体験型情報モラル学習活動のデザインとその実践

宇佐美美紀子[1)]　森山　潤[2)]

1．背景

共通教育科目「基礎情報処理実習Ⅰ，Ⅱ」（通年：薬学部１年次生対象）では，レポート作成や発表活動における Word や PowerPoint の操作演習，化学構造式描画ソフトの習得，実験実習活動における Excel の操作演習等を中心に講義・実習を行っているが，これらに加え，情報モラルについての講義・学習活動にも重点を置いて実施している。

大学１年次生は，小・中学校，高等学校において，一定の情報モラル教育を受けているといえる。しかし，情報モラルのトピック別の事例を取り上げ，その対処方法の指導や，道徳的な規範意識とその心情の深まりからアプローチする指導だけでは，昨今の情報モラルの諸問題に対処することが難しくなっているのが現状である。入学時点から，これまでの学校生活や環境の変化に対応することに始まり，娯楽としての利用が大部分を占めていたインターネットの利用形態，スマートフォン利用に至っては使用禁止となっていた場合が多い状況から一変し，大学生活や日常生活に密接に関わるものとして，これまでとは異なる利用形態に直面する。また，情報メディアの進展に伴い，これまでには体験しえなかった新しいサービス，それに付随する問題点も併せて登場することが予測される。さらに「18歳以上」という一定の社会的責任を負う年齢となり，自律的に利用できる状況へと変化し，利用にあたっての様々な判断を，その場で自身で行わなくてはならない場面に遭遇するようにもなる。これらの点を考慮した指導及び学習活動を取り入れる必要がある。

大学１年次生には，高等学校までに受けた情報モラル教育に加え，メディアやツールが変わろうとも，ネットを利用するにあたって，各自に根ざしていてほしいベースとなる「心構え」を持たせることが重要である。この心構えとは，「インターネットの健全な利用に対する態度」すなわち，各自が情報の受け手であり送り手でもあること，情報を媒介していることを自覚し，配慮して行動しようとする態度である。「心構え」への気付きとその育成は，情報モラルに関する具体的な知識と道徳的規範意識を結び付け，「不易」の部分を育て，「流行」に対応できる力を養うことにつながると推察され，適切なネット行動を促進する上で極めて重要であると考えられる。しかし，講義形式の授業だけでは，情報モラルの様々な問題が，学生の実生活につながる問題として受け取りにくい点は否めない。

そこで，体験型の情報モラル学習活動をデザインし，実践することとした。「インターネットの健全な利用に対する態度」には様々な内容が含まれるため，本稿では，ネットコミュニケーションにおける他者尊重態度の形成とその向上に焦点を当てた実践に取り組むこととし，話し合いやコミュニケーション活動を取り入れた学習活動として，Web ページをブ

神戸学院大学共通教育センター[1)]　兵庫教育大学大学院学校教育研究科[2)]

ラウジングしたりSNSで発言したりする行動を，教室内で疑似体験する「Face to Face で伝えよう」をデザインした。実践の結果，本活動を通して，学習者が，他者の多様な考えに触れることができ，今後のインターネット上での情報の受け手としての利用，情報の送り手としての行動におけるあり方を考え，深められたことが示唆された。

2．学習活動のデザイン

2-1　学習活動「Face to Face で伝えよう」の設定

インターネット利用中と似通った状況を体感できる場をつくり，他者の存在を意識し，他者への配慮を促すコミュニケーションスキルを高められる活動を設定した。具体的には，「よりよい人間関係をはぐくむ「アサーション・トレーニング」指導プログラムの開発に関する調査研究」（埼玉県立総合教育センター，2011）の「23 他者への理解を深めよう」を参考に，情報教育の経験10年以上の研究者と協議し，学習者が作品を準備し，互いに作品に対して質問し，相手の作品を他者に紹介する活動とした。

2-2　活動の流れ

「Face to Face で伝えよう」の活動の流れを表１に示す。活動の最初の段階では，学習者には，インターネット利用中と似通った状況をつくることは伏せておき，情報モラルに

