

序章

解説1 ICT環境下での子どもの生活と意識

大妻女子大学教授 酒井 朗

解説2 コミュニケーション手段としてのICT —発達の見点からみた課題—

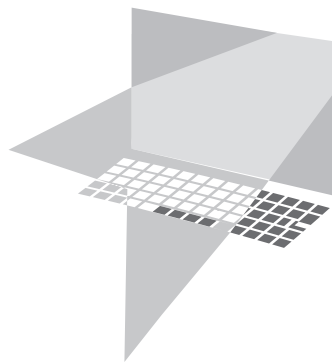
江戸川大学専任講師 木村 文香

解説3 学校でのICT利用における可能性

徳島文理大学准教授 林 向達

解説4 ICT教育の現状と課題

放送大学教授 中川 一史



ICT 環境下での子どもの生活と意識

大妻女子大学教授 酒井 朗

今回の「子どものICT利用実態調査」から見てきたのは、携帯電話やインターネットなどのICTが子どもたちの生活に広く浸透している現代社会の姿である。新聞などではネットいじめやチェーンメール、出会い系サイトへの接続など、もっぱらICT利用にまつわるリスクやトラブルが注目されている。文部科学省もこれを受けて「小中学校は学校での持ち込みを原則禁止」「高校は校内での使用を禁止」という指針を初めて示し、2009年1月30日に全国の都道府県、政令指定都市の教育委員会などに通知した。

たしかにこうした問題にどう対応するかは喫緊の課題である。しかし、ICTがこれだけ普及した現状下では、我々はもう少し広い目でICTが子どもの生活や意識をどのように変化させたのか、そしてその中で彼らはどのように成長していくのかについて、社会学的・心理学的な理解を深めることが必要だろう。学校での携帯使用を禁止したところで、多くの子どもは携帯電話を持つわけであり、それが彼らにいかなる影響を与えるのかを理解しなければ、子どもたちをどう指導すべきかの方針は見いだせない。今は「臭いものにフタ」のような対応に終始しがちであり、抜本的なICT教育はできていないように思われる。

本調査の1つのねらいはこの点にある。小学4年生から高校2年生までの全学年を対象とした今回のアンケート調査は、子どもたちのICT利用の現状を的確に映し出してくれる。以下では今回の結果をもとに、今の子どもたちの意識や生活の特徴を考えてみたい。

調査から浮かび上がってきた特徴の1つは、携帯電話が多くの子どもたちに携帯されるようになったことと関連する。もっとも「携帯電話」といっても、子どもたちは携帯電話ではあまり電話をかけない。家族にかけることが多い小学生にとっては、携帯電話は電話だといってもいいだろう。だが中高生は携帯電話でもっぱらメールを送受信し、あるいは写真やビデオを撮ったり、ゲームをしたり、音楽をダウンロードしたり、本を読んだりしている。すなわち中高生にとっての携帯電話は、電話機ではなく、「ケータイ」という遊びのための小道具（ガジェット）なのである。今の子どもたちの生活に見られる1つの特徴は、ケータイという「遊びの小道具の常時携帯」だといえる。

ケータイの常時携帯やパソコンでのインターネット利用を通じて、彼らの生活はさらに2つの特徴を帯びている。1つの特徴は「友だちとの常時接続」である。彼らは家の中でも、どこかで誰かに会っているときも、どんな場面でもケータイを通じて友だちと常時接続された状態におかれている。もう1つの特徴は後で詳しく説明するが、ひとまずは「自己提示への誘いとリスクの看過」と名付けておこう。

1. 遊びの小道具の常時携帯

p.56、57に掲載されている「携帯電話の利用機能」を見れば一目瞭然であるが、子どもたちにとってのケータイはカメラでありビデ

オでありゲーム機でもある。また、ケータイは小型端末でもあり、多くの子どもがインターネットでの調べものや音楽のダウンロードをしている。最近ではケータイ小説がとくに女子高校生の間で広く読まれるようになっており、今回の調査でもケータイを所有する高校生女子の39.2%は「電子書籍（小説・マンガ）を読む」と答えた。「恋空」「赤い糸」などのケータイ小説は人気を博して映画やテレビ番組にもなっている。

このようにケータイは子どもたちにとっては遊びの小道具化している。ケータイを持つ中高生はこの新種の機器を常時携帯し、大いに活用しているわけである。このことは小型ゲーム機の普及と連動して中高生の消費行動を大きく変容させた。ケータイや小型ゲーム機が普及するまで、中高生にとってマンガやCDが日常生活の重要なアイテムであった。しかし、今ではこれらの消費は大きく落ち込んでいる。

もう1つは、あまり指摘されないことだが、ケータイを常時携帯することで、子どもたちは時間をもてあますことが減っていると思われる。ごく数分の休み時間であっても彼らはすぐにケータイを取り出し、ゲームをしたりメールを打ったりしている。今回の調査では、アンケート調査と併行してインタビュー調査を実施したが、インタビューを中断して休みになると、子どもたちはすぐにケータイを引っ張り出してメールを見たりゲームをしたりしはじめ、冗らずもこのことを検証することとなった。

年少者が時間をもてあますという経験は、児童労働の撤廃や生活が豊かになったことと関係しており、きわめて近代的な経験である。時間をもてあました子どもや若者はいたずらや悪さをすることもあがるが、その一方で、自分とは何か、とか自分の将来を一人静かに考えることもある。そのような観点から考えると、ケータイや小型ゲーム機で時間が手軽に埋められるようになることが人間形成上持つ影響はかなり大きいのではないかと予想され

る。今後、時間という観点から、ケータイやゲーム機の及ぼす影響を考えていく必要があるだろう。

2. 友だちとの常時接続

ケータイを常時携帯するようになると、一部の子どもたちは頻繁に友だちにメールするようになる。1日に21通以上も送る生徒は、中学生女子では37.4%に達する（表1）。中学生男子、高校生でも20%を上回る。多くの学校で学校へのケータイの持ち込みが禁止されたり使用が認められていなかったりすることを考えると、中高生はかなりの数のメールを放課後から深夜にかけて友だち同士で送りあっているわけである。中学生という時期に、このことが発達上どのような意味があるかの考察は解説2に委ねることにし、ここでは10代の子どもたちの人間関係に与える影響について考えてみたい。

