

小学校 情報教育

道徳の時間において情報モラルを身に付けさせる指導法の研究
—情報モラルと「友情・信頼」「節度・節制」を関連付けた授業を通して—

産業教育課 研究員 石田 尚徳

要 旨

道徳の時間において、情報モラルに関する指導をするには、道徳的实践力を育成する時間であるという特性を生かして指導しなければならない。児童の実態を調査した上で、身に付けさせたい情報モラルと道徳の内容項目を関連付けて考えることができる読み物資料を開発し、児童自身の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動を取り入れて指導することは、情報社会で適正な活動を行うための基になる道徳的实践力の育成に有効である。

キーワード：小学校道徳 情報モラル 読み物資料の開発 情報モラルに関わる生活体験

I 主題設定の理由

平成24年度の「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」（文部科学省）によると、「コンピュータや携帯電話等で誹謗中傷や嫌なことをされる」いじめの認知件数は、全校種で合計7,855件（前年度：2,992件）であった。子どもたちの身近には、スマートフォンや携帯電話、携帯ゲーム機、携帯音楽プレーヤー等の持ち運び可能なインターネット（以下、ネットとする）接続端末が多種多様に存在する。そして、子どもたちの多くは、その小さな画面から世界中にリンクしていることを理解しないまま、軽い気持ちで誹謗中傷する言葉をSNS等へ書き込んでいる。他にも、個人情報の流出や不適切画像の投稿等のトラブルも起きている。こうしたトラブルは、ネットの利用方法の問題ではなく、人としてのモラルに反する行為であると言える。未然に防ぐためには、情報モラル教育の「心を磨く領域」の指導の充実が必要不可欠であると考えられる。

小規模校ながら研究協力校A校（以下、A校とする）でも、ネットを介したトラブルが数件あった。例えば、高学年の女子児童2名が、グループに登録したメンバーだけが閲覧できる掲示板に、他の児童を中傷する書き込みをするという事例があった。複数学年の児童等がこの書き込みを見ていたが、嫌だと感じていても注意することはできなかった。他には、高学年の男子児童が、保護者不在時に複数学年の男子児童等を自宅に入れ、有害サイトを見せるという事例があった。この男子児童は、以前にも一人で閲覧し保護者から何度も注意されていたが、同じことを繰り返していた。

トラブルが起きた要因を探ると「友達との人間関係がうまく築けていないこと」や「節度を守った生活ができていないこと」が、生徒指導部が3学年以上の児童を対象に毎年行っている「規範意識調査」の分析から課題として明らかになった。また、もう一つの要因として、学校全体で情報モラルの指導が十分にされていないことも挙げられる。

これらを受けて、A校では児童の温かい人間関係づくりを目指すための異年齢集団活動の充実を図るとともに、学校の道徳教育の目標を「自分の生活を見直し、節度を守ろうとする心を育てる」と設定し、重点的に指導している。情報モラルの指導においては、平成24年度に高学年児童を対象に外部講師による情報モラル講習会を実施したものの、A校の実情や課題に合致した内容とは言えなかったという反省があった。

以上のことから、本研究では、道徳教育の要である道徳の時間に、情報モラル教育の「心を磨く領域」と「友情・信頼」「節度・節制」を関連付けて指導することとした。しかしながら、情報モラルを題材として取り扱った既存の道徳読み物資料には、児童の実態に合った内容で、道徳の内容項目「友情・信頼」や「節度・節制」をねらいとして指導できるものが少ない。そこで、県内で実際にあった情報モラルに関わる問題を題材とし、3学年から6学年の児童の発達段階に応じて、情報モラルと「友情・信頼」「節度・節制」を関連付けて考えることができる読み物資料を開発した。また、この自作資料を用いた道徳の授業展開に、児童が自分自身の情報モラルに関わる生活体験を想起し、情報社会のルールやマナーについて考える活動を取

り入れて指導することで、情報社会で適正な活動を行うための基になる道徳的实践力を育成することができると考え、主題を設定した。

II 研究目標

道徳の時間において、道徳的価値の自覚及び自己の生き方についての考えを深め、情報モラルの根底にある道徳的实践力を育成するために、発達段階に応じて情報モラルと道徳の内容項目「友情・信頼」「節度・節制」に関する内容を関連付けて考えることができる読み物資料を開発し、児童の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動を取り入れて指導することが有効であるか、検証授業を通して明らかにする。

