

主体的に考え、生活を豊かにしようとする児童の育成

—小学1年におけるデジタル・シティズンシップの視点を取り入れた情報教育を通して—

千葉市立川戸小学校 教諭 岩崎 駿也

1 はじめに

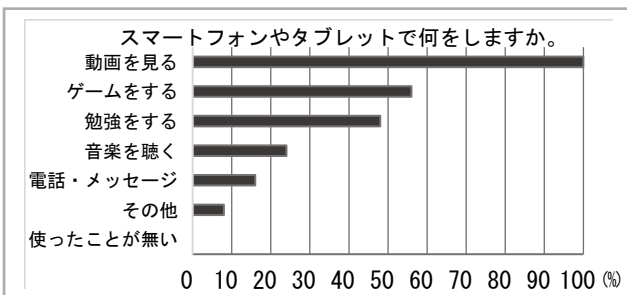
令和3年度に1人1台タブレット端末（以下、ギガタブという）が整備され、児童が学習中や下校後に積極的に利用できるように指導や支援を行ってきた。しかし、教師側が情報モラルに関する問題を防止しようと使用方法を管理しすぎる面もあった。これが、児童が自分で適切な使い方を考え、日常生活で実践することの課題となる一因となった。今年度担任する第1学年の児童には、自分でギガタブのよい使い方を考えたり扱えたりすることができるようになってほしいと考えた。

そこで、デジタル・シティズンシップ教育（以下、DC教育という）の視点を取り入れた学習を行う。DC教育は、情報技術に責任をもって使う行動規範を学ぶことを目標としている。正しい行動を教師が先回りして指導するのではなく、児童が課題解決に向けて主体的に考え、実生活で反映するという特徴がある。そこで、DC教育の実践を行うことで、情報技術について主体的に考えて、適切に行動できる力が身に付くと考え、本実践を行うことにした。

2 実践の内容

(1) 児童の実態（対象児童1年3組25名）

ギガタブを使用開始した約1か月後に、家庭でのICT端末活用状況についての調査と、児童対象の意識調査を行った（〔図1〕〔表1〕）。



〔図1〕 家庭でのICT端末活用状況

〔表1〕情報社会に参画する態度に関する児童の意識調査

	はい	いいえ
①ギガタブを使うことは好きか。	23人	2人
②ギガタブやスマホを使ったとき困ったことはあるか。	14人	11人

本学級の児童は、就学前から動画視聴サイトを始め、様々な機能を経験していた（〔図1〕）。家庭での経験も豊富で、多くの児童がICT端末の使用を好んでいることがわかった（〔表1〕）。詳細を把握するために、聞き取り調査を行ったが、ギガタブを含むICT端末使用時に「充電が無くなった」「変な画面に変わった」などの課題が挙がった。「ギガタブを使うときにどんなルールがあるとよいか」と問うと、多くの児童が「先生の言うことを聞くのがよい」と回答し、自身で使い方を考える力が低いことも推察された。

(2) 実践の目的

小学1年の発達段階において、情報技術の利用場面で、主体的に考え適切に行動できる力を身に付けるために、DC教育の視点を取り入れた学習を行い、課題に迫る。また、その後の日常生活に反映できるかを検証する。

(3) 実践の方法

本実践の「主体的に考え、生活を豊かにしようとする」とは、小学1年において、自分たちでギガタブの使い方を考え、適切に行動することを指す。それらの力を身に付けるために、授業実践3回を含む年間指導計画を立案した（〔表2〕）。3回の授業実践後に児童の意識調査と行動観察を行い、変容を迫った。

〔表2〕DC教育活動の年間指導計画

月	年間指導計画	
	授業実践	基本的な操作技能等の指導
5		持ち運び・ログイン方法・アカウント管理
6		カメラ撮影・閲覧・削除 学習アプリ（ドリルパーク）
7		学習アプリ（NHKforSchool）
9		QRコード読み取り
10	授業実践①学級活動	Web検索（音声入力）
11		学習アプリ（手書き入力）
12		ノート機能、画像挿入・削除
1		ノート機能、画像トリミング
2	授業実践②学級活動	キーボード入力
3	授業実践③生活科	動画撮影・閲覧・削除

授業実践を行うにあたり、児童が主体的に考え、適切な行動を日常生活で実践できるように、DC教育の学習の視点を意識して展開した（〔資料1〕）。また、授業実践後に意識調査と行動観察の分析を行った。