彼らの生活を考えると、大半は家族と同居しており、学校ではクラスメートと交わっている。こうしたさまざまな関係の網の目の中に置かれつつ、ケータイで彼らはごく親しい何人かの友だちと常時つながっている。仲島ら（1999）は、若者たちがごく親しい友だちや彼氏彼女などの特定の相手とのコミュニケーションをしていることを、フルタイム・インティメイト・コミュニティという概念で説明した。インティメイトとは「親密な」という意味である。ケータイを通じて相手と常時

表1 友だちにメールを送ること
(1日21回以上)

| 中学生 | | 高校生 | |
|-------------|-------------|---------------|---------------|
| 男子 (664) | 女子 (909) | 男子 (1,556) | 女子 (1,946) |
| 26.7 | 37.4 | 22.2 | 29.2 |

注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

注2) 「21~30回」+「31~50回」+「51~100回」+「101回以上」の%。

注3) () 内はサンプル数。

一緒にいるような親密な心理的共同体を形成していると彼らは指摘した。だが、中高生についていえば、彼らはそうした閉じた関係にあるというよりも、現実の多様な関係と同時にケータイで友だちと常時つながっていると**いったほうが適切である。**

興味深いのは、目の前の相手よりもメールでの友だちとのやりとりのほうが優先されることである。彼らは、家族の団らん中もメールしたり、あるいは誰かと会っていても平気でケータイに出る。インタビュー調査で、ある中学生は、食事中など家族と一緒にいるときにケータイを使うと親から怒られると言いつつも、「こたつに隠れてやっている」と答えた。また中学生の6割、高校生の7割は、自分と一緒にいるときに、友だちが届いたメールに返事を書き始めても「いやではない」と答えた(表2)。ここからうかがえるのは、ケータイでのつながりとはそれほど重みがあるものだと理解されていることである。彼らはこうした雰囲気の中で日々を送っている。

3. 自己提示への誘いとリスクの看過

p.108～114に掲載されたブログや掲示板、プロフについての結果からわかるとおり、中学生では少ないものの、高校生ではおよそ4割以上が日々の出来事や感じたこと・考えた

表2 友だちが「届いたメールに返事を書き始める」ことが「いやではない」

| (%) | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 中学生 | | 高校生 | |
| 男子 (1,686) | 女子 (1,597) | 男子 (1,720) | 女子 (2,072) |
| 65.6 | 61.7 | 74.2 | 71.3 |

注1) 「それほどいやではない」 + 「まったくいやではない」の%。

注2) この設問は、中・高校生のみにしたずねた。

注3) () 内はサンプル数。

ことを書きつづるブログ・掲示板や自己紹介のためのプロフを作っている。以前とは比較にならないほどに、彼らは自己をさらけ出すこと＝自己提示に熱心である。

他人のブログや掲示板を読んだり、友だちのものに書きこみをする生徒はさらに多い。なお、ブログ・プロフの利用は高校生女子が突出しており、自分のブログや掲示板を持つ者が6割、プロフを作っている者が5割を超えている。また、表3に示したとおり、このことは学校の偏差値で大きく異なっており、進学校に比べて進路多様校でプロフやブログ・掲示板を作っている生徒が多い。

インタビュー調査によれば、彼らがブログやプロフを作るのは、周りの友だちに誘われたからという答えが多い。次の2人の生徒はともに、友だちからの誘いがきっかけだったと答えている。

表3 ブログやプロフの公開率(高校生/高校偏差値層別)

| | (%) | | |
|----------------|-----------|-------------|---------------|
| | 進学校 (928) | 中堅校 (1,802) | 進路多様校 (1,093) |
| 自分のブログや掲示板をつくる | 35.9 | 42.2 | 61.1 |
| 自分のプロフをつくる | 25.9 | 36.1 | 58.0 |

注1) 「パソコンだけです」 + 「携帯電話だけです」 + 「パソコンと携帯電話の両方です」の%。

注2) () 内はサンプル数。

- 友だちがやっていて、それがきっかけで自分も始めた。いろいろ友だちのを見ていて、友だちが何をしているかを書いてあるので、そういうのを見るのがおもしろい。
(高校生男子)
- 友だちが高校に入ったときに皆友だちが自己紹介をしてメアドを交換した。そのときに「プロフを持っているの？」と皆に聞かれて、そのときに私持っていない。それで「作りなよ」と言われて作った。(高校生女子)

プロフを通じて友だちに自分のことをわかってほしい。こうした気持ちを上の女子は、「おもしろそうだなと思った。自己紹介とか、あまりべらべらしゃべることではないが、プロフがあれば、皆に自分はこういう人だよとわかってもらえてよい」と話している。

中高生が多く利用するプロフを作るためのサイトを見ると、多くの生徒が友だちと一緒に写った写真を載せている。ここからも友だちづきあいの延長としてプロフやブログがあることがわかる。上とは別のある生徒は、きっかけについて次のように語っている。

- きっかけはパソコンでサイトを見れて、そこにプロフを作るサイトのPRがあっておもしろそうだった。それを友だちに言ったら、「私もやっているよ」と言って、どんどん増えていった。(高校生女子)

だが、一方で彼らはネット上での個人情報の公開が危険だという認識も持っている。実際、彼らがプロフやブログを作るために利用しているサイトには、誰でも閲覧できるものも多い。ブログやプロフの公開は、公開にとまなうリスク意識をなんらかのかたちで低め

なければならないが、彼らは個人情報保護の方法をしっかりと理解しているわけではない。結局のところ、主観的に彼らはそのリスクを低く評価して看過するわけである。先のこの女子は、このことについて、次のように答えた。

- 個人情報が出るのは大丈夫かなと思ったが、ある程度伏せておけば大丈夫かなと思った。たとえばアドレスは載せないで、住んでいる場所も特定できないように市までしか載せなければいいかなって。(高校生女子)

また、別の生徒は以前トラブルがあり、自分の情報が流れないようにしていたが、「今はそういうことがないので、今こうしているよとか、今ここにいるよとか、書きこみをしている」という。いずれの生徒も自分なりに安全だと判断をしているわけだが、決して確かな根拠があるわけではない。

