情報モラル教育実践授業報告書４

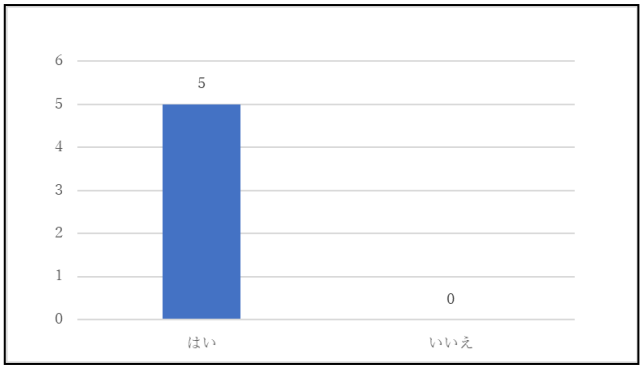
対象学年	高等部　１・２・３年生（教育課程Ｉ）
領　　域	社会と情報
指導項目	問題発見・解決，情報モラル
実践のねらい	ネット依存，ゲーム依存について生徒主体の対話を通して深め，対応策を考える

情報モラル指導モデルカリキュラム（http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html）			
指 導 分 野	安全への知恵		
コ　ー　ド	ｆ２－１ ｆ３－１ ｆ４－１ ｆ５－１	指　導　事　項	・健康のために利用時間を決め，守る。 ・健康を害するような行動を自制する。 ・健康の面に配慮した，情報メディアとの関わり方を意識し，行動できる。 ・健康の面に配慮した，情報メディアとの関わり方を意識し，行動できる。

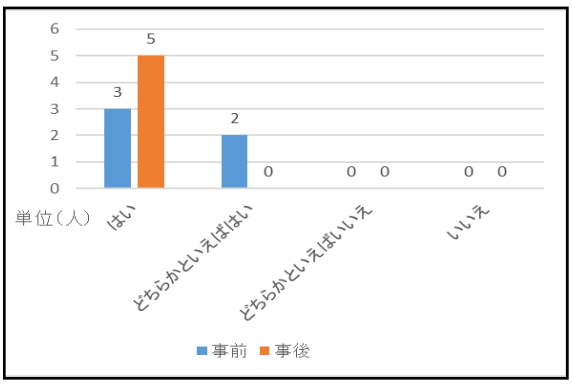
授業前の生徒の状況	・ネット依存はよくないと思いつつも，長時間行ってしまう。 ・外出したり，学校外で友達と遊んだりする機会が少ない生徒が多いため，家でゲームやインターネット，動画視聴などに多くの時間を費やしている傾向がある。
生徒の心理的成長過程に応じた指導の工夫	・生徒目線で問題点を探り，話し合って解決策を導き出す。 ・疑問点を述べる過程で生徒の心理的成長過程を探ることができる。
期待される生徒の変容（ねらい）	・主体的な話し合いから自分たちの問題として捉える。 ・他者の意見を聞き，考えを広げる。 ・自分たちに合った対策を考えることができる。
生徒の変容を促すための授業の工夫（ポイント）	・環境を整え，生徒同士話し合い，協議しやすい環境をつくった。 ・主体的に話し合いや記録ができ，話し合いの過程が分かるようにタブレット端末端末と大型テレビを活用した。 ・対策や課題について講義するのではなく，自分たちで発見できるように教材の提示方法を工夫した。 ・生徒から出た意見を見守る。
利用するコンテンツ等（サイトのアドレス）または資料等	・質問作り（QFT）（金城学院大学長谷川元洋教授の授業実践を参考） ・事前事後アンケート（金城学院大学長谷川元洋教授の授業実践を参考） ・動画教材等授業資料（東京書籍　情報社会のモラル＆リテラシー） http://taiken.tokyo-shoseki.co.jp/taiken/jml/index.html ・ネット依存スクリーニングテスト https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/iat.html

