

情報教育研究

1 情報教育の取組について

1 はじめに

市情報教育研究会では、情報モラル教育研究部会、ICT 機器活用研究部会の2つの部会で研究を進めた。情報モラル教育研究部会では、毎年情報モラルに関する授業研究会を行っており、本年度は古山小学校で実施した。ICT 機器活用研究部会では、GIGA スクール構想により活用している児童生徒1人1台のタブレット端末の活用方法についての研究を行った。

2 下野市情報教育推進計画（令和5年度）

表1 基本方針及び研究推進の方向性

<p>(1) -① 情報モラル教育の計画的推進</p> <ul style="list-style-type: none"> ○情報モラルに関する授業の実践（授業公開） ○ネット利用の当たり前（「4つの大丈夫？」）の活用（授業でも活用） ◎各校での情報モラル教育の推進 各教科等への情報モラル教育の位置付け ○啓発リーフレット（指導資料）の活用 	<p>(1) -②③ 情報を活用する力の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎PC操作時間確保の工夫（各校の年計の確認・見直し：小中一貫の視点で） ※小学校中学年で文字入力などの基本的な操作を身に付ける。 ※プログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付ける。 ※発達段階に即した情報モラルを身に付ける。 ※情報活用能力を身に付ける。中学校卒業時には、キーボードを見ないで文字入力ができるようになることを目標にする。
<p>(2) -① 教職員の情報モラルの向上</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ガイドライン等の周知・徹底（下野市学校情報セキュリティ対策基準、下野市GIGA タブレット端末運用ガイドライン等） ○情報漏洩の防止 ○保存データの精選（特に画像・映像データの整理） ○サーバの管理（停電時の対応も含む） ○著作権法など法令の遵守 	<p>(2) -② ICT 機器の活用による授業実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎日常的な ICT 機器の活用実践と校内研修の実施 <ul style="list-style-type: none"> ・GIGA スクール構想タブレット端末の活用 ・電子黒板およびデジタルテレビ（大型提示装置）の活用 ・デジタル教科書の活用 ◎プログラミング教育の実践事例研究 <ul style="list-style-type: none"> ○学習支援動画の作成 ○Web 会議システム（Zoom 等）の活用研究 ○授業に役立つコンテンツ集の活用事例の紹介（コンテンツの整理も含む）
<p>(2) -③ 校務支援システム等の効果的活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○校務支援ソフト（WinBird）の活用促進 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡板、掲示板、メッセージ等の活用 ・各種テンプレートの活用等 ※学校代表アカウントⅡには、テンプレートを作成する権限がある。（情報教育担当者が管理） ○ホームページの更新方法の周知による、ホームページ更新の促進（Web コア） 	<p>(2) -③ 電子化による校務処理の効率化</p> <ul style="list-style-type: none"> ○通知表・指導要録・指導要録抄本の作成方法の周知（WinBird 活用） ○すぐメール、LEBER の活用促進 ○事務手続き関連「たすかるくん」の活用

*各項目の番号は市学校教育計画の番号と同じ。◎は重点を表す。

*表中の小学校には義務教育学校前期課程を、中学校には義務教育学校後期課程を含む。

2 各部会の取組

1 情報モラル研究部会

(1) 研究の目的

近年のスマートフォン等の急速な普及に伴い、児童生徒にとって情報端末は身近な存在であり、多くの子どもたちが幼い頃から使用してきている。利便性はありながらも、オンラインゲーム等の利用を通じて、長時間利用による生活習慣の乱れや不適切な利用によるいわゆる「ネット・ゲーム依存」などの新たな問題が生じている。児童生徒には、それらの新しい課題に対して「自ら判断し、適切に対処し、積極的に情報社会に参加しようとする態度」を身に付けさせたい。そのためには、市全体での情報モラル向上への取組が必要であり、本部会においては、各学校での学年に応じた継続した指導に役立つよう、情報モラルに関する授業研究を行った。

