

自律的に判断する力を育てる デジタルシティズンシップ教育の研究

ー思考ルーティンに基づく学習プロセスを通してー

1人1台端末の導入が行われ、児童生徒がICTにふれる時間は大きく増えている。情報モラル教育ではこれまでも「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」をはぐくむことを目標として指導に取り組まれてきた。しかし、デジタル機器を使ったいじめやトラブルは増加している。

そこで、本研究では、5段階の思考ルーティンを取り入れた学習を、複数の教科で行う学習プロセスを設定し、子ども達の自律的に判断する力を育てるデジタルシティズンシップ教育の研究を行った。

具体的には、まず道徳科で情報モラルの内容に対してICTを活用することのメリット・デメリットを軽重付けずに学ばせ、相手を思いやる心やルール、マナーを守る知識、考え方と態度を学習させる。その後、学級活動及び総合的な学習の時間で、自分自身が置かれた状況や立場で最善と考えられる行動方針を制定する活動を行った。

その結果、ICTを活用する際に自分自身が最善と考えられる行動を、根拠をもって選択していく力が身に付いた児童の姿が確認できた。

福岡市教育センター長期研修員
福岡市立能古小学校 岩本 晃典

1 主題について

(1) 主題設定の理由

① 国の動向から

変化の激しい時代を生きる児童生徒を、学習指導要領に示されている「自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となる」よう育てるためには、教育における、ICTを基盤とした先端技術の活用を行い、デジタル社会で生きていくために必要な資質・能力をはぐくむことが必要不可欠である。また同様に、ICTがもつ危険性を十分に理解した上で、安全で効果的にICTを活用する能力の育成が必要とされてきている。そのため、文部科学省は「教育の情報化に関わる手引（追補版）」（2020）において「情報や情報技術を適切かつ安全に活用していくための情報モラルも身に付けさせていく必要がある」と示している。

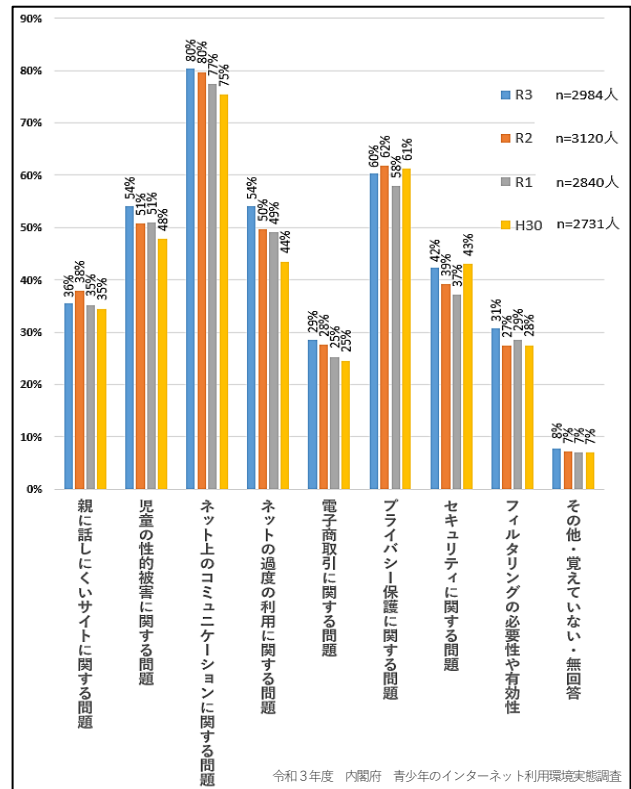
「情報モラル」は学習指導要領解説総則編において「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と定義されており、情報モラル教育は日常モラルと情報技術の特性を合わせたものとされている。具体的には、「他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつこと」、「犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること」、「コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解すること」の内容が解説されている。これらの内容を児童生徒に身に付けさせるためには、情報発信による他人や社会への影響や、ネットワーク上のルールやマナーを守ることの意味、情報に自他の権利があること等を考えさせる学習活動を行っていく必要がある。

また、その際には「情報の収集、判断、処理、発信など情報を活用する場面での情報モラルについて学習させることが重要」だとされている。

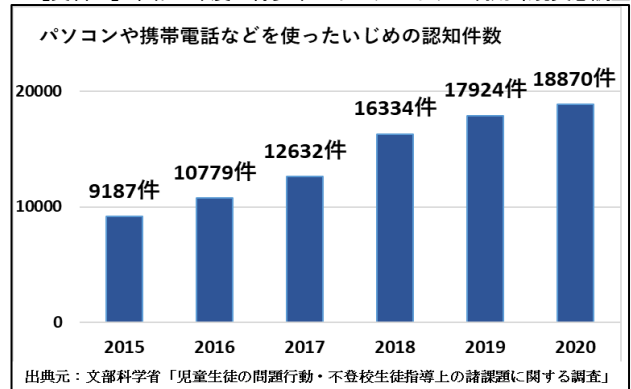
これまで学校教育の中で行われてきた情報モラル教育においては、個々の事象ごとに焦点が当てられ、事象ごとに安全な利用方法や対処法を学ぶ教育が行われてきた。これは、プライバシー保護に関わる問題やインターネット上のコミュニケーションに関わる問題等の様々な内容を児童生徒が学習する機会が増加してきていることが、【資料1】の内閣府の行ったアンケート調査から読み取れる。

しかし一方で、パソコンや携帯電話などのデジタル機器を使用したいじめやトラブルも増加してきていることは、【資料2】から読み取ることができる。2015年以降のパソコンや携帯電話などを使ったいじめの認知件数は、2020年までに毎年増加し、2015年の件数の約2倍となっている。

児童生徒は情報モラル教育の中で「情報モラル」を学んできているが、デジタル機器を使ったいじめやトラブルは増加している。このような状況の中、ICTを活用することを前提とし、より適切なICTの使い方として行動する手順と方法を身に付けさせていく考え方として、デジタルシティズンシップ教育が広まってきている。



【資料1】令和3年度 青少年のインターネット利用環境実態調査



【資料2】パソコンや携帯電話などを使ったいじめの認知件数

② 福岡市の教育の動向から

福岡市では2020年に、全国的に見ても早い段階で、全市一斉に1人1台端末の導入が行われた。福岡市教育委員会では、1人1台端末の導入される以前から「福岡市教育の情報化推進に関する指針」（2019）を策定し、学校において、安全に情報を活用していくための情報モラル教育の充実を図り、児童生徒が主体的に情報を活用していくための教育を行っている。

それに伴い、1人1台端末の導入前に比べると児童生徒がICTに触れる時間は大きく増え、学習に活用される頻度も高くなってきている。しかし、ICTにふれる時間が増えれば増える程、ICTの利用によるトラブルや、児童生徒同士の人間関係に関わるトラブル等の危険性は高まっている。だからこそ、児童生徒に対して適切な教育を行い、ICTの適切な活用方法を身に付けさせることが重要である。

③ 筆者の実践から

これまでに筆者が取り組んできた情報モラル教育の実践では、情報社会における正しい判断力や相手を思いやる心やル

ール、マナーを守る態度を児童に考えさせ、身に付けられるよう授業を行ってきた。しかし、児童が自由に扱うことができるデジタル機器は家庭によって大きく違っていたということもあり、児童に対して、児童自身がこれからどのように ICT を活用していくかを考えさせるような形での授業は少なかった。ただ危険性を教えたり、ICT の使用を制限したりするような他律的な内容で授業を行うことが多かった。

また、外部講師に委託して、より専門的な見地から、ICT 活用に関わる危険回避や情報セキュリティの知識・技能を身に付けるような学習も行ってきた。だが、外部講師が行ってきた情報モラル教育の多くも、坂本(2020)が「抑制的な『情報モラル』教育は、子どもたちに SNS の危険性やルールを守らせようとする」と指摘しているように、依存症や SNS への書き込みの影響など、インターネットの危険性を教えるだけで、使用を抑制する内容となっており、ICT の使用を制限し抑制する教育になっていることが多かったと言える。

しかし、1人1台端末の導入により、児童が個人で使える端末を持ったことで、個人が得られる情報は飛躍的に増え、容易に情報を発信できるようになった。このような状況の中、ICT 活用に関わるリスクや落とし穴などの危機から身を守ったり、情報セキュリティの知識・技能を身に付けたりするだけの授業では、児童にとって十分とは言えない。「情報モラル」の考え方や態度を身に付けた上で、社会の一員として社会のために積極的な ICT の利活用ができるように児童を育成していく必要がある。これは、文部科学省が元来定義してきた「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」という「情報モラル」を身に付けさせると共に、デジタルシティズンシップで提唱されている ICT の利活用を前提とし行動していくものと言える。

そこで、本研究では今までの情報モラル教育の在り方を見直し、児童が「情報モラル」の考え方や態度を身に付け、自分自身が置かれた状況や立場で最善と考えられる行動を、自律的に判断する力を育てるデジタルシティズンシップ教育を究明する。

