

研究題目

インターネットの世界を正しく理解し、望ましい使い方ができる子の育成
～第4学年 学級活動「みんなで考えよう インターネットの使い方」の実践を通して～

豊橋市立幸小学校

1 主題設定の理由

現在の情報化社会の中で、スマートフォンやタブレット端末などの情報機器が身近になってきた。無線 LAN の普及により、大型の商業施設やコンビニエンスストアなど、街の至るところでインターネットに接続することができる環境にある。しかしその一方で、インターネット環境が身近になりすぎて、情報モラルに対する意識が希薄化し、多くの問題も起きている。以上のことから情報モラル学習は、中高生からではなく、もっと早い小学生の段階から指導していくことが必要になってくると考える。

本学級の児童の生活に目を向けると、自分の気持ちをうまく表現することが苦手で、些細なことでも言い合いになってしまうことが多々あった。学級全体を見るとコミュニケーションをとることが苦手な子が多く感じられる。また、休み時間の友人同士の会話の中で「通信しよう」「データを交換しよう」などの言葉が交わされていた。児童がゲーム機でデータのやりとりをして遊んでいる様子が伺えた。そこで、事前に児童の実態調査を行った。この調査から学校以外でインターネットを使っている児童は学級の約8割いることがわかった。(資料1)

携帯電話やスマートフォンを所有していなくても、手軽にインターネットに接続できる携帯ゲーム機を所有している児童が多い実態から、今後インターネット接続の機会が増えていくと思われる。このことから、これから先は通信機能だけでなく、インターネット内での交流から、友人関係が崩れたり、トラブルに巻き込まれたりすることもあるだろう。そうした児童たちが、インターネットの光と影を理解し、望ましい使い方を考える場が必要だと考え、本主題を設定した。ここでいう望ましい使い方とは、「インターネットは必要などきだけ使用し、インターネット上にいる相手のことを考えてコミュニケーションをとることをいう。

2 研究構想

(1) 児童の実態

事前に情報機器に関わる実態調査から、本学級の約9割強の児童が手軽にインターネットに接続できる携帯ゲーム機等を所有していることがわかった。(資料1) 本学級の児童の多くは、学校でインターネットを利用した調べ学習や家庭でのインターネットの使用経験から、インターネットの情報の多さや利便性に気づくことができている。しかし、日常生活の中だけでは、情報の影の部分について目が行きにくい。そこで、インターネット上に間違った情報があることや、インターネット上に写真をあげると誰でもその写真を使うことができる危険性などを、児童がインターネットの影の部分に気づくことができるようにしたいと考えた。

(2) めざす子どもの姿

インターネットの利便性と危険性を理解し、望ましい使い方ができる子

質問内容	はい	いいえ
1 学校以外でインターネットを使っていますか。	33人	7人
2 携帯電話(キッズ携帯も含む)、スマートフォン、インターネットに繋がるゲーム機を持っていますか。	39人	1人
3 インターネットを使って、ゲーム機で遊んでいますか。(37人中)	11人	26人

資料1【本学級の実態調査】

(3) 研究の仮説

【仮説1】

多くの児童が所持している携帯ゲーム機の活用や疑似体験などの活動を取り入れた学習をすることで、インターネットの危険性を身近に感じることができ、インターネットの利便性と危険性を理解できるだろう。

【仮説2】

インターネットの利便性と危険性を理解した上で、インターネットを使うときのルールやマナーを考える話し合い活動を行うことによって、家族と話し合っただけ決めたルールやマナーを守り、望ましい使い方ができるようになるだろう。

(4) 研究の手だて

①児童が身近に感じることのできる携帯ゲーム機の活用

児童が持っているものと同種の携帯ゲーム機を使って、インターネットに接続する様子を提示することで、インターネットが自分の生活にどれだけ関わっているのかを実感させることができるようにする。

②「事例で学ぶ Net モラル」の映像クリップや動画の活用

インターネットの使い方の事例を視聴後、話し合い活動の場を設定することで、自分もその危険性にさらされていることを実感できるようにする。また、映像クリップ等を、適宜、授業のまとめとして活用することで、事例によってどうすればよいのかを一人一人が考えられるようにする。

