

「ネット社会の歩き方：レッスンキット」

- ネット社会を「安全に、楽しく、賢く」歩くための知識を身につけるために -

<http://www.net-walking.net/>

山梨大学教育人間科学部附属小学校奥山賢一

キーワード ネット社会、情報倫理、インターネットショッピング、誹謗中傷、知的所有権、チャット、電子掲示板、ウイルス、マルチ商法、ネズミ講、なりすまし、雲隠れ、クレジットカード、ネットキャッシング、携帯電話、ネットオークション、出会い系サイト、スパムメール、チェーンメール

1. 開発の目的

急速に進みつつあるネットワーク関連技術の進化とその普及により、大人から子供まで様々な場所でインターネット関連サービスを利用する機会が増えてきた。その中で子どもたちがその利用にあたって被害にあったり、本人の自覚のないまま、他者やネットワークに害をおよぼす可能性も考えられるようになってきた。このためにも、ネット社会における一定のルールを教える必要性は高く、学校教育はもとより、ネット教育の出来ない家庭からのニーズも強まっているのが現状である。

そこで、児童・生徒が教室で可能な限りリアルな情報社会との接触を体験し、ネット社会を「安全に、楽しく、賢く」歩くための知識を身につけるためのカリキュラムとソフトウェアを開発し、その成果を利用した授業を実践する事を目的とした。特に日々実践を試みている小、中、高の情報教育の担当者が、実際に授業でどう使うかということ想定しながら、共同作業によって開発したものであることを付記しておきたい。

2. 教材の内容

(1) カリキュラム

学習テーマが現在の学習指導要領に準じていない部分もあり、教える側にも十分な知識や資料が無いケースもあり、できるだけ学習参考資料を用意した。

指導事例：学習ユニット、電腦商店街を利用した指導事例であり、ソフトウェアを利用した授業の進め方の例を示す。

ワークシート：生徒が授業の後のまとめとして活用するために、何がわかったか、どうすれば良いかなど理解を深めるためのワークシート。

プレゼンテーション資料：学習ユニットを利用した一斉学習や情報教育のための研修会などで利用していただけるように、学習ユニット毎にイラストと説明文によるプレゼンテーション資料。

授業活用例：「ネット社会の歩き方」を利用した実践授業の事例を示す。

(2) ソフトウェア

a. 学習ユニット

一斉授業で学習する場合、そして自習や家庭で親と学習する場合を想定し、それぞれの学習テーマを解説画面無しと解説画面ありのアニメーションムービーを用意した。

<一斉学習用 - 解説画面無し> 児童・生徒皆でアニメーションムービーを見て、何故そのような問題点が発生したのか、原因を考える。また、問題が発生した場合の対処方法について話し合ったり、調べたりしながら、ネット社会でのいろいろな知識を身に付けるための糸口とする。

<個別学習 - 解説画面あり> 子ども自身が操作しながら、自己学習をすることができる。教師や保護者が演示する場合は、解説画面の手前で止めて、意見発表や話し合いのあとで解説するとよいでしょう。

学習テーマとして、次のような場面設定を用意した。

インターネットで情報検索を5テーマ

インターネットで発信を11テーマ

インターネットでコミュニケーションを12テーマ

インターネットショッピングを6テーマ

b. 電腦商店街

ショッピング体験をとおして、ショッピングサイトを選ぶポイントや問題点が発生した場合の対処方法、注文する時の注意点など知識を身に付ける。代表的な学習テーマとして8店舗が電腦商店街に出店されている。

(3) 学習の進め方

この教材を用いて、いくつかの授業展開が考えられる。

a. 一斉学習用（解説画面無し）を用いた授業の場合

普通教室にプロジェクターを持ち込み、皆で見ながら話し合う。教える側がそれぞれの場面ごとに簡単に説明を加えながら、生徒に問いかける。その場合、プレゼンテーション資料もあわせて見せながら説明すると、より効果的となる。それはプレゼンテーション資料には関連情報としてのリンク情報が登録されており、こちらも生徒に見せることでより、現実的な問題と認識できるはずである。参考情報もこのリンク情報からたどって見せることもでき、生徒の理解に役立つ。

生徒への問いかけとして、

何が、どうしてこのようなことを引き起こしてしまったのか？ この後に何が起こるのか？

E スクエア・プロジェクト成果発表会

起きてしまったときにはどう対処したらいいのか？

問題を避けるにはどうしたらいいのか？

どのような「良い点・便利さ」があり、これをうまくつかうとどういことができるだろうか？

それぞれの場面に応じて、どのような授業展開や問いかけ方が有効かを考えつつ、活用するとよい。

b. 個別学習（解説画面有り）を用いた学習の場合

ひとりひとりがそれぞれのコンピューターで、自分のペースでアニメーションムービーを見ながら、ひととおり見終わった時点で「ワークシート」に記入し、学習成果をまとめる。関連するウェブページのURLリンク集も用意されているので、グループや個人でテーマを発展させるための研究にも役立つであろう。

