

## 情報モラル教育実践授業報告書

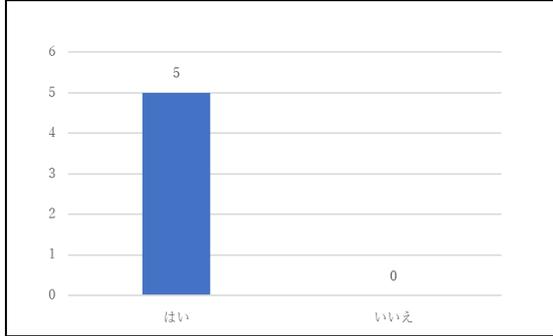
対象学年	高等部 1・2・3年（教育課程Ⅰ）
領 域	教科指導（情報科）
指導項目	問題発見・解決，情報モラル

情報モラル指導モデルカリキュラム ( <a href="http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html">http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html</a> )			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・健康のために利用時間を決め，守る。</li> <li>・健康を害するような行動を自制する。</li> <li>・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。</li> </ul>

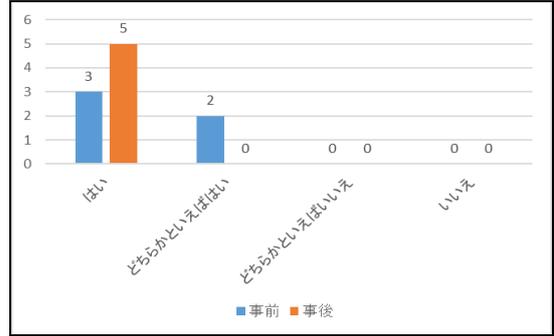
授業前の生徒の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネット依存はよくないと分かっているにもかかわらず，長時間インターネットをしてしまう。</li> <li>・外出したり，学校外で友人と遊んだりする機会が少ない生徒が多いため，自宅でゲームやインターネット，動画視聴などに多くの時間を費やしている傾向がある。</li> </ul>
生徒の心理的成長過程に応じた指導の工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本校高等部の生徒は素朴な面がある一方，一つのことにのめりこむ傾向があり，ネット依存に陥る危険性のある生徒もいる。本実践では，ネット依存を自分事として捉えさせるために，QFT（Question Formulation Technique）を用い，質問づくりを通して登場人物の心情を読み取らせる。</li> </ul>
期待される生徒の変容（ねらい）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネット依存を自分たちの問題として捉えることができる。</li> <li>・他者の意見を聞き，考えを広げることができる。</li> <li>・自分たちができる対策を考えることができる。</li> </ul>
生徒の変容を促すための授業の工夫（ポイント）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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と大型テレビを活用する。</li> <li>・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する。</li> </ul>
利用するコンテンツ等（サイトのアドレス）または資料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・QFT（金城学院大学 長谷川元洋教授の実践）</li> <li>・動画教材等授業資料（東京書籍 情報社会のモラル&amp;リテラシー） <a href="http://taiken.tokyo-shoseki.co.jp/taiken/jml/index.html">http://taiken.tokyo-shoseki.co.jp/taiken/jml/index.html</a></li> <li>・ネット依存スクリーニングテスト <a href="https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/iat.html">https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/iat.html</a></li> </ul>

<事前・事後アンケート>

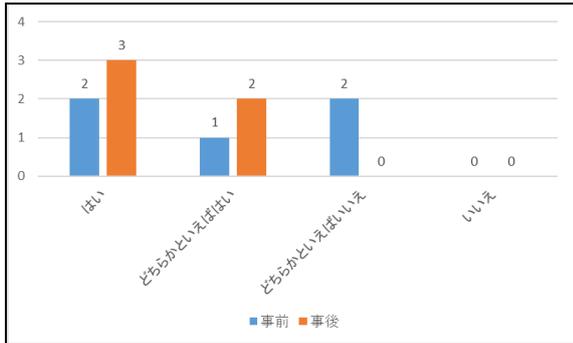
ゲーム機でネットゲームをしている。または、したことがある。



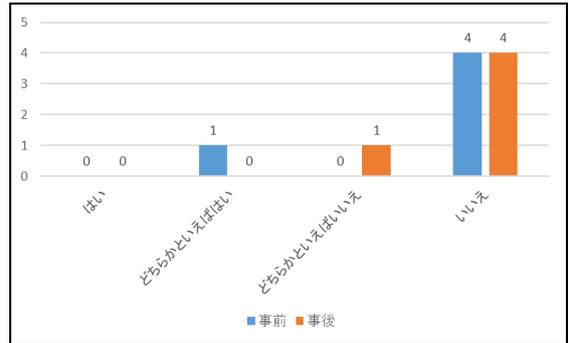
インターネットやゲームを使う時間を自分で決めて、自分でそれを守れるようにすると良いと思う。



