

生活指導と動画作成課題を通じた情報モラル教育の実践的研究 2

和田 泉 (柏崎市立北鯖石小学校)・石野 正彦 (上越教育大学)・小川 亮 (富山大学)

概要：子供たちに情報モラル遵守の意識をもたせつつ積極的に情報化社会に生き抜く力を身に付けさせるにはどうしたらよいかを目的として、10年後の自分に対するメッセージを動画化するという授業を行った。本研究は、2016年9月の全国教育工学会で意識調査と授業構想までを発表し、その後半年をかけての授業実践と事後意識調査の結果分析をしたものである。

キーワード：情報モラル教育，授業実践，生活習慣指導，小学校教育，動画作成

1 はじめ

知識基盤社会^{*1}と言われてからすでに10年以上たち、時代は人工知能が作り出す知識の爆発する社会に変わろうとしている感がある。ヴァーチャルな体験による学習も簡便にでき、多様で便利な情報メディアが世に溢れるようになってきた。知識を容易に得ることができる一方、自らの実体験から生み出される知恵はなかなか身に付いていないのではと危惧される。情報検索は得意ではあるが、答えを探るばかりで考えを深めようとしない傾向を感じてしまうことも多い。「特にすることがない時、とりあえず携帯電話やスマートフォンを操作している」と答えた割合が、学年が上にあがるほど多いという実態も明らかになっている^{*2}。情報機器の所持が低年齢化し、SNSの中でのいじめやトラブルが小学生でも日常的に起きている。情報機器を持たせない、制限するという学校ぐるみや地域ぐるみの取組も多く行われている。

筆者らは、情報モラル遵守の意識をもたせつつ積極的に情報化社会に生き抜く力を身に付けさせることができないかと研究を進め、10年後の自分に対するメッセージを作成するという授業により自分自身へのメタ意識を付けさせる実践の中間報告を行った。今回は、その後の実践とその結果についての報告を行い、次なる実践への課題を探るものである。

2 研究の方法

(1) 調査対象および調査時期

- ・対象 公立小学校4年生 15名
- ・時期 平成28年6月上旬～3月

(2) 研究の流れ

- ① 授業前意識調査
- ② 情報化社会についての知識理解を深める外部講師による授業
- ③ 今何をすべきか協働学習で考えさせる授業
- ④ 自分宛のメッセージを動画で作成
- ⑤ 発表会
- ⑥ 授業後意識調査

3 児童の実態と授業の実践

(1) 学校課題と児童の実態

学校全体の課題は、「低学年から携帯ゲーム機を持っており平日も使っている」、「テレビやネット動画を観ていたり、生活の中でメディアにはまっていたりする児童が少なくない」ことである。さらに中学入学を機会に携帯やスマートフォンを買ってもらおうという実態もあり、今後のメディアとの付き合い方が危ぶまれる状況にある。

生活調査の結果では、「就寝時刻が守れないこと」が一番の課題であり、次いで、「メディアとかわる時間」、「家庭学習の時間」が目標に達しないという現状がある。生活習慣は家庭環境

による部分が大きいので、保護者にも意識を高めてもらうことが重要と考え、学習参観の機会を利用し親子で生活習慣を考える授業を行ったり、「メディアが心身に与える影響を知り、生活習慣を見直そう」というテーマでPTA講演会を設定したりした。しかし、制限をかけた期間は守ることができていても、その意識を継続させていくことは難しいのが実態である。

4年生の昨年度1回目の生活調査結果は、全て前年度より達成率は上がったものの、5/7項目が目標の90%に満たなかった。理解はしている、実際の生活行動に結び付いていないことが問題である。「メディアに触れていれば何となく時間がすぎ、自分で判断する必要もない。」そのような社会の風潮に子供の時代から浸っているのではないかと危惧された。自分の生活を自己管理できる力（自己判断、自立する力）を身に付けることが、将来の幸せに繋がると意識させることが目標であった。そこで、10年後の自分へ宛てたメッセージ（動画）を作成することで将来の自分を具体的にイメージするきっかけを作り出そうと考え、大学教員による「情報メディアと生活習慣」というテーマの授業を実施した。

その後は、「福祉教育」「生活習慣指導」と関連させた単元を設定し、主に「総合的な学習の時間」で実践を続けた。「総合的な学習の時間」では、『「ふ」だんの「く」らしの「し」あわせ』（福祉の3文字を頭文字として）をテーマに、「自分もみんなも幸せになるとは、どういうことなのか、体験や活動を通して考え、『共に生きる力』を育てる」ことを大きなねらいとして年間指導計画を立て実践した。