III 研究仮説

児童の発達段階に応じて情報モラルと道徳の内容項目「友情・信頼」「節度・節制」を関連付けた道徳の読み物資料を開発し、授業の中に、児童の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動を取り入れて指導することで、道徳的価値の自覚及び自己の生き方についての考えを深め、情報モラルの根底にある道徳的实践力を育成することができるであろう。

IV 研究の実際とその考察

1 読み物資料の開発について

(1) 県内で起きた情報モラルに関わるトラブル事例についての調査（2013.7-8実施）

青森県教育委員会が「いじめのない学校づくり推進事業」の取組として、6地区で開催した平成25年度情報モラル指導者講習会において、受講した548名の教員から、学校で実際に起きた情報モラルに関わるトラブルを事例として出してもらった。小学校で起きたトラブルだと明確な106件の事例について、その特徴を調査・分析した。

図1は、トラブルの事例を種類毎に分類したものである。小学校で最も多いのが「誹謗中傷」で、その次が「有害サイト閲覧」であった。これは、A校で起きたトラブル事例とまさに重なる結果となった。

また、これらのトラブルがどのような媒体を通して引き起こされたのかについてまとめたものが図2である。突出して多いのが「携帯ゲーム機」であった。他校種の事例も分析すると、中学校や高等学校ではスマートフォン等によるトラブルが多くを占めたことからこれは小学校だけの大きな特徴と言える。

オンラインゲームを媒体とするトラブルと併せると小学校における情報モラルに関わるトラブルの半数以上がゲームに関係するものだと明らかになった。3番目に多いトラブル事例の「無線LANの無断使用」も、子どもたちが屋外に携帯ゲーム機を持って集まり、パスワードが設定されていないアクセスポイントに無断接続して、オンラインゲームやネットをしているというものであった。

このような背景には、携帯ゲーム機の性能が進化したことや、ネット環境の整備が進んだことが考えられる。現在、販売されているゲーム機の多くは、携帯型・据置き型に限らず、ネットに接続することで様々なサービスを受けられる機種が多い。そして、自宅や街でも、簡単に無線LAN等を利用できる環境の整備が進んでいる。放課後や休日になると、その持ち運びのしやすさから、子どもたちは携帯ゲーム機を持って遊びに行くことが多い。フィルタリングやペアレンタルコントロール等の対策をとっていないと、保護者が気付かないうちに、児童が携帯ゲーム機を介してネット上のトラブルに巻き込まれることが予想される。

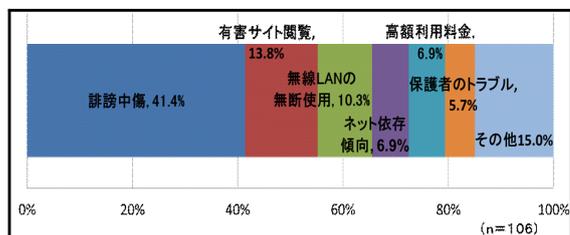


図1 県内小学校の情報モラルに関わるトラブル事例

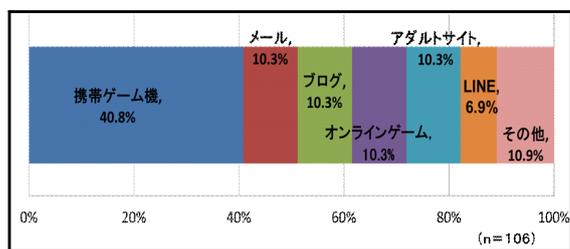


図2 トラブル発生時に使用されていた媒体

(2) A校でのインターネットに関わるアンケート調査（2013.7実施）

A校において、全児童（75名）と保護者を対象に、所有する情報機器の種類、ネットの利用頻度や利用目的、家庭でのネット利用に関する約束等について、アンケート調査・分析を行った。

ア 携帯ゲーム機の所有とネット接続の経験について

図3で示すとおり、携帯ゲーム機の所有率は87%と高く、そのうち34%の児童が実際にゲーム機でネットに接続したことがあった。

また、接続した場所について、児童と保護者の両者に質問すると、児童は保護者の知らないうちに自宅で、又は知らない所で接続している実態が明らかになった。

イ ゲームの時間について

図4で示すとおり、2時間以上ゲームをする児童は、平日では1.3%、休日は28.6%で、休日の方がゲームをする時間が増加していることが分かる。ゲームの時間について約束を決めている家庭は多いが、休日になるとそれが守られていない。