(2) 主題及び副主題の意味

① 自律的に判断する力とは

坂本(2020)によると、デジタルシティズンシップは何よりも児童の責任感や合法的で倫理的な行動を中心においているとしている。児童がそのような行動をとることができるようになるには、児童自身が身に付けた情報モラルの考え方や態度を基にして行動する力が必要だと考えられる。そこで、本研究では、自律的に判断する力を、児童が ICT の使用に関わる諸問題に対して、社会通念や自らの価値観、規範に従い、自分自身が置かれた状況や立場で最善と考えられる行動を、根拠をもって選択していく力と考える。

② デジタルシティズンシップ教育とは

本研究でのデジタルシティズンシップ教育とは、情報モラルの考え方や態度を学び、ICT を活用するときのメリットやデメリットを理解した上で、より善いデジタル技術の使い手となることをめざした教育のことである。

情報モラル教育では情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度、すなわち心情規範を学んできた。

デジタルシティズンシップ教育では、情報モラルで培う能力は前提とした上で、情報の未来に渡る影響を意識した行動や、公共の場としてのインターネットでの倫理や作法を意識した行動、創造者としての責任を理解し行動することなど、ICT を活用していくことを前提として、具体的にどう行動するのかを考える学習、すなわち行動規範を学習させるものである。

③ 思考ルーティンに基づく学習プロセスとは

本研究では思考ルーティンとは、今度(2020・2022)の示す4段階の流れを基にして「活用」を加えた5段階の思考の流れのことである。

思考ルーティンに基づく学習プロセスとは、【資料3】で表したように5段階の思考ルーティンを取り入れた学習を、一つの「情報モラル」の内容に対して複数の教科等(特別の教科 道徳、学級活動、総合的な学習の時間)で行う授業の流れの事である。

5段階の思考ルーティン	
確認	今の感情の確認をする
特定	その感情につながった原因の特定する
検討	どのような行動の選択肢が実現可能かの検討する
制定	前向きで生産的と感じる方法で行動し、対処するための方針を考える
活用	制定した行動方針を基に、自分が正しいと考える行動をする

【資料3】今度を基に筆者が作成した5段階の思考ルーティン

2 研究の目標

思考ルーティンに基づく学習プロセスの設定を通して、児童の自律的に判断する力を育てるデジタルシティズンシップ教育を研究する。

3 研究の仮説

5段階の思考ルーティンを取り入れた学習を、一つの「情報モラル」の内容に対して複数の教科等(特別の教科 道徳、学級活動、総合的な学習の時間)で行う学習プロセスの設定を行えば、ICT の使用に関わる諸問題に対して、社会通念や自らの価値観、規範に従い、自分自身が置かれた状況や立場で、最善と考えられる行動を自律的に判断する力を育てることができるであろう。

4 研究の構想

(1) 内容

自律的に判断する力が育った児童の姿を、5段階の思考ルーティンに基づき【資料4】のように設定する。

社会通念や自らの価値観、規範に従い、自分自身が置かれた状況や立場で、最善と考えられる行動を選択している姿は

「制定」の段階で特に見られると設定している。

段階	目指す児童の姿
確認	今の自分の感情を確認している姿
特定	今の自分の感情につながった原因を特定している姿
検討	どのような行動の選択肢が実現可能か検討している姿
制定	前向きで生産的と感じる方法で行動し、対処するための方針を考えている姿
活用	制定した行動方針を基に、自分が正しいと考える行動をしている姿

【資料4】思考ルーティンの段階毎の児童の姿

また、本研究では制定に至るまでの確認、特定、検討段階の姿も見取ると共に、「制定」後、「活用」する児童の姿も合わせて見取っていく。

(2) 手だて

① 思考ルーティンに基づいた授業づくり

5段階の思考ルーティンを意識した、児童が根拠をもって自分の行動を選択する場面を設定した授業づくりを行うことで【資料4】のような児童の姿を目指す。なお、活用の段階は、学校の学習の中で活用する場面を設定する場合と、家庭の生活の中で活用する場面を設定する場合を想定している。

② 一つの「情報モラル」の内容で、2回1セットの学習の設定を行う。

一つの「情報モラル」の内容に対して、2回1セットの授業を短い期間で行う。一度目は特別の教科 道徳（以後、道徳科）の授業で情報モラルの内容について学習し、児童が正しい行動を選択するために必要な基礎的な知識や考え方、態度を学ばせ、最善と考え得る行動を選択できるようにする。

次に他の教科の中で、事前に学習した「情報モラル」の内容が関連する内容で場面の設定を行い、自分自身が置かれた状況や立場で最善と考えられる行動を根拠をもって選択する活動を行う。

③ 家庭との連携

学習した内容を、児童が家庭で保護者に伝える活動を課題として出し、保護者と一緒に問題について考え、対話する時間を設けることで、児童がもう一度自分の行動を振り返る機会を作る。また、児童が学習した内容に対しての評価や、家庭での使い方に対する評価、及びフィードバックをしてもらうことで学習の価値付けを行う。

(3) 検証方法

① アンケート調査

アンケートの記述内容の変化から、児童の ICT 活用の時間や度合い、考え方の変化を読み取っていく。また、相手を思いやる心やルールなどに対する知識や態度の変化を分析していく。

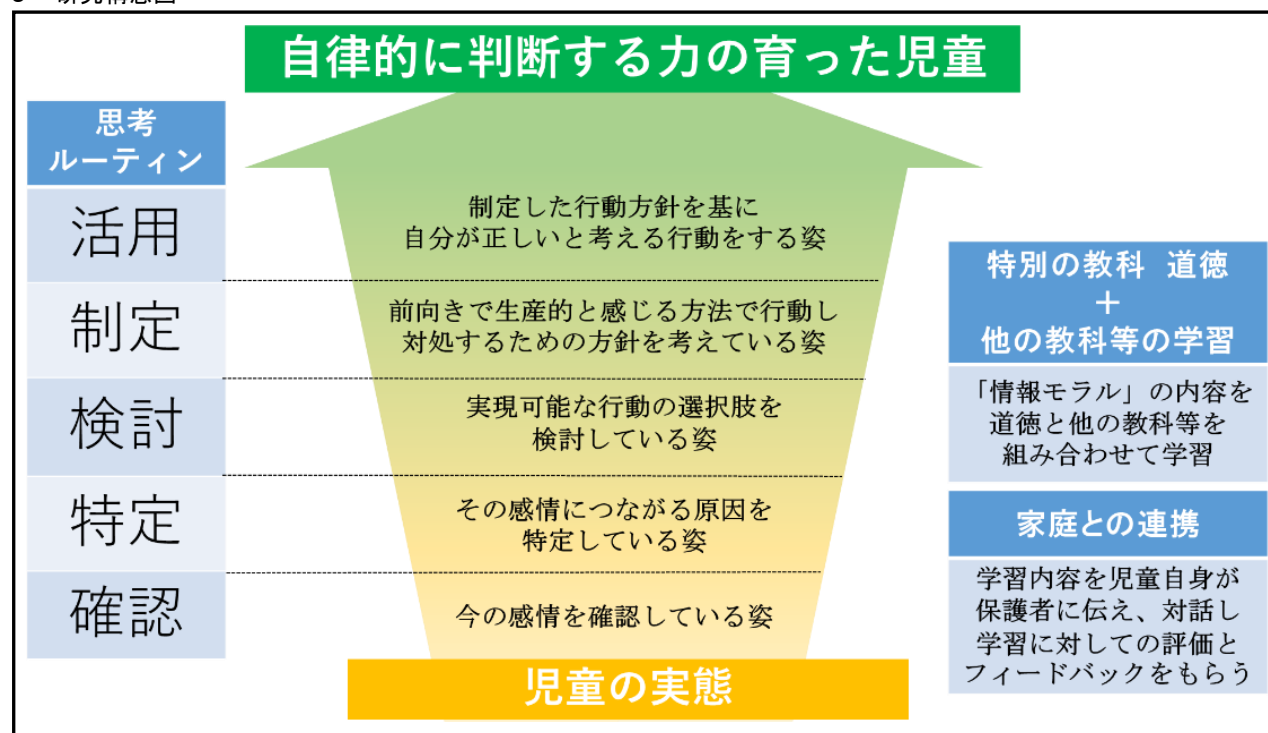
② 授業中、授業後の見取り

授業中の児童の発言やワークシートを基に、児童の ICT を活用することへどのような感情をもち、それがどのように変化していくかを見取る。また授業終了後数日間、クラスへの入り込みを行い日常の活動の中で、「情報モラル」の内容を意識した行動を行っているか児童の変化を見取っていく。

③ 事後調査

授業後一定の期間を空けた上で、Google フォーム を学習した内容に関した問題について回答させる。そこから学習内容の定着具合や、日常の中で児童がどの程度意識しているかを調査する。

5 研究構想図



6 研究の実際 実践1

第3学年

題材名 道徳科「携帯ゲームに夢中になると」

学級活動「スクリーンタイムを見直そう」

(1) 実践1のねらい

① 研究のねらい

道徳科の学習でICTを活用することの利点・欠点を軽重付けずに明らかにし、相手を思いやる心やルール、マナーを守る知識と態度、判断力を学習する。その後、学級活動では、事前に道徳科で学習した内容や学んだ知識や態度の補完をしていくとともに、より自分事として捉え自分の行動を見直し、根拠をもって自分の行動を選択する。