事前・事後アンケート

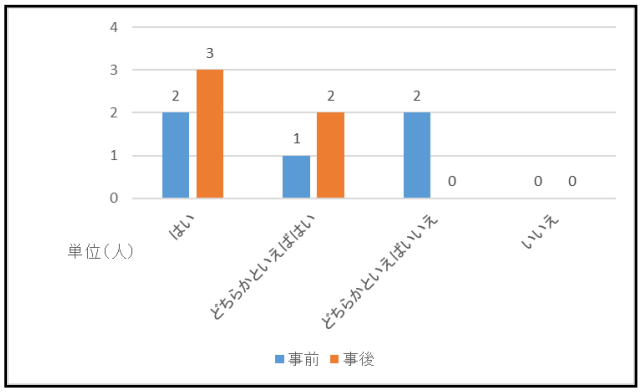
3DS や Switch（スイッチ）,PS Vita,プレイステーションなどのゲーム機でネットゲームをしている。または，したことがある。



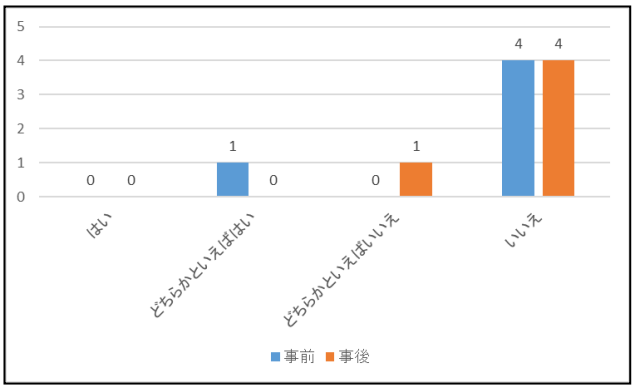
インターネットやゲームを使う時間を自分で決めて，自分でそれを守れるようにするとよいと思う。



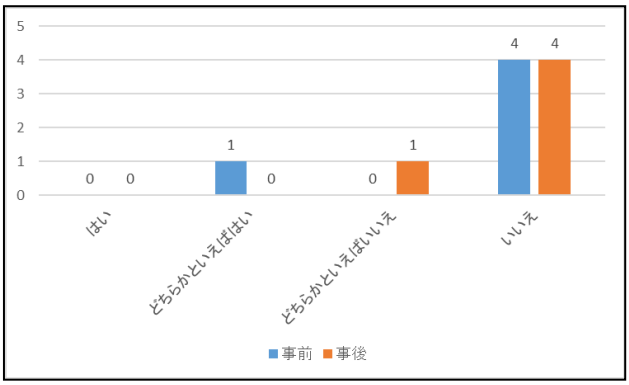
インターネットやゲームを使いはじめると止められなくなるから，一定時間使うと使えなくなる仕組みを使うようにするとよいと思う。



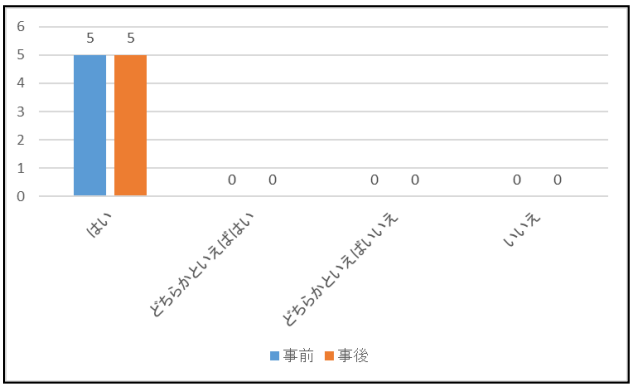
インターネットやゲームはとても楽しいものであるため，時間を気にせずに好きなだけ使うようにすると良いと思う。



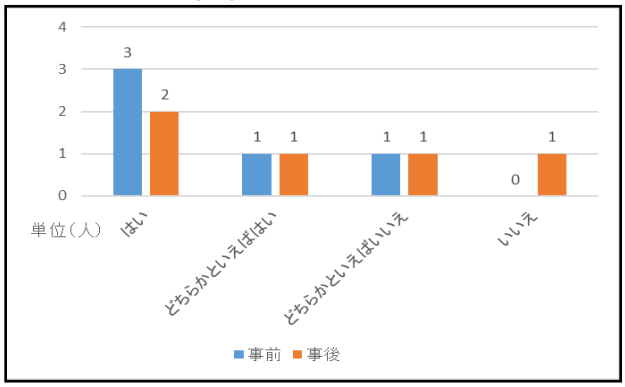
インターネットやゲームを使いすぎてはいけないと思っているが，なかなか止められず，長時間使ってしまうことは良いことだと思う。