彼らはネット上では個人情報が外部者に見

られることを頭ではわかっているが、実感はともなわないのだと思われる。生徒たちが作ったプロフには、具体的に住んでいる場所や学校名などが書かれていたり、写真が掲載されているものも多い。こうしたことを考えると、インターネットがどれだけの広がりを持つものかを彼らにイメージさせることが必要なのと思われる。

【参考文献】

仲島一朗・姫野桂一・吉井博明（1999）「携帯電話の普及とその社会的意味」『情報通信学会誌』Vol.16 No. 3。

コミュニケーション手段としてのICT

— 発達の観点からみた課題 —

江戸川大学専任講師 木村 文香

現代の子どもたちは携帯電話やインターネットなどのICTを利用してコミュニケーションをとっている。ここでは発達心理学の視点に立ち、子どもの発達の観点からICTを介したコミュニケーション上の課題を考えていく。本調査で対象とした小学4年生から高校2年生は、思春期の入り口から青年期前期にあたる時期で、発達上重要な時期だといわれている。この時期は、アイデンティティの確立を模索し始め、とくに仲間関係、親子関係といった対人関係が変化し、そのなかで価値観を育てていくとされる時期である。こうした時期に、ICTが「日常的なコミュニケーションツール」として導入されることで、発達上どのような問題が生じる可能性があるのだろうか。

1. 学校段階ごとにみたICT利用の特徴

小学生から高校生までのICTの利用量をみると、パソコンの利用量はほとんど変化がないのに対し、携帯電話については、学年があがるにつれて利用時間が増え、高校生はほぼ毎日、携帯電話を使っていることが推測される。

また、パソコンと携帯電話では、自分専用のものかどうかという点で大きな違いがあった。パソコンは、学年にかかわらず家族と共用している場合が多い。これに対して携帯電話は、小学生のうちから自分専用である場合が多く、高校生ではほぼ全員が「自分専用」のものを使っていた。これは、携帯電話に比べるとパソコンが高価であることによる部分

もあるだろう。また、携帯電話は文字通り「携帯」するものであり、本来の目的も「個人がいつでも携帯して使えるもの」である。ある意味、本来の目的通りの使い方を小学生のうちからしているといえる。つまり、携帯電話を持てば、小学生のうちから「いつでも携帯して、個人的なコミュニケーションを行うこと」が可能だということになる。

そこで、子どもたちが携帯電話でコミュニケーションをとっている相手について、「家族への電話、メール」「友だちへの電話、メール」に関する頻度をたずねた結果から検討すると、小学生では、家族を相手とした電話の利用が圧倒的だが、高校生では、友だちを相手としたメール利用の頻度がかなり高いことがわかる。小学生が家族に電話をする割合が高いのは、小学生の場合、携帯電話を持つようになったきっかけが「家族との連絡」であるからだともいえる。また、高校生のほとんどは、平日に携帯電話のメールで、友だちとのコミュニケーションを密接にとっていると考えてよさそうである。

ブログや掲示板、プロフによるコミュニケーションについてみてみると、パソコン、携帯電話を問わず、何らかのかたちで接触している割合は、いずれの種別も学校段階があがるにつれて増加している。このような増加はこれまでと同じ傾向だが、ブログや掲示板、プロフを「読む」高校生は半数以上であり、自分のブログ、掲示板、プロフを作成している高校生が4割以上いる。しかし、これらはインターネット上のツールで、不特定多数の

人が閲覧可能であるにもかかわらず、彼らにとっては、身近な友人とのコミュニケーションのためのものようだ。このことは「書きこみ」をするのは「知らない人」のブログや掲示板ではなく、圧倒的に「友だち」のブログや掲示板であることからわかる。

つまり、これらの結果からは、携帯電話やパソコンによるコミュニケーションは、新たに知らない人との出会いを求めて行うのではなく、現在、もしくは過去に通っていた学校の仲間など、もともとあった友人関係を、より密接で強固なものにするために行っている、ということがわかる。

2. 携帯電話と親子関係

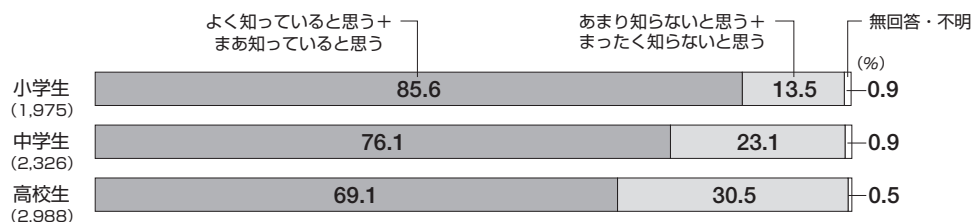
携帯電話の使用によって、親が子どもの友人関係を知ることが困難になったり、同じ家にも、いつ携帯電話を使っているのかということすらわからなくなったりする、という懸念は真実なのだろうか。接触量だけを見

ると、小学生の時点からこのような状況にさらされる危険性があるようにも思われる。

しかし、今回の調査結果によれば、それは杞憂にすぎないのかもしれない。なぜなら、家でパソコンを利用していたり、携帯電話を所有していたりすれば、小学生から高校生までのうち6割を超える子どもたちが、「親は、自分のパソコン、携帯電話の使い方を知っている」と思っているのである。学校段階別にみても、小学生では8割強、高校生で7割弱の子どもたちが「親は自分の使い方を知っている」と思っており、学校段階があがると、ややその割合は減少するものの、常にかなりの割合の子どもたちが、親が使い方を把握していると思っているのである(図1、2)。

もっとも、これは子どもたちによる主観であって、親子間ではギャップを感じている可能性もある。たとえば、親との間でパソコンや携帯電話を利用するための何らかのルールを決めているのかどうか、そのルールを守ることができているのかどうかをたずねたとこ

