

I 研究について

1 研究主題

自分の考えをもち なかまとともに 学びを進めていく児童の育成
～主体的に情報を活用する能力と的確に情報を判断する力の向上を目指して～

2 本校の実態と課題

(1) 児童及び家庭の実態について（全校児童197人）

- ・ 72%の児童がスマートフォン（自分専用または家族所有のもの）を使用している。
- ・ インターネットの主な使用状況は、80%がゲーム、71%が動画視聴となっている。
- ・ 平日の勉強以外の使用時間は「1時間以内」が最も多く、下学年で41%、高学年で38%となっているが、休日になると、どの学年でも利用時間は長くなる。
- ・ 「インターネットの使い方のルールを定めていない」という家庭は、下学年で60%、上学年で41%となっており、使用率は高いが、使い方に関する関心や危機意識は低いということが分かる。

(2) 教職員の実態と教育課程について

- ・ 「情報」に関する知識や指導の経験が少なく、ICT機器の操作や「情報」関連の指導に苦手意識のある教職員が多い。
- ・ 教材や授業の流れなど、具体的な指導方法が分からず、指導に困っている。
- ・ 教育課程上、どの学年も道徳の時間に「情報モラル教育」が明記されている。その他の教科についても、情報モラル教育に関連する単元が挙げられてはいるが、内容や実施時期が明確ではないため、指導がしにくい。

3 課題解決のために

(1) 教職員のICT機器の操作や「情報モラル」の指導に関する研修の充実

- ・ ICTサポーターの協力や講師の指導助言により、専門的な知識や技能を獲得する。

(2) 児童のICT機器活用能力や「情報モラル」への興味関心を高めるための指導の工夫

- ・ タブレットの活用場面を多く設け、児童が操作に慣れる時間を確保する。
- ・ 自分の生活を振り返りながら「情報モラル」について考える機会を増やす。

(3) 「情報モラル教育」に関する保護者への啓発

- ・ お便りや保護者と直接会う授業参観等の機会を利用して、一緒に考えてもらう。

II 研究の実際について

1 校内での実践

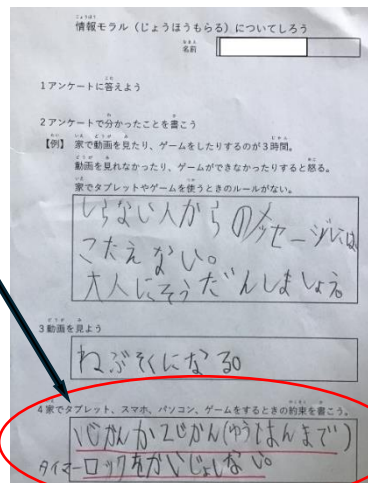
(1) 保護者を巻き込んだ授業 はまぎく2・3組(特別支援学級)(7月1日)

〈ねらい〉・自分の課題に気付く。

- ・保護者と一緒にルールを決める。

〈成果(○)と課題(●)〉

- 授業参観で保護者が学校に来る日に本授業を設定し、親子で一緒に考えることで、実際の生活に合った約束を決めることができた。家庭でも見ていこうという保護者の意識も高めることができてよかった。
- 授業者が、一人一人の特性や実態に応じた指導やアドバイスをできるだけの知識を十分にもっていない。更なる研修が必要であると感じた。



(2) 一人一授業の実践

- 約束やきまりを守ろう (1年生)
- 時間や約束を守ろう (2年生)
- スマートフォンやタブレットを使うときの「マナー」について考えよう (3年生)
- インターネットの使い方を考えよう (3年生)
- SNSへの書き込みの影響について考えよう (6年生)
- ゲーム障害(依存症)について学ぼう (特別支援学級)
- タブレットのやくそくをしろう (特別支援学級)
- 動画サイトを見たり、ゲームをしたりするときのルールを考えよう (特別支援学級)



※ 低学年では「きまり」「マナー」等について、上学年では相手を意識したコミュニケーションについての内容を中心に指導した。

(3) ICT サポーターと連携した ICT 機器の活用に関する研修

- ・ LINE のカード教材をオクリンクで操作できるようにし、その使い方を教職員に伝達した。
- ・ ダイヤモンドランキングを使った演習を行った。
→ 相手と考えを比較しながら話し合う活動に生かす。



2 校内授業研究会での実践等

(1) 第5学年 学級活動「ネット上でのコミュニケーション」の実際（6月9日）

ゲーム、動画を見る、メッセージ交換など、インターネットとの関わりが日常となっているが、その使用に関する知識や理解が追いついていないという実態。自分と相手の受け取り方には違いがあることやネット上では特に「誤解」が生まれやすいことを踏まえ、自分の気持ちを上手に相手に伝える方法を考えた。

① 動画を視聴し、トラブルが起きた原因について話し合う。

- ・ 怒りのスタンプを連打したのがよくないから。
- ・ 思っていることをきちんと伝えていないから。



② どうすればトラブルにならなかったかを話し合う。

- スタンプではなく、メッセージを送ればよかった。
- 相手の気持ちを考えて、嫌だと思わない方がよかった。

- アイテムを使わない。
- スタンプを送らない。
- ゲームをしない。



「自分だったらそうする？」
「できそうかな？」

※ 問い返しや揺さぶりにより、現実的に考えさせた。



グループごとの話し合いの内容を比較。

③ ネットを使う上で大切なことは何か考える

- ・ 相手の気持ちを考えてから行動する。
- ・ お互いの気持ちを伝える。

④ SNS ツールなどで相手から送られてきたら嫌な表現について話し合う。



- ・ 「おもしろいね」
- ・ 「何？」
- ・ 「よくない？」

怒ってる？

ばかにしてる感じがする

質問ただけだと思う

◎ 捉え方は人によって違う。

◎ 文字だけでは正しく伝わらないこともある。

文字で書かれたものを、実際に子どもに言わせてみる、先生が言ってみると、その捉え方の違いが分かりやすいとの指導をいただいた。

(2) 第4学年 学級活動「思いの上手な伝え方」の実際（11月20日）

〈これまでの各学級での実践の反省から〉

- ・ 大切なことを理解させたり、経験のないことを考えさせたりするためには、動画の活用が有効。しかし、動画についての話に時間をかけすぎないように注意が必要。
- ・ いかに関「自分事」として考えられるかが重要。