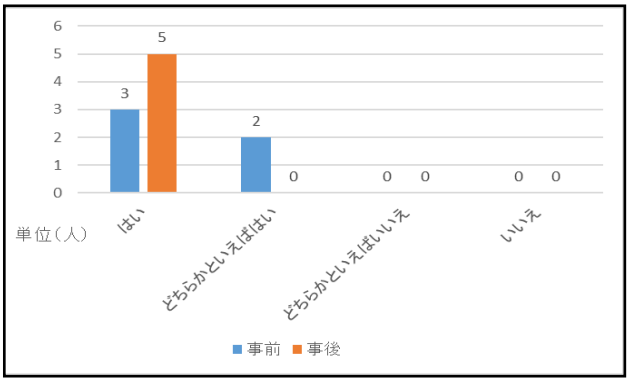
インターネットやネットゲームをする時は，相手の時間のことを考えて，時間を決めて使うことは良いことだと思う。



インターネットやゲームをしはじめるとやめられなくなるから，時間が来たら，相手からやめてもらうようにお願いしておくとよいと思う。



インターネットやゲームをしはじめる時に，お互いのことを考えて，自分たちで考えた時間がきたらやめるよう相談し，ルールを決めるとよいと思う。



事後アンケート

１．ふだんの授業で，グループ学習の時に，いつも積極的に発言していると思いますか？

（ はい　1名 ，どちらかといえばはい　1名 ，どちらかといえばいいえ　2名 ，いいえ　1名 ）

２．アニメーション教材の事例の登場人物それぞれの気持ちを考えることは難しかったですか？

（ はい　0名 ，どちらかといえばはい　1名 ，どちらかといえばいいえ　4名 ，いいえ　0名 ）

３．ユキやシンジについての質問を個人で考えることは難しかったですか？

（ はい　1名 ，どちらかといえばはい　2名 ，どちらかといえばいいえ　1名 ，いいえ　1名 ）

５．グループで質問を出し合う場面は，ふだんの話し合いの時より発言できましたか？

（ はい　2名 ，どちらかといえばはい　2名 ，どちらかといえばいいえ　1名 ，いいえ　0名 ）

６．グループで質問を３つ選ぶための話し合い中で，自分だけではわからなかったことに気付いたり，知ったりできましたか？

（ はい　2名 ，どちらかといえばはい　2名 ，どちらかといえばいいえ　1名 ，いいえ　0名 ）

７．質問を選んだ理由を考えるための話し合い中で，自分だけでは分からなかったことに気付いたり，知ったりできましたか？

（ はい　3名 ，どちらかといえばはい　1名 ，どちらかといえばいいえ　1名 ，いいえ　0名 ）

生徒の感想　など

・僕はこの授業を通して情報モラルは大切だと思った。なぜならパソコンやタブレット端末端末なしでは生きられなくなってしまうから。対策をしていたら依存性は少なくなると思う。例えば，勉強に影響が出ない程度にゲームをする。僕はこの授業を生かして時間を有効に使い，家族との時間を大切にしていきたい。
・僕はインターネットやゲームをするときはよく考えて行動することが大切だと思った。インターネットやゲームはルールを作って使うことも大切だと思った。なぜなら考えないとトラブルに巻き込まれやすくなると思ったからだ。例えば，どれぐらい長くインターネットを使うか考えて，事前に利用時間を決めて行う。インターネットやゲームをするときはよく考えて行動することを大切にし，僕はインターネットやゲームの利用に気を付け，勉強とのバランスを考えるようにしていきたい。
・僕はやはり話し合うのは大切だと思いました。なぜなら，自分だけでは分からなかったことに気付くことができるからです。例えば，今回でも自分が気付かなかったことを話し合いによって知ることができました。今回の話し合いではあまり積極的に発言できなかったですが，話し合いを大切にし，僕は積極的に参加していきたい。
・僕は自分の体調に合わせて正しくタブレット端末を使えていると思った。なぜならタブレット端末が健康に及ぼす影響や使い方について十分理解できているからだ。例えば，ブルーライトで目を悪くしないように暗いところで使わないことや，ネットショッピングをする際は購入者のコメントなどを見てその商品が自分に見合ったものかを判断したり，怪しいサイトにアクセスしないように心掛けたりしている。タブレット端末の特性を大切にし，僕は正しい使い方をみんなに広めていきたい。
・ネット依存はよくないと思います。普通の生活ができなくなるからです。引きこもりになり社会に関われなくなったり，ネットの情報ばかり信じこんだり，スマホやゲーム機がないと落ち着かなくなったりするからです。自分で考えることを大切にして，僕はネットを使っていきたい。