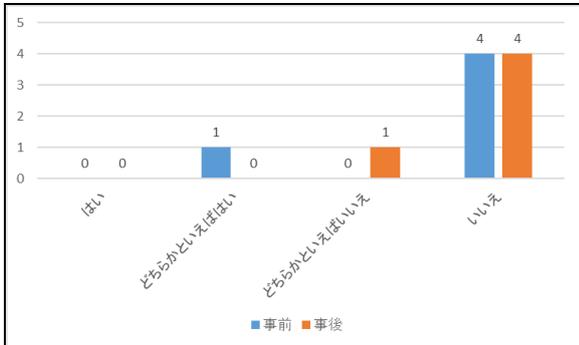
インターネットやゲームを使い始めると止められなくなるから、一定時間使うと使えなくなる仕組みを使うようにすると良いと思う。



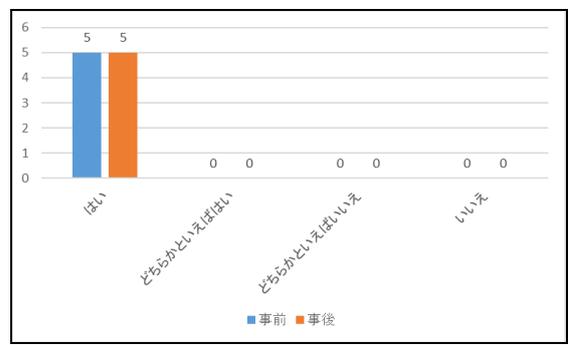
インターネットやゲームはとても楽しいものであるため、時間を気にせず好きなだけ使うようにすると良いと思う。



インターネットやゲームを使いすぎで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。

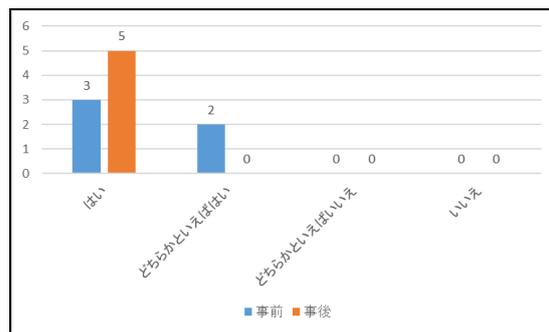
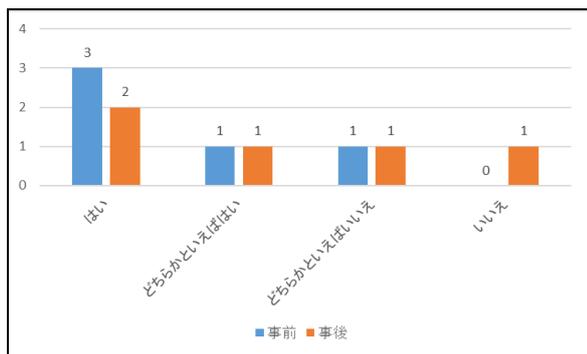


インターネットやネットゲームをする時は、相手の時間のことを考えて、時間を決めて使うことは良いことだと思う。



インターネットやゲームをしはじめると止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お願いしておくと思う。

インターネットやゲームをし始める時に、お互いのことを考えて、自分たちで考えた時間がきたら止めるよう相談し、ルールを決めると良いと思う。



### <事後アンケート>

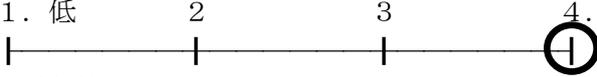
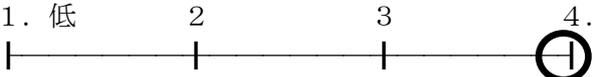
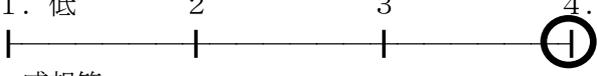
- ふだんの授業で、グループ学習の時に、いつも積極的に発言していると思いますか？  
(はい 1名, どちらかといえばはい 1名, どちらかといえばいいえ 2名, いいえ 1名)
- アニメーション教材の事例の登場人物それぞれの気持ちを考えることは難しかったですか？  
(はい 0名, どちらかといえばはい 1名, どちらかといえばいいえ 4名, いいえ 0名)
- 登場人物についての質問を個人で考えることは難しかったですか？  
(はい 1名, どちらかといえばはい 2名, どちらかといえばいいえ 1名, いいえ 1名)
- グループで質問を出し合う場面は、ふだんの話し合いの時より発言できましたか？  
(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)
- 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 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)
- 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)