一連の学習の中で問題に対峙した場合に、社会通念や自らの価値観、規範に従い、自分自身が置かれた状況や立場から前向きに対処する方法を考える思考の流れ、思考ルーティンを見直し、身に付けさせていく。

② 授業のねらいや目標

・道徳科

- 携帯ゲームやスマートフォンに振り回されてしまう原因やその対策について話し合い、携帯ゲームやスマートフォンとのよりよい関わり方について意思決定できる判断力を高める。 [道徳的判断力]

・学級活動

- 長時間の利用が健康へ害を及ぼすことから、適切にスクリーンタイムの管理をすることの意義を理解して健全な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けようとしている。 [知識及び技能]
- 考えの根拠を明らかにしながら、スクリーンタイムを適切なものにする解決方法などを話し合い、自分に合ったより良い方法を意思決定し実践しようとしている。 [思考力、判断力、表現力等]
- デジタル機器との関わりをよりよくするために、自主的に課題解決に取り組み、他者の意見を参考にして、よりよい生活を形成しようとしている。 [学びに向かう力、人間性等]

③ 学習計画（2時間）

学習活動	配時
1 携帯ゲームやスマートフォンとのよりよい関わり方について意思決定できる判断力を高める。（道徳科）	1
2 スクリーンタイムを見直し、自分の生活を見直すことで、より健全な生活を送るための行動を意思決定する。（学級活動）	1

(2) 授業の実際と考察 [1/2時]

道徳科では、情報モラルの学習としてスマートフォンやゲーム機などのデジタル機器との、よりよい付き合い方を内容として取り扱った。学習では主に携帯ゲーム機でのゲームの時間を例に挙げて、スマートフォンやゲーム機に振り回されてしまう原因やその対策について話し合い、よりよい関わり方について学習していった。

① 思考ルーティン「確認」「特定」段階

ア 実際

まず初めに、普段の生活を振り返りスマホやタブレット、パソコンなどのデジタル機器を使うとどんなことができるかを話し合せて、デジタル機器を使った時のメリットについて確認していった。児童は、学習に活用できる事や、人となれる事などのメリットを出し合っていた。

その後、本時の学習のめあてを確認した上で、映像教材「ケータイゲームに夢中になると」（ネット社会の歩き方）を視聴し、登場人物の行動で気になったところについて話し合っていた。児童は、映像教材の中から「長い時間使っていること」「注意されてもやめなかったこと」「夜更かししてしまったこと」等の問題点を、的確に捉えることができていた。

問題点を話し合った後は、登場人物がゲームをやめられなかった理由を一人一人ワークシートに書き、交流を行った。

イ 考察

児童がデジタル機器を活用するメリットと感じていることを最初に出し合ったことで、教材の視聴後、登場人物がゲームをやめられない理由を考えることができていた。

しかし、児童同士での交流が活発にならなかったのは、問題点が明らかにわかる映像教材であったことが原因だと考えられる。

② 思考ルーティン「検討」「制定」段階

ア 実際

この段階では、前の段階で考えた、登場人物の行動や、考え方の問題点から、デジタル機器を使うことのデメリットを考えることができていた。登場人物のようにゲームに振り回されないようにするにはどうすれば良いかを考え、自分だったらどのように行動するかを選択していった。児童は、「時間を決めてゲームで遊ぶ」「寝る前にはしない」「お母さんと時間を決める」などの考えを書いていた。

自分の考えを書いた後は、考えの交流を行った。交流の中では、お互いの考えを確認し合う中で、自分の考えに友達の考えを取り入れて、付加、修正をしていった。

イ 考察

登場人物がゲームをやめられなかった理由からそのために起きる出来事が、デジタル機器を活用するメリットと対比してデメリットとなることを理解することができていた。それを基にして、自分だったらどのように行動するかを決めていったが、児童の自由な考えは出にくかった。理由としては、やはり映像教材の内容からは、「時間を守る」や「注意を聞く」という登場人物の行動に沿ったものしか出にくいという教材の構成にあったと考える。児童の自由な考えを引き出すためには多面的な見方ができる教材を用意して、そこから交流活動を仕組む必要があった。

(3) 授業の実際と考察 [2/2時]

学級活動の学習では、よりよい生活にするために、生活の中のスクリーンタイム（娯楽のためにテレビ、タブレット端末、パソコン、携帯電話、携帯ゲーム機などを使う時間）を

間を決めて守っている」や「テレビの時間が多すぎた」「夜遅くまでたくさんテレビやゲームをしていたから」など、プリントを基に自分の行動を振り返ることができていた。

自己評価	100点	悪いところは	いつもテレビやゲームをやっていたから
自己評価	80点	悪いところは	長い時間テレビを見ていたから
自己評価	80点	悪いところは	ゲームやテレビをみすぎてやめられなかった。おもしろい。でも自分なりに時間を決めてやっている。
自己評価	10点	悪いところは	ねえおそくまでたくさんテレビやゲームをしていたから

【資料8】自己評価の内容

「確認する」「特定する」「検討する」の活動で気付いた内容に留意して、社会通念や自らの価値観、規範、自分自身が置かれた状況などの視点から自分の行動を見直し、時間を制定する根拠を明らかにしながら自分のスクリーンタイムを決めていった。児童からは「休みの日の方が忙しいから、スクリーンタイムは短くしよう」という言葉や「あんまり見すぎたり、使いすぎたりしていないから、今のままでいい」

「パソコンを見るのは学校がほとんどだから、お家で使う時間はあまり変えなくていい」などの自分なりに考えての発言があった。

スクリーンタイムを制定した後は、【資料9】のように少人数グループで、制定の根拠を明確にした上で、自分のスクリーンタイムの説明をさせた。あわせて、説明を聞き、気になったところや、その理由などを質問し合う交流活動を行った。ここでは、相手の考え方を否定するような発言はしないように指導し、お互いの考えを深められるようにした。

交流活動後、交流し合った内容を基にスクリーンタイムを再度見直す活動を行った。友達の設定したスクリーンタイムや考えなどを聞いて、自分の時間を決め直す児童が6人いた。



【資料9】交流の様子

イ 考察

児童の記述【資料10】から、前時と本時で学習したことを生かして自分なりに根拠をもち、生活の中でのデジタル機器の使用時間を、学習や家族との時間、習い事、遊び、健康面とのバランスを考えて決めることができていたと言える。

自分のスクリーンタイムを決めよう。	平日 1日 1時間 0分です。	平日 1日 1時間 30分です。
休日 1日 3時間 0分です。	休日 1日 3時間 0分です。	休日 1日 3時間 40分です。
なんでそう決めたのかな。	学校があるからテレビやゲームをたくさんするから。	自分の生活リズムが変なところ、目が悪くなったりするから。

【資料10】児童の記述

これは、前時の内容の振り返りと、デジタル機器のメリット・デメリットの確認、使った時間と内容を事前書き込み明らかにしておいたことが有効に働いたと考えられる。児童は長時間の利用による健康へのリスクや自分の行動の様子などを理解した上で、自分の行動を振り返り、自らの価値観と照らし合わせて、行動を自己評価することができていた。

しかし、自己評価をする際の視点が明確でなかったため、児童によって視点が様々であり、交流の際に話が噛み合わないという様子が見られた。全ての児童が同じ視点で自己評価することができる基準を提示する必要があると考えた。

自己評価の中にはデジタル機器を使う時間が長いことを悪く考えていると思われる内容が多くあった。何のためにデジタル機器を使っているのか、それが適切なものであれば悪いことではないということを、前時の道徳科の学習で十分に伝えられていなかったと考える。

自分のスクリーンタイムを決め、友達と交流し、再度スクリーンタイムを決めるという流れで学習を行ったが、交流後に決めた時間を変更した児童は少なく、【資料11】のように変更しても1時間未満というものが多かった。

自分のスクリーンタイムを決めよう。	平日 1日 3時間 20分です。	自分のスクリーンタイムを決めよう。	平日 1日 時間 30分です。
休日 1日 5時間 10分です。	休日 1日 時間 30分です。	休日 1日 時間 30分です。	休日 1日 時間 30分です。
決定！自分のスクリーンタイム	平日 1日 3時間 30分です。	決定！自分のスクリーンタイム	平日 1日 時間 80分です。
休日 1日 3時間 35分です。	休日 1日 時間 30分です。	休日 1日 時間 30分です。	休日 1日 時間 30分です。

交流後、時間を変更した児童の記述

【資料11】児童のスクリーンタイムの変化

また、他人の考えに左右されずに自分の意思や考えを尊重して意思決定するという研究のテーマから考えると、交流までで学習を終えてよかったのではないかと考える。

③ 思考ルーティン「活用」段階及び家庭との連携

児童には帰宅後、学習した内容を保護者に話し、保護者と一緒にもう一度スクリーンタイムについて考えるという宿題を出していた。コメントは【資料12】のように「一緒にがんばろう」という激励などの他、生活をより良くするためのアドバイスや、上手な付き合い方を促し、便利なツールだから時間を決めて使っていこうとアドバイスするものなど、肯定的な内容のものが約8割であった。しかし、反対に児童に対しての注意や、時間制限をさらに強めるような内容のコメントもあったため、予め保護者に対してスクリーンタイムの定義や、ICTを使うことのメリットとデメリットはどのようなことが考えられるかを説明する文章を配布した上で、児童から学習した内容を説明させていく必要があったと考える。