(2) 研究の成果と課題

①授業実践紹介

下野市立古山小学校での授業研究会

教科等：学級活動 授業者：北嶋 大嵩 講師 学年：第4学年

授業日：令和5年11月30日(木) 題材名：「メディア・ゲーム わが家のルール」

学習指導案・・・資料1 ワークシート等・・・資料2 保護者宛通知・・・資料3 参考資料等・・・資料4

本授業は、メディアやゲームの長時間利用による心身への影響と、スマホ・ゲーム等の利用についての保護者の想いを児童が知った上で、心身ともに健康的な節度あるメディア・ゲームの利用の仕方について考えるという実践である。

まず、児童と保護者それぞれが、メディア・ゲーム利用時のルールを「時間・場所・使い方」の3つの視点で考えた。次に、児童はそれらを見比べながら「保護者はなぜそのルールにしたのか」という保護者の想いについて考える活動を位置付けることで、「やらされている」ルールから「守りたい」ルールに少しでも近付けて考えられるようにした。また、自分の考えと保護者の考えをすり合わせながら、共にルールを作っていく「合意形成」という考え方を知り、ゲーム等を長時間利用しないための具体的な方法を考えていくことで、「わが家」のルールを自分から「守りたい」と思えるような授業展開を意識した。

②授業研究会

授業を通して学んだこと・今後の課題（先生方の振り返りより）

- 特に高学年や中学生などは、これらの問題についてより深く関わっていかなければならない。今回のように保護者と連携をとったり、授業参観などで SNS などの使い方も共有したりすることも必要になってくると改めて感じた。
- 保護者のルールだけでなく、想いを知ること、子どもたちがなぜルールを守らなければならないのか、ルールの必要性を理解することにつながっていた。
- 家庭環境の違いによって既存のルールや考え方に大きな違いがあったが、メディアのメリットデメリットを知った上で、それぞれの家庭で児童と保護者が一緒に合意形成を図っていくことが大切だと感じた。
- 本校でもスマホやゲームを持っている児童が多くいるが、実態は分かっていない。家庭に直接介入するわけではないが、学校として利用の実態、ルールの有無、保護者の意識などは、Form 等を活用して把握していくとよいと感じた。
- 中学生の段階では、親が考えるルールにはどのような想いがあるのか考えてみようなどの方法で実践できそうなので、今後の情報モラル教育に役立てたい。
- 今日の授業だけがゴールではなく、実践するところまで行うことで、他人事ではなく、自分事として捉えられる活動の流れになっていた。

△家庭の意識の差も大きく、家の人と児童との合意形成は難しいものがある。

△保護者と一緒に考え、保護者と共にメディアと向き合っていくことを大切にしながら、保護者に頼るばかりではなく、自分でコントロールできるような意識付けも必要である。

△児童自身の困っていることを挙げさせて、それについての対策を話し合うことでより自分事として捉えられると思う。

2 ICT機器活用研究部会

(1) 研究の目的

GIGA スクール構想による1人1台端末（下野市ではiPadを使用）が配備されてから約3年が経過した。令和元年の文部科学大臣からのメッセージの中にも、「PC 端末は鉛筆やノートと並ぶマストアイテム」であり、「これまでの我が国の150年に及ぶ教育実践の蓄積の上に、最先端のICT教育を取り入れ、これまでの実践とICTとのベストミックスを図っていく」という方向性が示されているように、教育現場においてICT活用の推進は重要な位置付けとなっている。本市においても、授業や校務でのタブレット端末の活用を推進し、今では教職員や児童生徒にとって学校生活に欠かせない学習道具となってきている。

本部会では、昨年度「ICT機器（主にタブレット端末）の効果的な活用方法」について研究を行った。研究を進めていく中で、「効果的な活用方法を、より多くの先生方に広めるべきであり、それが本市におけるICT機器活用の発展拡充につながるのではないか」という意見があった。そこで今年度は、ICT機器の効果的な活用について更に研究を進めていくことに加え、本部会員が講師として「ICT CAFE」を開催し、実践的な活用方法を多くの先生方に知ってもらう機会を設けた。

(2) 研究の内容

ICT機器活用研究部会員を中心に、自校での実践を共有した。また、令和5年8月10日に開催された第2回ICT CAFEにおいて、各自が使用しているアプリケーション（Google Workspaceの主要アプリ）ごとに分かれ、参加された先生方に順に各ブースを回ってもらい、部会員が説明をしたり実際に操作したりしながら、ICT機器の効果的な活用についての知識を深めていった。

