

[教育方法一般]

情報化の光と影を関連させて合理的判断力を養う情報モラル指導

—体験した活用場面をもとに話し合うルール作り活動を通して—

水谷 徹平*

1 はじめに

平成20年に総務省が行った通信利用動向調査では、6～12歳のインターネット利用率は68.9%、その後13歳から49歳までは95%を超えるという結果が示されている。子どもたちは、膨大な情報が行き交う社会を生きていくことが分かる。

勤務校では、上学年を中心にネットワークを活用し、調べ学習で情報を収集・選択している。そして、調べた情報を新聞やレポートに加工してまとめたり、プレゼンテーションやポスターセッションで発信したりして情報を活用している。これまではこういった活動の中で、不適切な活用があった場合、事後指導的に「～してはならない」と指導し、コンピュータ使用の制限・禁止といった規制がされていた。しかし、校内で学習と関係ないwebサイトへアクセスしたりする子どもは多く（表1）、家庭でも6年生の複数名がチャットルームの中でやり取りをする過程で、なりすましを行って偽りの発言をし、嫌な気持ちにさせる場面があったことが報告されている。家庭でもインターネットをルールなく自由に利用している40%の子どもを含め、91%の家庭でコンピュータが使われている（平成21年度調査、図1）。

学習指導要領解説道徳編には、「情報モラルとは情報社会で適正な活動を行うためのもとになる考え方と態度ととらえることができ、その内容としては、個人情報保護、人権侵害、著作権等に対する対応、危険回避やネットワーク上のルール、マナーなどが一般に指摘されている。～中略～例えば、情報モラルに関する題材を生かしたり、情報機器のある環境を生かしたりするなどして指導に留意することが求められる」とある。小学生から段階的に身に付ける必要がある情報モラルとは、身に付ける必要のある考え方や態度である。

中村らは情報モラルについて、「教師から一方的に知識を与えるだけでは定着は難しい」とし、「体験し、感じ、気付いて、子ども自らが涵養していくことで初めて、意識や態度の定着が図られる」と述べている。日常生活や学習の中で問題が起こったとき、教師の側から規制をかけるのではなく、子どもたちに話し合わせ、考えさせることで、判断力は身に付いていくであろう。取り上げる情報モラルの内容をより児童の身近のものにするためには、実体験と関連付けて問題意識をもたせ、適切な行動を考えることで、今後、情報化の影の部分に出会った時に、どうすべきか自ら判断し、行動する子どもを育てるために本主題を設定した。

中村らは情報モラルについて、「教師から一方的に知識を与えるだけでは定着は難しい」とし、「体験し、感じ、気付いて、子ども自らが涵養していくことで初めて、意識や態度の定着が図られる」と述べている。日常生活や学習の中で問題が起こったとき、教師の側から規制をかけるのではなく、子どもたちに話し合わせ、考えさせることで、判断力は身に付いていくであろう。取り上げる情報モラルの内容をより児童の身近のものにするためには、実体験と関連付けて問題意識をもたせ、適切な行動を考えることで、今後、情報化の影の部分に出会った時に、どうすべきか自ら判断し、行動する子どもを育てるために本主題を設定した。

2 研究の目的

本研究では、自校版「情報教育で目指す子どもの姿」を作成し、各学年で学習する「情報化の光の部分にかかわる体験」と「影の部分」を関連づけやすくする。それをもとに体験した活用場面をもとに話し合うルール作り活動を行う。判断の根拠を述べる場を設定することで、より高次の合理的判断力を養うという一連の活動の有効性を検証する。

3 実践の視点

(1) 情報化の光と影を関連づけるための自校版「情報教育で目指す子どもの姿」作成

情報モラルにかかわって、小学校で指導すべき内容について網羅された教科書や副読本はない。本実践を行うにあたり、実態にあわせて情報活用・情報モラル双方の目指す子どもの姿や活動イメージを設定し、指導する上で関連させる必要性を感じた。そこで、職員研修の中で「情報教育で目指す子どもの姿」作成を計画した。目指す姿は「情報

表1 校内での不適切なweb閲覧（平成20年度）

閲覧内容	
アダルトサイト	148件
グロサイト	78件
個人名の検索	1267件
チャットルームへのアクセス	10件
学校裏サイト	1件
動画サイト (youtube)	48件

閲覧時間	
休み時間	1329件
授業時間	223件

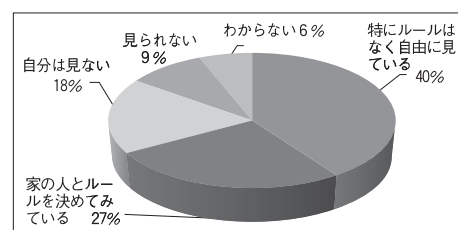


図1 家庭でのインターネット利用（平成21年度、5年生80名）

* 長岡市立上組小学校

活用の実践力」と「情報化社会に参画する態度」に分けられる。本研究の目指す姿にかかわる「情報化社会に参画する態度」については、「情報に対する態度」・「情報モラル」の2観点とする。それぞれ「発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども」・「影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども」と学年を貫く目指す姿を設定した。そして、それぞれ低学年・中学年・高学年の発達段階に合わせた目指す姿をできるだけ具体的に設定していった。(表2)