保護者の方から

テレビやゲームも、上手にできればとても便利なツールだとは思いますが、
他のあそびもあつ、時間を決めて使いた方がいいなと思いました。

保護者の方から

土日のテレビの時間が長いので、へらしてみよう。
ゲームは平日にしているから、土日で楽しんでください。自分
ちうせりするのよ、おもしろいので、お母さんといっしょにゲームしよう。

【資料12】保護者のコメント

(4) 実践1のまとめ

① 学習を通して

道徳科の学習後に書かせた児童の学習プリントの記述では、時間を決めてゲームをしないと記述していた児童が18人中15人いた。大半の児童が時間に目を向け、自分で使う時間を考えていかなくてはならないと考えていたと言える。

一方で、保護者に言われたら使うのを止めると記述していた児童が6人いた。この記述からは、デジタル機器の使い方に対して、他律的にルールを決めているということが言える。

また、児童が、学級活動の学習後に記述した内容を見てみると【資料13】のような変容が見られた。授業中に書き出しを行ったスクリーンタイムの時間と、授業後に行った児童に対してのアンケート結果をまとめたグラフ【資料14】で、授業前と授業後で比較してみると、スクリーンタイムが1～3時間程度の児童の割合にはほぼ変化はないが、使った時間を見ると変化が出ている。1時間より少ない時間で使っている児童と1時間より多く2時間より少ない時間で使っている児童が増えており、その時間には変化が見られた。

道徳科で、身近なテーマとしてケータイゲームを例に挙げて、デジタル機器を使うことでメリットとなることデメリットとなることを考え、学級活動で事前に学習したことを生かして自分の生活を見直す学習を続けて行ったことで、児童にとっての情報モラルの内容が、他人事から自分事へと変化していったのではないかと考える。

② 成果と課題

○ 道徳科の学習でスクリーンタイムに目を向け、学級活動の中で自分の普段の行動を見直すという活動をしたことで、児童が自分事として、情報モラルの内容を捉え直すことができていた。

○ これまでの自分の行動を振り返った上で、「制定」の段階で、自分だったらどう行動するかを考えたことで、学習の内容を自分事としてとらえていた。

● 家庭との連携の中で、保護者から児童に対しての注意や、時間制限をさらに強めるような内容のコメントも散見されたため、保護者に十分な説明と共通理解を図っておく必要があった。

● 道徳科の学習後、デジタル機器を長い時間扱うことが悪いことだというイメージが、普強く付きすぎてしまっていた。これは、児童に対してマイナスなイメージをもたせた

り、不必要に負の方向へのバイアスをかけたりすることが無いように、道徳科の中で扱う情報モラルの教材の中身や指導の仕方をより精選する必要があった。

● デジタル機器を扱う時間は必要のないものではなく、必要に応じて、適切な時間で使うことは学校の学習の面のみに限らず自分で学びを進める上で重要であることを、十分に児童に伝えられていなかった。

○児童の記述から

A児は、道徳科の学習後には、ゲームをする時間を決め、寝る前にしないようにするという約束事を書いてた。これは、学習の中で学んだルールをそのまま書いているものであった。

学級活動で学習した後は、児童自身がデジタル機器と接している時間が長いことに気付いており時間を振り返る機会を得たことが、良かったと記述している。

今日の学習でスクリーンタイムを見直してよかった。ーいかんかんばていきなりテレビの時間も自分のなかでもどいかな思っていました。このじきうのおかげでスクリーンタイム直してよかった。したすかりました。

B児は、道徳科の学習後には、勉強を先にやるということや、母親の言うことを聞いて、ゲームの時間を決めてすると書いていた。

学級活動の学習後には、学習をしたおかげで、自分の行動を振り返ることができたと書いていた。また、自分なりのスクリーンタイムの設定も行っていた。

○自分のスクリーンタイムを決めよう。

平日 1日 3 時間 00 分です。
休日 1日 5 時間 00 分です。

なんでそう決めたのかな。

平日は、少し見るとき、と多く見るときがあるからちょうどいい時間にしたから。
休日は、休みの日だからいっぱいテレビを見る時間があるから。

今日の学習で

スクリーンタイムをちゃんとあげていろいろわはは見ているんだなと思いました。

C児は、道徳科の学習後には時間を守ってゲームをすると言だけ書いていた。

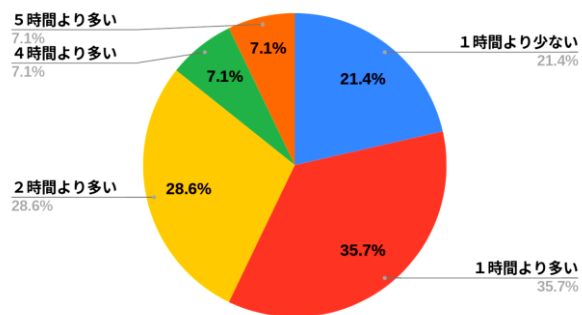
学級活動の学習後は、自分がデジタル機器を使っている時間が分かったから、スクリーンタイムの学習をしてよかったと記述していた。

今日の学習で わははじきうのおかげでいろいろわははは見スクリーンタイムをばれたと思いに

【資料13】児童の記述

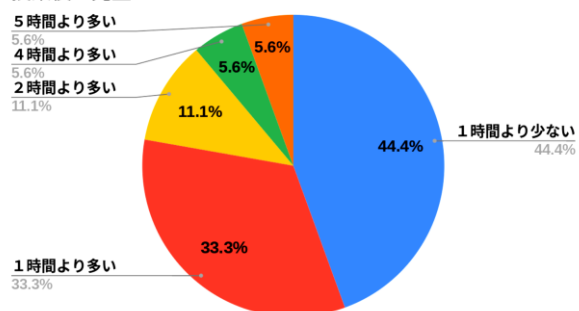
授業前後のスクリーンタイム

授業前の児童の平均スクリーンタイム



授業後のスクリーンタイム

授業後の児童のスクリーンタイム

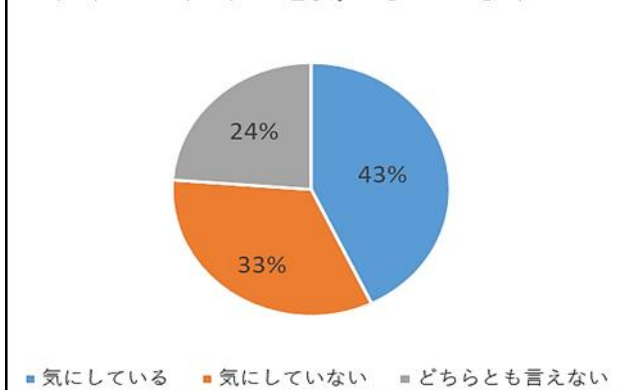


【資料 14】 授業前後のスクリーンタイムの変化

- 学習後3か月程度時間を空けて【資料 15】のように調査を行ったところ、普段の生活の中でスクリーンタイムを気にしていると答えた児童は約4割であった。

複数回に分けて学習した内容でも、時間とともに児童の関心は下がり、注意しようとする意識は低下していくと考えられる。今回実施したスクリーンタイムの授業や著作権の責任ある情報発信の学習は、年度当初に学習を行ったり、知識や態度が必要となる学習の前に再度学習を行ったりするなど、繰り返し学習をする必要がある。

スクリーンタイムを気にしていますか？



【資料 15】 学習後3か月経過してからの児童の回答

7 研究の実際 実践2-1

第5学年

題材名 道徳科「著作権について考えよう」

学級活動「著作物の思いを考えよう」

(1) 実践2-1のねらい

① 研究のねらい

道徳科の学習では、公開されている作品、そして自分や友達の作品には著作権があることを知り、著作物が法律で守られている理由を考え、著作物の正しい利用の方法を学ぶ。その後、学級活動では、事前に道徳科で学習した内容や学んだ知識の補完を行う。それと共に、作品に込められた作手手の思いに触れていくことで、作品の権利を大切にしていくための自分の生き方を考え、根拠をもって行動を決めていく。今回、実践2-1の「活用」段階は2-2の総合的な学習の時間でのスライドづくりとして設定している。

② 授業のねらいや目標

・道徳科

- 作品には著作権があることを学び、なぜ権利が保障されているかを学んだ上で、作品を利用する際の方法を選択できる判断力を高める。 [道徳的判断力]

・学級活動

- 作品には著作者が込めた思いがあることを知り、著作権を通して守られているものがあることを理解し、これからの生活で正しく著作権を守るための知識を身に付けることができる。 [知識及び技能]
- 考えの根拠を明らかにしながら、著作権を守り作品を大切にしていくための方法を考え、自分のこれからの生活のしかたを意思決定することができる。 [思考力、判断力、表現力等]
- 著作権を守るとは文化を守ることにつながることに気づき、著作権と共に作品に込められた思いを大切にする方法を考え、他者の意見を参考にして、よりよい生活を形成しようとしている。 [学びに向かう力、人間性等]

③ 学習計画(2時間)