以下は、令和5年8月10日に開催された第2回ICT CAFEの様子の一部である。



はじめに、全体研修として部会長よりGoogle Workspace主要アプリの特性や授業・校務における活用方法について説明を行った。取り上げたアプリは、①フォーム②ドキュメント③スプレッドシート④スライド⑤ジャムボード⑥キープ⑦ドライブ⑧ミーティングの計8つである。それぞれの機能に加え、これまで主に使用してきたMicrosoftのツールとの互換性についても説明した。

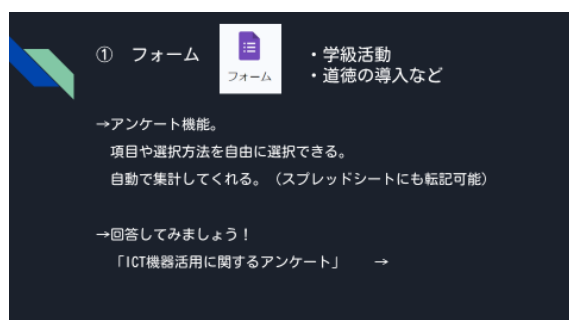
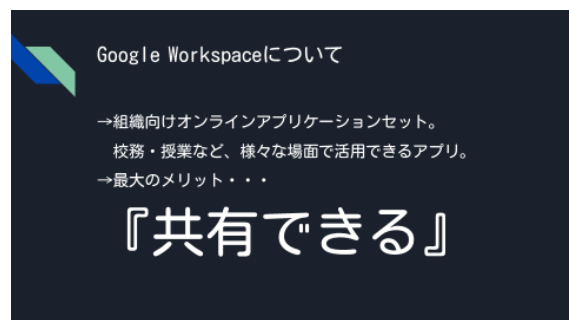
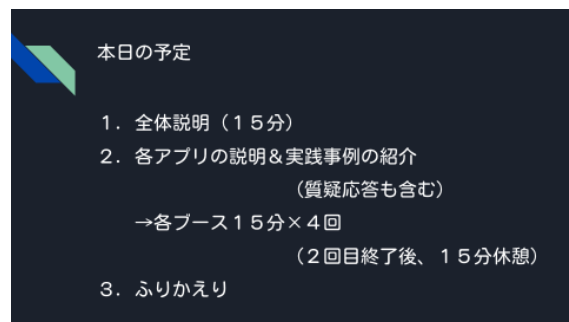
（全体研修説明時の資料は（3）に掲載）

次に、アプリケーションごとにブースを分け、屋台村形式で講義を行った。中学校での活用方法においては、アプリごとではなく、教科ごとに分かれて実施した。部会員からの説明だけではなく、参加された先生方にも実際に操作してもらい、自校に戻った際に活用できるようにした。

最後に、タブレット端末を用いて振り返りを行った。参加された先生方からは、「具体的な実践例をたくさん知ることができた」「楽しんで使うことができた」「学校に戻って広めたい」「大変有意義だった」といった前向きな振り返りが多く入力された。




(3) 第2回 ICT CAFE 全体研修 説明時の資料



※当日はQRコードが掲載されていました。




⑥ ドライブ 

→あらゆる形式のファイルを保管する場所。
(クラウドに保存)

共有ドライブも作成可能。
フォルダ分けも可能。
※アカウント名(アドレス)とパスワードが分かれば、どの端末からでもアクセス可能。

⑦ Keep 

→手軽にメモやリストが作成できるアプリケーション。
共有機能あり。

⑧ Meet 

→最大100ユーザーまで参加可能なビデオチャット。
ZOOMと同様の機能。
時間制限なし。R5. 8. 10現在

2. 各アプリの説明&実践事例の紹介

→屋台村形式で行います。

- ①スプレッドシート・ドキュメントについて(国分寺小)
- ②Jamboard・Classroomについて(祇園小)
- ③Keep・スライドについて(石橋北小)
- ④中学校 各教科での実践について(南河内第二中
南河内小中)

各ブース15分×4回
(2回目終了後、15分休憩)
(質疑応答も含む)