「情報化社会に参画する態度」の目指す姿を「情報活用の実践力」と関連付け、相互に関連させながら指導を行う。

(2) 体験した活用場面をもとに話し合うルール作り活動

平成20年度については、ネットワーク上でのモラルを指導する4・5・6年生の9学級について、学年の実態に応じた合理的判断力を養うことを目的として、情報教育担当である筆者が指導を行った。各学年で行う題材と、関連する目指す子ども像は表3の通りである。

「体験した活用場面をもとに話し合う」とは、実際の学習活動の中で情報活用場面から、情報化の影の部分をはき合わせることである。家庭での情報機器の操作体験の有無により、体験や知識に大きな差がある子どもたちでも、共通の経験をもとに学びが成立すると考えられる。

「ルール作りを行う」とは、有益に情報活用していくための「気を付けるポイント」を探し、どう判断し行動すべきかを選

択する考えと理由を述べ合うことで、学級の共通ルールとする活動である。例えば、「電話で、学年委員を名乗る人から、今度の保護者会の資料を送るから、保護者の名前と住所を聞かれた時、どうするか」を考える際に、「教えない」という意見が出たとする。その理由が「お母さんが住所や電話を教えてはいけないうって言っていたから」や「個人情報流出して、ダイレクトメールや電話が頻繁に届くかもしれないから」などを出し合い、ただ適切な行動を選ぶのみでなく、どうしてそう考えたかに重点を置いて合理的に判断する過程を学級全体で経験する。このことで、どう判断すればよいのかという考え方を身に付けることができると考えた。

(3) 高次の合理的判断力を養うため、判断の根拠を述べる場を設定

村井は道德的判断力を3種類に分類している。それを踏まえ松田は、その3種の知識を情報モラルにあてはめている。1つは「道德的知識」で、時代を超えて普遍の人間として守るべき知識である。もう1つは「状況の知識」で、情報社会の特性や技術的な限界等の知識である。この2つの組み合わせに基づいて行われる判断のための考え方を「合理的判断の知識」と呼んでいる。玉田らは、この3種の知識による指導法が、新規事例の判断やある程度の道德性を有する学習者の態度形成に有効であると述べ、情報モラルに特化し、道德的規範知識の評価尺度の開発を検討する必要があるとしている。本研究では、この「合理的判断の知識」を生かし、実践力として適切に行動しようとする態度を「合理的判断力」と呼ぶこととする。「合理的判断力」は「合理的判断の知識」を獲得し、実体験を元に、より適切に行動しようとする関心・意欲を包括した「問題意識」が加わることで培われると考える。(図2)

表2 自校版「情報教育で目指す子どもの姿」(情報化社会に参画する態度にかかわる部分の抜粋)

観点・要素	情報化社会に参画する態度	
	情報に対する態度	情報モラル
目指す子どもの像	発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども	影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども
低学年	<input type="checkbox"/> 相手が何を伝えたいかを想像し、共感的に関心とする <input type="checkbox"/> 学校探検でみつけたことを聞(場面)で、家庭科室の意味が分からなかったけれど、どういことをわがうとく聞く <input type="checkbox"/> なかなか大きな声で発言できない友達の見え、「聞こえませんか」と責めるのではなく、あいづちをうったり助ましたりして聞く	<input type="checkbox"/> 相手がいいやな気持ちにならないように考えて行動する <input type="checkbox"/> 休み時間に遊んでいて自分の思い通りいかないとき、たいたり悪口を言ったりせず、相手に伝わるように気持ちを伝えようとする <input type="checkbox"/> 友達が授業中に答えた意見が間違っているときに、ばかにする態度をとらない
	<input type="checkbox"/> 情報の確かさを意識し、何を伝えようとしているかを考える態度を身につける <input type="checkbox"/> 「12月1日に大地震が起こる」といった友達から聞いた噂を、面白がって他の友達にも伝えてしまうのではなく、本当のことかどうかや噂が広がるかどうかを考えると、確かめようとする <input type="checkbox"/> 理科で星の動きを調べているとき、教科書では月は東から西へ動いて書いているのに、見た本には月は地球の周りをまわっていると言っていたとき、複数の本やwebサイト、信頼できる人などから情報を集めて本当はどうかを考える	<input type="checkbox"/> 言動の影響を想像し、相手の気持ちを考えて行動する態度を身につける <input type="checkbox"/> 黒板に人の悪口を書かれているとき、書かれた人をいやな気持ちにさせるだけでなく、たさんの人を見て影響を受けたり、無責任でひどいことを考えた時、先生に伝えたり書かれた人に声をかけたりする <input type="checkbox"/> 学級のお楽しみ係が計画した遊びが自分かしたいものじゃなかった時に、お楽しみ係やみんなの気持ちを考え、その場ではみんなと一緒に行動する
中学年	<input type="checkbox"/> 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける <input type="checkbox"/> ネット上のウェブや掲示板などの情報を、誰が何のために発信したのかを考え、必要と思ったら他の信頼できる情報源でも裏付けを取ってから情報を引用する <input type="checkbox"/> フィルタリングを通り抜けてアダルトサイトが表示された時、条例違反やログがのこるという理由ではなく、自分たちは見るべきではないページと判断して消す	<input type="checkbox"/> 自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネット、個人情報保護を大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身につける <input type="checkbox"/> 信用できない相手から、名前や住所・電話番号などを聞かれた時、悪用されるかもしれないと考えて、ネット上でもリアルな電話などでも個人情報を伝えない <input type="checkbox"/> リアルでもネット上でも、誰かの作品のまねをしたり調べた文章を写したりするときは、本人にまねていいかを聞いてたり、引用などを明示して使ったりする
	<input type="checkbox"/> 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける	<input type="checkbox"/> 自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネット、個人情報保護を大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身につける
高学年	<input type="checkbox"/> 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける	<input type="checkbox"/> 自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネット、個人情報保護を大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身につける

