(次の質問はパソコンが家にあるけど使わない人だけ答えてください)

(3-5) パソコンを使いたいと思いますか。 (はい ・ いいえ)

(3-6) なぜパソコンを使わないのですか。

(おうちの人に禁止されているから ・ パソコンの使い方がわからないから ・ 使っていて困ったことがあったから ・ 今は使う意味がないから)

(5) 携帯電話を使っていて困ったことはありますか。

(ある ・ ない ・ 使わないから分からない)

(次の質問は困ったことがある人だけ答えてください)

(5-1) 知らない人から電話がかかってきて困ったことがある。 (ある ・ ない)

(5-2) 知らない人からメールがきて困ったことがある。 (ある ・ ない)

(5-3) その他に困ったことがあった人は書いてください

()

(6) パソコンを使っていて困ったことはありますか。

(ある ・ ない ・ 使わないから分からない)

(次の質問は困ったことがある人だけ答えてください)

(6-1) いやな気持ちになるホームページを見たことがある。(ある ・ ない)

(6-2) いやな気持ちになる言葉を使った掲示板を見たことがある。(ある ・ ない)

(6-3) その他に困ったことがあった人は書いてください

()

添付資料 2:実践カリキュラム変更点

実践	カリキュラム目標	変更点
<p>ネット利用のルールをみんなで作ろう (実践事例 No.122 / アイデア事例 No.718 より)</p>	<p>カリキュラムが目標とする情報モラルの学習目標・学習活動</p> <p>他人や社会への影響を考えて行動する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手への意識を持った言葉づかいで、Web 上の情報共有ツールに書き込みができる <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トラブル事例の原因が何かを考える ・どのようにすれば、トラブルが起きなかったかを考える ・インターネットを利用する際の、ルールやマナーを作ってみる <p>協力し合ってネットワークを使う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力し合って作業を行う 	<p>- 実践事例 No.122 にあった目標「g3-1 不正使用や不正アクセスされないように利用できる」の項目の変わりに、アイデア事例 No.718 の「i2-1 協力し合ってネットワークを使う」を取り入れた。</p> <p>〔理由〕今回は掲示板に単純な cgi を使ったため、No.122 が想定したような ID とパスワードの個人認証の管理は必要にならなかったため。</p> <p>- 実践事例 No.122 では「インターネットを利用する際に生かせるルール」とあったが、「ケータイやインターネットを利用するためのルール」に変更した。</p> <p>〔理由〕取り上げた事例 (http://sweb.nctd.go.jp/support/jirei/im910161.html) がケータイのトラブルを前提にしているのに加え、子どもにとってケータイも同様に身近であると感じたから。</p>
<p>インターネットの情報について考えよう(実践事例 No.113 / アイデア事例 No.722 より)</p>	<p>情報モラルの学習目標・学習活動</p> <p>情報には誤ったものもあることに気づく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報をすぐに鵜呑みにせず、調べてみる必要があることを理解する。 <p>不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報の中には、モラルに反するものや誤ったものがあることを知る。 ・家族に相談してから行動しないと、危険な目にあうことを知る。 <p>個人の情報は、他人にもらさない</p>	<p>- 実践事例 No.113 では 7 つの事例を「説明を加えながら進めていく」とあったが、子どもたちが各自で事例の Web ページを閲覧し、意見を掲示板に書き込む形式に変更した</p> <p>〔理由〕元々の実践事例の対象学年が 3 年生だったのと異なり、本単元を行う 5 年生という発達段階では、子どもたちが各自で Web ページを見て、判断する機会を与えた方が妥当だと考えたから。また、前時でも同じ CGI の掲示板を使っているため、掲示板への書き込みに抵抗は少ないと考えたから。</p> <p>- アイデア事例 No.722 では「大人に相談して相談できるページか判断してもらうことも必要」とあったが、自分たちで考える必要性も付加した。</p> <p>〔理由〕今後、思春期に入っていく子どもたちに、ただ「大人と相談しろ」というよりも、自分たちで判断する基準をしっかりと与えておく必要があると考えたから。</p>
<p>掲示板の使い方について</p>	<p>相手への影響を考えて行動する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示板でのモラルある情報の扱い方を知り、 	<p>- アイデア事例 No.077 では低学年向けの教材「さるおくと学ぼう」</p>