表１　「Face to Face で伝えよう」の活動の流れ

1)	ブロンズ新社「らくがき絵本」（五味太郎著）に掲載されている「よわい魚をたすけてね」のイラスト（図１）を配布する。このイラストに各自自由に描き足し，自分なりの作品を完成させる。	ここは，各自が自分の写真や日記など発信するコンテンツを作成している状況を指している。
2)	各自，作品をほかの人に見えるように手に持ち，無言で教室内を歩きながら，ほかの人の作品を見て回る。	ここは，自分の作品をネット上にアップし，さらにWebサイトや動画サイトを閲覧したり，SNS等の友人の投稿（日記やコメント，写真）など他者の発信内容を見ている状況を指している。
3)	近くにいる人とペアを組み，挨拶して名乗り，握手する。	ここは，興味あるWebサイトを見つけたり，ネット上で知り合いを見つけたりした時の状況を指している。
4)	相手の作品について質問する。質問されたこと以外には答えないよう気を付けさせる。	ここは，ほかの人のコンテンツにコメントを残したり，評価するボタンを押したりしている状況を指している。
5)	ペアとペアで４人グループを作り，3）4）での相手の作品を，グループのメンバーに紹介する。紹介されている間は，補足せず紹介を聞く。	ここはコンテンツを別の人に紹介したり，グループでシェアしたりする行動を指している。
6)	各自この活動で感じたことをワークシート①～⑥の欄に記入する。（図２） ワークシートの項目　①無言でうろうろしていた時の気持ち ②ペアを組んだ時の挨拶，握手した時の気持ち ③質問する時の気持ち，注意したこと ④作品を紹介している時の気持ち，気をつけたこと ⑤作品を紹介されている時の気持ち，紹介している人に望んだこと ⑥作品紹介でうまくいったこと，いかなかったこと ⑦活動後の感想	
7)	各自書き込んだ内容を，5）の４人グループで意見交換する	
8)	グループの意見を全体に発表する。全員で共有できるよう，発言はその場でカード型の一覧に入力し，モニターで確認できるようにする。	
9)	活動の意図を伝え，インターネット利用中の行動や気持ち，状況と似通っている部分がなかったかを考えさせる。各自これからのインターネット上での行動を振り返り，自分の考えをワークシート⑦活動後の感想に記入させる。	

関する活動とだけ伝える。表中１）～８）の一連の活動を終えた後，９）の段階で，今回の活動がWebページをブラウジングしたりSNSで発言したりする行動と同じコミュニケーション構造を持つことに気付かせた。そして，活動内の疑似体験と普段のネットコミュニケーションの取り方とを関連づけて考えさせ，今後の自己のネットコミュニケーションに向けた心構えや留意点を考えさせた。

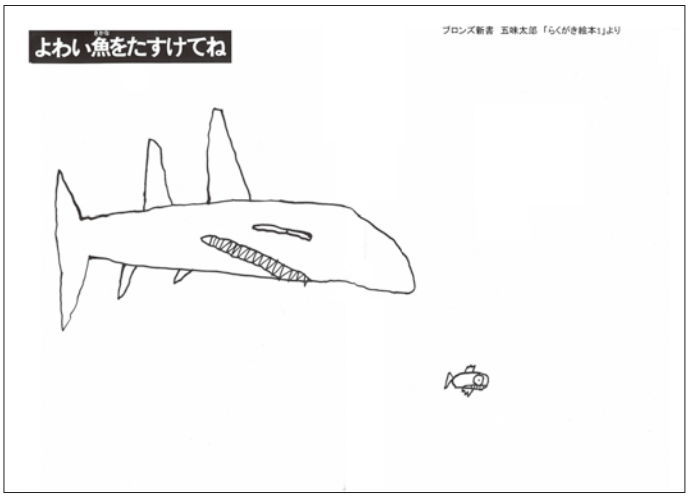

図１　配布したイラスト（「らくがき絵本」五味太郎著）

図２　配布したワークシート

３．実践の手続き

3-1 実践対象

共通教育科目「基礎情報処理実習」受講中の薬学部１年次生，１クラス24～48名で構成される計195名（Ａ～Ｆの６クラス，男子78名，女子117名）。実践の結果，有効回答は計176名（男子77名，女子112名），有効回答率は90.26%であった。