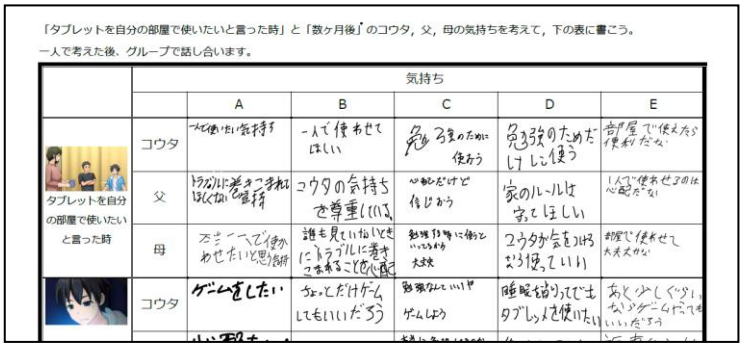
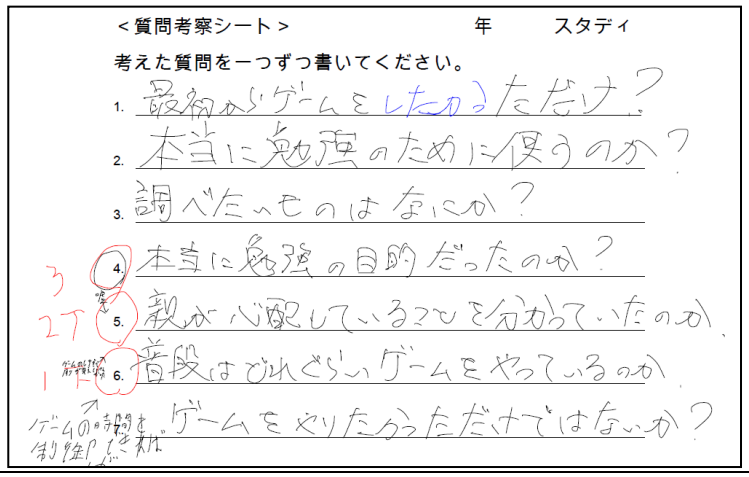
情報モラル教育の授業実践評価