学習活動	配時
1 著作権とは何かを知り、著作物を利用するときの決まりや方法を学び、著作物を利用する際の正しい方法を判断する力を高める。(道徳科)	1
2 著作物に込められた作者の思いにふれ、著作権法で守られているものは何かを考え、これからの生活で、自分が著作権を守るためにどうしていくか行動を決定する。(学級活動)	1

(2) 授業の実際と考察 [1/2時]

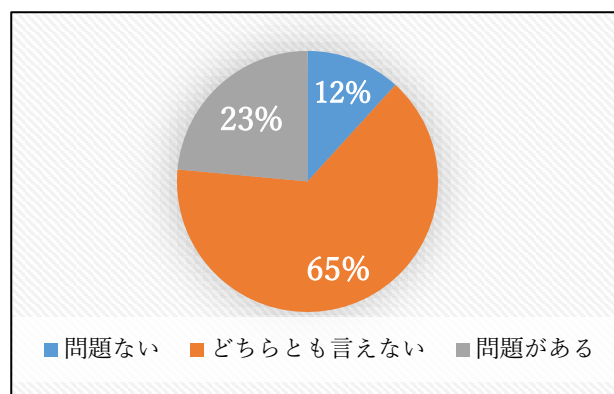
道徳科の学習では、インターネット上の作品や自分や友達の作品など、全ての作品に著作権があることを知り、著作権の大切さを理解し、尊重しようとする態度を養うことをねらいとした。

① 思考ルーティン「確認」「特定」段階

ア 実際

著作物には著作権があることに触れていくために、まず導入の段階では、事例アニメを見た上で本時の学習課題をつかませていった。その中で、児童にアニメなどのキャラクターや友達のイラストなどを「自分の作品に使いたい」と思ったことがあるか、経験を出し合わせた。児童の多くは使いたいと思った経験があると答えた。

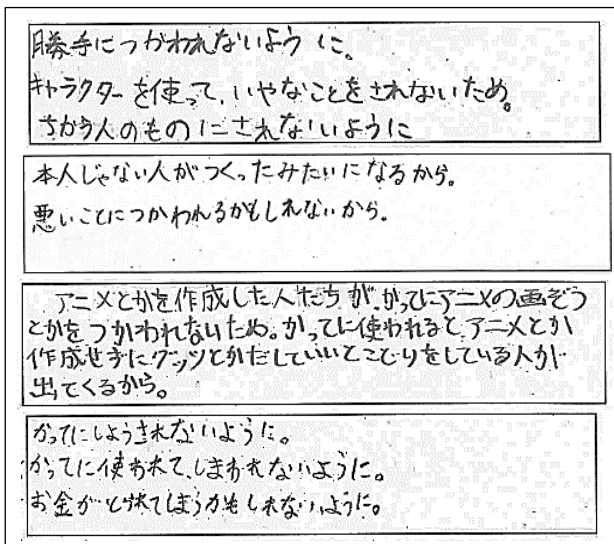
次に、インターネット上で見つけたキャラクターや友達のイラストを、自分のプロフィール画像にすることについて良いか悪いかについて考えていった。この段階では、【資料16】のように多くの児童は、問題があるとも問題ないともどちらとも言えないと回答していた。



【資料16】児童の回答の割合

授業を進める中で、著作権という言葉が児童から出てきたため、著作権とは何かを学習していった。まずは、児童に提示したイラストにある◎マークに着目させ著作権について説明していった。その後児童にインターネット上で、◎マークのつけられているイラストを見つけさせていった。また、◎マークがついていない作品にも著作権があることを児童に伝えた。

その後、著作権が守っているものについて児童に考えさせていった。児童からは、【資料17】のように「嫌なこと、悪いことに使われないため」「似たようなものをつくられると、最初につくったものを買ってもらえなくなる」などの考えが出てきた。



【資料17】児童が考えた、著作権が作品を守っている理由

イ 考察

著作権を明示している©マークがついたイラストを探していった事で、児童は作品には著作権があることを視覚的に捉えることができた。

しかし、説明が十分ではなく©マークの意味を、作品を使ってもよいマークだと間違えて捉えている児童が2割いた。授業終了後にもう一度説明はしているが、授業の中で児童が的確に意味を捉えられるように説明を工夫する必要があったと言える。

また、事例アニメを活用したことで、児童は場面の想起ができており、アニメなどのキャラクターや友達のイラストなどを「自分の作品に使いたい」と思ったことがあるかどうか、勝手にキャラクターやイラストを使って良いか悪いかについて考えることができていた。だが、教材アニメの場面設定が、授業で説明した場面設定と若干異なっていたため、児童に混乱を与えてしまったという側面もあった。

② 思考ルーティン「検討」「制定」段階

ア 実際

「確認」「特定」の活動で学んだ著作権の知識を基に、これから著作権が放棄されていない著作物を利用したい時には、どのようなことをしていけば良いかを考える活動を行った。児童には、会いに行ける相手と、インターネット上の相手について分けて考えさせていった。児童は、会いに行ける相手の場合は直接許可を取ることを、インターネット上の相手に対しては利用申請を行うか、またはサイトの利用規約に則り引用先を記載する、お金を払うなどの考えを書いていた。自分の考えを書いた後、お互いに書いた内容を交流し合って、考えを深めていった。

交流後、児童には「著作物は利用することができない」のではなく、勝手に利用してはいけないということを再度知らせていった。許可を得るための、具体的な方法についての質問も受け付け、児童に著作物の利用について理解を深めさせていった。

イ 考察

著作物を利用する際に行わなければいけないことを、児童が説明から理解し、自分だったらどうするかを自分の言葉でまとめることができたことは、児童の著作権に対する理解が進んだことだと考えることができる。

実際に会うことができる相手とインターネット上の相手という形で分けて考えさせたが、どちらの場合も相手からの許可を得る、許可の意思を確認するという前提は変わらないため、ここではあえて分ける必要は無かったのではないかと考える。

(3) 授業の実際と考察 [2/2時]

学級活動の学習では、作品には作り手の思いが込められていることを知り、著作権によって守られている作品の権利を大切にするためにこれからの自分の生き方を考え、自問自答や相互質問を通して、自分の生活を見直し健全な生活を送るための行動を意思決定することをねらいとした。

① 思考ルーティン「確認」「特定」段階

ア 実際

著作物に込められた作者の思いに触れるために、まず、「花は咲く」の曲を聴き、作詞者と作曲者のメッセージを抜粋して提示し、作者の思いについて確認した。その後、場面設定のスライドを見せ、買ったCDをコピーして友達に渡していいのかを考えていった。この段階で20人中19人がコピーして渡すことはいけなことを判断した。児童が書いている理由として、「著作権を守っていない」というような著作権に関する内容を書いている児童が30.7%、「CDが売れなくなる」というように金銭面について書いている児童が61.5%、「不平等だ」と、買う人間と買わない人間の間に起きる不平等さに関して書いている児童が23.1%であった。また、「もう新しい音楽が生まれないかもしれない」という考えを書いている児童もいた。

イ 考察

前時の学習で著作権のことを学習していたことで、CDをコピーして渡すという行動について、良いか悪いか迷う児童は1割に満たなかった。児童の中に、ルールとしての著作権は定着していたのだと考えられる。

渡してはいけない理由を書いている児童のうち、2割の児童が著作権に反するからという類の内容しか書けていなかった。この時点までに、作者が著作物に込めている思いについて触れてきていたが、十分に児童に伝えることができていなかったと考えられる。著作権が守るものについては、伝え方を考慮する必要があると言える。

② 思考ルーティン「検討」「制定」段階

ア 実際

ここでは、著作物の利用に関しての、これまでの学習で学んだことや気付いた内容に気を付けながら、【資料18】のよう理由を明らかにして、これからの自分が著作権を守るためにどうしていくか考え、合言葉を考えていった。

3 合言葉を考えよう。

やっていい？
作者の意をどうするか？
考えて行動しよう!!