### 自由記述

- ・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なしでは生きられなくなってしまうからです。勉強に影響が出ない程度にゲームをするなど、対策をしていたらネット依存は少なくなると思います。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です。
- ・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。また、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です。例えば、どれく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たり、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たいです。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と思います。

- ・僕はやはり皆で話し合うこと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いたりする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のですが、話し合いを大切にし、僕は積極的に参加していきたいと思います。
- ・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いました。なぜならタブレット端末が健康に及ぼす影響やタブレット端末の使い方について十分理解できていると思ったからです。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タブレット端末を使わないことや、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ます。タブレット端末の特性を理解し、正しい使い方を皆に広めていきたいと思います。
- ・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。引きこもってしまい社会と関われなくなったり、ネットの情報ばかりを信じこんだり、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と思います。

# 評価

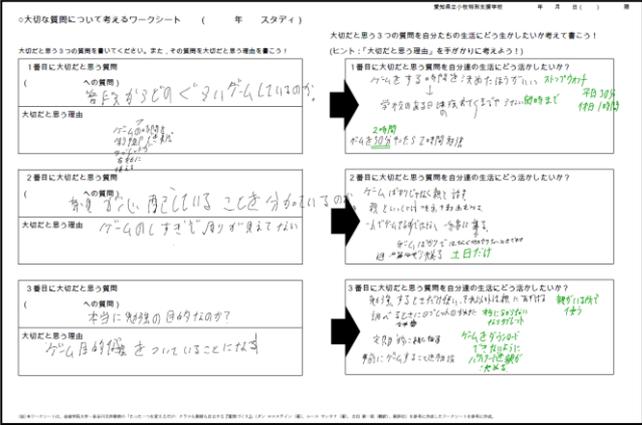
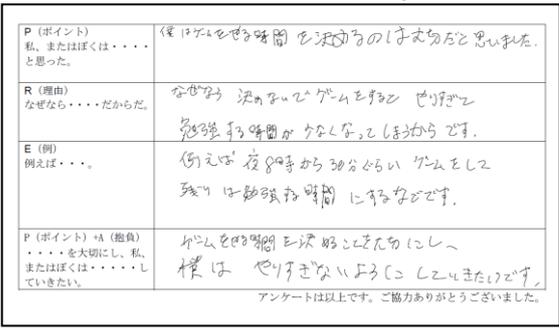
生徒について	生徒の 興味・関心の度合い	1. 低                      2                      3                      4. 高 	理由・感想等 QFT の手法を使った授業展開は生徒にとっても新鮮であったようで、興味をもって取り組むことができていた。
	生徒の理解度	1. 低                      2                      3                      4. 高 	理由・感想等 事後アンケートの自由記述では、自分の意思や周囲への心遣いなどについての感想や意見が多く、理解が深まったと言える。
	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の行動につなげるには壁があると感じた。しかし、周囲の相手や ICT 機器など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。また、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容易である。意見の共有のため 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 QFT は毎回同じ授業の展開であるので実施しやすい。題材や教材の提示の仕方と、展開の区切りを見極めることが大切である。
	授業の「ねらい」の 達成度	1. 低                      2                      3                      4. 高 	理由・感想等 生徒が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、解決を行わせることができた。
	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>

QFT を繰り返し実施することで、話し合いが上達し、さまざまな題材に応用させることができた。しかし、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、内容を深めることが難しい。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。