表3 各学年で行う取り立て指導の題材と、関連する学年における目指す子ども像

学年	題材名	関連する学年における目指す子ども像	
		情報化社会に参画する態度	情報活用の実践力
4年生	どっちはウソ!? ホンモノの情報を探せ! ~情報の確かさとは	<input type="checkbox"/> 情報の確かさを意識し、何を伝えようとしているかを考える態度を身につける。	<input type="checkbox"/> 知りたい情報を得るために、図書やwebサイトを利用して調べることができる
5年生	人の作品をまねていいの? ~著作権について考えよう~	<input type="checkbox"/> 自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネット、個人情報保護を大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身につける	<input type="checkbox"/> メディアの特性を考え、目的を達成するために効果的なメディアを選択・複合させて活用できる。
6年生	バレなければいいのかな? ~有害サイトについて学ぼう~	<input type="checkbox"/> 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける	<input type="checkbox"/> メディアの特性を考え、調べたいことを図書やwebサイト、インターネットなどを適切に活用して調べることができる

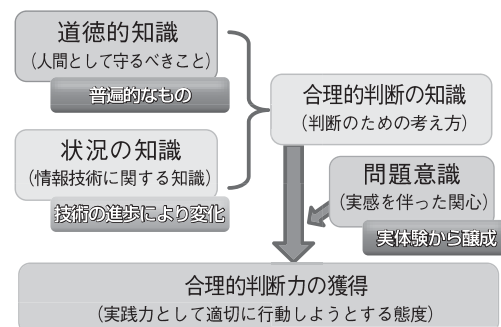


図2 情報モラルに関する合理的判断力獲得のモデル

道徳的知識から合理的判断をした場合、根拠とした道徳的知識の段階に違いがあることがある。本実践では、道徳的知識の評価を行うために、「主として自分自身に関すること(a)」、「主として他の人とかかわりに関すること(b)」、「主として集団や社会とかかわりに関すること(c)」について、レベル0から3までの評価尺度を設定した。

(表4) 前述の件で、「お母さんが住所や電話を教えてはいけないうって言っていたから」はレベル1 (b-1) と分類でき、「個人情報が出ると、ダイレクトメールや電話が頻繁に届くかもしれないから」は、より高度なレベル2 (a-2) であると言える。合理的判断に至った理由を重視した話し合いを考えたとき、より高次の道徳的知識の存在に気付くという意味がある。同じ学級の仲間があげる理由を知り、選択してルール化することで、より高次の合理的判断力を養うことができると考える。

4 実践と有効性の検証

(1) ホンモノの情報を探せ！～情報の確かさとは～(4年生)

① 川の長さを調べる実体験と情報の信頼性との関連付け

この実践で目指す子どもの姿は「情報の確かさを意識し、何を伝えようとしているかを考える態度を身に付ける」である。情報源や信頼性を確認して情報を活用するために必要なクリティカル・シンキングにもつながる指導といえる。