理由

作者には立場や気持ちがあるのて、
やられたらどういう気持ちかを考えて
行動力あることが大切だと思うからで
す。

3 合言葉を考えよう。

ちゃんと本当に木にようぶ？その行動

理由

人はついつい思ったことを言ったりやったり
するからその前にちゃんと考えてみてほしいから。
自分がやったらその行動が……
作者に、いざな思いをさせてしまわ……

【資料18】合言葉を書いたプリント

その後、自分の合言葉を理由を明らかにしながら友達に伝え、聞いている児童は気になったことを質問するなどして、お互いの考えを深めていった。児童は、使っている合言葉を伝え合う中で「その言葉覚えやすいよね」「この言葉は入れた方が著作権ちゃんと守れるよね」とつぶやいていた。

交流後、児童は自分の合言葉の見直しを行った。この中で、児童は著作権を守るために必要なことを考えながら覚えやすく、自分が使いやすい合言葉をつくり上げていった。

イ 考察

前時の内容の振り返りとデジタル機器のメリット・デメリットの確認、使った時間と内容をプリントに書き込み明らかにしておいたことで、児童は長時間の利用による健康へのリスクや自分の行動の様子などを理解した上で、自分の行動を振り返り、自らの価値観と照らし合わせて、行動を自己評価することができていた。

児童の書いた自己評価の内容を見ると、自己評価をする際の視点が明確でなかったため、児童によって視点が様々であり、交流の際になかなか話が噛み合わないという様子が見られた。全ての児童が同じ視点で自己評価することができる基準を提示する必要があったと考える。

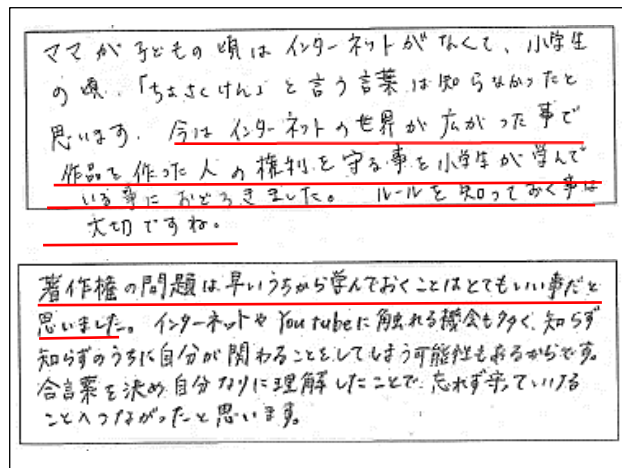
また、自己評価の中にはデジタル機器を使う時間が長いことは悪と考えているであろうと思われる内容が多くあった。何のためにデジタル機器を使っているのか、それが適切なものであれば悪いことではないということを、前時の道徳科の学習で十分に伝えられていなかったと考える。

③ 思考ルーティン「活用」段階及び家庭との連携

実践2-1で行った著作権の学習では、「活用」段階を次の総合的な学習の時間の中での、発表スライドづくりの中に設定している。学習した内容を、活用する意味をもたせる為には、実際に多数に公開するスライドをつくる授業を設定して、その中で児童の様子を見取ようにした方が児童が本当に活用できているかを判断しやすいと考えた為である。

家庭との連携は、実践1と同じように児童に帰宅後、学習した著作権の内容を保護者に話し、保護者と一緒にもう著作物の利用のしかたについて考える宿題という形で行った。

【資料19】のように、保護者からのコメントは「著作権について今から学習するのは大切なこと」「ルールを学んでいるということはとても大切なこと」「デジタル化が進む日常でぜひ生かして欲しい」など、児童が学習した内容に対して価値付けする内容のコメントが約9割であった。また、保護者からのコメントの中には、児童と対話したことで、保護者自身も再度著作物の利用の仕方に気を付けていくと書かれているものもあり、児童は自分が学んだことの有用性について、再度感じる事ができていたのではないかと考えられる。



【資料19】保護者からのフィードバックの一例

8 研究の実践 実践2-2

第5学年

題材名 道徳科「知らない間の出来事」

総合的な学習の時間「情報発信のしかた」

(1) 実践2-2のねらい

① 研究のねらい

道徳科の学習では、不用意な書き込みをすると、それが自分の意図しない内容として捉えられ、いじめや人権侵害の加害者になってしまう危険性があることを学ぶ。その後、総合的な学習の時間では、実践2-1で学習した著作権の知識を活用すると共に、発信をするときに必要な注意点を学び、スライドに載せるには不適当なことにはどんなものがあるかを知り、逆に載せたらよいものは何かを考える。そしてまとめた内容を見直す必要性を感じ取り、以後の学習で発表スライドの見直しをするための自己判断をすることができるようにする。

② 授業のねらいや目標

・道徳科

- 不用意に書き込みをすることで、いじめや人権侵害の加害者になってしまう危険性があることに気づき、言葉は一つの違いで、意味合いが変わることを理解し、相手の気持ちを慮る力を養う。 [道徳的判断力]

・総合的な学習の時間

- 公開する内容に留意する必要性を知り、責任ある情報発信のための正しい知識や行動を理解している。

[知識及び技能]

- 情報の正確性や公開性を理解して、どのように情報発信をしていけば良いかを考えている。

[思考力、判断力、表現力等]

- 他者の意見を参考にしながら、情報発信に関わる責任を意識しよりよくICTを活用していこうとしている。

[学びに向かう力、人間性等]

① 学習計画（2時間）

学習活動	配時
1 周りへの影響を考えて、情報の発信をする際の正しい方法や表現を判断する力を高める。（道徳科）	1
2 情報発信をする際には、どのようなことに気をつけて行かなければならないかを学び、前時までに作成したまとめの内容の見直しを行う。（総合的な学習の時間）	10/12

(2) 授業の実践と考察 [1/2時]

道徳科の学習では、言葉は一つの違いで、意味合いが大きく変わることを理解し、それが自分の意図しない内容として捉えられ、いじめや人権侵害の加害者になってしまう危険性があることに気づき、相手の気持ちを慮ろうとする態度を養うことをねらいとした。

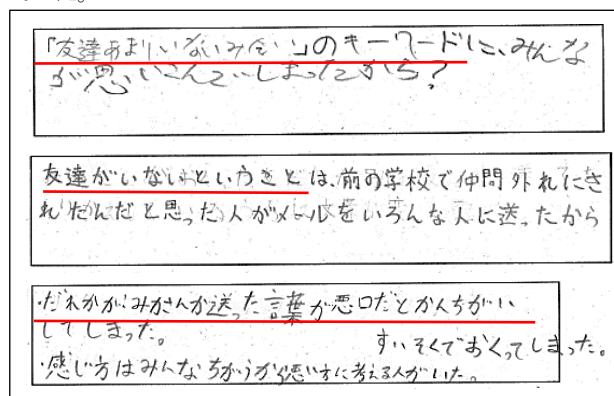
① 思考ルーティン「確認」「特定」段階

ア 実際

初めに、児童にはSNSやメッセージでやり取りすること

のよさと、SNSやメッセージで言葉を書くときに気を付けることはなにか考えさせた。その後、読み物資料「知らない間の出来事」の範読と、話の流れの確認を行い、二人の主人公の立場や気持ちなどの内容を把握させた。そして、この話の何が問題点なのかを考えさせ、交流させた。児童は【資料20】のように、主人公が書いた内容が思い込みや推測で書かれたものであることや、主人公が書いた内容が伝聞の中で別の内容にすり替わってしまっていることに気付いていた。

また、メールの内容が人によって受け取り方が違ったのではないかということや、「友達あまりいないみたい」というメールの中身を読んだクラスメートが、いじめられていると勘違いして誤解が広まったのではないかと、事実と異なる内容が拡散してしまった理由を深く考え、交流することができていた。



【資料20】児童の記述

イ 考察

二人の主人公の視点から書かれている資料のため、通常の道徳科の学習のように二人の心情にフォーカスするのではなく、情報モラル的な内容にフォーカスしたことで、児童が問題点を把握しやすくなり、児童も様々な見方で問題点を見付けることができた。

道徳的には心情にフォーカスすべき内容を、情報モラル的な内容に偏った授業になったため、道徳科としては学習の中身が薄いものとなってしまったため、道徳科としての内容も充足させる必要がある。

② 思考ルーティン「検討」「制定」段階

ア 実際

ここでは、相手を傷付けないためには、どんなことに注意して発信すればいいのかを考え、交流していった。交流の中で児童は「一方的な見方で書き込まない」「勝手な想像で書き込まない」「言われて嫌な気持ちになるようなことは書き込まない」「言葉の使い方に気をつける」「どんな表現ならば自分の思いが伝わるかを考える」「推測で書かないこと」など、相手の気持ちに配慮する必要性や相手を傷付けない書き方、情報の正確さの必要性に言及し、お互いの考えを深めていった。相手を慮る発信の大切さに気付いたことで、これからの発信のしかたに気を付ける必要性を再確認していた。

イ 考察

相手の気持ちを考えて発言することが必要と、交流前に書いた児童が72.0%であった。気持ちを考えることの重要性へ

の気付きは十分とは言えないが、おおむね引き出せたのではないかと考える。

発信に関して、児童自身から「相手の気持ちを考えなければいけない」という発言を引き出すことはできたが、「推測で書かず本当の事だけを書く」と書いた児童が75.0%であったことから、児童には本当の情報だけを書かなければならないということが強く印象付けられたと言える。しかし、本当の情報の中には相手の気持ちを考えると、書いてよい事と、いけない事があることを知り、使い分ける必要があることを今後の学習で理解させていく必要がある。

(3) 授業の実際と考察〔2/2時〕

総合的な学習の時間では、発信をするときに必要な注意点を学び、スライドに載せるには不適当なことにはどんなものがあるかを知り、載せた方がよいものは何かを考えさせた。

さらに、情報を発信するには責任が伴うということを意識させ、ピエトロ農園で体験や取材をしてきたことをまとめたスライドの内容を見直す必要性を感じ取り、以後のスライドの見直しをする活動の中で正しい行動を自己判断できるようにすることをねらいとした。

① 思考ルーティン「確認」「特定」段階

ア 実際

初めに、前時までの総合的な学習の時間と、道徳科で行った情報モラルの内容を想起させた。その後教材ムービー『うわさやデマを発信しない』を見て、本時の学習で考える内容をつかませた。教材ムービー視聴後に、登場人物のサヤカの行動を【資料21】のようにGoogle Jamboard（以後、ジャムボード）を使用して自分なりに四つに分類させた。