4. ふりかえり

お忙しい中、ご参加くださりありがとうございました。

※当日はQRコードが掲載されていました。

(4) 今後の課題

1人1台端末の配備により、児童生徒はもとより教員にとってもタブレット端末は「学習用具」として身近なものになりつつある。また、GIGAスクール構想も3年目となり、教育現場における様々な場面でICT機器が効果的に活用されるようになってきた。一方で、先生方からは「校内や学校間で教職員による使用頻度の差が大きい(端末の持ち帰りの頻度等も含む)」、「ICT機器の活用や技術に関して教職員間の差が大きく、詳しい先生の負担が大きい」といった声も挙がっている。今後は、授業や校務におけるICT機器の効果的な活用を推進していくための研究を深めていくとともに、ICT機器の活用に苦手意識をもつ教職員へのサポートや研修の充実、情報共有プラットフォームの整備等も検討していきたい。

第4学年2組 学級活動(2) 学習指導案

- 1 題材「メディア・ゲーム わが家のルール」
学級活動(2) 日常生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全
ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

2 題材について

(1) 児童の実態

(2) 題材設定の理由

子どもたちにとって、スマートフォンやインターネット、ゲームを利用することは生活の一部となっている。学年が上がるにつれて、さらに利用する頻度は増加することが予想され、子どもたちには、スマートフォンやインターネット、ゲームとうまく付き合っていく力を高め、守りたい、守ろうと思えるルールの作り方を知ることが必要である。

そこで本題材では、メディアやゲームの長時間利用による心身への影響や保護者の思いについて考える活動を通して、心身ともに健康的な節度あるメディア利用の仕方を学び、家族とともにルールを作り上げていく合意形成の仕方、意義について考えていきながら、よりよいわが家のルールを意思決定できるようにしていきたい。

(3) 指導観

本題材では、長時間のメディア利用による心身への影響を知り保護者の思いを考える中で、自分の希望する最初のルールからわが家のよりよいルールはどうあるべきかを合意形成し、改めてルールを作り直す活動を設定する。自己の成長及び健康安全といった、生活上の課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解するとともに、そのために必要な知識や行動の仕方を身に付けられるようにしたい。

事前の活動では、児童の問題意識を高め、ルールについて考えたり見直したりするきっかけとして、児童と保護者にメディアやゲーム利用時のルールについてのアンケートを行い、児童は、現段階で希望するルール作りを行う。

本時の「つかむ」段階では、「ルール作り」を自分自身の問題として捉えることができるように、事前の活動で設定したルールと今までのメディアやゲームの利用で失敗した経験の共有から課題意識をもたせる。

「さぐる」段階では、動画教材の試聴を通して、なんとなく知っていたメディアやゲームの長時間利用による心身への影響について具体的に理解し、心身ともに健康に過ごすためのルール作りの視点の一つになるようにする。

「見つける」段階では、メディアやゲームについてのルールを作るだけでなく、守る上での具体的な方法について考える。普段行っている方法や、ペアあるいはグループで話し合った、自分たちで出来そうな方法について考え、保護者の助けや協力してもらっていることについても気付けるようにしたい。

「決める」段階では、保護者の希望するルールと思いについて知り、自分のルールと比べる活動を行う。「保護者がなぜこのようなルールを希望するのか」を考える時間をとることで、自分の想いと家の人の想いを近づけてルールを作っていく「合意形成」の考え方に児童が気付けるようにしたい。その上で、長時間利用に伴う心身への影響と保護者の想いを踏まえたルールの合意形成に向けて、改めてルールを考え意思決定できるようにする。そして、再度考えたルールについて、「どんなことを考えて作ったか」「家の人と話すときにどんなことに気を付けながら話したいか」を尋ねることで、本時の長時間利用による心身への影響、ルールの合意形成といった学んだ内容を振り返られるようにしたい。

事後の活動では、本時で考えたルール案を保護者と相談し、「メディア・ゲーム〇〇家のルール」ポスターとしてスライドにまとめる。児童一人一人のポスターを印刷し、帰りの会等で実践の成果や過程を振り返る機会を設ける。