<p>て考えよう (実践事例 No.070 / アイデア事例 No.077 より)</p>	<p>そのように行動できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・受け手の気持ちを考えて情報発信する。 ・ネットワークで誹謗中傷を行わない。 <p>自分の情報や他人の情報を大切にする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報を扱うときには、その先に相手がいることに気づき、相手を思いやる気持ちを持って行動しようとする。 <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示板での情報の送受信時に守るべきルールやマナーを理解する。 	<p>(http://www2.odn.ne.jp/yuki-yuki/menu.html)であったが、5年生という発達段階を考慮して 独立行政法人教員研修センターの「情報モラル研修教材 2005」(http://sweb.nctd.go.jp/2005/taiken/contents/index08.htm)から中学生向けの教材を採用することにした。</p> <p>〔理由〕今回選んだ教材「地域の掲示板」は、掲示板上で誹謗・中傷を事例にする点では「さるおくん」と同様であるものの、それが法的な責任を問われるというより深刻な事例である。これから実生活の中でパソコンやケータイで掲示板などに触れていく機会が増える時期の子どもたちにとっては、知識として押さえておいてほしい内容である。</p>
<p>個人情報を大切にしよう(実践事例 No.031 より)</p>	<p>個人の情報は、他人にもらさない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人の情報は、安易に他人にもらしてはいけないことを知る。 ・なぜ、個人情報を安易にもらしてはいけないのかの理由がわかる。 	
<p>健康に気をつけて情報機器を使おう(アイデア事例 No.713 より)</p>	<p>健康のために利用時間を決めて守る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長時間使い続けると健康によくないことを知る。 	
<p>著作権について考えよう(実践事例 No.091 より)</p>	<p>情報にも自他の権利があることを知り、尊重する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・著作権の意味を知る。 ・他人の著作権を大切にすることは自分の著作権を大切にするにつながることを知る。 <p>自分の情報や他人の情報を大切にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品と同様、他人の作品も大切にする。 	

添付資料3: 道徳的規範意識尺度

次の質問には、どれも「どんなときもあてはまらない」「あまりあてはまらない」「どちらともいえない」「ときどきあてはまる」「いつもあてはまる」の5つの答えがあり、その下に1 2 3 4 5と数字が書いてあります。

5つの中から、いつも自分に一番よく合う答えを、一つだけえらんで、その下の数字に○をつけてください。これはテストではありませんので、みなさんが思ったままを素直に答えてください。

選択肢

1. どんなときもあてはまらない
2. あまりあてはまらない
3. どちらともいえない
4. ときどきあてはまる
5. いつもあてはまる

1
 2
 3
 4
 5

1 テレビを見ていて知らないことがある時には、新聞や本などで調べるようにしている。

1	2	3	4	5

2 買い物のときには、返されたオツリに間違いがないかどうか確認している。

1	2	3	4	5

3 欲しい物があっても、すぐに必要でなければがまんする。

1	2	3	4	5

4 欲しいものがある時には、すぐに手に入れようとする。

1	2	3	4	5

5 お友だちと遊びに出かけたくても、宿題が残っていると遊びに行くのを我慢する。

1	2	3	4	5

6 どうしてもやらなければならないことがある時は、お友だちから誘われても遊びに行くのを我慢する。

1	2	3	4	5

7 人に何かを説明するときには、相手に分かりやすいかどうかを考えながら話す。

1	2	3	4	5

8 先生から注意されたことは、きちんと守る。

1	2	3	4	5

- | | | | |
|----|---------------------------------------|---|--|
| 9 | クラスのルールや学校のルールに違反するようなことは絶対にしない。 | 1 2 3 4 5 | |
| 10 | 学校に持って行ってはいけないと決められたものは、持っていかない。 | 1 2 3 4 5 | |
| 11 | 友だちがクラスのルールや学校のルールをやるようなことをしていたら注意する。 | 1 2 3 4 5 | |
| 12 | いま、自分がどんな気持ちなのか、考えることがありますか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 13 | 自分のしたことや言ったことを、あとから反省してみるがありますか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 14 | ほかの人を見るように、自分のことを考えてみるがありますか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 15 | 自分がかわると、すぐに自分で気がつく。 | 1 2 3 4 5 | |
| 16 | 自分がほんとうにしたいことは何だろうかと、考える。 | 1 2 3 4 5 | |
| 17 | 自分のことを、じっくり考えてみるがある。 | 1 2 3 4 5 | |
| 18 | 自分の考えを、はっきりさせておきたい方ですか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 19 | みんなと意見がちがっても、自分はぜったいこう思う、と言うことがありますか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 20 | ものごとを、あまりじっくり考えない方ですか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 21 | 自分が正しいと思ったことは、やりとげようとしませんか。 | 1 2 3 4 5 | |
| 22 | 気分がかわると、すぐに自分で気がつきますか。 | 1 2 3 4 5 | |