③チャットの疑似体験

実際にチャットを体験することによって、みんなで会話をする楽しさを実感できるとともに、どんな危険があるかも実感できるようにする。

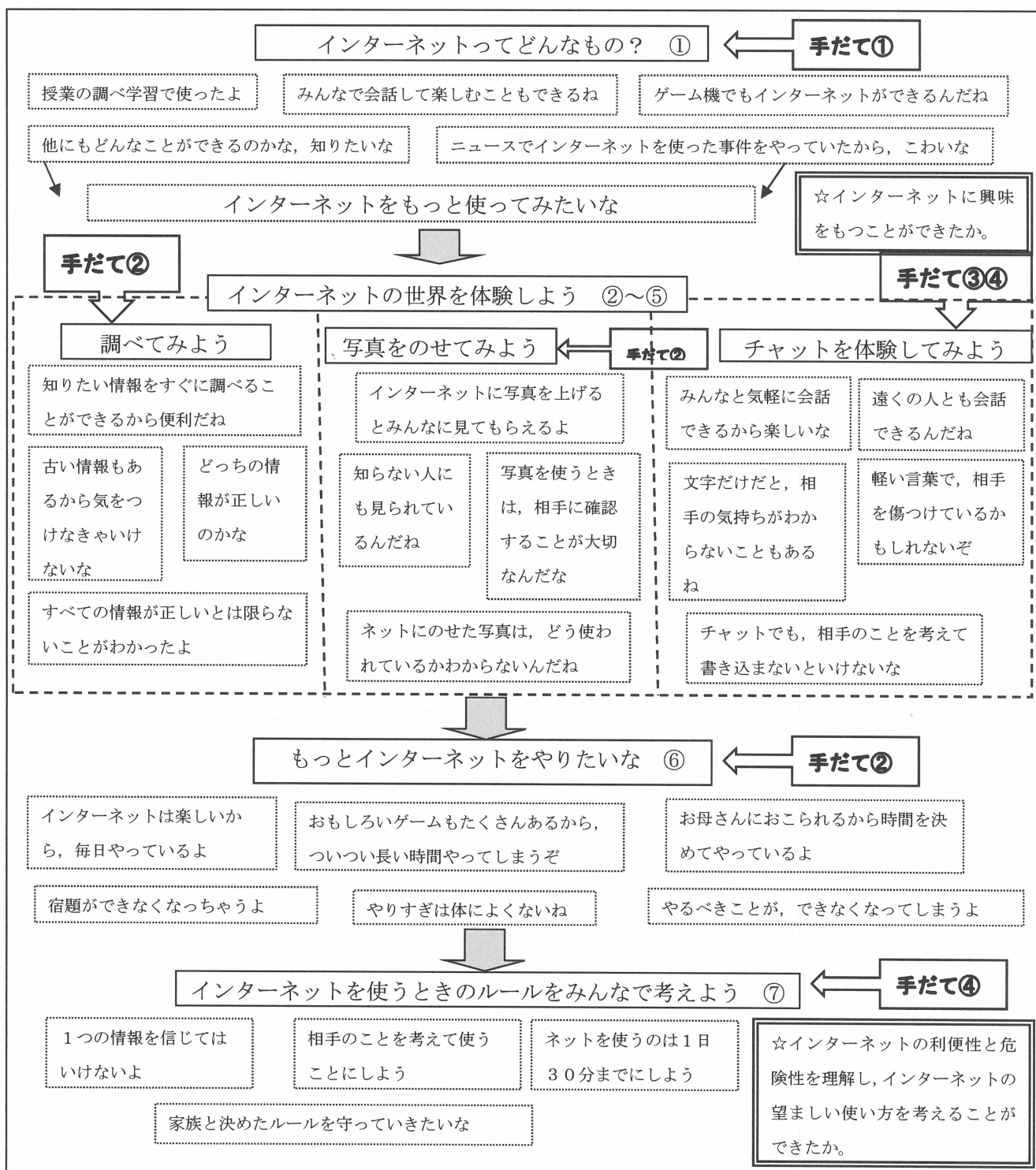
④みんなでルールやマナーを考える話し合い活動

チャットの疑似体験後に、チャット内での会話内容について話し合いの場を設定し、コミュニケーションの取り方を考えられるようにする。また、学習してきたことを振り返り、話し合いの場を設定することで、望ましいインターネットの使い方を考えられるようにする。