ウ 児童が使用するネット接続機器等の設定について

保護者への調査では、携帯ゲーム機も含めた家庭にあるネット接続機器の多くが、フィルタリングの利用やペアレンタルコントロールの設定等がされていないことが分かった。学校のパソコン室以外でネットを利用したことがある児童の33%が、近くに大人が「あまりいない」「ほとんどいない」状況での利用であった。

エ 家庭でのネット利用に関する約束事について

図5で示すとおり、保護者はネットに関する家庭での約束事があると認識しているが、児童は特にないと感じている。両者の間に大きなギャップが認められる。

以上の結果から、A校の児童も、いつネット上のトラブルに巻き込まれたり、引き起こしたりするか分からない状況であるという実態が明らかになった。トラブルを未然に防ぐために、情報モラルに関する指導が必要であると思われる。

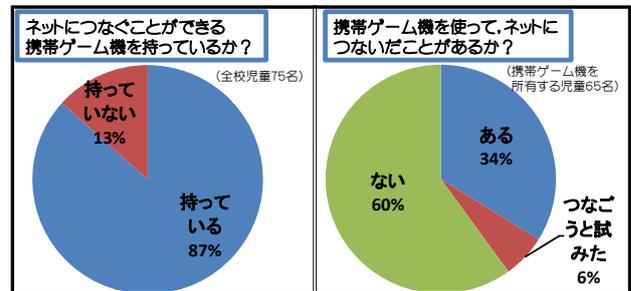


図3 携帯ゲーム機の所有とネット接続の経験について

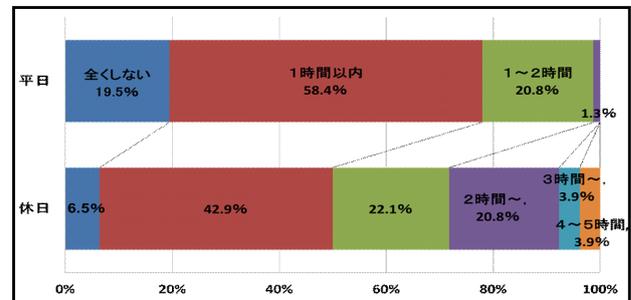


図4 ゲームで遊ぶ時間について

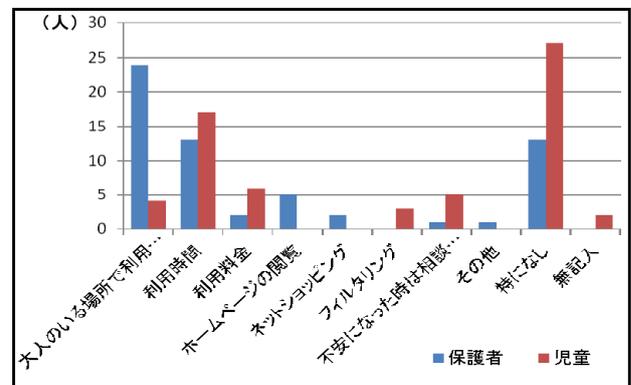


図5 家庭でのネット利用に関する約束事

(3) 教材開発に関わる留意点

県内の実態とA校の課題を踏まえた上で、読み物資料の題材として、どのようなトラブル事例を取り扱うか検討した。その際、情報モラルを取り扱った既存の読み物資料の内容について考慮した。

「私たちの道徳」（文部科学省、2014）は、従来の「心のノート」に比べ、情報モラルに関する内容についても充実が図られている。小学校3・4年用と、5・6年用には、情報モラルを題材にした読み物資料が1編ずつ記載され、巻末でも情報モラルについての記述欄が設けられている。その他にも、「小学校道徳読み物資料集」（文部科学省、2012）や各教科書会社の副読本にある情報モラルの読み物資料の内容についても考慮した結果、開発する読み物資料を表1のように決定した。

中学年及び高学年において、1回ずつ道徳の内容項目「友情・信頼」と「節度・節制」をねらいとする授業ができるようにした。身に付けさせたい情報モラルについては、文部科学省が示す「情報モラル指導モデルカリキュラム表」を参考にし、発達段階に応じた系統的な指導ができるように配慮した。