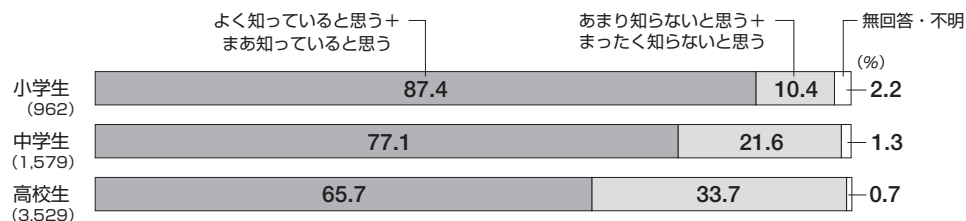
図1 親からのパソコン利用実態の把握



注1) 「あなたの家にはパソコンがありますか」の設問に「自分専用のパソコンがある」「家族と一緒に使うパソコンがある」と回答した人のみ対象。

注2) () 内はサンプル数。

図2 親からの携帯電話利用実態の把握



注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

注2) () 内はサンプル数。

る、パソコン、携帯電話のいずれに関しても、中・高校生では5割以上の生徒が「ルールを決めていない」と回答していた（図3、4）。とくに高校生では、それぞれ7割以上の生徒が、パソコン、携帯電話の使い方ルールがないと回答していた。小学生でも、ルールを決め、守っているのは5割強にとどまっている。この結果と、先に述べた「親が、自分たちの使い方を知っていると思っていることが多い」との結果をあわせて考えると、親子間で使い方についての話し合いがとくになされないまま、その後、認識にギャップがあることにも気づかずに、子どものほうは「親は知っていると思う」と感じつつ使い続けるという可能性も十分にあるのではなからうか。

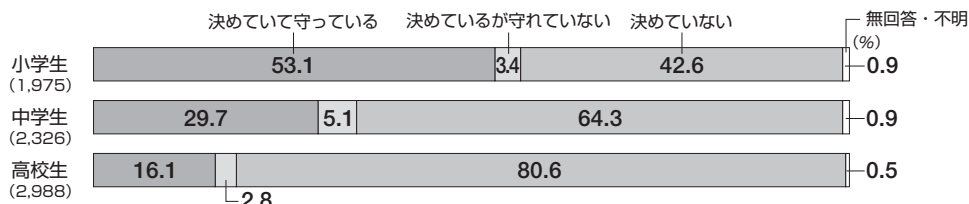
いずれにせよ、親が知っている子どものパソコン、携帯電話の「使い方」の詳細については、本調査では明らかにしていない。冒頭でも述べたように、調査対象者がおかれている発達段階では、対人関係のあり方の変化を

通して、アイデンティティの確立を模索している。その過程で、大人である親よりも、並列な仲間である友人の位置づけが高くなることが多い。そこに携帯電話という、場所の制約を受けず、個人的な道具であるコミュニケーションツールが導入されることで、コミュニケーションの機会が増え、さらに仲間関係が強化される可能性が生まれる。その結果、親子関係と仲間関係のバランスに何らかの影響が生まれるのではなからうか。

3. 中学生と携帯電話

携帯電話とのつきあい方は、高校生よりも中学生のほうが「密接」といえそうだ。たとえば、「携帯電話を使うのが楽しい」について、「とてもそう」と答えた中学生は44.7%、高校生は39.0%であった。中学生になってから初めて携帯電話を持つ子どもも多いことから、中学生にとっては、携帯電話の存在その

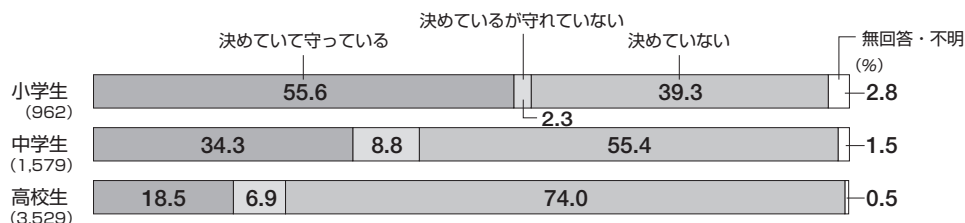
図3 パソコンの使い方に関する親とのルール



注1) 「あなたの家にはパソコンがありますか」の設問に「自分専用のパソコンがある」「家族と一緒に使うパソコンがある」と回答した人のみ対象。

注2) () 内はサンプル数。

図4 携帯電話の使い方に関する親とのルール



注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

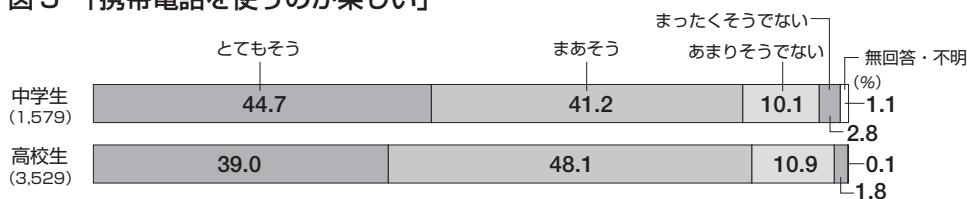
注2) () 内はサンプル数。

ものが新奇で「楽しい」ものであることがわかる(図5)。

では、なぜ彼らは携帯電話を使うのが「楽しい」のであろうか。解説1で紹介した表1(p.31)を再度みると、友だちにメールを送る回数が1日21回以上であると回答したのは、高校生よりも中学生のほうが多かった。「使っていると楽しい」携帯電話を所有している中学生のうち、1日21回以上のメールを送っている生徒が3割以上だということである(第1章第1節 図1-1-3も参照)。し

かも中学生の場合、携帯電話でメールを受信すると、「メールが来たらすぐに返事を出す」割合が高校生よりも高い(図6)。また、「直接話すよりもメールのほうが気持ちを伝えやすい」という設問に対して、「とてもそう」「まあそう」と回答した中学生は41.5%であり、32.0%だった高校生を上回った(図7)。このような使い方から、「携帯電話を使うのが楽しくてしかたがない」や「携帯電話中心にコミュニケーションをとっている」といった中学生像が浮かび上がってくる。