3 活動計画

活動過程	児童の活動	教師の支援
事前の活動	・「メディア・ゲームをどのように使いたい（使ってほしい）のか」についてのアンケートに回答する。	・自分の希望するルールとそれに対しての想いを事前に書かせることで、本時の自分や友達のルールについて振り返る時間を多く設定できるようにする。
本時	(学習指導案本時活動)	(学習指導案本時活動)
事後の活動	・意思決定したことを、保護者に相談し、ポスターにまとめる。 ・帰りの会等で、実践の成果や過程を振り返る。	・帰りの会等を利用して、友達同士で取り組みを確認し合う場を設け、お互いのがんばりを励まし合うことにより、実践の継続を図るようにする。

4 本時活動

(1) ねらい

メディアやゲームの長時間利用による心身への影響を理解し、保護者の想いを踏まえたルールを意思決定して、お互いが納得できるルール作りをできるようにする。

(2) 授業の視点

(3) 展開 (別紙)

(4) 評価

観点	よりよい生活を築くための知識・技能	集団や社会の形成者としての思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係をよりよくしようとする態度
評価基準	日常生活におけるメディア利用の課題改善に向けたルール作りについての意義や合意形成の必要性について理解することができる。	日常生活におけるメディアとの関わりについて課題に気付き、メディア利用についての大切な事柄を考えながら、自分に合ったルールを意思決定して実践することができる。	日常生活におけるメディアとの関わりについて関心を持ち、自己の生活上の課題を見つけることができる。

(3) 展開

段階	学 習 活 動	時間	教師の支援・指導上の留意点
つかむ	<p>1 事前アンケートで書いたメディア（ゲームやYouTube等）を利用する際のルールやメディアのよさについて振り返る。</p> <p>2 上記に対する自分たちのルールについての問題点を把握する。</p>	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に自分の希望するルールとそれに対するの想いを書かせる。 ・メディア利用の利点について触れることで、自分たちの生活に欠かせないものであることに気付かせる。 ・メディア利用時の失敗談や気を付けるべきことを全体で共有することで、自分の問題として実感できるよう支援する。
心身ともに健康に過ごすために、わが家のルールを作ろう。			
さぐる 見つける	<p>3 動画教材を視聴し、メディアの長時間利用による心身への影響と「ネット依存・ゲーム依存」について知る。</p> <p>4 活動3に対する対策方法について話し合い、ルールを守る上での具体的な方法について考える。</p>	10分 15分	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちがなんとなく知っていたメディアの長時間利用による心身への影響について、動画教材を用いたり「ネット依存・ゲーム依存」という言葉を用いて説明したりすることで、自分たちの生活の身近なものとして捉え、自分事として考えられるようにする。 ・様々な家庭環境があることを押さえ、対策方法についてペアやグループで話し合い、具体的な方法を見いだせるよう支援する。
決める	<p>5 保護者の事前アンケートを通して、保護者の想いを知り、自分の希望したルールと比べる。</p> <p>6 合意形成に向け、自分の希望するルールをまとめ直す。</p> <p>7 本時の振り返りをする。</p>	15分	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に書いた自分のルールと保護者のルールを比べることで、保護者はなぜそのようなルールを設定したのかという、保護者の想いについて考え、お互いが納得し想いを近づけてルールを作る大切さ（合意形成）に気付けるように支援する。 ・「自分の想い」や「保護者の想い」だけのルールではなく、お互いの納得感という合意形成や長時間利用による心身への影響という視点を意識しながら、ルール作りができるように支援する。 ・まとめ直す視点として、自分が考えたルールすべてを直すのではなく、特にがんばりたいところや変えられそうなどところなど1つを選んで変えてもよいことを伝える。 ・活動6で作ったルールに対する「自分の想い」と「どんなことに気を付けながら保護者と話をするか」を記入することで、合意形成や長時間利用による心身への影響といった本時で学んだことの振り返りになるよう支援し、事後につながるまとめとする。