情報活用にかかわる実体験は、総合的な学習の時間に行った調べ学習「川のなぞをときあかせ！」である。GoogleEarthの閲覧やキーワード検索の方法を学習し、web上や書籍の情報などから、学区を流れる太田川や市内を流れる信濃川の源流、角田山や弥彦山・現在の新潟市が半島上にある1000年前の地図はなぜ現在と海岸線が違うのかなどを解き明かす活動である。この活動時に、調べた情報に差異が出るよう意図的にwebページを選択し、リンク集を作成し、閲覧可能にして参考にしてもよいと投げかけた。

影の部分にかかわる話し合いは、調べて分かることを発表する場面である。(図3) 情報源によって数値や記述内容が違うことから揺さぶりをかけ、情報の確かさを意識し、発信者が何を伝えようとしているかを考えて何に気を付けたら確かな情報を得ることができるのかを話し合いで考えた。

信濃川の長さについての発表では367km・153km・357kmと、異なる数字が発表された。(367kmは信濃川・千曲川を合わせた信濃川水系の長さだが掲示板の情報、153kmは千曲川を合わせない信濃川と名前が変わってからの川の長さ、357kmはある大学研究者のサイトの情報。誤植と思われる。今回は、悪意のないものを選択した。)

② 調べた結果が異なる川の長さについて問題意識をもつ子ども

子どもたちは自分の調べた数字にこだわりをもち、正当性を主張するために最初は自分の調べた情報源を見せて確かさを訴えていたが、すべての数字が確かに書いてあることを確認した後は、「このページは掲示板で誰が言っているか分からないから間違っているかもしれない」、「このページとこのページと、2つのページで言っているから正しいと思う」など、気を付けるポイントにかかわるような意見が出た。「それぞれのページや本はだれが作っているのかな」という発問から、ページや本の中の情報から作成者や発信者を探し出し、その信憑性についても話題が及んだ。

③ web上の発信者や意図を意識し、複数の情報源を確認しようとする子ども

話し合いをもとに、子どもたちが「webの情報について気を付けるポイント」についてシートに記入した。

シートへの記入内容は、指導前アンケートと比べると最も多かった「特にない(出てきたものを信じる)」という

表4 道徳的知識の評価尺度

評価尺度	道徳的知識 (人間として守るべきこと)		
	主として自分自身に関すること(a)	主として他の人とかかわりに関すること(b)	主として集団や社会とかかわりに関すること(c)
不適切な行動	レベル0	欲求に依存 自分の欲望のままに適切な判断を行わない	
適切な行動	レベル1	感情に依存(a-1) 自分がしたい(嫌だ)から	他社の価値・賞罰に依存(b-1) 誰かに叱られる(褒められる)から (無評価に)ルール・きまりだから
	レベル2	自己利益に依存(a-2) 自分にとって損(得)だから	他社評価に依存(b-2) 生活レベル集団の利益・秩序維持に依存(c-2) みんなのためにそのほうがいいと思うから
	レベル3	良心に依存(a-3) 正しく、良いことだと思うから	相手の気持ち・思いやりに依存(b-3) 公共の福祉・社会秩序維持に依存(c-3) 他人の権利や価値を尊重し、社会全体を考えて妥当だから

1 主観名 どちらがウソ/1 ホンモノの情報を探せ！～情報の確かさとは～		
2 わらい 情報の確かさを意識して、情報源の信頼性や発信者の意図を考える態度を身に付け、情報の選択をするときに気を付けることを考える。		
③ 疑問	○主な疑問・指示・活動 ・予想される児童の反応 ○調べたこと ・信濃川の長さは367kmとあることがわかった。 ・あれ奥の調べた数字と違うよ。 ・何が正しい情報なのかさうさ。	
④ 学習活動	○主観の発問・指示・活動 ・予想される児童の反応 ○調べたこと ・信濃川の長さは367kmとあることがわかった。 ・あれ奥の調べた数字と違うよ。 ・何が正しい情報なのかさうさ。	
⑤ 話し合い	○どの情報源が正しいのかを考えた。 ・それぞれのページや本はだれが作っているのかな。 ・この本は○出版社の○○さんが書いてるんだ。 ・このページは掲示板で誰が言っているか分からないから間違っているかもしれないよ。 ・本でもインターネットでも同じ数字だったから、これが正しいと思うよ。	
⑥ 発表	○発信者の存在やその意図について意識を向けよう。 ・この本は○出版社の○○さんが書いてるんだ。 ・このページは掲示板で誰が言っているか分からないから間違っているかもしれないよ。 ・本でもインターネットでも同じ数字だったから、これが正しいと思うよ。	
⑦ 振り返り	○webの情報について気を付けるポイントを考えてみよう。 ・特にない(出てきたものを信じる)じゃなくて、確かかもしれないと思うことも必要。 ・誰が言っているかを見て信用できるかどうかを判断する。 ・いくつかが言っていて、情報を比べることが大事だと思うよ。	
⑧ 評価	○「気を付けるポイント」を発表しよう。 ・学校のルール作りしよう。 ・情報をすぐに信じずに、作った人や、他の情報源でも確かめよう。	