表 1 本研究で開発した読み物資料一覧

学年	資料名	育てたい 道徳の内容項目	身に付けさせたい情報モラル	題材にした情報モラルに関わる問題
3年	「友だちだから」	友情・信頼	自分の情報や他人の情報を大切にす態度	携帯ゲーム機による画像の拡散
4年	「足りないもの」	節度・節制	健康のために利用時間を決め守る態度	ゲーム依存
5年	「レッツゴー しよくぶつの青い森」	友情・信頼	他人や社会への影響を考えて行動する態度	携帯ゲーム機でのオンラインゲーム上の誹謗中傷
6年	「もう少しだけ」	節度・節制	健康を害するような行動を自制する態度	ネット依存

2 児童自身の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動について

小学校学習指導要領解説道徳編（平成20年8月）は、第5章第4節の5「情報モラルの問題に留意した指導」において、道徳の時間の特質を踏まえた指導の中で、期待される多様な工夫の一つとして、「児童の生活体験の中の情報モラルにかかわる体験を想起させたりする工夫」を示している。

本研究では、道徳に関する諸問題について主人公の心情や態度がどう変化したか考えるという従来の道徳の授業展開に、この「児童自身の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動」を取り入れる。自分自身の情報モラルに関わる生活体験を思い起こし、資料の主人公にふだんの自分の姿を投影して考えることで、児童は、資料で取り扱う情報モラルに関わる出来事を自分自身の問題として捉え、道徳的価値や情報モラルの大切さに気付くのではないかと考えた。

活動時間を長くすると、授業の内容が情報モラルに偏ってしまうことが考えられる。本来の道徳のねらいから外れないように留意し、5分程度の時間とした。

3 検証方法について

(1) 授業のワークシート

授業で使用するワークシートには、二つの記述欄を設けた（図8～11）。一つ目は、展開の前段で、中心発問に対する自分の考えを記述する。二つ目は、展開の後段で、ねらいとする道徳の内容項目について自分自身の生活を振り返ったことを記述する。

道徳の授業を通して、ねらいとする情報モラルと道徳の内容項目「友情・信頼」「節度・節制」について考えることができたか、記述内容を分析した。

(2) 小学生版道徳的規範意識尺度

情報モラルの態度の変容を見取るために、瀧本他（2009）が作成した小学生版道徳的規範意識尺度を用いた。これは、道徳的規範尺度（玉田他、2004）と児童用自己意識尺度（松井、1992）を基に、情報モラル教育の評価指標として作成された心理尺度である。

玉田他（2004）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』の中で、「3種の知識による情報モラル指導をより効果的に行うために、「学習者の道徳的規範知識に応じた指導法や教材を検討する」という視点から、学習者の分類に役立つ道徳的規範知識の測定尺度を作成した」と述べている。これは、情報モラルと関わりが深いと考えられる、道徳の三つの視点「主として自分自身に関すること」「主として他の人とのかかわりに関すること」「主として集団や社会とのかかわりに関すること」を取り上げ、「思慮」「節度」「思いやり・礼儀」「正義・規範」の4因子を抽出している。小学生版道徳的規範意識尺度もそれに準じている。

「児童用自己意識尺度」は、小学生の私的自己意識を測るために開発された。私的自己意識とは、自己の内面、感情、気分等、自己の内的・私的側面に注意を向けやすい傾向を見るものである。私的自己意識の高い人は、他人の目を気にせずに自分の考えに沿って行動できるという。この私的自己意識は、出来事を自分自身のことのように考えることができると身に付けることができると考えられている。

本尺度は、「自分に関すること」を測る6項目、「他人に関すること」を測る1項目、「社会に関すること」を測る4項目と、道徳的な行動を探るための児童用自己意識尺度の10項目、合計21項目からなる。いずれの項目も、「いつも当てはまる」から「どんなときも当てはまらない」までの5件法で回答を求める。本研究でも、瀧本他の先行研究を参考にし、児童の情報モラルに関わる態度がどう変容したかを見るために使用した。また、その結果は、ノンパラメトリック検定（Wilcoxonの符号付き順位和検定）で事前と事後の値を比較した。