児童は、サヤカの行動を要素ごとに分けたもの（自分で調べる、情報の正確さ、嘘の内容ではないか、役に立つ情報か、誰に見られてもよい内容か、自分の立場をはっきり、非難する書き方になってはいないか、相手を特定する書き方になっていないか、相手の不利益になる、関わっている人の気持ちを考える、正しい表現か、誰に見られてもよいか、何のために書くのか）を自分なりに、しなければならない、したほうがよい、しなくてもよい、してはならないの4つに、児童自身の考える重要度順に分けていった。



【資料21】ジャムボードで分類した児童の考え

イ 考察

登場人物の行動を、情報モラル的な視点で分けておき、それを分類させたことで、児童が問題点を把握しやすくなり、

児童それぞれが大切にしたいと考える内容で整理することができたと言える。

しかし、教師が準備しておいた付箋の内容はどれもが注意しなければならないものであり、分類する順序付けを、しなければならない、したほうがよい、しなくてもよい、してはならないという言葉にしたため、分類する際に児童の混乱を誘い、分類に手間取ってしまった。分類させる為の順序付けを1～4にするなどして、言葉のつながりなどの余計な要素を含ませずに、グラデーション的に自分の考えを表せるようにした方が、より児童の考えを引き出せたと考える。

② 思考ルーティン「検討」「制定」段階

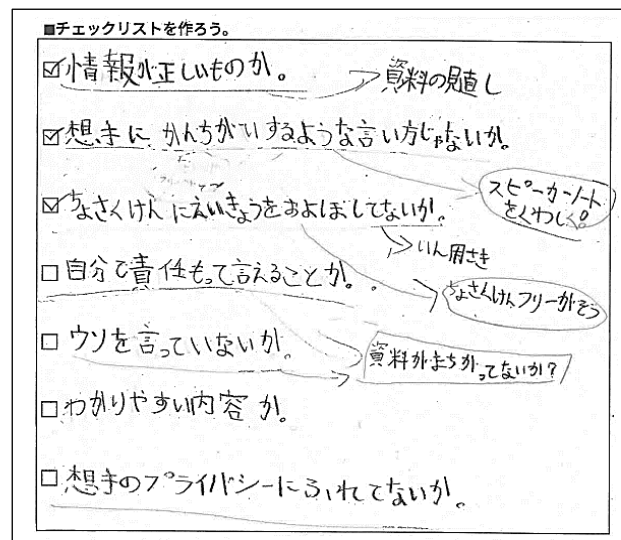
ア 実際

「検討」「制定」の段階では、登場人物のサヤカの行動を自分なりに分類した分類したジャムボードの内容を、根拠を明確にしながら【資料22】のように説明し合った。児童は交流していく中で互いに気になった部分に対しては質問し合いながら交流していくことでお互いの考えを深めていった。



【資料22】分類した内容を交流する児童の様子

交流後、自分自身の情報発信が責任あるものとなっているかをチェックするために、【資料23】のようにチェックリストの作成を児童一人一人に行わせた。児童にはチェックリストをつくる際には自分が見落としがちな部分を重点的に入れておくことと良いことを予め伝えておいた。児童は、自分自身の行動特性に合わせた内容をそれぞれピックアップし、自分が発信する際に必ず見直したい内容としてのチェックリストを作成することができていた。



■チェックリストを作ろう。

- ☐ ウソの内容ではないが。
- ☐ 誰に見られて良いが。
- ☐ あいてはいやな気持ちにならないが。
- ☐ 関心、この人たちにひきまけないが。
- ☐ 何のために書くのか。
- ☐ 相手を特定する方がよいが。
- ☐ 自分が責任をのけるが。

【資料 23】児童が作成したチェックリスト

イ 考察

自分だったらどうするかを考え、児童によって、記載された項目の数や、内容に差はあるが、発信する際に自分が見落としがちな点を考慮した上で、全ての児童が自分なりに、責任ある発信をするためにはどんな点に注意することが必要かを考えて、チェックリストを作成することができていた。

しかし、児童によっては発信に際してチェックすべき項目の内容を自分の言葉で作成することができず、サヤカの行動を分類した時の言葉のままで項目を作成していた。このことから、児童それぞれにとって本当に必要な事項としてのチェックリストになっていたかは、疑問が残る内容となったと考える。

③ 思考ルーティン「活用」段階及び家庭との連携

ア 実際

「活用」の段階では、総合的な学習の時間の学習で作成したスライドの内容をチェックリストに基づいて見直す活動を設定した。総合的な学習の時間の学習で作成したスライドはグループで作成したものであったため、まず、自身が作成した部分の見直し作業を行わせた。その後、グループの他の児童が作成した部分の見直しをさせた上で、見直した部分の共有をさせていった。見直しを行う中で、自分自身のチェックリストの項目だけでは不十分だった点があることに気づき、チェックリストの項目を増やす児童もいた。

また、スライドを見直す際には、【資料 24】のように今回作成したチェックリストの内容だけではなく、事前に学習した著作権の学習内容も適用していた。作成したスライドの中で使用しているイラストや画像、文章が著作権法に抵触しないか確認しながら行っていた。

イ 考察

チェックリストに記載した内容でのチェックだけでなく事前に学習した、著作権の知識も活用して、スライドの見直しを行っていたことから、児童に学習した内容が定着していることが分かった。スライドで伝えたいことが、自分達の意図通りに伝わっているか、見る側に間違った理解を与えていないかなどを考えながら見直し、著作権についても意識しながら見直しの活動を行えたことは、学習した事を活用する十分

な機会となったと考える。

総合的な学習の時間の最後に行った学習の振り返りで児童が記述している内容を見てみると、【資料 25】のように、約 8 割の児童が、本時の学習後にチェックリストを意識しながらスライドを作成したと記述していた。また、約 3 割の児童は著作権についても意識しながら作成をしたと記述していることから、学習した事を活用する十分な機会になったと言えることができる。

一方、作成したスライドの見直しはチェック項目の内容に沿ったものになっていたと言えるが、児童の意識は間違った内容を伝えていないかという事よりも、相手に伝わりやすい分かりやすい内容になっているかという事に変わっていった。原因としては、指導していく中で、教師側が「伝わりやすい」という内容の発言をしてしまったために、児童の意識がそちら側に向いたと考えられる。児童の意識が責任ある情報発信からそれてしまわないように十分に留意する必要があると言える。

豆知識

- ・甘夏は育てていない
- ・エビとロトとゆう犬がいた

名前の由来はエビとロトをそれぞれひっくり返すとビエトロになる

- ・ここは原始林だった、そこを開拓して今の畑
- ・「美味しいものは人の手からしか生まれない」という理念

↓

豆知識

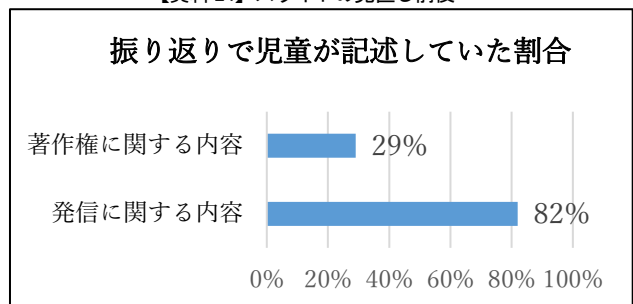
- ・甘夏は育てていない
- ・エビとロトという犬がいた

エビとロトをそれぞれひっくり返すと→ビエトロ

- ・原始林→畑
- ・「美味しいものは人の手からしか生まれない」

- ・写真を著作権フリーのイラストへ変更
- ・文章を相手に伝わりやすい内容へと変更

【資料 24】スライドの見直し前後



【資料 25】学習の振り返りで、児童が記述していた割合

家庭との連携は、実践 1、実践 2－1 に引き続き児童が学習した内容に対して家庭からのフィードバックをしてもらっ

◎お家の方からの感想

とても良く調べられていて、それぞれの班が色々な工夫をしていてわかりやすかったです。ただ聞いた事や調べた事をそのまま活用するのではなく、情報を活用する際の注意事などもきちんと考えてまとめることができていたと思います。

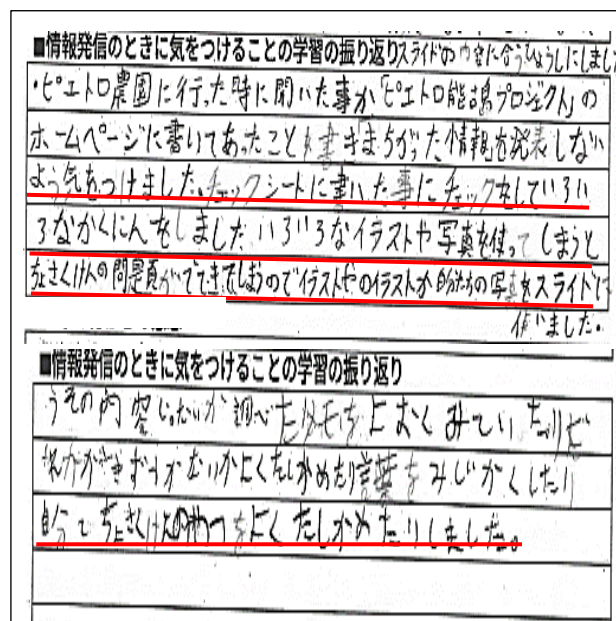
保護者への質問も良かったです。トップバッターで緊張したと思いますが、反応が協力して堂々と発表が姿に成長を感じました。