3-2 実践の時期及び評価の手続き

活動は，2014年10月下旬に実施した。活動実施後に質問紙並びに自由記述による調査を行い，学習者の反応を評価した。

４．結果と考察

4-1 学習活動の様子

4-1-1 「絵を描き足す」活動

配布したイラストに各自自由に描き足し，自分なりの作品を完成させた。元のイラストがあることで，絵を描くことに苦手意識のある学習者でも，抵抗なく取り組めた様子であった。

4-1-2 「作品を見て回る」活動

ワークシート記入欄①「無言でうろうろして作品を見て回っている時の気持ち」には，「早く説明したかった」「早く友達に見せたい」という気持ちから，無言でいることが難しく，つい笑ってしまったり話しかけてしまったりしたというコメント，「ほかの人がどんな絵

を描いているか楽しみ」という期待感, 反対に「自分の絵を見られるのは恥ずかしい」,「ドキドキした」など緊張感や,「不安でどこに行ったらいいかわからない」「うまく友達とペアになれるか心配」などの不安感を持っていたコメント,「寂しく孤独に感じた」というコメントもあった。また，元のイラストは同じでも，それぞれ異なるものを描き足している点から，同じものを見ても受け取り方が異なることを実感でき,「自分とは違ういろんな絵があっておもしろい」というコメントが多く見られた。他者との違い，多様性についても意識することができた様子であった。

4-1-3　ペアになって挨拶する活動

ペアになり挨拶し握手する部分では, 無言の時間から言葉を発する時間となったためか, ワークシート記入欄②「ペアを組んだ時の挨拶 , 握手した時の気持ち」では,「ほっとして人のぬくもりを感じた」「安心して頑張ろうと思った」「いつも以上に親近感を感じた」といった安堵感を得たようなコメントが目立った。また「改めて名乗って握手するのは照れくさかった」など「新しい発見をしたような」新鮮さを感じた学習者，会話するのは初めての機会となったペアもあり,「緊張した」「当たり障りのないようにしようと思った」「仲良くなれるか心配」など緊張感を持っていた学習者もいた。概ね，ほっとしたような表情でペアを組んでいた。

4-1-4　作品について質問する活動

ペアになり，互いの作品について質問の時間。ワークシート記入欄③「質問するときの気持ち，注意したこと」には,「相手を不快にさせないようにした」「相手を傷つけないようにした」「相手が何を伝えようとしているかよく考えた」「相手が答えやすいように気を付けた」など, 相手を気遣うコメントが多く見られた。「相手の絵を理解しようとした」「特徴だと思うところを確認して質問した」など, 相手の作品を尊重するコメントも見られた。反対に「何を聞けばいいのかわからなくて困った」という学習者もいた。「もっと質問したかった」というコメントも見られたように，短時間で相手の作品の意図を理解するために，効率の良い質問を考えることが難しかった様子であった。質問されたこと以外には答えないように指示していたが，自分から詳細に説明してしまった学習者もいた。

4-1-5　４人組になり作品を紹介する活動

４）で作ったペアとペアで４人組をつくり，ペアの相手の作品を紹介する時間。にぎやかに交流できる楽しい時間となった。ワークシート④欄「作品を紹介している時の気持ち，気を付けたこと」のコメントでは,「間違ったことを言わないように」「聞いたことを忠実に言おうとした」「相手の人が説明したとおりに伝えるようにした」のように，正確に伝えようとする姿勢や,「どう言えば伝わるかを考えながら紹介した」「相手が理解しているか確認した」「ちゃんと伝わっているか心配だった」など，周りの反応を確かめながら説明しようとする様子が見られた。また,「予想外のことをして驚かせたいのと詳しく紹介したい気持ちが混ざっていた」,「ちょっと話を盛った」「もっと面白くしたくて，説明を付け加えた」というコメントもあった。

ここでは，ワークシート⑤欄「紹介されている時の気持ちや希望」についても記入させた。「正確に伝えてもらってよかった」「作品の意図を上手に伝えてくれた」「上手に説明

してくれて，伝わっている実感があった」というコメントと，反対に「もっと詳しく説明できるはずなのに残念」「作品の意味がきちんと伝わっていなかった」など不満感や,「ちゃんと伝えてくれているのか心配」と不安感を持ったコメントもあった。また,「どう説明してくれるかワクワクした」「他の人のいろんな表現があるのが面白かった」など，自分が伝えていた言葉が異なる言葉で表現されることに，面白さを感じる学習者,「より面白く伝えてくれることを望んだ」学習者もいた。これらのコメントは，インターネット上での発言や行動で似通った場面がないか，考えるきっかけとなった。