- ①立ち止まる（課題を把握する）。
- ②（課題解決に向け主体的に）考える。
- ③（日常生活で）行動する。

〔資料1〕DC教育の学習の視点

実践の注意点として、小学1年という発達段階を考慮する必要があった。そのためギガタブの使用開始時に学級で共通のルールを周知した（〔資料2〕）。

ギガタブを使うときのルール

- ①学習目的で使用する。 ②両手で抱えて持ち運ぶ。
- ③目が疲れたら休憩する。 ④先生の話聞いて使う。
- ⑤アカウントIDとパスワードは誰にも教えない。
- ⑥作ったほうが良いルールがあるときは付け足す。

〔資料2〕ギガタブ使用開始時の学級共通ルール

(4)実践の内容

①学級活動「ギガタブの上手な使い方を考えよう」

ア 実践のねらいと内容

ギガタブの正しい使い方を考え、自ら責任をもって行動しようとする態度を身に付けることをねらった。

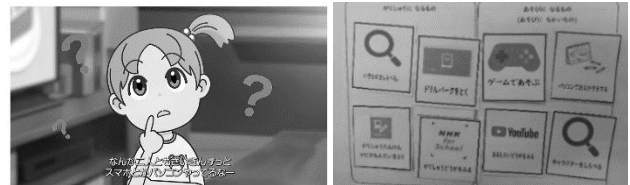
授業実践1におけるDC教育の視点は次の通りである（〔資料3〕）。

- ①「ギガタブのどの機能もいつでも好きに使ってよいのか」という課題に立ち止まる。
- ②ギガタブを上手に使うルールを自分で考える。
- ③自分で考えたルールを生活場面で実践する。

〔資料3〕授業実践①のDC教育の視点

児童が主体的に考えやすくするために、STEAMライブラリーの動画教材を使用した（〔資料4〕）。本教材は、ICT端末では、資料の作成やインターネット検索等の様々な機能が使えることや、何でも使って良いかという疑問を端的にまとめてある。課題意識をもちやすくするために、導入場面で視聴した。

また、どの機能だったら学習として望ましいかを考えやすくするために、一人一人に移動弁別できるワークシートを配付した（〔資料5〕）。付箋紙のように何度も貼り直す工夫をすることで、児童が何度も考え直せるようにした。考えが変わったら途中で貼り替えても良いと助言し、学習の最後まで考えられるようにした。



〔資料4〕動画教材 〔資料5〕弁別可能なワークシート

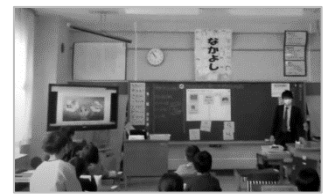
イ 児童の変容

動画教材を視聴すると「ゲームはやりたいけど、学習中はだめだよ」「ドリルパークならやっていいと思う」などのつぶやきが聞こえ、普段の生活と関連付けて学習しようとする様子が見られた。また、以前から「ギガタブでゲームをやって良いか」等の疑問を抱く児童にとって身近な題材となり、適切な使い方を考えられるようになった。

ギガタブの使い方を考える時間は、その機能が学習と遊びのどちらになるかを考え、試行錯誤しながら弁別することができた。また、友達の話聞いてカードを正しく貼り直す児童も見られ、自分の考えをまとめていくことができた（〔資料6〕〔資料7〕）。

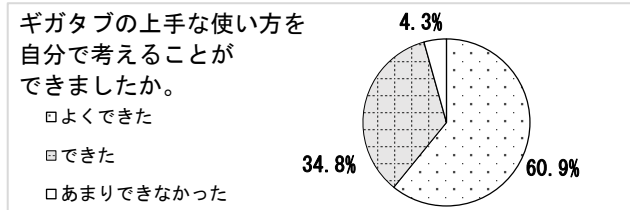


〔資料6〕弁別に取り組む児童



〔資料7〕意見交流する様子

実践後の意識調査では、多くの児童が自分で考えることができた（〔図2〕）。自ら考えたルールを守っていこうとする児童も見られた（〔表3〕）。



〔図2〕授業実践①後の意識調査結果

〔表3〕授業実践①前後の意識の変化(抽出児)

ギガタブ使用時にルールは必要か。ある場合、どんなルールか。		
	事前	事後
A児	必要と思うが、何かはわからない。	勉強のために使う。
B児	必要ないと思う。	両手でしっかり持つ。ギガタブは勉強に使う。