(3) 情報モラルに関わるアンケート

本研究1年目に、3・5学年の「友情・信頼」をねらいとする学習の検証授業を行った。その際、児童の情報モラルに関わる意識の変容を見取るには、(2)の尺度だけでは十分ではないと感じた。そこで、2年目の「節度・節制」をねらいとする4・6学年の検証授業では、検証方法に記述式のアンケートを追加した。

図6で示すとおり、「わたしたちの道徳 小学校3・4年」では、情報モラルを取り扱うページに、ゲームに夢中になってしまう男子が紹介され、「やがてどのような問題が起こるか」「これから、どのようなことに気を付けなければならないか」を記述する欄がある。4学年の自作読み物資料の内容と合致するので、このページを活用してアンケート用紙を作成した。また、「私たちの道徳 小学校5・6年」では、6年生のネットやゲームの時間、通話・メールの利用に関するデータを紹介し、「情報機器の使い方についてどんなことを考えたか」を記述する欄が設けられている(図7)。6年生のアンケートは、このページを活用した。



図6 「わたしたちの道徳 3・4年」 p.171

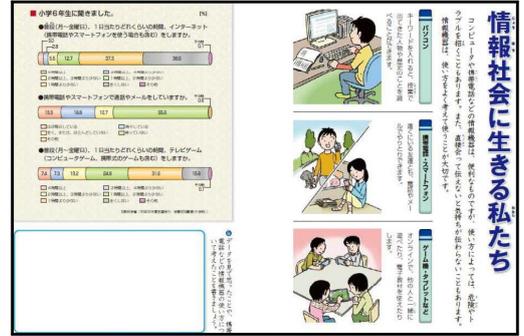


図7 「私たちの道徳 5・6年」 pp.184-185

4 自作の読み物資料を用いた検証活動の実際

(1) 5学年の検証授業について (2013.12 実施)

ア 「児童自身の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動」での児童の発表

児童のチャットに関する知識を共有するために、授業の前に、コンピュータ室でチャットの疑似体験をした。児童は、自分自身のチャット体験や事前の疑似体験を基に、ゲーム内のチャットで友達を傷付ける発言をした主人公について考え、次のように発表した。

- ・目の前に相手(友達)がいなくても、相手の気持ちを考えて書き込みをした方がいい。
- ・チャットを楽しくやるために、悪い言葉遣いをしないように気を付けるといい。
- ・世界中の人が見ることが出来るから、書いてもいいことかどうか、よく考えた方がいい。
- ・書いた文や写真は、全部消すことができないので、よく考えたり、間違っていないか確かめたりしてから送信しないとイケない。

いずれの発表も、日常生活と同様「相手の気持ちを思いやる」ことが、情報を発信する際にも大切という内容であった。

イ 検証

(ア) 授業のワークシートの記述

中心発問「ぼく(主人公)の胸がもやもやしていたのは、どうしてでしょうか」について、自分の考えをワークシートに書いて発表した。児童の全員が、軽い気持ちで書き込んだ言葉が友達を傷付けてしまったことを後悔する気持ちや、友達への謝罪の気持ちを書いていた。また、図8のように、圭佑(友達)の立場になって、主人公(自分)の行動について考えている児童もいた。

展開の後段では、自分の生活を振り返り、友達との関わり方について話し合った。友達ともっと仲良くなるためにどんなことが大切だと思うか、ワークシートに記述した。すると、「言っていることや悪いことやよく考えてから話す」「相手がうれしいと思うようなことを話す」「困っていたら助ける」「優しく注意する」という記述が多数見られた。

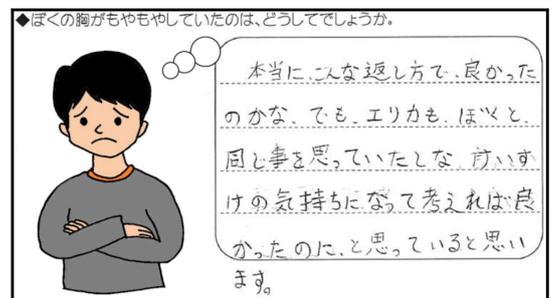


図8 5年生のワークシート(前半)

また、図9で示すとおり、「幾ら親友でも、言っ
て良いことと悪いことがある」等、授業のねらいで
ある「友達と互いに信頼し合い、学び合って友情を
深め、仲よくしようとする心情」に深く迫る記述も
見られた。そして、数名の児童が、チャットを利用
するときに気を付けたいことについても記述してい
た。