図3 指導案～情報の確かさとは～

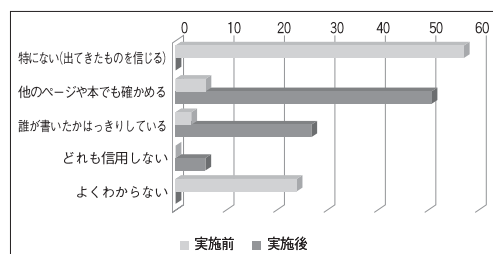


図4 web上の情報について気を付けるポイント

子はいなくなり（57→0人）、ほとんどなかった「誰が作ったものなのかを見ること」（6→51人）、「いくつかの情報を確認すること」（3→27人）が非常に多く記述されるという変容が見られた。（図4）

終末には、各自で考えた「気を付けるポイント」を発表し合い、ポイントをまとめて、「情報を調べたら、誰が作ったのか、他の情報も同じかを確認して使おう」という共通のルールが作られた。

本実践では、内容が情報に関する「状況の知識」の割合が高い。話し合いの中でポイントをつかみ、情報、特にweb上の情報についての気を付けなければいけない知識を身に付けることができたと考えられる。反面、「インターネット上の情報は信用できない」という子が0から6人と増加しており、この実践によって不信感をもってしまった子がいたので、事後指導を行ってweb上にも正しく有益な情報があることを確認した。

（2）人の作品を真似していいの？～著作権について考えよう～（5年生）

① 図工の作品制作と著作権との関連付け

この実践は、目指す子どもの姿「自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネチケット、個人情報などを大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身に付ける」を目指すものである。著作者の権利を守ることの大切さや理由を、実践を通じて考え合った。

情報活用にかかわる実体験は、図画工作のピクトグラム（絵文字）看板作りである。委員会ごとに学校をよりよくするためのメッセージ（例えば、「廊下を歩こう」、「ボールを使ったら片づけて」…）を、自分でデザインした色と図柄で段ボール工作し、学校に掲示する学習である。ピクトグラム作りでは、目的意識がはっきりしていたので、子どもたちは試行錯誤をしながらも願いをもって意欲的に活動していた。

アイデアスケッチを描き上げた段階で、メッセージが同じだとしてもデザインが似通ってしまうこともあり、また補色の学習から、目立つ色の組み合わせが同じという作品も自然に生まれた。

影の部分にかかわる話し合いでは、無断で真似をされた人の気持ちに思いを馳せ、人のアイデアを参考にすることや模写することに関して、「してもいいこと」と「しない方がいいこと」を考え、ルール作りを行う。

② 無断で真似をされる気持ちに思いを馳せ、憤りを感じる子ども

ピクトグラム作りで工夫をしたところを発表、自作資料をもとに勝手にうつされた人の気持ちに思いを馳せ、共有化した上で、「こんな真似のされ方をしたらあなたならどう感じますか」という発問で、アイデアスケッチを「友達がだまってうつしがきした」、「友達がだまって真似をしてそっくりにかきうつした」、「友達がだまって色をかえてかいた」、「友達の作品が少しでも同じところがある」、「友達が一部を真似をしていいかどうかを聞いて真似をした」など条件分けしたものを、オリジナルと少しだけ変えたピクトグラムとして提示し、平気なら0、許せないなら100の「怒り度メーター」で子どもたちに気持ちを表し、理由を発表する活動を行った。真似をしたことについては、どれについても6割近い憤りを感じていた。真似をしてはいないが自分の作品と同じになったところがあることについては2割ほどと数値が低かった。しかし、子どもたちの発表から、「×が同じ」といった記号などがたまたま重なったものについては特に憤りはないとのことであった。また、「真似をしてもいいのかを聞く」については、もっと憤りが少ないのではと予想していたが、79%と意外にも一番憤りが大きいと感じていた。（図6）

それぞれ「怒り度」を表現しあった時には、「え、なんで?」「これはいいんじゃないの?」などの声も多く、人によって嫌な気持ちになることが違うことに気付くことができた。「真似をしてもいいのかを聞く」について「相手から許可を取れば真似をしてもいい」、「真似はとにかくするべきではない」という意見に分かれて議論は盛り上がった。