# 実践例

配当時間	学習のすすめ方	指導のポイント																																														
<p>導入</p> <p>5分</p>	<p>1 本時の学習方法, 題材について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• QFT の手法について知る。</li> <li>• ネット依存について扱うことを確認する。</li> </ul> <p>2 事前実施したネット依存スクリーニングテストの結果を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• ネット依存スクリーニングテストの結果を基に点数による判定基準を伝え, 参考にするように伝える。</li> </ul>																																														
<p>展開</p> <p>40分</p>	<p>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許諾を得たアニメーションを使用)</p>  <p>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。</p> <div data-bbox="360 927 1099 1267" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>「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。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="5">気持ち</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: left; vertical-align: middle;">                       タブレットを自分の部屋で使いたいと言った時                 </td> <td>コウタ</td> <td>タブレットがほしい</td> <td>一人で使わせてほしい</td> <td>勉強の邪魔にならないように使う</td> <td>勉強のために使いたい</td> <td>部屋で使いたくない</td> </tr> <tr> <td>父</td> <td>タブレットがほしいのか</td> <td>コウタの気持ちに尊重しよう</td> <td>心配だけど作らなく</td> <td>家のルールを厳しくしよう</td> <td>一人で使わせると心配</td> </tr> <tr> <td>母</td> <td>タブレットがほしいのか</td> <td>誰か見てあげてほしい</td> <td>勉強の邪魔にならないように使う</td> <td>コウタの気持ちに寄り添おう</td> <td>部屋で使わせてあげよう</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: left; vertical-align: middle;">                       コウタ                 </td> <td>コウタ</td> <td>ゲームをしたい</td> <td>勉強がしたい</td> <td>勉強がしたい</td> <td>睡眠時間を削ってタブレットを使いたい</td> <td>もう少しゲームをやらせてほしい</td> </tr> <tr> <td>コウタ</td> <td>ゲームをしたい</td> <td>勉強がしたい</td> <td>勉強がしたい</td> <td>睡眠時間を削ってタブレットを使いたい</td> <td>もう少しゲームをやらせてほしい</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>5 登場人物の気持ちや行動に関する質問を考え, 集める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• アニメーションを見て浮かんだ疑問を順番に発表する。</li> </ul> <div data-bbox="288 1406 1102 1648" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;質問づくりの五つのルール&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①第三者の立場で質問を考える。</li> <li>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)。</li> <li>③浮かんだ疑問は口に出し, そのまま伝える。</li> <li>④質問の答えについては後で考える。</li> <li>⑤肯定文として浮かんだものは, 質問文に転換する。</li> </ol> </div> <div data-bbox="416 1666 1062 2065" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;質問考察シート&gt; 年     スタディ</p> <p>考えた質問を一つずつ書いてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>最初がゲームをしたのだけ?</u></li> <li>2. <u>本当に勉強のために使うのか?</u></li> <li>3. <u>調べたものはなに?</u></li> <li>4. <u>本当に勉強の目的だったのか?</u></li> <li>5. <u>親が心配している理由は何か?</u></li> <li>6. <u>普段はどんなゲームをやっているのか?</u></li> </ol> <p>ゲームの時間を削ってゲームをやったただけではないか?</p> </div>			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	タブレットがほしい	一人で使わせてほしい	勉強の邪魔にならないように使う	勉強のために使いたい	部屋で使いたくない	父	タブレットがほしいのか	コウタの気持ちに尊重しよう	心配だけど作らなく	家のルールを厳しくしよう	一人で使わせると心配	母	タブレットがほしいのか	誰か見てあげてほしい	勉強の邪魔にならないように使う	コウタの気持ちに寄り添おう	部屋で使わせてあげよう	 コウタ	コウタ	ゲームをしたい	勉強がしたい	勉強がしたい	睡眠時間を削ってタブレットを使いたい	もう少しゲームをやらせてほしい	コウタ	ゲームをしたい	勉強がしたい	勉強がしたい	睡眠時間を削ってタブレットを使いたい	もう少しゲームをやらせてほしい	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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に考えさせる。</li> <li>• 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。</li> <li>• いろいろな視点の疑問があるが, あまり修正しないで観察する。</li> </ul>
		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	タブレットがほしい	一人で使わせてほしい	勉強の邪魔にならないように使う	勉強のために使いたい	部屋で使いたくない																																										
	父	タブレットがほしいのか	コウタの気持ちに尊重しよう	心配だけど作らなく	家のルールを厳しくしよう	一人で使わせると心配																																										
	母	タブレットがほしいのか	誰か見てあげてほしい	勉強の邪魔にならないように使う	コウタの気持ちに寄り添おう	部屋で使わせてあげよう																																										
 コウタ	コウタ	ゲームをしたい	勉強がしたい	勉強がしたい	睡眠時間を削ってタブレットを使いたい	もう少しゲームをやらせてほしい																																										
	コウタ	ゲームをしたい	勉強がしたい	勉強がしたい	睡眠時間を削ってタブレットを使いたい	もう少しゲームをやらせてほしい																																										

		<p>6 重要だと思う質問を三つに絞る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>出された質問に順位を付け、似たものを統合する。</li> <li>上位三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。</li> </ul>  <p>7 重要だと思う三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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>絞りこみの時に、理由を記述させる。</li> </ul>
ま と め	5 分	<p>8 自分自身を振り返り、PREP+A 法 (Point(要点・結論) Reason(理由) Example(例) Point (結論) + Aspiration (抱負)) を使って文章で表現することを伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ワークシートに本時の振り返りを記入する。</li> </ul>  <p>9 個々の振り返りを発表し合う。</p> <p>10 事後アンケートに取り組む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>今後の行動につなげることの大切さを説明する。</li> <li>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。</li> </ul> <p>話し合いの様子を取り上げ、肯定的な助言をする。</p>

## 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業実践の様子を参観してもらい、他の教員に同じ方法で実施してもらった。</li> <li>校内研究会で報告、紹介するなど情報提供を行った。</li> </ul>
情報モラル教育を広げるための課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>本実践を道徳の中に位置付け、グループで取り組んでもらうなど、教員の意識を高めていく必要がある。</li> <li>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。</li> </ul>