(5) 抽出児童について

次に示す児童 A を抽出児童として選び、その変容を追うことで仮説の検証をすすめていく。

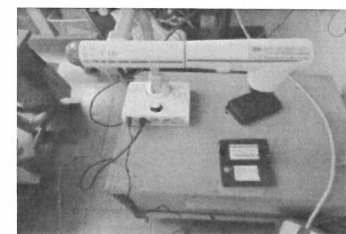
児童 A・・・事前のアンケートでは、調べたい情報や知りたい情報を家庭にあるパソコンを活用し、インターネットで検索をしていると答えていた。また、ほぼ毎日1時間以上インターネットを使用していて、インターネットを頻繁に使用する環境にあり、インターネットは便利なものという認識が強い。本研究を通してインターネットの危険性に気づき、望ましい使い方を身につけてほしい。



3 実践と児童Aの変容

(1) インターネットってどんなもの? (第1時)

授業の導入として「インターネットについて知っていることは」と発問をした。児童から「わからないことを調べるときに使うよ」「世界中とつながっているんだ」「みんなでゲームができて楽しい」「インターネットで買い物ができるんだよ」など多くの意見が出てきた。多くの児童が家庭でもインターネットを使用していることがわかった。また児童の意見として

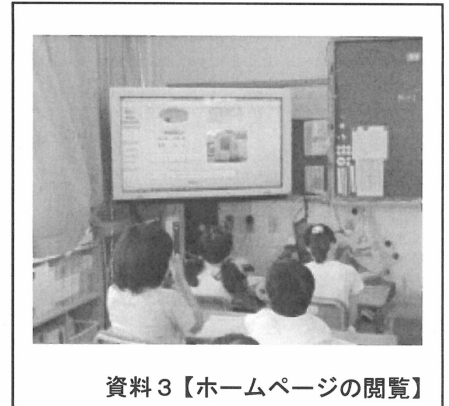


資料2【携帯ゲーム機の提示】

「インターネットを使った事件をニュースで見たよ」「だまされてお金をとられることもあるみたい」など、インターネットの危険性についての意見も出てきた。

次に携帯ゲーム機を用いて実際にインターネットにつながることを全員で確認した。(資料2) 児童からは「本当にインターネットができるんだね」「今まで知らずに使っていたよ」などの声が聞こえた。身近な機器でインターネットに繋がったことで、より身近に感じる事ができた。

その後、幸小のホームページを閲覧することで、写真をネット上にあげることができることを学級全体で確認をした。(資料3) 児童Aの振り返りでは、「インターネットはとても便利だけど、少し使い方をまちがえると危険なこともできてしまうので、使い方をしっかりと守ることが大切だと分かりました」と記述があった。(資料4) 授業の最後に児童Aの意見を取り上げ「少しってどんなことがあるかな」と投げかけると、「変なサイトは見ない」という意見が出た。「変なサイトってどんなものなの」「どんな使い方が危険なのかわからないな」という意見もあり、これから題材を通してインターネットとの望ましい使い方を考えていくきっかけができた。



インターネットはとても便利だけど少し使い方をまちがえると危険な事もできてしまうので、使い方をしっかりと守ることが大切だと分かりました。悪い物も調べられるので、便利だけど少し危険な道具だということも分かりました。

資料4【児童A 第1時の振り返り】

(2) 調べてみよう (第2時)