③ 作品制作者の気持ちから、ルールを一般化する子ども

「真似をされたら嫌な気持ちだから」（a-1）、「真似をしたら先生に怒られるから」（b-1）、「真似をしたら友達に嫌

1 主題名 人の作品をまねていいの？～著作権について考えよう～		
2 ねらい 無断で真似をされた人の気持ちに思いを馳せ、人のアイデアを参考することや模写することに関して、「してもいいこと」と「しない方がいいこと」を考える。		
3 展開		
学習活動	○主な発問・指示・活動 ・予想される児童の反応	●教師の支援と指導上の留意点 ○資料・準備物など
導入	○ピクトグラム作りで工夫をしたところを発表する。 ・デザインで飾っているボールを工夫したよ。 ・目立つ黄色と赤色を組み合わせさせてみたよ。 ・段ボールを組み合わせると文字を立体的にしたよ。	○自分のピクトグラム・工夫をかけたアイデアスケッチを机の上に置く指示を出しておく。
展開	○資料をもとに勝手にうつされた人の気持ちに思いを馳せる。 ○人によって嫌な気持ちになることがあつたよ。 ・いくつかは絶対許せないなあ。 ・色を変えてあげれば、自分はいいかな。 ・聞いてくれれば自分ならまねされてもいいなあ。 ・一部ならいいけど、ぜんぶはちょっと…。	○自作資料「ピクトグラム作りで」を配布する。 ○登場人物の絵やピクトグラムを用意し、読みながら流れが分かるように黒板に貼っていく。
展開	○人の作品を参考にするとき、気を付けた方がいいことをまとめる。 ・みんなのアイデアが参考になったよ。 ・全部をまねるのはよくないから、参考にすることも自分のアイデアがあつた方がいい。 ・まねをしていいかどうかを聞いた方がいい。	●権利者の許諾を得ること、引用・参考もとを明示すること、創作性や模写との関係と、図工としての作品の参考にしても独自の創造性を発揮してほしいことの関わりを押さえる。
終末	○社会には、作品を勝手に使われることがないように守られています。 ○作品を作った人がいい気持ちにならないようにまねがまねがあります。人の気持ちを考えながら、アイデアを参考にしたい作品づくりをしてほしいです。	●代表的な著作権に関する事例をいくつか例示する。

図5 指導案～著作権について考えよう～

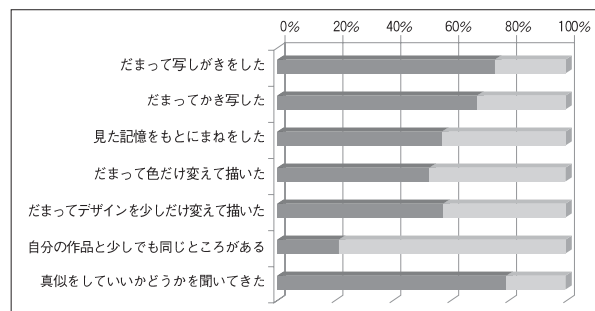


図6 怒り度メーターの平均（5年生88人）

われそうだから…」(b-2) などと言った理由を公表し合う中で、行動面でも「少しでも違うところがあればいい」、「半分以上の真似はだめ」など折衷的な意見も出てきた。人の作品を参考にする時に気を付けるポイントとしては、「自分のオリジナルがあること」、「許可をとること」、「方法(技法)はいいけどアイデアを真似してはだめ」という記述がみられた。終末に、社会には、著作権と言って自分の作品を勝手に使われない権利があるという状況の知識を教え、絵だけに限らず、作った人や考えた人が不利益を被らないかを考えて行動する必要があることを押さえた。

許可を取っても許せないと思うが79%だったのが、授業後には「みんながよりよい作品を作るためには、許可をとれば方法を参考にするのはいい」という結論に変容し、ルールとなった。

シート上の「許可をとって参考にする是非」の理由を、話し合い前後で道徳的知識の評価尺度で比較すると、話し合いの前には「真似されると嫌な気持ちだから」(a-1)が47%、「先生が真似をすると怒るから」(b-1)が35%、「真似をしたら友達に嫌われそうだから」(b-2)が10%であったのに対し、話し合い後には、より高次な道徳性についての記述が増え、「参考にし合う方がお互いによりよい作品を作られるから」(c-2)、「図工では、その人自身がアイデアを出した方が力がつくから」(b-3)など、話し合いによって価値が広がりをもった。レベル1は82%から28%と減少、レベル2は18%から31%、レベル3は0%から20%へと、全体により高位の道徳性へと変容していった。(図7)

(3) バレなければいいのかな?～有害サイトについて学ぼう～(6年生)

① インターネット活用体験と有害サイト閲覧の関連付け

この実践は、「情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身に付ける」姿を目指すものである。

情報活用にかかわる実体験は、教科・総合的な学習の時間でのコンピュータ活用全般である。6年生となり、今まで理科・社会・総合的な学習の時間などの学習でweb上の情報を活用してきた。多様で写真や画像も多く、コピー＆ペーストや加工などの2次利用がしやすいことを体得し、調べ学習と、その成果物であるレポート作成、新聞、プレゼンテーション作成などにwebの情報を利用してきている。