添付資料 4: クラスの主な意見: ケータイに関して

実践	カリキュラム実施反省点
1	<p>学習課題として「ケータイやインターネットを利用するためのルール」を作ることとしたものの、「自分が守る」という意識を十分にもたせることができなかった。そのため、単元の最後に「保護者にもルールを連絡して、守ってもらいます」と言った時点で慌て出す子どもも見られた。第1時の導入で、「自分たちが守る」という課題意識をより明確に持たせる必要があった。</p> <p>書き込みとして各班が作ったルールのなかには、もう少し検討が必要なものも少なくなかった。そこで、今回の単元だけでルールを完成させるのではなく、しばらく検討期間を設けることにした。その間に、別の授業を通して得た知識や学習した成果を掲示板に反映させていくようにし、最終的に「自分たちが守る」ルールとして全員が納得できる形にしていきたい。</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今回の単元で使用した Web ページの中には、個人情報を登録するボタンや商品を購入するボタンが含まれており、そのリンク先には結果を警告するページが作られていた。実際に子どもたちがクリックしてみることも重要な「体験」と考えて自由にさせたもののリンク先の警告ページに子どもたちの注意が傾倒していたようにも感じられた。結果を予測し、元ページの情報の真偽をより深く考えるためには、子どもたちに閲覧させる際に、「登録」や「購入」ボタンのクリックを制限してもよかったかもしれない。 ・ 掲示板への書き込みに関しては2回目であったが、まだ相当な時間を要した。そのため、学習活動の で予定していた「友だちの書き込みへの返信」はほとんどできていない。また、書き込んでいる文を見ると、短い話し言葉や半角カタカナなど、印象の悪いものが多い。掲示板に書き込む際の注意点なども、今後考えていきたい。 ・ 書き込みの内容を見ると、「Web ページの情報が嘘だから信じてはいけない」といった内容が多かった。確かに、「正解」であり、“Web 上にある情報も懐疑的に見なければいけない”という意識は芽生えているだろう。一方で、情報の真偽を決める根拠として、子どもたちは「普通に考えればわかる」といった言葉を口にしていった。大人も最終的には常

	<p>識で判断するのに違いはないのだが、子どもたちの「普通」感覚の未熟さを自覚させることも必要であったように感じる。</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画のように台詞やアニメーションが提示される教材に、子どもたちは興味をもって取り組むことができた。その後、自分たちが過去2回の授業で書き込みを行ってきた掲示板を見ることで、より身近な問題として学習課題を考えられた。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 子どもたちが書いていた掲示板の書き込みの中に、「ばーか」と書いているものがあった。多くの子どもたちから、「これはよくない」という意見が出たのだが、書き込み主として記されていた名前（ニックネーム）の子どもは、実際にその書き込みをしていないことが授業中にわかった。そこで、一瞬犯人さがしになりかけたが、全体の場でのような追求が行われぬように配慮した。結果的には、「なりすまし」の事例をいくつか紹介して、学習を広げることができた。
4	<ul style="list-style-type: none"> ・ メールアドレスや電話番号などの個人情報が流出した場合、「変えればいい」といった意見が子どもたちからあがった。「では、名前や住所は？」と投げかけると、真剣に悩む子が多く見られ、「家の人に迷惑をかける」といった意見もあがった。自分だけの問題でなくなってしまう怖さも含めて、学習課題を考えることができたのではないかと思われる。
5	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の導入時に、「ゲームをやるときのルール」があるかどうかを確認したところ、ほとんどの子どもの家庭で、プレイ時間の制限などが決められていた。そこから、「やりすぎてはいけない理由は？」と発問していったところ、子どもたちからさまざまな発表を得ることができた。
6	<ul style="list-style-type: none"> ・ ワークシートを用意してビデオ教材のポイントである「勝手にコピーしてはいけない」「勝手に使ってはいけない」「勝手に作りかえてはいけない」の3点を繰り返し復唱することで、単純化した定義ではあるが、「著作権」の存在が子どもたちに定着したのではないかと思われる。 ・ 「自分のかいた絵にも著作権があるとわかって驚いた」自分で楽しむために使うだけな

	<p>らば例外になることがわかった」といったように、実生活との結びつきから感じたことをワークシートに書くことのできる子どもが見られた。</p>
7	<ul style="list-style-type: none"> ・ ルール（別紙参照）を作る際の指標として、「ケータイ」「パソコン」「TV,ゲーム」の3つにしばったものの、子どもたち全員に最も身近な問題となる「TV,ゲーム」に対する関心がいちばん高かった（一週間かけてのチェックリストの感想にもこれらに関するものが一番多かった）。一日にゲームをする時間やTVを見る時間に制限を設けるか、設けるならば何時間かなどといったところで、まとまらなくなったので、最終的には各家庭で相談して決めることとした。 ・ チェックリストの記録によると、ほとんどの子どもが1週間ルールを守ることができたと回答していた。