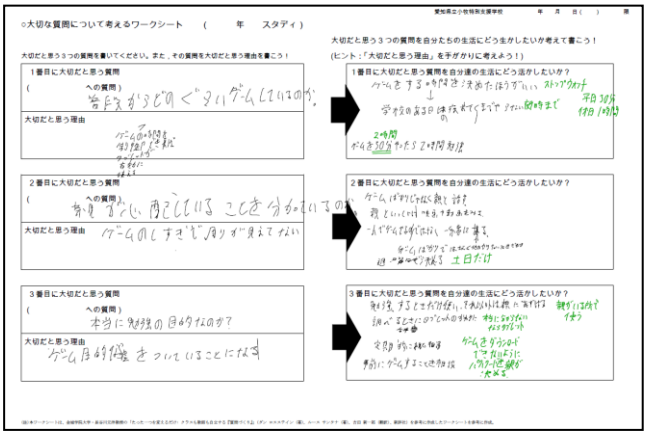
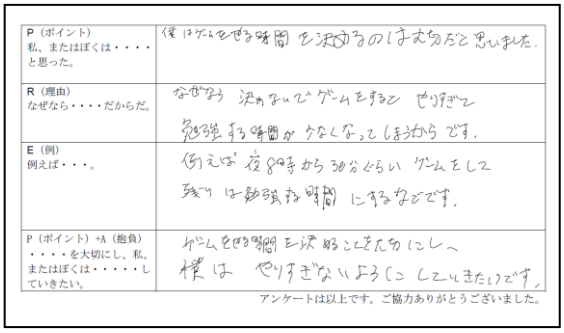
生徒について	生徒の 興味関心の度合い	1．低　2　3　4．高 理由・感想等 質問作り（ＱＦＴ）の手法を使った授業展開は生徒にとても新鮮で興味をもって積極的に取り組むことができた。
	生徒の理解度	1．低　2　3　4．高 理由・感想等 自分の意思や周囲への心遣いなどについての感想や意見が多く，よく理解している感想やまとめが多かった。
	生徒の 変容の度合い	1．低　2　3　4．高 理由・感想等 生徒が感じたことを日常につなげるには壁があると感じた。相手や機器設定など周囲のものの助けを借りて気を付けていきたいという意思を聞くことができた。主体的に話し合う様子は回数を重ねるごとに上達が見られた。
授業について	事前準備の難易度	1．難　2　3　4．易 理由・感想等 議論する題材や教材があれば実施可能である。記録した内容を投影するなど全体で共有するＩＣＴ機器を活用するとより効果的になる。
	指導者にとっての 授業展開の難易度	1．難　2　3　4．易 理由・感想等 授業展開の流れは毎回同じ様にできるため実施しやすい。題材の提示の仕方と，展開の区切りを見極めることが大切であると感じた。
	授業の「ねらい」の 達成度	1．低　2　3　4．高 理由・感想等 生徒主体となって話し合いが展開され，自分たちで問題の発見，解決を行うことができた。
	指導方法の 効果の度合い	1．低　2　3　4．高 理由・感想等 人数が少なく，生活経験の浅い生徒同士の話し合いでは深めることが難しかった。

＜実践の感想及び反省点等＞

繰り返し実施することで，話し合いをすることが上達し，さまざまな題材に応用することができた。意見交換できる人数が少なく，生活経験の幅が狭い生徒同士の話し合いでは，検討事項を深めることがなかなか難しかったので，他校の生徒とも一緒に話し合いができるような環境を築いていけるとよい。

情報モラル教育の授業実践例

配当時間		学習のすすめ方	指導のポイント
導入	5分	1　本時の学習方法，題材について知る。 ・「質問づくり」の手法について知る。 ・「ネット依存」について扱うことを確認する。 2　ネット依存スクリーニングテストの結果を振り返る。 ・ネット依存スクリーニングテストについては，事前に実施しておく。	・生徒たちで質問を考えて進めるため，正解はなく，思ったことをそのまま発言すればよいことを伝える。 ・ネット依存スクリーニングテストの結果を元に点数による判定基準を伝え，参考にするように伝える。
展開	35分	3　アニメーションを視聴する。 「Ｌ３-27 ゲームがやめられない」 （金城学院大学長谷川元洋教授からビデオ教材を借りて使用） 4　登場人物それぞれの思いに寄り添い，気持ちについて考える。  「タブレットを自分の部屋で使いたいと言った時」と「数ヶ月後」のコウタ，父，母の気持ちを考えて，下の表に書こう。 一人で考えた後、グループで話し合います。 気持ち A　B　C　D　E タブレットを自分の部屋で使いたいと言った時 コウタ　父　母 ゲームをしたい 5　登場人物の気持ちや行動に関する質問を考え，集める。 ・アニメーションを見て浮かんだ疑問を順番に発表する。 ＜質問づくりの５つのルール＞ ②　第三者の立場で質問を考える。 ②できるだけたくさんの質問を出す（この段階では質より量）。 ③浮かんだ疑問は口に出し，そのまま伝える。 ④質問の答えについては後で考える。 ⑤肯定文として浮かんだものは，質問文に転換する。  ＜質問考察シート＞　年　スタディ 考えた質問を一つずつ書いてください。 1. 最初からゲームをしたかっただけ？ 2. 本当に勉強のために使うのか？ 3. 調べたいものはないか？ 4. 本当に勉強の目的だったのか？ 5. 親が心配していることを分かっていたのか。 6. 普段はどれぐらいゲームをやっているのか ゲームをやりたかっただけではないか？	・アニメーションを途中（２分３秒）で停止し，結末を見せずに生徒が考えるように示す。 ・場面ごとに登場人物の気持ちをワークシートに記入するように伝える。 ・思いついたことを素直に記入すればよいことを伝える。 ・５つのルールを守るように伝える。 ・いろいろな視点の疑問が予想されるが，指導者はあまり修正しないで観察する。