図5 「携帯電話を使うのが楽しい」

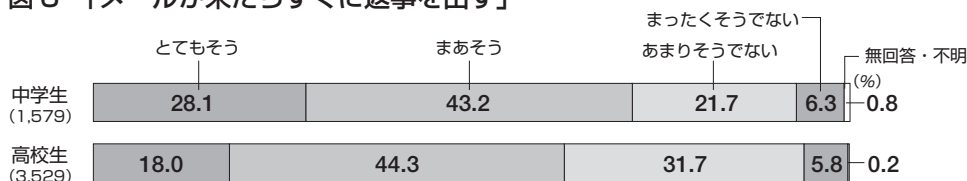


注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

注2) この設問は、中・高校生のみにとすねた。

注3) ()内はサンプル数。

図6 「メールが来たらすぐに返事を出す」

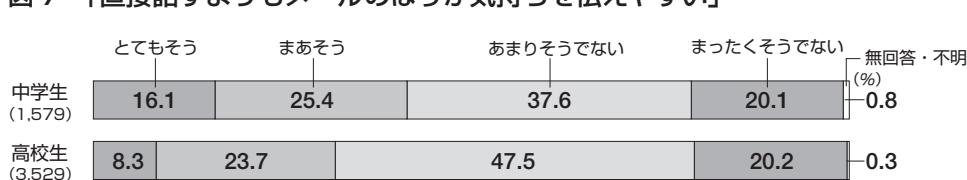


注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

注2) この設問は、中・高校生のみにとすねた。

注3) ()内はサンプル数。

図7 「直接話すよりもメールのほうが気持ちを伝えやすい」



注1) 「あなたは携帯電話を持っていますか」の設問に「自分専用の携帯電話を持っている」「家族と一緒に使う携帯電話を持っている」と回答した人のみ対象。

注2) この設問は、中・高校生のみにとすねた。

注3) ()内はサンプル数。

冒頭で述べたように、本研究の調査対象者は発達心理学的に重要な時期にあり、仲間関係、親子関係といった対人関係が変化する時期である。とくにこの時期の仲間集団は、ギャング、チャム、ピアというかたちで質的に変化するとされており、小学4～6年生をギャング、中学生をチャム、高校生をピアと位置づけることができる。ギャングは「徒党集団」とも呼ばれ、同じ遊びを一緒にするなど、同じ行動を共にすることで生まれる一体感に支えられる仲間集団であり、男子に特徴的といわれる。一方、チャムは女子に特徴的な仲間集団で、秘密を共有するなどして、互いの共通点を「私たち同じね」といったやりとりで代表されるような言葉で確認し合うという特徴をもつ。「同じであること」を大切にするため、集団の維持のために、誰かを仲間はずれにして結束を高めることもある。高校生になると仲間集団はピアとなるが、趣味や将来のこと、価値観などを話し合い、「同じであること」よりもむしろ他の仲間と「異なるところ」に気づき、それでもその仲間集団が居場所であることを感じられるのが特徴であり、アイデンティティを形成していく場でもある。

このような仲間集団のそれぞれの特徴をみると、中学生の携帯電話の使い方にはチャムの特徴がよく表れているといえるのではなかろうか。チャムでは、言葉でのやりとりが重要な意味を持つ。携帯電話を楽しいものと感じ、それをういて仲間とのメールによる「おしゃべり」を頻繁に行うことで、チャムとし

ての結束力が高まっていくのであろう。また、チャムでは異質なものを認めない特徴があるからこそ、もらったメールにすぐに返事をしないと、「同じ」ではなくなるという緊張感が生まれやすいと考えることもできる。

その一方で、高校生の仲間集団はピアであり、異質なものを認める関係性に成長している。お互いを尊重し合い、さまざまなことを話し合う高校生にとって、仲間とのコミュニケーションは大切である。高校生のほとんどが携帯電話を毎日使うのは、こうした部分につながっているからであろう。しかし本来、高校生は、チャムを卒業しピアに移行しているため、そもそも異質なものも受け入れられるようになっているはずである。単にメールへの返信の早さといった行動レベルで仲間を判断しないため、ストレスは生まれづらいとも考えられよう。

中学生の携帯電話利用やインターネット利用に関しては、学校裏サイトへの書き込みによるいじめなどの現象面が問題視されてきた。しかし実際には、彼らの使い方は仲間集団の発達段階に即しているともいえ、リスクだけを強調して指導しても、その利用形態を変えることは難しいと思われる。むしろ、もともと言葉での頻繁なコミュニケーションを重視する中学生にとっては、携帯電話を使い始めることが、チャムグループの友人とのコミュニケーションを質、量ともに増やすきっかけとなり、仲間集団の凝集性を高める可能性があるといえよう。

学校でのICT利用における可能性

徳島文理大学准教授 林 向達

1. 社会と学校の情報環境

子どもたちの身のまわりには、ICT機器があふれています。過去と現在で、学校教育が対象としている子どもたちの特質や生き方は、根本から変わっていると考えてよいでしょう。少なくともインターネットや携帯電話が普及した今日の社会の情報環境は、十数年前には夢物語として現実には存在していませんでした。環境は確実に変わったのです。

しかし、学校教育の現場では、新しい時代の環境に必要な教育を施すための準備が十分とはいえません。たとえば、平成19年度「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」（文部科学省）によれば、小学校の「普通教室」は259,079室あるとされますが、小学校に導入されている「デジタルカメラ」は212,982台という結果になっています。デジタルカメラは携帯電話の主要機能としても身近なICT機器にもかかわらず、1教室1台が満たされていないのです。その他、パソコンや周辺機器に関しても、学校における情報環境の変化の速度は遅く、社会から引き離されているとって間違いはありません。

2. 携帯電話とパソコンに囲まれた子どもたち

本実態調査は、子どものICTメディアとして携帯電話とパソコンに注目しています。子どもたちはどの程度ICTメディアに接しているのでしょうか。昨今、所有や学校への持ち

込みについて子どもと携帯電話の関係がクローズアップされています。しかし、本実態調査の結果を参照すると、小・中学生の段階では、携帯電話の所有率よりもパソコンの利用率（所有率）のほうが数値的にも高いことがわかります。高校生になれば、携帯電話の所有率が9割に達し、パソコンの利用率（所有率）の8割を超えます。高校生にとって携帯電話は圧倒的な存在感を発揮しているといえます。