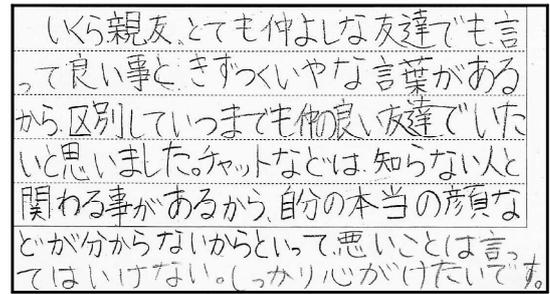


図9 5年生のワークシート(後半)

(イ) 小学生版道徳的規範意識尺度の調査結果

表2で示すとおり、全ての下位尺度で平均値が上
昇していた。「社会に関すること」と「児童用自己
意識」では5%水準で有意差が認められた。

表2 5年生のWilcoxonの順位和検定結果

下位尺度	N	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	Z値	検定
自分に関すること	10	23.80 (2.48)	24.40 (2.11)	-1.89	.059 n.s.
他人に関すること	10	4.10 (0.94)	4.20 (1.17)	-0.38	.705 n.s.
社会に関すること	10	18.50 (1.43)	19.20 (1.25)	-2.07	.038 *
児童用自己意識	10	43.30 (4.56)	45.20 (2.79)	-2.27	.023 *

* $p < .05$ n.s.:有意差なし

(2) 6学年の検証授業について(2014.5実施)

ア 「児童自身の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動」での児童の発表

児童は、ネットやゲームをやり過ぎたときやテレビを見過ぎたときに、自分の体調がどうだったかを
思い起こし、ネットゲーム依存の傾向が見られる登場人物の生活について考え、次のように発表した。

- ・次の日、お腹だけでなく頭も痛くなる。目も疲れるし、具合も悪くなってしまう。
- ・学校でぼうっとして、勉強に集中できない。
- ・夜になってもゲームがやめられなくて、眠れなくなる。
- ・ゲーム以外のことが面倒くさくなって、やらなくなる。

いずれの発表も、ネットゲームに過度に夢中になり、身体的にも精神的にも悪影響が出てくるという
内容であった。

イ 検証

(ア) 授業のワークシートの記述

中心発問「布団の中で、さとる(主人公)は、どんなことを考えたでしょうか」について、自分の
考えをワークシートに書いて発表した。児童の全員が、もう少しゲームをやりたい気持ちと我慢しな
ければいけないという気持ちで葛藤する内容を書いていた(図10)。



図10 6年生のワークシート(前半)

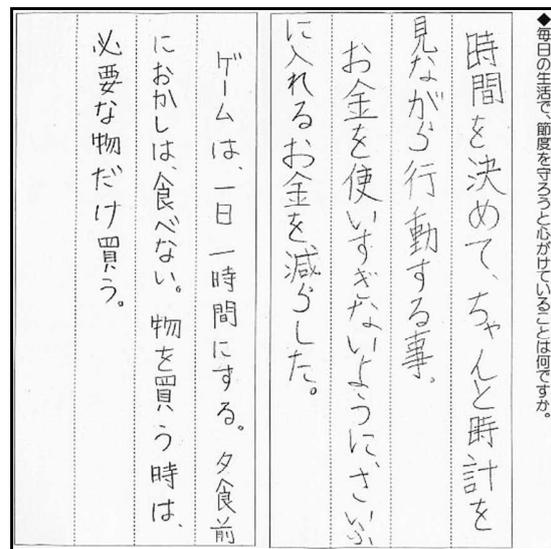


図11 6年生のワークシート(後半)

さらに、もう少しやりたいという気持ちの理由としては、「もっとゲームのレベルを上げて、友達に勝ちたい」「ゲームの続きが気になって我慢できない」「友達もやっているから」等の記述があった。我慢しなければいけないという気持ちの理由としては、「早く寝ないと起きられない」「ゲームの時間の約束がある」等の記述があった。児童は、ネットゲームをもっとやりたいと思う主人公に共感したようで、数多くの意欲的な発表が見られた。