(2) 実践の様子

生活がんばりカード（6、9、11月の3回）取組後の振り返りだけでなく、夏休み期間の生活の仕方、国際交流で知った他の国のこと、総合的な学習で1年間取り組んだ地域の老人養護施設と方々との交流など、見方・考え方が変化し

たり、広がったりしたと感じた体験をした際には、その都度、自分の取り組みの成果や課題、活動を通して得た学びを自分の言葉で表現し、動画で撮り続けた。それらを動画編集ソフト（ジヤストスマイルクラス2を活用）でつなげ、最後に10年後の自分へのメッセージをDVDに仕上げた。



4 評価（研究方法）

- (1) 事前調査 性別、睡眠・起床時間、手伝い頻度、生活目標と努力、生活習慣、PC操作、情報活用スキルなどを尋ねる質問紙を実施した。
- (2) 学習調査 大学教員によるプレゼン形式の授業後、内容に関する学習チェックを行った。
- (3) 事後調査 事前調査と同じ内容の調査を実施し、授業実践によって子ども達に生じた変化を測定し評価した。

5 結果

①情報機器の使用頻度

事前調査では、週1回以上と回答した人数は、スマートフォン5名、ゲーム機6名、携帯ゲーム機7名、その他で、生活の中での日常的機器となっていた。事後調査では、スマホ、携帯電話、パソコン、インターネットについては、有意な変化はなかったが、ゲーム機、携帯ゲーム機は、共に使用頻度が「月に数回～週に数回」から「週に数回～毎日のように」に上昇しており、統計的に有意な変化が示された。

②睡眠時間と起床時間

事前と事後の比較の結果、睡眠時間は9時間以上から9時間未満と減っているが統計的に有意な差ではなかった。起床時間に変化は見られず、6時半過ぎであった。

③手伝いの頻度

事前事後の回答の比較をWilcoxonの符号付き順位検定で検討した結果、有意な変化は認められなかった。

時期	ほぼ毎日	何回か	少しだけ	ほとんどなし
事前	4	5	3	2
事後	5	5	3	1

④生活の目標と努力

自己成長と人間関係についての質問については、5項目すべて平均が3以上4未満であり中程度やや高め「出来る自信」を持っていることがわかった。事前事後で有意な変化はなかった。

番号	内容	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)
Q501	自分を大切に育てていく	3.5 (0.84)	3.6 (0.62)
Q502	努力を続けて目標を達成	3.8 (0.58)	3.7 (0.72)
Q503	努力続け自分の未来作る	3.3 (0.83)	3.7 (0.62)
Q504	みんなのためにがんばる	3.6 (0.86)	3.6 (0.86)
Q505	友だち自分と同じく大切	3.8 (0.89)	3.9 (1.33)

⑤生活習慣の自己評価

17項目の生活習慣について、5段階で評定を求めた。4以上の評定が多かったのは、「友だちとなかよくしていきたいと思う(14)」、「友だちの勉強時間をじゃましないように気をつける(13)」、「毎日の生活をよりよくしようと思う(11)」であった。逆に、「自分用に買ってもらったゲーム機を、親から借りているという気持ちで使う」「勉強と、テレビゲーム機などを使う時間や場所を区別するようにする」(共に4名)では意識が不十分であった。事前事後の比較では、Q604「自分用に買ってもらったゲーム機を、親から借りるという気持ちで使う」で有意な上昇が認められた。買ってもらったゲームは、親から借りているという意識をもつ傾向が高まった。

⑥PC操作スキル

コンピュータ操作スキル15項目について、5段階評定を求めた。事前調査では多くの項目で、全く出来ないと回答した子どもの割合が多かった。一方、半数以上の者がある程度の経験を持つ(選択肢3以上を選択した)項目もあった(「WEB情報を検索」、「掲示板やSNSを使って他の人と会話」、「ビデオを撮影する」)。

事後調査では15項目中8項目で有意な変化があった。「プリンタで印刷」「PCでビデオ編集」

「PCに画像記録」「写真編集貼り付け」「PC使い方説明」「インターネットの仕組み説明」でスキル評価が高まった。一方、「マウスで図形や絵を描く」では、中間で上昇した評価が元の水準に戻ってしまった。また、「パソコンでWeb情報を検索する」では、事前よりも評価が大幅に下がっていた。