ただ、高い知識と技能をもつ子どもがいる半面、問題事例も多かった。20名弱が同じチャットルームを利用する過程で、異性になりすまして偽りの好意の告白をし、言われた人間もなりすまされた人間も心に傷を負ったこと。面白半分にYouTubeやニコニコ動画など動画共有サイト・2ちゃんねるを閲覧し、聞く人が不快になるような度が過ぎたブラック・ユーモアが会話の中に頻繁に出てくること。授業中・休み時間に学校の児童用コンピュータからフィルタリングをかいくぐってエロサイトやグロサイトにアクセスしていたことなどである。学校で過ごす日常生活のモラルについて、「バレなければいい」、「怒られなければいい」という意識の強い子どもの多い学年であることが、そのまま問題事例の多さに結びついていると捉えられた。そこで、日常モラルが身に付いていない子どもたちが面白半分にしていることを、学級でルール作りをしていく上で他の子どもたちがどう思っているのかを共有化することで抑止力になると考え、活動の中に取り入れた。

② 体験をもとにしたメディアの適切な活用方法に意識を向ける子ども

導入ではメディアの特性を考え、インターネットとそれ以外のメディアのメリット・デメリットについてまとめた。考えられる情報化の影の部分にかかわる行為について意見を出したときに、今までの自分ならしそう・してしまいそうな行動に「見てしまう」と答えた子もいた。有害ページに出合った時にどうするかと判断の理由としては「おもしろそうだから」・「黙ってやればばれないから」(レベル0)、「気持ち悪くて見たくないから」(a-1)、「先生に怒られ

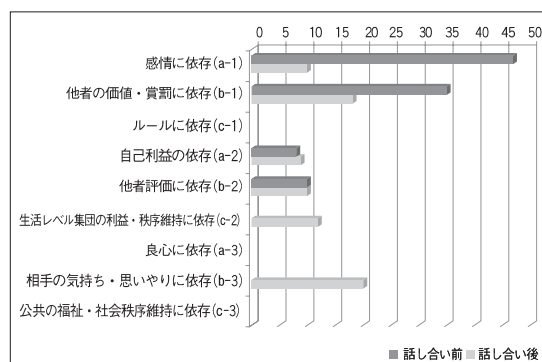


図7 話し合い前後の道徳的知識の変容

1 主観名 バレなければいいのかな? ～有害サイトについて学ぼう～		
2 わらい インターネット上のページについて、気をつけなければいけないことや子ども向けではないページがあることを理解し、適切に行動するためのルール作りを行う。		
3 展開		
導入	学習活動 メディアの特性を考えよう	○主な発問・指示・活動 ・予想される児童の反応 ○メディアって何? どれが正しい? ・TV、本、インターネット…情報を伝えるもの ○インターネットのいい部分(光)と気をつけなければいけない部分(影)を考えよう。 ・いい部分は情報をいつでも取り出せるし、細心の注意が必要になる。気をつけなければいけない部分には、有害な情報があったり、情報に信頼ができなかったりするものもあるよ。
	安心・安全情報モラルのアニメーションを見る。	○アダルトサイトを興味本位で閲覧しているアニメーションを見て、登場人物はどういう行動をしていたのか、どう行動するといいかを考えさせる。 ・見たかどうかは誰にもばれないから、つい見てしまったんだと思う。 ・子どもが見るべきページじゃないから、すぐに消すといひ。
	ログを見てみよう	○ログを見てみよう ・こんなふうに記録されているんだ。 ・あんなキーワードで検索している人がいる
展開	インターネット上のページを見るとき、気をつけるルールをみんなで考えよう	○インターネット上で、子どもが見るべきでないページや適切でないページに出会ったときに、どう行動するのがいいのかをルールにしよう。 ●教師の支援と指導上の留意点 ○資料・準備物など ●遠さ、量、正確さ、いつでも見られるかなどを観点として考えさせる。 ●出なければ、インターネット上のページは誰が作っているのかを考えさせる。 ●可能であれば、アダルトサイトだけでなく、心霊写真や自殺などを扱うグロサイトなど、有害サイト全般について考えさせる。 ●現実の世界で、書店でどう行動するのかを想像して考えさせてもよい。
	インターネット上のページを見てみよう	○インターネット上のページを見た記録は残ることを押さえる。 ●ネット上の掲示板などで誹謗や事件予告をして逮捕された事例を紹介し、コンピュータ操作であっても責任をもった発言であることをおさえる。

図8 指導案 ～有害サイトについて学ぼう～

るから」(b-1),「きまりだから」(c-1),「友達に嫌われるから」(b-2)などであった。

展開で「安心・安全情報モラル」のアダルトサイトについての動画を視聴した。今までの体験を想起させながら, どうして動画の主人公はその行動を選択したのかについて考えさせる場を設けた。次にコンピュータ室でのインターネット閲覧ログを見せ, 誰が, いつ, どんな検索ワードで何を閲覧していたかが分かる仕組みを確認し, 匿名なわけではないこと, 有害サイトの中にはコンピュータウイルスや金銭の請求などトラブルに巻き込まれる可能性もあることなどの状況の知識について説明をした。