家族以外とのLINEやSNSでのやりとりの経験がほとんどない本学級の子どもたち。伝え方によって「相手はどう感じるか」「自分だったらどう思うか」をリアルに考えさせるために、カード教材を活用して感じ方の違いについて考え、自分たちの実際のやりとりを振り返りながら、文字で思いを伝える際に大切なことを考えた。

① Microsoft Teams のチャット機能を活用し、学級で話し合う。【事前】

→ 家族以外の人とのネット上でのやりとりの経験の機会を作る。

テーマ：「学級のイメージカラーを決めよう！」

児童の反応：◎ほとんどの児童が、「なんか楽しかった!!」と発言。

- 「いろいろな人の意見が一度に見れて楽しい。」
- 「自分の投稿にすぐ反応してもらえるのがうれしい。」
- 「会話のスピードについて行けない。」
- 「自分の投稿に誰も返信してくれなくて悲しい。」

② LINE のカード教材を活用し、「おもしろかったね」「笑」という言葉に対するお互いの考えを共有しながら、感じ方の違いについて話し合う。



〈自分の感じ方をカードで提示〉



〈人数を板書し、違いを分かりやすく〉

友達の感じ方が一目で分かり、自然に考えを交流する姿が見られた。

③ Teamsでの自分たちのやりとりを振り返りながら、問題点について話し合う。

- 「うるせー」等、よくない言葉遣いがあった。
 - ・ 勢いで書いてしまったのではないか。
 - ・ アカウント名が数字になっていて誰の発言か分からないから、悪いことを言ってもバレないと思ったのかもしれない。
 - ・ 名前がちゃんと出ていれば、こういう言葉は使わなかったと思う。
- テーマとは関係のないコメントが続いたところがあった。
 - ・ 楽しくなって、ふざけてしまったのだと思う。
 - ・ やってみたくなった。
 - ・ あまり悪いと思っていなかった。



実際のやりとりを電子黒板で振り返った。自分の発言についても、客観的に考えることができた。

④ 自分の思いを文字で伝える際に気を付けなければいけないことを考え、ワークシートに記入する。 → 自分の言葉で記入し、生活の中での実践につなげる。

⑤ 家庭との連携を図る。【事後】

授業実践後の教育相談の際に、授業内容について保護者に伝え、インターネットの使い方に関する家庭での様子を聞き取った。保護者として気を付けるべきことを考えてもらうことができた。

(3) 研究協議会の様子

指導助言： 医療創生大学心理学部臨床心理学科 教授 中尾 剛 様

6月と11月に実施した校内研究授業において、中尾 剛先生から、授業内容についてのご指導と情報モラル教育についての講話をいただいた。



〈講話内容〉

- ・ z世代とα世代やデジタルネイティブ世代について
- ・ デジタル・シティズンシップについて
- ・ STEAM教育について
- ・ LINEトラブルの対処法について …等

情報モラル教育は、家庭との連携が重要。懇談会や講演会などで、保護者が子どもと一緒に自分のスマートフォンの使い方等に目を向ける機会を作り、子どもと一緒に改善していこうとする姿勢になってもらいたい。子どもの様子をよく見てネットの危険から守る対策をとりながら、子ども自身の判断力を高めていけるようにしたい。

Ⅲ 成果と課題について

1 成果

- 「ふくしま情報モラル診断」や事前アンケートの実施により、児童の実態を詳細に把握することができた。
- 授業で活用できる資料動画が豊富にあることが分かった。動画を視聴することで児童が興味・関心をもち、新しい知識を得たり理解を深めたりすることにつながった。
- ペアやグループでの活動を通して友達と考えを共有し、感じ方や考え方の違いに気付くことができた。
- ICT サポーターの協力により、機器の操作方法や資料の活用の仕方について等、教職員の技能を向上させることができた。また、授業でも様々な場面でサポートしていただき、スムーズに進めることができた。
- 一人一授業の実践は、教師も児童も「情報モラル」について「自分事」として考えるよい機会となった。

2 課題

- 授業実践は、単発的な内容となってしまった。学級の実態に合わせるだけでなく、発達段階や各教科との関連を考慮し、系統的に指導していく必要がある。
- 児童が授業で考えたことを生活の中で実践できているかの追跡や、実践を継続していくための支援も必要である。
- 様々な資料が豊富にあるが、視聴動画の精選等も含め、資料の効率的な活用方法を研究していきたい。
- 家庭との連携が重要である。授業参観や懇談会、講演会等で、保護者も一緒に考える機会を作り、足並みをそろえて教育活動を進めていけるようにしたい。

【引用文献・参考文献・参考 URL】

- ・ 文部科学省（2017）．「小学校学習指導要領（平成 29 年告示）」．
- ・ 一般財団法人 LINE みらい財団．「情報モラル教育教材」
<https://line-mirai.org/ja/download/>（参照 2023-2-22）
- ・ ふくしま情報モラル診断問題作成等委員会．「ふくしま情報モラル診断」
<https://fukushima-infomoral.jp/general>（参照 2023-2-22）
- ・ 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」
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm（参照 2023-2-22）