(4) 実践2-1・実践2-2のまとめ

実践2では著作権の学習と、責任ある情報発信という情報モラルの内容に対して、それぞれ道徳科と学級活動、道徳科と総合的な学習の時間という学習プロセスで行った。実践2-1・実践2-2双方とも道徳科と学級活動及び、道徳科と総合的な学習の時間という流れを一週間以内に行い、実践2-1と実践2-2の間は3週間程度の期間を空けた。二つの実践では、実践2-2で行った総合的な学習の時間での情報発信を、活用段階として位置付けていた。

今回の総合的な学習の時間の内容は「自分たちの通う能古島の産業を知り、産業の良さを伝える活動を通して、地域の産業や活性化に携わる人々の思いや願いに気付くと共に、地域への愛着を深め、地域のために自分たちができるPRを考えることができるようにする」という単元目標であった。そして単元の流れは、体験活動を行った後、体験活動を行った場所の職員へのインタビューを基にスライドを作成するというものであった。スライドの作成はインタビューをした内容を主としてつくっているため、児童が得た情報は基本的に最初から正しいものであり、責任ある情報発信というテーマでチェックシートを活用して見直しを行っても、作成したスライドに大きな変容は見られなかった。

- 著作権で学んだ内容や、作成したチェックリストを活用した活動を行うためには、自分達で調べた情報の真偽を確かめる必要性があったり、表現が適切なものか確かめる必要性があったり、チェックする必要性が感じられるテーマで学習させる必要があった。



15

9 研究のまとめ

(1) 研究を通じて

① 思考ルーティンに基づいた授業づくり

本研究で設定した5段階の思考ルーティンの中で、児童が根拠をもって自分の行動を選択する活動を設定したことは、前向きで生産的と感じる方法での行動を考えることに役立ったと言える。これは、実践2-1、実践2-2のまとめでも述べたように、学習した内容を自発的に活用する児童の姿から言える。

思考ルーティンに基づいた授業づくりの中で、特に「検討」「制定」の段階を行ったことで、学習した内容を自分事として捉え、自分の生活に生かしていく方法を考えることができたと考える。これは【資料28】の児童の学習の振り返りの中の文言から言うことができる。

○スクリーンタイムの学習振り返り

今日の学習で
生活のリズムをくずさないようにしたいです。

今日の学習でスクリーンタイムを見直してよかったです。ーいかんがんば「ていさな」もテレビの時間も自分のなかでもいかな思っていました。このじょうぶのおかげでスクリーンタイム見直してよかった。したすかりました。

○著作権の学習振り返り

●作者のけりりは必ずする、というのを忘れない。
●人の気持ち、物の気持ちを考える
●そしてこじしてはいけない

「最初には、作詞のことについてあまり知らなかったけれど、学習することで作者のことを、作者の気持ちを考えることが、このことで、このことを生活に生かしたいです。」

○責任ある情報発信振り返り

●自分が責任をもてる内容か？相手が悲しい気持ちにならないか？正しい表現が使われているか？その内容ではないか？役に立つ情報か？それが「見て、いいと思える内容か？このことに気づけて、ふると、科、能、島、お、いいプロシットへの内容をしっかり見直すことができた。

●相手がいやな気持ちにならないか、本当にその情報でまじがてい、自分が責任をもてるのかを念をつけて、責任を負うことができた。

【資料28】各授業での児童の振り返り

知識や態度を学習するだけで終わらず、自分だったらどう行動するかを考えさせる活動を必ず位置付けることにより、児童に学習内容を活用していくきっかけを作り、これからの生活に活用していかなければならないと意識付けすることが

できたと考えられる。

「活用」の段階は学習の中で行う場合と、家庭生活での中で行う場合が想定されるため、情報モラルのテーマ毎に適した場面を設定することが必要であり、児童が本当に活用できているかを見取ることの難しさがあった。児童が学んだことを活用している姿を具体的に設定し、学校での見取り以外に、自己評価など、様々な方法で活用している姿を評価する必要があったと考えられる。

② 一つの「情報モラル」の内容で複数回の学習の設定

ICTを活用することのメリット・デメリットを軽重付けずに学び、自分だったらどのように行動するか考える機会を第1時に設定した。そして、第2時には事前に学習した「情報モラル」の内容を活用する授業場面の設定を行った。ここでも、自分だったらどのように行動するかを考えさせた。

1セット2回の学習で「情報モラル」の内容を学んだことで、知識や態度を定着させることに役立ったと言える。また、児童は自身が学習の中で得た知識や態度を、二つの授業の間隔を短くし、重ねて児童に学習させることで、最善と考えられる行動を、根拠をもって選択させていく活動を自分事として考えて使うことができたと考える。児童自身が自分自身で対処方法を考える機会を増やしたことで、自分事として考えることができたと考えられる。

③ 家庭との連携

学習内容を児童が保護者に説明したり、保護者からフィードバックをもらったりする、家庭との連携を行った。このことにより、児童が学習した内容を、保護者も一緒に考える機会が増えたと共に、フィードバックをもらうことが児童のモチベーションの向上にもつながっていた。また、学校だけ、家庭だけの学習に留まらずに、連携して児童へICTの適切な使い方を教育していく機会になったのではないかと考える。

(2) 研究の成果

○ 5段階の思考ルーティンに基づいて、「制定」の段階において、児童が自分事として考え、どのように行動するかを決定させる活動は、学習として有効であった。

○ 学習を一つの情報モラルのテーマで、1セット2回に分けて行ったことで、児童が知識や態度についてゆっくり考えながら学ぶことができ、これからの自分の最善と考えられる行動を選択させることに効果的であった。

(3) 研究の課題

● 家庭との連携において、教師と家庭との共通の考え方を保護者に伝えておく必要があった。フィードバックの行い方に関して家庭による差が大きかったため、保護者に対して、十分な説明と共通理解を図っておく必要があった。

引用文献

- 1 文部科学省 小学校指導要領(平成 29 年告示) 総則編 P24、P86 東洋館出版社 (2018)
- 2 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真 デジタル・シティズンシップ コンピュータ 1 人 1 台時代の善き使い手をめざす学び P 8 大月書店 (2020)

参考文献・参考資料

- 1 文部科学省 情報モラルに関する指導の充実に資する〈児童生徒向けの動画教材、教員向けの指導手引き〉・〈保護者向けの動画教材・スライド資料〉等 (2016)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm
- 2 文部科学省 小学校指導要領(平成 29 年告示) 総則編 東洋館出版社 (2018)
- 3 文部科学省 教育の情報化に関する手引 (2019)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00724.html (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 4 文部科学省 文部科学省 教育の情報化に関する手引～追補版～ (2020)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 5 一般社団法人 日本教育情報化振興会 ネット社会の歩き方 (2019) <http://www2.japet.or.jp/net-walk/> (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 6 今度珠美・坂本旬・豊福晋平・芳賀高洋 アメリカのデジタル・シティズンシップ教育教材の検討と日本における学習実践の可能性についての研究 日本教育工学会研究会論文集 JSET19-5 P27-32 (2019)
- 7 今度珠美 コンピューター一人一台時代のメディアとのつきあい方～情報モラル教育からの転換～「授業づくりネットワーク No. 37 特集：多様性を受けとめる教室～インクルーシブ教育を問い直す～」 学事出版 (2020)
- 8 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真

デジタルシティズンシップ コンピュータ 1 人 1 台時代の善き使い手をめざす学び 大月書店 (2020)

- 9 坂本旬 メディア・リテラシーとデジタル・シティズンシップの関係 (2020)
<https://note.com/junsakamoto/n/n3bb65c8291b6> (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 10 坂本旬 欧州評議会「デジタル・シティズンシップ教育研修資料集」 (2020)
<https://note.com/junsakamoto/n/nb09deb70a86a> (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 11 坂本旬 デジタル・シティズンシップとシティズンシップ教育 法政大学図書館司書課程 メディア情報リテラシー研究 第 1 巻 2 号 P4-11 (2020)
- 12 坂本旬 教育政策研究におけるデジタル・シティズンシップ概念の可能性 (2021)
<https://note.com/junsakamoto/n/neb6eb065cd3d> (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 13 坂本旬 グローバル・デジタル時代のシティズンシップ教育 (2022)
<https://note.com/junsakamoto/n/nfa8390e18409> (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 14 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真 阿部和広・平井聡一郎・我妻潤子 デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び 大月書店 (2022)
- 15 豊福晋平 デジタルシティズンシップ教材 (日本語字幕版)
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLNoOLCJNPgDdox0vBJ-V4FMMyDLWUob829> 最終更新日：2022 年 11 月 29 日 (最終アクセス日 2023 年 1 月 13 日)
- 16 日本語版「DQ スクールパッケージ」株式会社サイバーフェリック

Google フォーム、Google スライド、Google Jamboard は、Google LLC の商標または登録商標です。