（4）家庭での利用について

学校の授業で活用するだけでなく、家庭で親と子がともに見ながら話し合うためにも使うことができる。個別学習用（解説画面有り）の学習ユニットで解説画面の前まで子供と一緒に見て、考えを話し合いながら解説画面は親が解説するようにすると、より一層の効果がある。

3. 実践授業の内容

（1）山梨大学教育人間科学部附属小学校の場合

小学校4年生2クラスと6年生3クラス合計186名が学習ユニットを活用した授業にそれぞれ2回ずつ取り組んだ。4年生はこれまで行ってきた外部の人々とのメール交換やwebページに公開してきた内容から「個人情報を公開する危険性」について考える学習をまず1時間行った。その際、一斉学習用の学習ユニット「チャットで個人情報を言わない」のアニメーションをいっしょに見た後、その後のアニメーションの展開を予想させ、どうしてそのような危険性が予想されるのか、見たアニメーションに潜んでいた「個人情報を公開していた場面や登場人物の気持ちを考える学習」を行った。6年生は一斉学習用の学習ユニット「webサイトの情報を活用しよう」と「こんなwebサイトに気をつけて」を使って、検索エンジンの使い方やトラップサイトの危険性を考えていった。どちらの学年も一斉学習後、個別学習用の学習ユニットでさらに1時間学習を続けた。子供たちは個別学習用の学習ユニットでは、解説画面まで食い入るように読んでいた。指導にあたった教師（合計5名）も、事前学習会を開いて学習ユニットの内容を確認した上で授業に臨んだ。「こんな危険性もあるのか、こんな使い方もあるのか」と、教える前にこれまで知らなかったことを勉強できたと感嘆していた。また一斉学習用は、ストーリーの途中で考えさせるようになっており、その後の展開を予想するいろいろな意見が出て、子供たちが考えを深めることができた。



山梨大学教育人間科学部附属小学校授業風景

（2）松坂市立中部中部中学校の場合

2年生合計5時間の一斉授業において、インターネットを利用した情報発信とコミュニケーションの注意点を学習する時間のなかで、学習ユニット「ネットで悪口が罪になる」「おもしろ半分では無責任」を利用した授業を行った。まず、電子掲示板に自由に書きこみをさせて、その後、発言の中にふざけた内容や悪口が書き込まれているか、皆で見ながら、どう思ったか発言させた。その後、学習ユニットを見せた。アニメーションのため学習テーマに対する興味・関心も高まり、生徒の日常生活に即したストーリーのため身近な問題として考えられた。学校内ネットワーク内とインターネットの影響の大きさの違いについて考えさせ、教室内でのいたずらとは次元が違うことを理解させることができた。

（3）玉川学園高等部の場合

2年生2クラス、1年生1クラスでまず学習ユニット「マルチ商法に注意」「出会い系サイトに要注意」他に3ユニットを用いて個別学習を実施し、ワークシート記入後、教師が理解状況を確認した。その後、一斉学習にて疑問個所の内容を確認、理解を深めた。身近な内容であり、理解しやすかったのと、授業を実施してみると携帯電話を利用して、生徒間にこのようなメールが、行き交っていることを、教師側が教えられた。インターネットを利用したことが少ない教師のために指導資料や学習事例を増やす必要があると考える。

4. 考察

事後のアンケート集計結果から、学習ユニットの操作性・デザイン、内容理解など評価項目すべてにわたって、児童生徒、教師ともに高い評価を得ることができた。個別学習用の学習ユニットでは、家庭での学習を想定して解説画面で詳しく説明したため、漢字や専門的な表現が多くなり、小学生が一度で理解するのは難しいものもあった。しかし、平成13年12月からこの教材を用いた評価授業を実施し、約1000人の児童生徒にアンケートを依頼した。その回答を集計すると約50%の生徒が問題そのものを知らなかった事、60%以上の児童生徒が問題や内容をわかった事が判明した。

ネット社会が拡張する今日、「ネット社会の利便性と危険性」とともに、ネット社会を生きていく上で身に付けたいモラルやマナーを取り扱う数少ない学習材の一つとして、このレッスンキットの有効性がユーザーによって評価されたと考えられる。今後、多くの学校や家庭で活用されるだろう。その学習成果がこれからのネット社会を向上させていく原動力になると期待している。