⑦情報活用

10項目の情報活用スキルについて、5段階で評定を求めたところ、事前調査では、いずれの項目も評定2から4の反応が多く、何となくできると感じている者が多かった。事前事後の比較では、10項目中5項目で、事後が中間よりも有意に低い評価になった。「やり方を常に意識しながら活動を進めている」では事前より事後の方が低い傾向が見られた。

⑧情報モラル

事前では、モラルに沿った回答をする者が多数を占める項目が多かった。その一方で、反応に多少ぶれが見られる項目もあった。事前事後の比較では、13項目中の3項目「どんな情報が出ているのか分からないホームページは開かない」、「ネット上で他の人の悪口を書き込んだりしない」、「友だちの個人情報を、他の人に教えるときは、必ず本人に確認を取る」では有意に評価が向上していた。また「知らない人からのメールは開かない」、「友だちや自分の顔が写っている写真を勝手にネット上に載せたりしない」の2項目で事前よりも評定値が上昇し、有意傾向が認められた。「他の人に届いたメールを読む」だけは評定値が減少傾向にあった。

⑨学習調査

プレゼン形式授業に実施した調査(事前調査)で、学習者の認識が十分に形成されたかを確認する学習調査(21項目)を行った結果、12項目において、期待した方向に反応が偏っていた($p < 0.05$)。他方、偏りが十分でなかった項目は、「コンピュータを使うと情報のやりとりが面倒になる(×; 通過率 73%)」「安い情報は価値が少ない(×; 通過率 60%)」「本当の情報かどう

かは、ネットが教えてくれる(×;通過率67%)」の3つであった。また、「便利な道具は人の生活を良くしてくれるのでもっともっと便利な道具が増えるといい」の項目では、反応が○8と×7の2つに分かれた。事前事後の比較では有意な差は認められなかった。多くの項目で、事前事後の一致率が0.8以上であり、判断が安定していた。一方で、判断に揺れが生じている項目があった。

6 考察

①ゲーム機、携帯ゲーム機の使用頻度

2月の生活がんばり週間では、1時間以内というきまりを守っている児童が90%(6月86%)と上昇しており、事後調査で使用頻度はあがったが、1時間以内に自制していることがうかがえる。⑤で「ゲーム機は親から借りているという気持ちで使う」で有意な上昇が見られることから、使用上の意識は向上していると思われる。

②睡眠時間が減少傾向にあること

4年生後半に社会体育(午後7時~)に参加し始めた児童がおり、就寝時刻が遅くなってしまふ曜日があったためではないかと思われる。

③生活の目標と努力について

有意な変化はなかったものの、望ましい人間関係と自己成長について意識して生活できていると考えられる。

④操作スキルが全般的に向上

自分たちの様子を継続してビデオで撮影してきたことによる効果であると考えられる。マウス操作スキルが上がらなかったのは、使用した機器がタブレットであったためであろう。

⑤「やり方を常に意識し~」が低かった

憶測であるが、自己評価の評定値は、評価基準が高くなることで減少することが知られており、メタ認知を常に働かせることの難しさが分かってきたことによるものかもしれない。

⑥「他の人に届いたメールを読む」が低下

前後の質問内容と逆の聞き方になっていること、事前調査では、全員で質問内容を確認しな

がら答えたが、事後は本人に任せたため、読み取りが十分にできなかった可能性がある。

⑦プレゼン授業の効果が得られた項目が少ない

プレゼン授業が6月、ビデオ作成が7月~2月であったため、3月の事後調査の時点で測定されたのは、授業の効果というより、実践全体を通しての結果と考えられる。

⑧考察のまとめ

動画作成の体験を通して、操作スキルが向上したことは明らかであるが、今の自分の生活の仕方を改善するところまで至らなかった。動画撮影や編集の操作に児童の意識が集中してしまい、作成する過程でのグループでの学びを深めることができなかったことが要因ではないかと考えている。

数値には表れなかったが、その時の思いを動画でリアルに確認しながら、継続して自分を振り返る場を設定したことは、自分の課題をメタ認知することに有効であると感じた。4年生という発達段階では10年後の自分を想像するのはなかなか難しい様子があったが、今の自分の生活の仕方や行動が自分の将来につながっていくという意識はもたせることはできたと感じている。

7 今後の課題

情報化社会を生き抜く力を身に付けさせるために情報モラル遵守の意識をどうもたせていくか、協働的な学びを深める手立てや児童の意識の変容を評価する方法について、さらに模索していきたい。

参考文献

※1 中央教育審議会答申、我が国の高等教育の将来像, 2005

※2 国立青少年教育振興機構, 青少年教育施設を活用したネット依存対策研究事業報告書, 2015