海外では、1980年代以降に生まれ、幼いときからデジタル機器に慣れ親しんでいる人たちのことを「デジタルネイティブ」などと呼ぶ流れが生まれています。この言葉を紹介したマーク・プレンスキー氏（2006）は、さらにデジタルネイティブという言葉とは別に、親や教師といった上の世代で情報機器や環境を扱うようになった人々を「デジタル移民」（デジタルイミгранト）と名付けています。

世界の教育現場が、いま、新しい時代と環境に置かれて、従来とは異なる特性を持った学習者を相手にしています。日本も現象の見え方は違えども、同じ流れにあるのです。

3. 何が問題になっているのか

プレンスキー氏は著書で、デジタルネイティブとデジタル移民の関係と問題を次のように説明しています。

「今日の教育が直面する最大の問題は、前デジタル時代から移民してきた親や教師たちが、まったく新しい時代の言語を操るネイテ

ィブ世代を教えようと苦心している状況にある」(p.37)

「私たちが日々目にしているように、デジタル移民の親や教師は、『子どもたちは自分たちの子どもの頃と変わらない』という仮定のもと、『自分たちが受けた教育の方法が、やり方が今の子どもたちにも同じように通用するはずだ』と考えている。だが、もはやそのような古い仮定は有効ではない」(p.38)

「つまり、デジタル移民たちの直面する最大の問題は、デジタルネイティブの子どもたちに自分たちの古い学び方を押し付けるべきなのか、それとも自分たち自身が新しい学び方を身に付けるべきなのかということだ」(p.39)

プレンスキー氏が提示する問題については、世界中の学校教育で改善が取り組まれています。日本における状況はどうでしょうか。前述の文部科学省調査を参照すると、「教員のICT活用指導力」の状況は年々前進をみえています。平成19年度時点で「わりにできる」「ややできる」教員が6割程度。コンピュータ整備に関して、パソコン教室は整備されましたが、普通教室における整備率は25%にとどまっているのが現状です。先生方は新しい学び方を身につける努力を続けていますが、それにこたえる学校の情報環境の整備が十分になされていないという現実があるということになります。

4. ネット世界という新しい軸足

これまで学校教育が扱ってきた教育内容は、実社会で生きるために必要な事柄としてとらえられ、教育実践を構成してきました。私たちが文化や情報に関する抽象的な事柄を学ぶ際にも、軸足は現実世界に据えられていたわけです。

しかし、新しい時代には、新たな軸足が加えられたと考えるべきです。それが「オンライン」「仮想世界」「クラウド」などと呼ばれる電子ネットワークの世界（ネット世界）です。私たちは、現実世界とネット世界の2つ

の軸足を用いる時代に生きており、今後は学校教育もそのような前提を認識したうえで再構築されなければならないでしょう。

5. 子どもたちの学習手段選択

本実態調査「パソコンの利用内容」の設問に対して「インターネットで調べものをする」と回答したのは、パソコン利用者のなかで小学生80.3%、中学生90.2%、高校生94.2%となっており、学習活動にネット世界を活用することにほとんど抵抗はないことがわかります。

現状についてみると、「学習手段の選択」に関する設問では、「家で勉強をしていて書き方がわからない漢字を調べるとき」「辞書を使う」のは中学生35.4%、高校生26.1%、「電子辞書を使う」のは中学生14.2%、高校生36.0%、「携帯電話を使う」のは中学生16.5%、高校生23.0%という結果。「宿題で調べものをするとき」「本や事典を使う」のは中学生29.5%、高校生38.7%、「携帯電話を使う」のは中学生5.0%、高校生10.4%、「パソコンを使う」のは中学生28.7%、高校生29.9%という割合になっています。

数値についてはメディアの利用率や機器の所有率、利用状況といったさまざまな前提条件の違いを考慮しなければなりません。子どもたちは条件の中で自分たちにとって望ましい手段を選択する、あるいは選択できると考えてよいでしょう。

6. ICTメディアの活用と知識技能の習得

本実態調査におけるICTメディアとは、情報をネット世界に経由させる機能を持った道具といえます。この道具を利用して、ネット世界や現実世界を結びつけるさまざまな活動が行えます。子どもたちが「友だちにメールを送ること」は、その最たる例でしょう。

今回の調査では携帯電話の機能のうち「カメラで写真を撮る」(小学生83.1%、中学生

79.5%、高校生85.3%：携帯電話所有者内の割合)や「動画(ムービー)をとる」(小学生62.2%、中学生53.5%、高校生56.6%：携帯電話所有者内の割合)という利用が目立ちますが、中・高校生になると「音楽をダウンロードする」(小学生26.9%、中学生60.7%、高校生71.7%：携帯電話所有者内の割合)や「インターネットで調べものをする」(小学生15.0%、中学生37.8%、高校生64.7%：携帯電話所有者内の割合)ことも多くなり、パソコンの利用でも「動画共有サイトを見る」(中学生69.3%、高校生75.5%：パソコン利用者内の割合)といったネット世界の利用が顕著になってきます。自分でとった写真や動画もメール機能で友だちと交換していると考えれば、子どもたちはネット世界と現実世界を実際に取り結びながら生きているといえます。そのための知識や技能の習得は、自学か友だちからの指南がほとんどでしょう。

7. 学校教育の関与のあり方

学校教育は、ICTメディアの利用に関する知識と技能の習得にどう関与すべきでしょうか。もっとも重視されているのは、情報モラルと情報リテラシーの問題です。こうした知識は子どもたちだけで新たに習得することは難しく、ここが家庭や学校の出番といえます。すでに、情報モラルに関する教育実践は多く取り組まれていますし、各地でネット・ケータイ安全教室といった試みも展開されています。

しかし、家庭や学校にできることは、ネット世界を外側から眺めるような教育だけではありません。たとえば、学校への携帯電話持ち込み禁止は既定方針となりましたが、携帯電話という技術の教育利用の可能性が失われたわけではないのです。子どもがネット世界と現実世界を取り結ぶ道具を活用しているのと同様に、家庭の保護者と学校の教師もこの道具について学び、活用していくことが大切です。先にも書いたように、現実世界とネット世界という2つの軸足で駆使する教育の実現