添付資料5: 情報モラル実践者コメント

実践	カリキュラム実施反省点
1	<p>学習課題として「ケータイやインターネットを利用するためのルール」を作ることとしたものの、「自分が守る」という意識を十分にもたせることができなかった。そのため、単元の最後に「保護者にもルールを連絡して、守ってもらいます」と言った時点で慌て出す子どもも見られた。第1時の導入で、「自分たちが守る」という課題意識をより明確に持たせる必要があった。</p> <p>書き込みとして各班が作ったルールのなかには、もう少し検討が必要なものも少なくなかった。そこで、今回の単元だけでルールを完成させるのではなく、しばらく検討期間を設けることにした。その間に、別の授業を通して得た知識や学習した成果を掲示板に反映させていくようにし、最終的に「自分たちが守る」ルールとして全員が納得できる形にしていきたい。</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今回の単元で使用した Web ページの中には、個人情報を登録するボタンや商品を購入するボタンが含まれており、そのリンク先には結果を警告するページが作られていた。実際に子どもたちがクリックしてみることも重要な「体験」と考えて自由にさせたもののリンク先の警告ページに子どもたちの注意が傾倒していたようにも感じられた。結果を予測し、元ページの情報の真偽をより深く考えるためには、子どもたちに閲覧させる際に、「登録」や「購入」ボタンのクリックを制限してもよかったかもしれない。 ・ 掲示板への書き込みに関しては2回目であったが、まだ相当な時間を要した。そのため、学習活動の で予定していた「友だちの書き込みへの返信」はほとんどできていない。また、書き込んでいる文を見ると、短い話し言葉や半角カタカナなど、印象の悪いものが多い。掲示板に書き込む際の注意点なども、今後考えていきたい。 ・ 書き込みの内容を見ると、「Web ページの情報が嘘だから信じてはいけない」といった内容が多かった。確かに、「正解」であり、“Web 上にある情報も懐疑的に見なければいけない”という意識は芽生えているだろう。一方で、情報の真偽を決める根拠として、子どもたちは「普通に考えればわかる」といった言葉を口にしていった。大人も最終的には常識で判断するのに違いはないのだが、子どもたちの「普通」感覚の未熟さを自覚させることも必要であったように感じる。
3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画のように台詞やアニメーションが提示される教材に、子どもたちは興味をもって取り組むことができた。その後、自分たちが過去2回の授業で書き込みを行ってきた掲示板を見ることで、より身近な問題として学習課題を考えられた。 ・ 子どもたちが書いていた掲示板の書き込みの中に、「ばーか」と書いているものがあった。多くの子どもたちから、「これはよくない」という意見が出たのだが、書き込み主として記されていた名前（ニックネーム）の子どもは、実際にその書き込みをしていないことが授業中にわかった。そこで、一瞬犯人さがしになりかけたが、全体の場でそのような追求が行われないうように配慮した。結果的には、「なりすまし」の事例をいくつか紹介して、学習を広げることができた。

4	<ul style="list-style-type: none"> ・メールアドレスや電話番号などの個人情報が流出した場合、「変えればいい」といった意見が子どもたちからあがった。「では、名前や住所は？」と投げかけると、真剣に悩む子が多く見られ、「家の人に迷惑をかける」といった意見もあがった。自分だけの問題でなくなってしまう怖さも含めて、学習課題を考えることができたのではないかと思われる。
5	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の導入時に、「ゲームをやるときのルール」があるかどうかを確認したところ、ほとんどの子どもの家庭で、プレイ時間の制限などが決められていた。そこから、「やりすぎではいけない理由は？」と発問していったところ、子どもたちからさまざまな発表を得ることができた。
6	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートを用意してビデオ教材のポイントである「勝手にコピーしてはいけない」「勝手に使ってはいけない」「勝手に作りかえてはいけない」の3点を繰り返し復唱することで、単純化した定義ではあるが、“著作権”の存在が子どもたちに定着したのではないかと思われる。 ・「自分のかいた絵にも著作権があるとわかって驚いた」「自分で楽しむために使うだけならば例外になることがわかった」といったように、実生活との結びつきから感じたことをワークシートに書くことのできる子どもが見られた。
7	<ul style="list-style-type: none"> ・ルール（別紙参照）を作る際の指標として、「ケータイ」「パソコン」「TV,ゲーム」の3つにしぼったものの、子どもたち全員に最も身近な問題となる「TV,ゲーム」に対する関心がいちばん高かった（一週間かけてのチェックリストの感想にもこれらに関するものが一番多かった）。一日にゲームをする時間やTVを見る時間に制限を設けるか、設けるならば何時間かなどといったところで、まとまらなくなったので、最終的には各家庭で相談して決めることとした。 ・チェックリストの記録によると、ほとんどの子どもが1週間ルールを守ることができたと回答していた。