数名の児童から「YouTubeは勉強に使えることもあるよ」と意見が挙がった。しかし、それを判断

することが難しい児童もいた。人により判断基準が変わるため、適宜支援をする必要があることがわかった。

今回は、学校での使用場面について考えたが、家庭でも使用する機会も多い。家庭との連携を深め、児童がどこでも実践できるようにしていく必要があった。

②学級活動「情報の取り扱い方を考えよう」

ア 実践のねらいと内容



ギガタブ配付当初は、パスワードの重要性をまだ理解できていない児童が見られた。また、ネットワークを使った活動が増加した12月頃から、パスワードが書いてある紙の拾得物が学級内で数件あった。個人情報への意識を高め、適切に管理できることをねらい、授業実践を行った。DC教育の視点は次の通りである〔資料7〕。

- ①インターネット上で様々な情報を教えてよいか、という課題に立ち止まる。
- ②個人情報の守り方を自分で考える。
- ③保護者と学習を共有し、自分のルールを学校と家庭両方で実践する。

〔資料7〕授業実践②のDC教育の視点

本時では、坂本(2022)が開発した教材を参考に「ともだちさがし」という題材を独自に開発した。手順①世界中の人と繋がることができるインターネットの良さを知る。手順②2人の情報を項目ごとに1つずつ集め、どちらが親しくなれそうな友達かを考える、とした〔表4〕。その中には個人情報の取り扱い方も含ませ、インターネット上では何でも教えて良いのか、という課題に立ち止まれるようにした。

〔表4〕ともだちさがしゲーム

ルール①わかったじょうほうをかこう。 ②なかよくなりたいたいともだちを見つけよう。		
		
なまえ	かーくん	やっくん
すきなたべもの	からあげとおすし	ラーメンとアイス
すきなあそび	おにごっことおえかき	ゲームとバスケ
とくいなこと	ものしり	ダンスとピアノ
たんじょうび	3月1日	わからない
パスワード	12345678	わからない
じゅうしょ	〇し△まち□ばんち	わからない

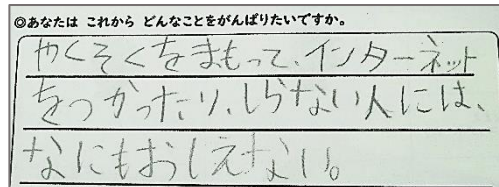
1回目の授業実践の課題から、家庭においても児童が適切な行動をとれるように、学習内容を保護者とも共有した。具体的には、児童には学習で使用したワークシートを元に、インターネットを使うときに守りた

いことを保護者に伝えてくるよう話した。その後、保護者にはワークシートの記入欄に児童への励ましのコメントを書くよう依頼をした。

イ 児童の変容

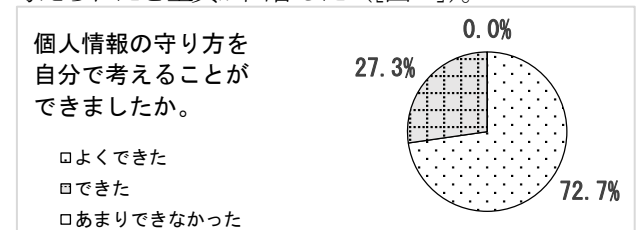
「ともだちさがし」に取り組む時間には、「好きな食べ物と一緒に嬉しかった」等、活動に親しみつつ、「ギガタブのパスワードは教えてはいけないと思う」や「住んでいる場所は教えて良いのか」など、問題を把握することができた。

個人情報の守り方を考える時間では、「住所は知らない人には教えない」や「インターネットの中でも、大事なことは教えない」など様々に考えることができた〔資料8〕。以前パスワードが書かれた紙を落とした児童も「パスワードが書かれた紙をなくさないように筆箱の中にしまう」といった解決方法を思いつき、すぐに実践する様子も見られた。



〔資料8〕児童が考えた個人情報の守り方

実践後の意識調査では、個人情報の守り方を自分で考えられたと全員が回答した〔図3〕。



〔図3〕授業実践②後の意識調査

保護者からは、児童が適切に行動することを支援するようなコメントが多数見られた〔資料9〕。また「早い段階から個人情報を含めた情報教育に取り組んでもらえるのは助かる」や「家庭でもインターネットの使い方はよく話していきたい」などの意見もあり、学校と家庭の連携を深めることができた。