めあて

心身ともにけんこうに過ごすために、わが家のルールを作ろう。

- ・学力・集中力の低下
- ・みだれた生活習慣
- ・善悪の判断能力の低下

自分の想いと
家の人の想いを近づけて
ルールを作ることが大切。

①自分の希望するルール

②親の希望するルール

①自分の希望するルールと思い

改めて・・・ 自分の希望するルール②

使う時間のルール	ために
使う場所のルール	ために
使い方のルール	ために
その他のルール	

↑を見て、正直にどう思った？

家の人は、どうしてこういうルールにしたのか？

比べてみよう。

③親の思い

↑家に帰っておうちの人に最後の相談をします。
どんなことを考えて作り、どんなことに気を付けながらお話し
しますか？

自分の希望するルール①

使う時間のルール	ために
使う場所のルール	ために
使い方のルール	ために
その他のルール	

↑自分はどうなることを考えて作ったかな？

自分の希望するルール②

使う時間のルール	ために
使う場所のルール	ために
使い方のルール	ために
その他のルール	

↑自分はどうなることを考えて作ったかな？

自分の希望するルール③

使う時間のルール	ために
使う場所のルール	ために
使い方のルール	ために
その他のルール	

↑自分はどうなることを考えて作ったかな？

メディア・ゲーム

〇〇家のルール

使う時間のルール

使う場所のルール

使い方のルール

その他のルール

このルールは

(手書き)子どもの名前

と

(手書き)保護者の名前

と一緒に決めました。いしきしてがんばります！

令和〇年〇月〇日

第〇学年保護者様




下野市立〇〇小学校長 〇〇 〇〇

情報モラル教育授業への協力依頼

日頃より、本校の教育活動にご理解とご協力をいただき誠にありがとうございます。

さて、〇月〇日(〇)に、メディアやゲームについてのルール作りの授業を行います。つきましては、右の質問へのご回答をお願いしたいと思います。お忙しい中恐縮ですが、**封筒に入れて〇月〇日(〇)までにご提出**をお願いいたします。子どもたちのよりよい学びのために、どうぞよろしくお願いいたします。

▼ルール作りの参考

キャリア教育ラボ キャリア教育を考える先生・保護者のためのwebサイト
「キャリア教育コラム
スマホ依存と学力の関係性 平均点数にして10点以上の差が」
<https://career-ed-lab.mynavi.jp/career-column/1084/>

授業の流れ

- ① **事前(児童、保護者アンケート)【〇月〇日(〇)まで】**
「メディア・ゲームをどのように使いたい(使ってほしい)のか」についてのアンケートに回答する。
- ② **授業**
児童は保護者が回答したアンケートを基に、ルール案を改めて作成する。
- ③ **事後(各家庭での宿題)【〇月〇日(〇)まで】**
授業で作成したルール案を家庭に持ち帰り、保護者と調整して完成させる。

以上の流れで授業を行うことで、作成したルールに対して納得感を持ち、子ども達が少しでもルールを守りやすくなることをねらっています。お手数をおかけしますが、ご協力をお願いします。

X-----切り取り線-----

おうちの人のからのルール

使う時間のルール	
使う場所のルール	
使い方のルール	
その他のルール	

へ

このルールは、こんなことを考えて書いたよ。

Blank area for writing the reason for the rules.

より

やめられない怖い依存症！ゲーム障害はひきこもりの原因にも 治療法について | NHK 健康チャンネル

https://www.nhk.or.jp/kenko/atc_883.html

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

とうきょうの地域教育 137.indd (tokyo.lg.jp)

<https://www.syougai.metro.tokyo.lg.jp/image/mishou13702-07.pdf>

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

中学生の 5 人に 1 人が“ネット依存の傾向にある” 子どものネット依存に警鐘 調査結果公表 東京・世田谷区 | TBS NEWS DIG - YouTube

https://www.youtube.com/supported_browsers?next_url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DePvaxv8jnPO

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

ネット依存 - 徳島県医師会 Web サイト (med.or.jp)

<https://www.tokushima.med.or.jp/kenmin/doctorcolumn/hc/1752-2021-02-08-02-04-51>

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

今回使用した動画 ↓

スマホ依存症・ゲーム依存症を甘くみてはいけない。その恐ろしすぎる症状と予防法・改善法について解説。 - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=mQImfvkXQDU>

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

約 5 割の児童相談所で増加...「ゲーム依存」に心配の声 (2021 年 4 月 1 日放送「news every.」より) - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=sYfgTCDaeg>

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)

ネット依存とは？子どものネット・ゲーム依存のメカニズム、依存度チェック方法を解説 - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=fjDHuwQX-I8>

(最終アクセス 2024 年 2 月 15 日)