		6　重要だと思う質問を３つに絞る。 ・出された質問に順位を付けたり，似たものを統合したりする。 ・上位３つに選んだ質問と選んだ理由をワークシートに記入する。  ○大切な質問について考えるワークシート　（　　年　スタディ） 大切だと思う３つの質問を書いてください。また，その質問を大切だと思う理由を書こう！ 1番目に大切だと思う質問 （　　への質問） 大切だと思う理由 2番目に大切だと思う質問 （　　への質問） 大切だと思う理由 3番目に大切だと思う質問 （　　への質問） 本当に勉強の目的なのかで 大切だと思う理由 大切だと思う３つの質問を自分たちの生活にどう生かしたいか考えて書こう！ （ヒント：「大切だと思う理由」を手がかりに考えよう！） 1番目に大切だと思う質問を自分達の生活にどう活かしたいか？ 2番目に大切だと思う質問を自分達の生活にどう活かしたいか？ 3番目に大切だと思う質問を自分達の生活にどう活かしたいか？ 7　重要だと思う３つの質問を基に自分たちの生活にどう生かすかを話し合う。	・生徒たちが焦点を当てたいもの，最も大切なもの，更に探究したいもの，具体的な行動につなげられるものなどの選択基準を示す。 ・選んだ理由も一緒につけて絞るように促す。 ・話し合いの様子をしっかりと観察する。 ・指導者の意図しない方向に進むこともあるが，その集団の実態と捉え，今後の指導に生かす。
まとめ	5分	8　自分自身を振り返り，PREP＋A 法を使って文章で表現することを伝える。 ・ワークシートに本時の振り返りを記入する。  P（ポイント）私、またはぼくは・・・・と思った。 R（理由）なぜなら・・・・だからだ。 E（例）例えば・・・。 P（ポイント）+A（抱負）・・・・を大切にし、私、またはぼくは・・・・・していきたい。 アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。 9　個々の振り返りを発表し合う。 10　事後アンケートに取り組む。	・回答しやすいように答える枠組みを用意する。 ・今後の活動につなげることの大切さを説明する。 ・時間がない場合は，授業を通して感じたこととその理由のみ先に記入するように伝える。 ・話し合いの様子ややりとりでよかった部分を大いに褒める。 ・本時の学習を受け，ネット依存についての考えの変化についてアンケートを通して確認する。

授業の成果	・生徒主体の授業を行うことができた。 ・指導者が導かなくても生徒の対話から重要なポイントを押さえることができた。 ・繰り返し取り組むことで，生徒同士の話し合いが上達した。 ・指導者が生徒の目の届く範囲にいることが多いため，生徒同士の話し合いや決定の機会を減らしていることに気付くことができた。更に話し合いの場を増やし，生徒同士が問題解決できる力を付けていきたい。

授業の課題と改善案	・意見交換できる人数が少なく，生活経験の幅が狭い生徒同士の話し合いでは，課題に対する検討事項を深めることがなかなか難しかった。ＩＣＴ機器をうまく活用し，他校の生徒や他の集団と一緒に取り組めるような環境を築いていけるとよい。 ・生徒が感じたことを日常につなげるには壁があると感じた。トラブルに対して自覚するきっかけづくりとなるような授業を行う。

情報モラル教育を広げるための方策と課題

情報モラル教育を広げるための実践	・授業実践の様子を参観してもらう。 ・他の先生に同じ方法で実施してもらう。 ・校内研究会で報告，紹介するなど情報提供を行う。
情報モラル教育を広げるための課題	・道徳の中に位置付け，さまざまなグループで取り組んでもらうなど，多くの先生方の意識を高める。 ・特別支援学校（特に肢体不自由特別支援学校）で話し合える対象生徒が少ない。他校と連携して授業展開ができるとよい。