は、今まで以上に必要とされているからです。

8. 携帯電話の技術を使った事例

携帯電話の主な機能をあげてみましょう。通話機能、メール送受信、web閲覧、デジタルカメラ、動画カメラ、テレビ受信、音楽再生、GPS(現在位置の測定システム)、電子マネー(認証システム)、アプリケーションソフトの実行など。これらの組み合わせによって、さまざまなことを実現できるのが携帯電話の技術です。

学校現場における活用の事例として、携帯電話の通信機能(通話、メール、テレビ電話)を利用して子どもたちが学外の授業協力者とコミュニケーションをとりながら授業を進める実践があります。また、直接的な教育利用とはいえませんが、大学では、メール機能を利用して講義の質問やコメントを送信させるものや、メールや認証システムを利用した出席処理などもあります。塾では認証システムやGPSなどの機能を使い、塾への入退室や移動経路を確認できるサービスを提供する例もあります。

9. 情報技術の教育利用は未開拓同然

市販の携帯電話機の形状は、小型化を追求しているため教育利用に適しているとはいえませんが、携帯電話と同等な機能や技術をもつ教育用情報端末が実現すれば、次のようなことも可能でしょう。

授業の課題として子どもたちが教育用情報端末の内蔵カメラで撮影した写真は、撮影場所の情報が自動的に記録されて、名前をつけてネット世界に転送できます。そのネット世界は学校関係者だけが利用できるように設計されており、全国の子どもたちが安心してお互いの写真や情報を見ることができるのです。たくさんの写真の中から同じテーマの写真を選び比較することができるだけでなく、撮影日や撮影位置がわかるので、ネットの地

図サービスと連動させて写真を整理することができ、必要があれば、撮影者の学校とメールでコンタクトをとることもできるわけです。こうした仕組みは、社会科や理科で活用するだけでなく、他の教科にも応用できるでしょう。

学校の日常という現実世界で見つけ出した情報を記録し、ネット世界を通じて共有することにより、新しい現実世界の出会いを生むような教育活動がデザインできるのです。

ICTを活用した教育は、文部科学省とメディア教育開発センターによる「教育の情報化の推進に資する研究（ICTを活用した指導の効果等の調査等）」によって、学力向上にも効果があるという実証結果が明らかにされています。ICTとネット世界のリソースを組み合わせることで、この効果を押し広げることができるかもしれないのです。

10. 親や教師は通訳者になる努力を

このような教育の青写真を描くことに対して、「すべてをデジタルに移行することには問題があるのではないか」「ネット世界は技術的にも完璧ではありえないので、セキュリティが心配だ」「子どもたちの情報モラルが十分でない場合に、ネット世界を軸足にするのは危険だ」などという懸念が出てくるでしょう。その懸念はもともとであり、十分に考慮や対処がなされなければなりません。

しかし、これは教育利用において現実世界とネット世界の両方を熟知し、軸足のバランスをうまくとることで解決できる問題だと考えます。便利だからといってネット世界に過度に依存することなく、現実世界で取り組むべきこと、展開させるべきことを守っていくのは当然です。逆説的ですが、そのためにはネット世界を十二分に理解し経験することを避けてはなりません。現時点で、親や教師はデジタル移民なのです。現実世界に対する理解や経験は十分あるでしょうが、デジタルネイティブが当たり前だと考えている世界に對

しては理解と経験が不足しているのです。プレスキー氏の比喻を真似るとすれば、親や教師はバイリンガルになるのは無理としても、複数の言葉や文化に深い理解を示す通訳者になる努力が必要なのです。

11. 子どもたちは準備万端

一方、子どもたちは準備万端のようです。本実態調査では、科学技術観について問うた設問があります。「A. インターネットで調べられることは、無理に覚える必要はない」「B. インターネットで調べられることでも、できるだけ覚えておいたほうがよい」という2つの意見、「A. 携帯電話はコミュニケーションの力を伸ばすと思う」「B. 携帯電話がコミュニケーションの力を伸ばすとは思わない」の2つの意見、そして「A. コンピュータが発達すると、世の中がよくなる」「B. コンピュータが発達すると、失われるものが多い」という2つの意見。それぞれのペアにおいて、AとBどちらの意見に考えが近いかを問うたのです。その結果、調べるのに便利なインターネットがあっても覚えることを大事にする意見は優勢で、携帯電話やコンピュータの発達に関しての意見はほぼ二分したものでした。こうした結果から、個々人はともかく、子どもたち全体としては科学技術を過信しておらず、むしろニュートラルな傾向にあるといえそうです。今回の実態調査から浮かぶのは、大人たちが打ち出す次の一手を注意深く見つめている子どもたちの存在です。

12. 子どもたちの利用実態を活かした教育を

子どもたちとICTメディアの接触に関する新しい動きは、基本的に学校教育の外で多くもたらされます。インターネットや携帯電話が世間で普及を始めて十余年が経過しましたが、残念ながら学校内の情報環境整備は十分とはいえません。パソコンや周辺機器は自由

に使えるレベルになく、携帯電話は持ち込み禁止の徹底によって学校内では情報モラル教育などを介してのみ扱われる存在となりました。このままでは、子どもたちの利用実態に近づき、具体的な問題意識にもとづいた教育を学校で展開することは難しいといえます。

家庭や会社の日常では、パソコンや携帯電話は当然のこと、デジタルカメラやビデオカメラ、大画面テレビやDVD／ハードディスクレコーダ、音楽プレイヤーや電子辞書の存在は珍しいものではなくつつあります。しかし、学校教育のなかでそのような道具はいまだ特別扱いです。このようなギャップが無視できなくなったことを親や教師は十分自

覚したうえで、親は地方自治体に働きかけて学校の条件整備を要求し、教師は新しい道具を用いた授業の内容と方法を探求する余裕を確保することで、新しい時代に生きる子どもたちのニーズにこたえなければなりません。

時間の経過と時代の進展によって、次代の子どもたちのデジタルネイティブ度は高まりこそすれ、低くなることはないでしょう。現実世界とネット世界に置いた軸足を巧みに使い、より高度な利用実態を見せるかも知れません。学校教育は、そのような時代を見据えて取り組まれていくのかどうか問われており、それを子どもたちはじっと見ているのです。