ほとんどの児童が使用したことのあるインターネットの検索を用いて、「豊橋市で一番おいしいお店を探そう」というテーマで、調べ学習をした。「何と入力すればいいのかな」「一番おいしいお店で調べたのに、いっぱいお店があるからわからないな」などのつぶやきがあった。児童Aはグループの中心となり、入力を行っていた。「豊橋市のおいしいお店」で検索していたが、グループの一人に「その店はもうないよ」と言われ、児童A迷っている様子だった。

私もこれから何年のサイトかを考えて調べるようにしたいと思っています。たかしくいうのビデオを見てインターネットで調べ学習をする時に気をつける事が分かった。これからはたかしくいうようなまちがいをしないようにしたいです。

資料5【児童A 第2時の振り返り】

その後「事例で学ぶ Net モラル」で、情報の信憑性に関する動画を視聴した。児童Aの振り返りには、「これから何年のサイトかを考えて調べるようにしたい。インターネットで調べ学習をするときに、気をつけることがわかった。」と記述があり、インターネット上の情報がすべて正しいとは限らないことが確認できた。(資料5)

(3) 写真をのせてみよう (第3時)

授業の導入では幸小学校のホームページを大型テレビに映し出し、児童が活動している写真を見て、気づいたことを自由に発表させた。「自分たちの写真を家で見る事ができるからうれしい」「お母さんが学校のことがわかるから助かる」と言っていたよ」などの肯定的な意見が多かった。しかし「写真がぼやけていて誰なのかわからない」という意見が出た。その意見に対し、担任が「何で写真がぼやけているの」と切り返し、その発問に対し児童は理由を考え、話し合いをした。(資料6) 児童だけでは、答えが見つからなかったため、「事例で学ぶ Net モラル」で、「無断で友人が写った写真をみんなの前で発表し、友人が嫌

- C1: 写真がぼやけていて、誰が写っているのかよくわからないよ。
T : 何で写真がぼやけているの?
C2: 写真の撮り方が悪いと思う。
C3: 光が入ったんじゃないのかな。
C4: わざと誰かわからない写真を使ったと思う。
T : 何でかな?
C4: . . .
A : 悪い人が見るからだと思う。
T : 悪い人ってどんな人?
C5: よくわからないけど、お金をとったり、だましたりする人。

資料6【第3時 授業記録】

な思いをした」という内容の動画を視聴した。視聴後の話し合いでは「写真など個人の情報は無断で使ってはだめだと思った」「インターネット上にのせた写真は誰でも保存することができてしまうことがわかった」など、個人情報インターネットにのせることには危険があることを共通理解することができた。

(4) チャットを体験してみよう (第4～5時)

第4時ではジャストスマイルの「つたわるねっと」を使って、チャット体験を行った。授業の導入ではチャットとは「インターネット上で世界中の人と会話ができるもの」「チャット上ではハンドルネームという、自分で決めた名前を使うこと」を学習した。第4時は、コンピュータ室で授業を行い、一人一人がハンドルネームを決め、

全員でチャット体験をした。まずは、全員がチャットルームに入室し、あいさつを打つことから始まり、「学校の給食について」自由に会話をした。文字を入力する速さに個人差があったが、楽しくチャット体験することができた。また授業の

とても楽しかったです。チャットはたくさんの人とやれるので、いろいろな事が話せました。また、やりたかったです。7ル-70 みんなで考えるので、たくさん話しあえました。もっと遠くの人ともやってみたくて。

資料7【児童A 第4時の振り返り】

最後には「どんなハンドルネームが良いのか」をグループで話し合いをし、「みんなが勘違いするから友達の名前はいけないね」「人が聞いて悪口になるものはだめだよ」などの意見が出てきた。児童Aの振り返りには、「とても楽しかった。もっと遠くの人ともやってみたくて」と、チャット体験に楽しさを感じていた。(資料7)

第5時では4人グループを組み「担任の先生のことをどう思うか」をテーマに、グループ内で話し合いながらチャットを行った。途中、チャット内の会話の流れとは関係のない書き込みを始めるグループもあり、テーマから離れた会話や、グループ間での言い争いも見られた。