- ・個人情報の守り方を考えることができたね。
- ・インターネットを使うときは、上手に使っていきな。
- ・大人でも良いか悪いか考えるときに、難しいと思うことがあります。悩まず一緒に考えていきな。
- ・困ったなと思ったら、いつでも相談してね。

〔資料9〕保護者からのコメント(一例)

しかし、インターネットの概念についてまだ理解が深まっていない児童も6名見られた。使用経験の差などが要因であったため、個別の支援をしていく必要があったと感じた。

また、児童はこれまでに情報モラルについて主体的に考え、日常で使用する場面等で適切な行動をとれるようになってきた。より豊かな生活にするために、他者へ発信する機会を作り、よりよい情報社会に参画する経験ができる考えた。

③生活科「もうすぐ2年生」

ア 実践のねらいと内容

3月に入り、ギガタブの扱い方や機能に慣れて、上手に操作できるようになったことや、新1年生のために「ギガタブの上手な使い方を教えてあげたい」という思いから、紹介動画の作成を行った。児童がこれまでの経験を振り返り、適切な行動を持続し、他者の生活も安全で豊かにできることをねらった。DC教育の視点は次の通りである（[資料10]）。

- ①ギガタブを新1年生にどのように使ってほしいか、という疑問に立ち止まる。
- ②適切な使い方を振り返り、紹介内容を考える。
- ③紹介動画を作成するとともに、今後の自分の生活に反映していく。

【資料10】授業実践③のDC教育の視点

児童はこれまでに、様々な機能を経験してきた。児童が活用できる場面を増やすために、動画の撮影者も児童が担うようにした。

イ 児童の変容

「新しい1年生にギガタブをどのように使ってほしいか」という問いに「勉強に使ってほしい」「安全にを使ってほしい」などの声が多数挙がった。児童自身が教えてあげようという気持ちをもって主体的に取り組むことができた（[資料11]）。児童の会話の中から、自分たちでより良い方法を考え、それを実践しようとする様子が見られた（[資料12]）。



【資料11】ギガタブの紹介動画を考え、撮影する児童

- C児：楽しく勉強できることを教えてあげようよ。
- D児：でもルールを守ったほうが良いよね。
- E児：ルールを守って楽しく使ってね、と話してみない？
- D児：どんなルールがあるかは教える？
- C児：ギガタブの正しい持ち方を教えてあげようよ。
- D児：僕たちが正しく持っているところを撮影しよう。
- C児・E児：いいね、そうしよう。

【資料12】ギガタブの紹介内容を話し合う様子（一部）

3 実践のまとめ

(1) 成果

[表5]の実践前後の意識調査から、自分で考えたり、生活に生かそうとしたりする力が身に付いたと実感している児童が多いことがわかった。また、今までの学習から、ルールの中で楽しく使えたほうが良いと感じている児童が多かった（[資料13]）。これらのことから、DC教育の視点を取り入れた活動は、児童が主体的に考え、生活を豊かにしようとする力を身に付けることに対して有効であったと考える。

【表5】実践前後の意識調査

①ギガタブやスマホの使い方を自分で考えることができますか。			
	よくできる	できる	あまりできない
事前	12名	8名	5名
事後	20名	4名	1名

②自分で考えたルールを守って、生活できていますか。			
	よくできる	できる	あまりできない
事前	10名	12名	3名
事後	20名	5名	0名

ギガタブを使うときにどんなルールがあると良いですか。

- ・楽しく勉強する。
- ・両手で大切に持つ。
- ・学習に使う。
- ・個人情報と言わないようにする。
- ・困ったら先生や家の人に相談する。

【資料13】児童が考えたルールの一部（実践後）

(2) 課題

小学1年の発達段階においては、健康面や安全面について、教師が主導となってギガタブの使い方を指導する場面も必要である。また、他学年においても重層的に実践を重ねていくことで、DC教育の有用性について検証できると考える。

今後も家庭との連携を図り、保護者へ対してもDC教育の考え方を周知していくことでさらなる児童の成長に繋げていきたい。

【主な引用／参考文献等】

- ・文部科学省『教育の情報化に関する手引き』2019
- ・坂本旬『デジタル・シティズンシップ+』大月書店2022
- ・STEAM ライブラリー <https://www.steam-library.go.jp/> (令和4年10月28日に閲覧)