展開の後段では、自分の生活を振り返り、毎日の生活の中で節度を守ろうと心がけていることについて、ワークシートの記述を基に話し合った。図11で示すとおり、資料の内容で取り扱ったネットやゲームの時間に限らず、「お金を使い過ぎない」「遊び過ぎない」「食べ過ぎない」等、生活全般から振り返ることができた。また、「時間を決めて行動」「早寝・早起き・朝ご飯」「部屋の掃除」「マラソン」等、規則正しい生活習慣に関わる記述も多く見られた。

(イ) 小学生版道徳的規範意識尺度の調査結果

表3で示すとおり、全ての下位尺度で平均値が上昇していた。「自分に関すること」では5%水準で有意差が認められた。

「児童用自己意識」において、有意差が認められなかったのは、読み物資料に登場する「大助」のネットゲーム依存の症状が、児童が体験したものよりひどい症状のため、自分自身のこととして捉えられなかったと考えられる。

表3 6年生のWilcoxonの順位和検定結果

下位尺度	N	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	Z値	検定
自分に関すること	10	22.10 (3.08)	23.80 (2.23)	-2.32	.021 *
他人に関すること	10	4.60 (0.66)	4.80 (0.40)	-1.41	.157 n.s.
社会に関すること	10	17.90 (2.02)	18.50 (2.11)	-1.07	.285 n.s.
児童用自己意識	10	43.60 (3.90)	45.10 (4.18)	-1.49	.137 n.s.

* $p < .05$ n.s.:有意差なし

(ウ) 情報モラルに関わるアンケートの記述

全国の小学校6年生のネットやゲームの時間、通話・メールの利用に関するデータから、情報機器の使い方についてどんなことを考えたか、事前と事後でアンケート調査をした。図12、13で示すとおり、「私たちの道徳 5・6年」の短い文章やデータだけでは考えられなかった内容が、事後のアンケートから確認できた。

「児童用自己意識」の有意な上昇は認められなかったが、「大助のようにならないために」という記述の後に、自分自身がネット依存にならないように気を付けたいこと、取り組みたいことを具体的に書いている児童が多数であった。よって、「大助」が保健室に運ばれる様子を見て、自分の生活を振り返る主人公の気持ちに共感することはできたと考える。

以上のことから、授業を通して、「長時間の使用が体や心に悪い影響を与える」というネット依存に関する新たな気付きや、「自分の健康を守る」という意識の高まりがあり、児童自身がこれからのようにしたら良いか具体的に考えることができるようになったと言える。

◆データを見て思ったことや、情報機器の使い方について考えたことを書きましょう。

図12 6年生の記述式アンケート①

図13 6年生の記述式アンケート②

(3) 3・4年生の小学生版道徳的規範意識尺度の調査結果について

ア 3年生の結果(表4)

「他人に関すること」は変容がなかったが、他の3つの下位尺度で平均値が上昇していた。「社会に関すること」「児童用自己意識」では、5%水準で有意差が認められた。

イ 4年生の結果(表5)

全ての下位尺度で平均値が上昇していた。「自分に関すること」は1%水準で、「社会に関すること」と「児童用自己意識」は5%水準で有意差が認められた。

ウ 3～6年生の検定結果の考察

「友情・信頼」をねらいとした3・5学年の学習では、「社会に関すること」で有意な上昇が確認できた。資料の内容として扱った「友達の画像を許可なく他の人に見せる行為」や「チャットでの言葉遣い」は、社会において他者との望ましい関係を築き、保つためには欠かせないルールやマナーに関わるものである。したがって、授業を通して、友情を更に深めるためにルールやマナーを守ろうとする心情が育成できたと考える(表2, 4)。

「節度・節制」をねらいとした4・6学年の学習では、「節度」の因子を含む「自分に関すること」で有意な上昇が確認できた。したがって、授業を通して、よく考えて行動し、節度を守り節制に心がけて生活しようとする態度が育成できたと考える(表3, 5)。

3～5学年の学習においては、「児童用自己意識」の有意な上昇が確認できたことから、児童は読み物資料の中の出来事を自分自身のことのように捉えることができたと考えられる。

表4 3年生のWilcoxonの順位和検定結果

下位尺度	N	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	Z値	検定
自分に関すること	15	22.87 (3.65)	23.33 (3.72)	-1.17	.244 n.s.
他人に関すること	15	3.93 (1.12)	3.93 (0.93)	-0.11	.915 n.s.
社会に関すること	15	17.73 (1.61)	18.87 (1.20)	-2.53	.011 *
児童用自己意識	15	40.00 (5.14)	41.93 (5.96)	-1.97	.049 *