③ 状況の知識と道徳的知識を結び付け, 合理的判断をルール化する子ども

終末ではログをもとに, 匿名の状態で「授業時間や休み時間にエロページやグロページを200件以上見ていた6年生がいるという事実をどう思うか」を知らせ, どう行動すべきかのルール作りとその理由について話し合った。ルールは「インターネット上では有害サイトがあるが興味本位では見ない。もし出てきてしまったらすぐに消す」といったものにまとまった。話し合い後にシートに書いた合理的判断は, それまでの不適切な行動(レベル0)が適切な行動(有害サイトを見ない)に変容し, 「自分の成長に悪影響があるから」(a-2), 「法律や条例違反だから」(段階4)など, 新たな価値の広がりがあった。また, 法律や条例違反といった, 状況の知識と関連させて合理的判断の根拠とする姿が見られた。その後のコンピュータ室利用では, 有害サイトの閲覧がなくなるなど, 問題事例の報告がほぼなくなった。指導前に比べ, 合理的判断力が高まり, 生活に生かされていると考える。

4 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

自校版「情報教育目指す子どもの姿」を作成し, それをもとに情報活用と情報モラルを関連させて話し合いを重点としたルール作りをしていくことで, 子どもは実感をもって話し合いを行った。判断の根拠を述べる場を設定することで, 価値観や考え方が相互にやり取りでき, 道徳的知識の広がりにより高位の価値への変容が見られた。また, 学習から状況の知識を習得することで, 道徳的知識と状況の知識を組み合わせる合理的判断の根拠とする変容が見られた。

また, 職員研修で目指す子どもの姿を作成して共有化することで, 全校で同じ意識の元で指導を行いやすくなり, 道徳的知識の評価尺度と合わせて使うことで変容を客観的に評価しやすくなった。学習した内容を「情報教育で目指す子どもの姿」にチェックし, 指導案とともに蓄積していくことで, その学年の「学びの履歴」とし, 6年間を通じて指導内容を系統的かつ網羅的に進めていきたいと考えている。

(2) 今後の課題

今回, 自校版「情報教育で目指す子どもの姿」及び「道徳的知識の評価尺度」を作成し, 指導と評価に当たった。これらは今後実践を重ねることにより, 妥当性・信頼性を検証していく必要がある。また, 合理的判断力の獲得には, 道徳的知識だけでなく, 状況の知識についても評価尺度を設定して指導効果を上げていきたい。判断する際に状況の知識と道徳的知識の割合や, どのレベルまでの習得を求めるかという視点で指導内容を分類し, 「情報教育で目指す子どもの姿」と評価尺度をさらに構造的にしたいと考える。教材や資料なども含めた環境を整え, 全校体制で系統的な情報モラル指導が確実に行われる体制を作り, 判断力形成にむけて実践を重ねていきたい。

引用・参考文献

- ・岸 誠一 「情報モラルの指導についての一考察―「心の痛み」が分かる話し合い活動とデジタルコンテンツの活用について」, 岡山県情報教育センター調査研究, <http://www.edu-ctr.pref.okayama.jp/chousa/study/H15/syoin/ko02.pdf> (2003)
- ・林 泰子・北川敬一・藤本光司 「実践的態度の育成を目指した情報モラル教育に関する実証研究 (2)」日本教育情報学会論文誌23, pp.106-109 (2007)
- ・玉田和恵・松田稔樹 「「3種の知識」による情報モラル指導法の開発」, 日本教育工学会論文誌28 pp.79-88 (2004)
- ・中村省吾・古屋圭宣・厚東政人・糸長雅弘 「実践的な情報モラル教育の学習プログラム開発に関する研究」山口大学研究論叢57 pp.213-224 (2007)
- ・松田稔樹 「『情報モラル』をどうとらえて教育するのか」, 日本教育工学会論文誌15 pp.17-18 (1999)
- ・村井 実 「道徳は教えられるか, 道徳教育の論理」, 小学館 (1987)

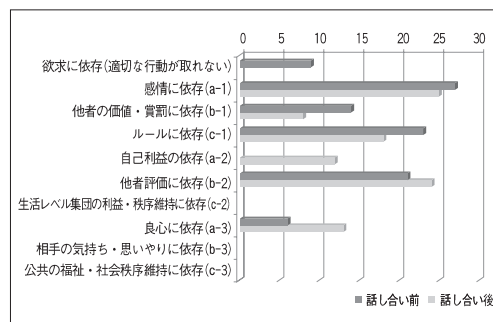


図9 話し合い前後における道徳的知識の変容