(資料8)さらに担任が「つたわるねっと」のあらし機能を使い、今までいなかったメンバーをチャット内に入れた。知らないハンドルネームが次々と関係のない書き込みを始めると、チャットしていた児童の表情が変わり、困惑したり、恐怖を感じたりした様子だった。チャット体験後の話し合い活動では、「変な人が急に入ってきた」「数字ばかり打つ人がいて話がずれてしまった」「誰が変な書き込みをしたの」「前は楽しかったのに、今日は途中から楽しくなかった」などの意見が出てきた。児童Aの振り返りには「ちがう人が入ってきて怖かった。悪口は書かないほうがいい」という記述があり、チャットの楽しさだけでなく、危険な面があることと、相手のことを考えて書き込まなければならないことに気づくことができた。(資料9)

- G1> 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
- G2> 数字やめない?
- G3> 何でそんなに数字使うの?
- G4> ふざけるな
- G2> そうだ そうだ
- G5> 意味のないこと書くな
- G3> 悪口はいけない
- G6> 話がずれてるから話もどそうよ。
- G7> そのとおり

資料8【チャット記録】

ちがう人が入ってきて怖かった。悪口は書かない方がいいと思った。テーマとちがうことを書いている人もいた。だれが何を書いているか先生のパソコンでは分かるから、むづかしいと思いました。

資料9【児童A 第5時の振り返り】

(5) もっとインターネットをやりたいな (第6時)

題材を進めていくにつれ、児童は「もっとインターネットを使いたい」という思いが強くなってきた。そこで「事例で学ぶNetモラル」で、ネット依存について学習をした。動画は、オンラインゲームを深夜まで続けてしまい翌日体調不良になってしまうという、多くの児童が経験すると思われる話で

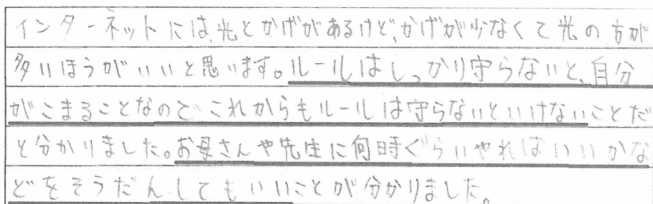
これからはあつ夜おそくにゲーム(インターネット)をしなないようにしたいです。ネット依存症はとても怖いと思いました。私も、たまに夜おそくにやってしまう時があるので、ビデオを見て「夜にはやらないようにしよう。」と思いました。インターネットは楽しいけど、気をつけようと思いました。

資料10【児童A 第6時の振り返り】

あった。動画視聴後「どんなことに気をつければいい」の発問で話し合いの場を設定した。すると「時間をしっかり決めておく」「お母さんと約束をしておく」など、ルール作りが大切だという意見が多く出た。児童Aの振り返りには、「ネット依存は怖いと思った。夜にはやらないようにしようと思った。インターネットは楽しいけど、気をつけようと思った」と記述があり、ネット依存の危険性やこれからのインターネットの使い方を考えることができた。(資料10)

(6) インターネットを使うときのルールをみんなで考えよう (第7時)

題材のまとめとして、インターネットを利用する上でのルールやマナーを考える活動をした。まずは一人一人考え、その後グループ、学級で話し合いを行った。「時間を決めてインターネットをやる」「1日30分までに決める」など、時間的な制約を考える意見や、「みんなに見られてもよい写真をのせる」「自分の名前はのせない」など、個人情報を守る意見が多かった。また、「親がいるときにしかやらない」という意見には、「それだと自分が好きなことできないから嫌だ」「親がいないとできないから無理だ」などの反対意見や、「安全に使うためには心配だから」「親と一緒になら安心できる」などの賛成意見で、話し合いが活発になった。児童Aの振り返りには「ルールはしっかり守らないと、自分が困ることなので、ルールは守らないといけない。お母さんや先生に何時くらいまでやればいいのかなどを相談してもいいことがわかった」との記述があり、家庭でルールを決め、それを実践していこうという気持ちが高まったようだった。(資料11) 学級全員が学習してきたことを振り返り、インターネットの望ましい使い方を考えることができた。