*p<.05 n.s.:有意差なし

表5 4年生のWilcoxonの順位和検定結果

下位尺度	N	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	Z値	検定
自分に関すること	15	23.60 (2.44)	26.40 (2.78)	-2.61	.009 **
他人に関すること	15	3.60 (1.08)	4.13 (1.09)	-1.41	.159 n.s.
社会に関すること	15	17.27 (1.77)	18.67 (1.40)	-2.07	.038 *
児童用自己意識	15	39.67 (5.53)	42.73 (5.03)	-2.56	.010 *

**p<.01 *p<.05 n.s.:有意差なし

V 研究のまとめ

県内の情報モラルに関わるトラブル事例やA校児童の実態を基に開発した読み物資料を用いて、児童の情報モラルに関わる生活体験を想起させる活動を取り入れて指導したことで、児童は資料で取り扱った情報モラルの問題を身近で自分にも起こりうる出来事として考えることができたと思われる。そして、授業のねらいとする情報モラルと道徳の内容項目の結び付きを明確にした本研究の指導法は、情報モラルの根底にある道徳的実践力の育成に有効であると思われる。

開発した読み物資料は、県内で実際にあった情報モラルに関わる問題を題材としていることから、既存の読み物資料と比べると、他校の児童にとっても身近な問題と捉えて学習することができる内容であると思われる。また、A校の課題から研究を進めた指導法ではあるが、道徳教育の内容項目「友情・信頼」「節度・節制」の考え方は、情報モラルの「心を磨く領域」で身に付けさせたい「相手への影響を考えて行動する」「自分の情報や他人の情報を大切にする」「ルール・マナーに反する行為を絶対に行わない」等の根本となる考え方である。したがって、作成した学習指導案やワークシートと併せて、県内の先生方にも活用してもらえないのではないかとと思われる。

VI 本研究における課題

ICT技術が、日々、進歩・発展することから、所有する情報機器や利用目的等、児童の実態もまた変化する。情報モラルの指導が道徳教育に支えられている以上、教員が児童の環境変化に目を向けていくことは必要不可欠な課題である。よって、これらの変化に対応して読み物資料の内容を見直していく必要がある。

また、本研究で児童に身に付けさせたい道徳的実践力を、将来の道徳的行為の実践につなげるために、道徳の時間だけの単発な指導で終わるのではなく、各教科や領域等と関連を図って指導することが重要だと考える。今後は、どの教育活動と関連させるのか、いつ実施すると効果的に指導できるのかを考慮して、年間指導計画を見直していきたい。

<引用文献・URL >

- 1 文部科学省 2010 『小学校学習指導要領解説 道徳編（平成20年8月）』, pp.97-98
- 2 玉田和恵, 松田稔樹, 遠藤信一 2004 「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」
<http://tdl.libra.titech.ac.jp/hkshi/xc/contents/pdf/117097110/8> (2015.2.2)

<参考文献>

- 桜井茂男 1992 『小学校高学年生における自己意識の検討』
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjesp1971/32/1/32_1_85/_pdf (2014.2.6)
- 瀧本晋作, 竹村美德, 中山信一, 志水洋子, 森本英治 2009 『小学校における情報モラル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～』
http://www.kozuki.or.jp/ronbun/itsubsidy/itsub15_takimoto.pdf#search='%E5%B0%8F%E5%AD%A6%E7%94%9F%E7%89%88%E9%81%93%E5%BE%B3%E7%9A%84%E8%A6%8F%E7%AF%84%E6%84%8F%E8%AD%98' (2015.2.2)
- 文部科学省 2010 「教育の情報化に関する手引」
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1259413.htm (2015.2.2)
- 文部科学省 2013 「平成24年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」結果について(1)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/25/12/_icsFiles/afieldfile/2013/12/17/1341728_01_1.pdf
(2015.2.6)
- 文部科学省 2014 『わたしたちの道徳 小学校3・4年』
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/doutoku/detail/1344253.htm (2015.2.12)
- 文部科学省 2014 『私たちの道徳 小学校5・6年』
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/doutoku/detail/1344254.htm (2015.2.10)