ワークシート⑥欄「作品紹介でうまくいったこと，いかなかったこと」を記入させたところ, うまくいったと分類できるコメントとしては,「思ったよりもうまく説明できた」「わかりやすく伝えられたと思う」「言おうと思っていたことは言うことができた」などが挙げられるが,「言葉がうまく出てこなくて, 伝えきれなかった」「聞いたことを忘れて困った」「順序良く話せなかった」など反省点を挙げる学習者が多かった。他にも,「相手が一番伝えたかったことをきちんと伝えられたか不安」「もしかしたら作者が言っていたことと違っていたかもしれないと心配」といった，相手に配慮したと受け取れるコメントもあった。

ワークシートのそれぞれのコメントはグループで取りまとめ，全体に発表し，その場でカード型一覧に入力，モニターに投影し，共有できるようにした（図３）。

図３　全体で共有したカード一覧の例（ワークシート④作品紹介しているときの気持ち，気を付けたこと）

4-2　活動に対する学習者の反応

4-2-1　活動に対する情意

活動に関する学習者の意識について質問項目を単純集計した（４件法）。その結果,「絵を描き作品を見てもらう部分は楽しく意欲的に取り組めた」の項目は 3.53,「ペアになって質問タイム，グループでの作品紹介タイムは楽しく意欲的に取り組めた」3.56 であった（表２）。

表２　活動に対する学習者の情意

活動に対する学習者の情意	平均	SD
絵を描き作品を見てもらう部分は楽しく意欲的に取り組めた	3.53	0.66
ペアになって質問タイム、グループでの作品の紹介タイムは楽しく意欲的に取り組めた	3.56	0.61

活動の中でおもしろかったと感じた点について, 自由記述によるコメントを得たところ,

30% の学習者が「自分とほかの人との違い」を感じられた点を挙げており，「ほかの人の考えを知ることができた」ことを挙げていた学習者も 12.6% であった。また，「話し合いや交流」の時間を挙げた学習者が 23% であった。活動の中で難しく感じた点についての自由記述では，「友達の絵を紹介すること」を挙げた学習者が 30% となっており，作品紹介の際に伝え方に配慮していたことがうかがえる。「自分の絵を相手に理解してもらうこと」に難しさを感じた学習者が 13%，「自分の絵の説明も，絵の紹介も両方が難しかった」と感じた学習者が 21% であった。具体的には，相手にわかりやすく伝える点や，「正確に」「納得してもらえるように」伝えることの難しさを挙げる学習者が多かった。

4-2-2　活動とネットコミュニケーションとの関連付け

活動の振り返りとして，インターネット利用中の自分の行動，及び利用中の気持ちと似通っている部分がなかったかを伝え，考えさせた。各自気が付いたこと，感じたこと，また，今後のインターネット上での行動に生かせることがあるか，など自分の考えをワークシートに記入させ，得られたコメントを分類した（表３）。

表３　疑似体験とネットコミュニケーションとの関連付けに関する学習者の反応

コメントの分類		
インターネットを慎重に使っていきたい	人数 割合	49 19.4%
伝えることの難しさ、大切さを感じた	人数 割合	41 16.3%
相手の立場になって使っていきたい	人数 割合	33 13.1%
ネット利用時の気持ちや行動と似ている実感があった	人数 割合	28 11.1%
危険性に気付いた	人数 割合	18 7.1%
発信の仕方や内容に気を付けていきたい	人数 割合	13 5.2%
活動そのものが楽しかった，おもしろかった	人数 割合	13 5.2%
個人情報を大切にしたい	人数 割合	11 4.4%
人との違いを感じて面白かった	人数 割合	11 4.4%
人とのつながりを感じた，いろんな人と仲良くなれた	人数 割合	7 2.8%
著作権を大切にしたい	人数 割合	4 1.6%
その他	人数 割合	24 9.5%

