ネチケットへの問題意識を継続
子どもたちに楽しく安全なネット環境を

千葉学芸高等学校　高橋邦夫校長（前・同校総務部長）

＜プロジェクト以前＞

もともとICTに興味があり、BASICやアセンブラといった言語でプログラムを組んでいました。その後登場してきたパソコン通信やUNIX、インターネットの技術も独学で勉強しました。情報モラルを手がけるようになったのは、「ネチケットガイド」を日本語化したのが契機でした。

実践の経過、教訓

ネチケットの翻訳版にアクセスが殺到

100校プロジェクトでインターネットに接続され、Webを見て回っていたところ、米国の太陽系惑星ガイド「ザ・ナイン・プラネッツ」を見つけたのですが、非常に面白い。そこで、翻訳ボランティアを呼びかけたところ、全国から30人の申し出があり、4か月で翻訳が完成してしまいました。その経験を生かし、翻訳したのが「FAUガイド＆ネチケット日本語版」です。

ネチケットに着目したのは、インターネットでは子どもと大人の区別がなく、利用のマナーを知らないと、子どもでも批判や攻撃の対象になりうることを懸念したからです。当時はまだ日本ではネチケットという言葉は有名ではありませんでしたが、平成8年2月に、当校（当時・東金女子高校）のサーバに「ネチケットガイドライン日本語版」を公開したところ反響が大きく、アクセスが殺到してサーバが過負荷でダウンしてしまう状態になり、急遽100校プロジェクト事務局に頼んでミラーサイトを立ててもらったという経験がありました。「こんなに反響があるのなら」と本格的にネチケットや情報モラルの研究や啓発に取り組むようになったのです。

続いて、小中高等学校の教員有志で、各学校が独自でインターネット利用規定を作る際の参考資料を作成するための共同企画「わかなプロジェクト」を8年度から実施し、9年度以降は新100校プロジェクトの自主企画として継続して、現在のi-ethicsメーリングリストに発展しています。

100校プロジェクトでは、専門研究者が支援する「本部企画」というものもあり、その参加を通じて、以後の自主プロジェクトを運営する際に必要となるノウハウが習得でき、感謝しています。また、これ以外にも様々な可能性を実践によって確かめました。しかし、100校プロジェクトに関わった力のある人たちが、その後各地の教育委員会の指導主事になるなどして現場を離れたことが影響し、Eスクエア・プロジェクトの頃にはパワフルな実践者が減少したのは、残念なことです。

印象深い「ネット社会の歩き方」

これまでの実践で印象深いのは、「ネット社会の歩き方」（平成12年・13年度）、「情報モラル研修用教材」（平成13年度：独立行政法人教員研修センター）、「情報モラル学習コンテンツ」（平成13年度：学校インターネット情報モラル部会）の3部作です。平成14年度に中学校、15年度に高校で「情報」が必修になりましたが、その授業の開始に間に合うように準備し提供することができて、満足しています。この中で、「ネット社会の歩き方」（囲み欄参照）は、情報社会での生活上の留意点を学校や家庭で啓発するための世界初のレッスンキットであり、特に印象深いものでした。

ネット社会の歩き方

財団法人コンピュータ教育開発センターが実施した平成12年度、13年度Ｅスクエア・プロジェクトの1つとして、高橋邦夫氏を委員長に開発されたもの。ネット社会を「安全に、楽しく」過ごすためのカリキュラムやソフトウェアの提供が目的。ネット上で起こる危険性について、情報検索やコミュニケーションの場面ごとにアニメーションで解説した「学習ユニット教材」や、オンラインショッピングを模擬体験し注意事項を身につける「電脳商店街教材」、教師のためのさまざまな「指導事例集」、「ワークシート集」など盛りだくさんの内容がネット上に収録されている。http://www.net-walking.net/

10年間を振り返って

「楽しい」「問題意識」がICT活用の原動力

ICTを活用した教育を続けてきたのは、「やっていて楽しい」ことが第1の理由です。インターネットに最初につながった時の感動は今でも忘れません。この感動を子どもたちにも味あわせてやりたい、と続けてきました。第2は、意義・効果です。私にとってはネチケットが典型的な例ですが、問題意識を持っていたからこそできたのだと思います。第3は総務部長をつとめていた時代に、時間も予算も充分あったことが奏効したのだと思います。

＜成功の秘訣＞

ICTを活用したプロジェクトを成功させる要因としては、次のことが重要ではないでしょうか。

●体制

プロジェクトを実施するためには、少しでも経験のあるキーパーソンがいることが重要です。また、新メンバーでアクティブな人にはより重い責任を担ってもらい、新たなコアメンバーに育ってもらう働きかけも大切です。メンバー全員に役割を付与し、コアメンバーがサポートして進めます。

●メーリングリスト

まず、コアメンバーを集め、次に賛同者を集め、時期を見計らってメーリングリストを立ち上げます。そうすると、当初から積極的な発言者がたくさん出てきて活性化しやすいようです。

●プロジェクト遂行

コアメンバーが、問合せのメールに即応するなど、レスポンス良く返信することが極めて重要です。時間がかかりそうな場合は、理由を説明するなどして、常に参加者が「つながっている」という意識を持ち続けられるようにすることが肝要です。

●プロジェクトの実施時期

プロジェクトの実施時期は慎重に決める必要があります。運動会、始業式、終業式など学校現場が忙しい時はプロジェクトを立ち上げない、盛り上げない、負荷を軽くするといった配慮が必要です。

●人の存在をイメージする

教員はプロジェクトをボランティアでやっています。お金を払えば簡単ですが、生身の人間が無給で取り組んでいるということを十分理解した上でプロジェクトを遂行する必要があると思います。貢献をたたえ、参加者が満足感・達成感を得られることも重要です。

●人のつながり

人がつながると新しいアイデアが生まれます。新しいアイデアが生まれると、それを実施することでさらに新しい人とつながることができます。この良循環のためには積極性や誠実さが重要です。

●人材育成

100校プロジェクトのOBが中心となってはじめた「K12『インターネットと教育』研究協議会」は、オンライン、オフラインの活動実践を通じて新旧の人々がノウハウやアイデアを交換し合う梁山泊で、人材育成の場にもなりました。この中から第二世代の人が育っています。

●ICT活用の反対意見に対抗すること

インターネットには影の部分があり、この点を強調してICTを活用した教育に疑問や懸念を投げかけて阻止を図る人もいました。しかし、ICTは、マイナスを補ってあまりあるプラス面があり、これを子どもたちから奪うだけでは解決にならないと思います。マイナス面を克服する方策を考えるとともに、インターネットの良いところを示すため、みんなでいろいろな企画を出し合いました。

●理論武装と技術武装

ICTを活用した教育の必要性を理性的に判断してもらえるように理論武装するとともに、子ども用サーチエンジンなど安全に利用するための技術を一般にもサポートすることで、費用がかかる、影の部分がある、といったマイナス面を克服する努力をしました。