インターネットには光とかがけがあるけど、かがけが少なくて光の量が
多いほうがいいと思います。ルールはしっかり守らないと自分
がこまることなので、これからはルールは守らないといけないことだ
と分かりました。お母さんや先生に何時くらいやればいいのかな
どをきうだんしてもいいことが分かりました。

資料11【児童A 第7時の振り返り】

4 手だての検証

【仮説1】

多くの児童が所持している携帯ゲーム機の活用や疑似体験などの活動を取り入れた学習をすることで、インターネットの危険性を身近に感じることができ、インターネットの利便性と危険性を理解できるだろう。

①児童が身近に感じることでできる携帯ゲーム機の活用

携帯ゲーム機を活用したことにより、インターネットをより身近に感じることができた。資料4の児童Aの振り返りには「便利だけど、少し危険なこともわかった」とあり、危険性についても考えていこうというきっかけになった。

②「事例で学ぶ Net モラル」の映像クリップや動画の活用

授業のまとめとして活用したことにより、インターネットの世界では何をしたら危険なのか、使うときに気をつけることは何なのかを共通理解することができた。資料6や資料12の児童Aの振り返りのように、各時間の振り返りの記述には児童の生活に結びついた記述が多かった。その理由として、具体例として扱われる動画が児童にとって身近に感じることでできる内容だったことが考えられる。これらのことから児童一人一人が望ましい使い方を考えることができた。

③チャットの疑似体験

資料7の振り返りからたくさんの人とコミュニケーションがとれ、チャットは楽しいという、インターネットの利便性に気づくことができた。しかし、資料9のチャットの記録にもあるように、ハンドルネームを使うことで、誰が書いているのかわからないことにより、相手のことを考えない書き込みが見られ、危険性も実感することができた。

【仮説2】

インターネットの利便性と危険性を理解した上で、インターネットを使うときのルールやマナーを考える話し合い活動を行うことによって、家族と話し合っただけで決めたルールやマナーを守り、望ましい使い方ができるようになるだろう。

④みんなでルールやマナーを考える話し合い活動

資料11の振り返りから、児童Aはこれまでの学習を通して、インターネットを使うときのルールやマナーの必要性和、それを守ることの重要性を感じていた。保護者を対象にしたアンケートでは、児童Aの家庭でもインターネットの使い方を話し合ったという記述があった。また、懇談会の折には児童Aの保護者から「今までは毎日だらだらインターネットを使っていたが、今は必要なとき以外は使っていません。また、このサイトは大丈夫かなと聞いてくるようになりました」という話があった。このことから児童Aはインターネットの望ましい使い方ができるようになった。

5 成果と今後の課題

(1) 成果

本題材の学習を終えた後、インターネットを使い調べ学習をする際には、「このサイトは日付が古いよ」や「先生、このページ開いても大丈夫」など、学習の前よりも慎重に調べ学習に取り組む姿が見られるようになった。こうした児童の言動の変化から、インターネットの危険性についてきちんと考えていることがわかる。

また、事後アンケートの結果、約9割の家庭でインターネットの使い方について話をもち、約7割の家庭でインターネットを使うときのルールを決めたことがわかった。保護者から「家でインターネットを使うときの約束について、子どもと相談しました」「インターネットを使う時間を決めました」などの声が聞こえた。このことから児童はインターネットの利便性だけでなく、危険性についても理解を深め、インターネットを安全で快適に使うために、どうしたらよいのか考えることができるようになった。

(2) 課題

携帯ゲーム機でインターネットを繋げることを知り、「自分のゲーム機をネットに繋げたい」と保護者に要求した児童が数名いた。保護者の中には、「子どもの話すことがよく分からない」と保護者が子どもたち以上に知らないことがあるようだった。これからは児童への情報モラル教育だけではなく、学校と家庭が連携して情報モラル教育を進めていく必要がある。