その結果「相手の立場になって使っていきたい」に分類されるコメントが 13.1%，「伝えることの難しさ，大切さを感じた」16.1%，「発信の仕方や内容に気を付けたい」5.2% 等，相手の存在を意識していると受け取れるコメントがあり，他者尊重の態度の高まりが示唆された。本活動では，他者尊重の態度に気付かせ，向上を図ることをねらいとしていたが，「インターネットを慎重に使っていきたい」19.4%，「危険性に気付いた」7.1% などのコメントもあり，クリティカルな態度の高まりも見受けられた。また「人との違いを感じて面白かった」4.4%，「人とのつながりを感じた，いろんな人と仲良くなれた」2.8% 等，コミュニケーションスキルの高まりと受け取れるコメントもあった。

4-2-3　活動全体の感想

自身の活動の様子を振り返り，今後のインターネット利用や行動に役立つ活動になっていたかどうかについてアンケートを行い，その回答を集計した。その結果，グループ活動での様子を問う項目では，それぞれ平均値 3.34，「今後のインターネット上での行動に役に立つと思う」の項目では，3.54 であった（表４）。感想の自由記述では，「自分の行動が周りにどのように影響していくのかを考えてインターネットを利用したい」，「自分の行動によって他人に不利益が出る可能性もよく考

表４　活動に対する感想

活動を通して	平均	SD
グループで話し合う時間は、自分の考えをほかの人にしっかり伝えられた	3.34	0.61
グループで話し合う時間は、ほかの人の考えを聞き、まとめることができた	3.34	0.58
今後のインターネット利用、インターネット上での行動に役に立つと思う	3.54	0.55

えて行動することに気を付けたい」,「軽い気持ちで利用せず，与える影響を考えるようにしたい」など自身の行動が及ぼす影響や見通しを立てたい気持ちや,「自分の発言について考え，トラブルに巻きこまれないよう正しい利用方法で使用したい」,「インターネットのルールを正しく守り，相手に不快な思いをさせずに使っていきたい」など，今後の利用の仕方を見直したい気持ちを表すコメントが見られた。

以上の実践を通して，学習者各自が，これまでのインターネット上の行動について見直し，今後のインターネットとの向き合い方を考えるきっかけとなったこと，グループ活動や全体での意見共有により多様な考えに触れ，今後のインターネットで受け取る情報の利用，自身の発信行動におけるあり方を考え，深められることが示唆された。

５．まとめと今後の課題

以上，本稿ではネットコミュニケーションにおける他者尊重態度を高める学習活動をデザインし，試行的に実践を行った。本実践の条件下で得られた結果は次に整理する。

１）ネットコミュニケーションにおける他者尊重態度を高めるための活動として，Web ページをブラウジングしたり SNS で発言したりする行動を疑似的に FtF で体験する「Face to Face で伝えよう」をデザインした。この活動は，グループ活動や全体での意見共有など，体験型の情報モラル学習活動である。

２）実践の結果，学習者が，活動を通して他者の多様な考えに触れることができ，今後のインターネット上での情報の受け手としての利用，情報の送り手としての行動におけるあり方を考え，深められていたことが示唆された。

以上の結果から，デザインした学習活動が，大学１年次生の情報モラル学習方法の実践として，一定の学習効果が得られるものであることを確認することができた。

情報社会で生きていく学生には,自らの行動や発言の周囲への影響力を考慮し,クリティカルな視点と判断力を持ち，自らよりよいものを選択できる力を持つことが，能力のひとつとして期待される。本実践では，このようなインターネットの健全な利用に対する態度の育成に，話し合いやコミュニケーション活動を通して，他者の意見を汲み取り，共有しながら，各々の考えをまとめる，体験型の情報モラル学習が有効であることが示唆された。共通教育科目，大学初年次教育のひとつとして，取り入れられることの多い「情報リテラシー」の授業であるが，操作実習に加え，態度育成を図る活動を取り入れた情報モラル教育によって，学生の情報を見極める力及び他者を尊重したコミュニケーション能力を共に高めていく実践ストラテジーの構築が今後の重要な課題となろう。

参考文献

［１］　五味太郎，(1990)，『らくがき絵本』，ブロンズ新社，p174-175「よわい魚をたすけてね」

［２］　埼玉県立総合教育センター，(2011),「よりよい人間関係をはぐくむ「アサーション･トレーニング」指導プログラム指導プログラムの開発に関する調査研究」,『平成 21 年度総合教育センター，研究報告書』，第 333 号 ,pp81-82