【参考文献】

マーク・ブレンスキー (2006) 『テレビゲーム教育論』東京電機大学出版局。

文部科学省 (2008) 「学校における教育の情報化の実態等に関する調査 (平成19年度)」。

※ (http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/08092209.htm)

独立行政法人メディア教育開発センター(2006, 2007) 「ICTを活用した指導の効果の調査研究」(文部科学省委託事業)。

【補足】

「デジタルネイティブ」の他にも「デジタルユース (Digital Youth)」(南カリフォルニア大学とカリフォルニア大学バークレー校) や「ネットジェネレーション」(ドン・タブスコット) といった言葉が存在するが、いずれの言葉も現時点では学術的な用語として認められていない。

ICT教育の現状と課題

放送大学教授 中川 一史

1. 新学習指導要領の総則からみる 情報教育

新学習指導要領小学校総則の「第4 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項」の2の(9)には「各教科等の指導に当たっては、児童がコンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、コンピュータで文字を入力するなどの基本的な操作や情報モラルを身に付け、適切に活用できるようにするための学習活動を充実するとともに、これらの情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること」と記述されています。また、中学校でも、総則の「第4 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項」の2の(10)に、「各教科等の指導に当たっては、生徒が情報モラルを身に付け、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を適切かつ主体的、積極的に活用できるようにするための学習活動を充実するとともに、これらの情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること」と記述されています。

現在、機器整備が進み、地域によってはすべての学校の各教室にコンピュータが数台ずつ設置されることも多くなり、その活用の可能性は広がっています。コンピューターームの整備はほぼ落ち着き、教員1人1台のコンピュータとともに、特別教室や普通教室への設置が焦点になりつつあります。とくに小学校では、学級担任制である場合がほとんどなので、教室に1台、2台しかなくても、日常的なちょっとした活用にはそれで十分な場合

が多いわけです。そうなるとなおさらのこと、基本的な操作を身につけていれば、使いたい子が使いたい場面でコンピュータや情報通信ネットワークを日常的に活用できるようになります。

しかし、基本的な操作の習得にしても情報機器の活用にしても、小学校では共通の課題が存在します。それは、高等学校の教科「情報」のように、どこの学校でも共通に指導できるような教科や時間枠が存在しない、ということです。ある小学校では、3年生以上で操作の習得として総合的な学習の時間から年間数時間ずつをあてこんだり、他の学校では、情報モラルを道徳として特定のテーマを扱ったりしているケースもありますが、いずれにしても、学校や地域でかなりのばらつきがみられます。最終的には、学年や教師個人にまかされているのが実情です。今後、市町村単位のカリキュラム検討において、さらに踏み込んで推進していく必要があるでしょう。「情報機器スキル習得の時間」「情報モラルの時間」として確保するだけでなく、各教科横断的に埋め込みながら、年間を通して理解させていくような工夫も検討する余地があります。

2. 教師が活用意図をもつ

ICTを活用するには、その意図があるはずです。それは以下の4つに集約されるでしょう。

1) 知識の定着・理解の補完

知識の定着での定番は、ドリル的な活用です。つまり、くり返し練習する場面に使いま

す。普通教室へのコンピュータの普及がさらに進むと、児童・生徒の実態に応じての練習も可能になります。また、デジタルコンテンツなど、動画であり、さらにさっと見せられるショートコンテンツが充実してきました。たとえば、理科の授業において、あさがおの夜の様子を短く編集して見せたり、分子の動きや台風の被害の様子を見せたりと、ふだん体験することのできない世界を提示するなど、理解の補完に役立ちます。筆順などは、紙の教科書で理解するよりも、動画コンテンツで練習したほうがわかりやすいですね。さらに、拡大提示することによって、焦点化や共有化がはかれる、ということもあります。たとえば、算数の授業において、プロジェクターに投影し、はかりの目盛りの一部を大きくすることによって、子どもたちの目は一点に集中し、理解することを補完します。はかりの実物を手にとって、「ちょっと見えにくいけど……」というより、はるかに学習効果に寄与できます。

2) イメージや意欲の拡充

小学校低学年など、学習内容に関連する映像を教師が用意して、それを実際に児童が見ることで想像力を刺激したり、実際の見学や観察に向けて意欲を促すことに効果があります。また、今後小学校で実施される外国語活動において、授業をサポートしてくれるALTがつかない場合の代わりとして、子どもたちがノリノリの英語活動の教材として、デジタル教材を活用することの効果はすでに多くの学校で報告されています。

3) 学び方の補完

家庭科でのボタンの付け方や体育の跳び箱運動、書写の筆づかいなど、技能を習得する学習場面がよくあります。このときに、デジタル教材は有効です。つまり、最終的には「できる」ために、まず「わかる」ことを支援する、という使い方です。これらを活用することにより、「うまくいくポイントをつか

みやすい」「実験の手順が理解できる」ことになります。

4) 課題や疑問への発展

何をどのように提示するかにもよりますが、映像には「見ることでさまざまな疑問がわいてくる」可能性があります。たとえば、同じ場所の映像なのに、まったく反対のことを切り取って児童・生徒が自分の考えの根拠を示すような学習場面があります。一部を切り取っているだけに、議論を深めたり、学習課題に収束するようなきっかけになるのです。

この4つの意図に、ICTの特性を加味して、授業での活用シーン（タイミングや、何をどのように提示するか、など）が決まるのです。つまり、うまく活用している教師は、この3つの関係をしっかり心得て活用することにより、1+1を3にも4にもしているのです。

3. 子どもたちが自ら選択・有効活用する力を

教師が授業で学習効果を高めるために有効に活用する例は、これまで紹介してきた通りです。しかし、ICT環境はなにも教師が活用するだけのものではありません。先に示した通り、新学習指導要領にも、「各教科等の指導に当たっては、児童がコンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、コンピュータで文字を入力するなどの基本的な操作や情報モラルを身に付け、適切に活用できるようにするための学習活動を充実する……（以下、略）」と明記されています。

しかし、子どもたちの活用には、教師側にそれをまかせてみる「度量」と「見通し」が必要です。たとえば、子どもたちの使う頻度が増すと、故障する可能性も高くなります。使い方の指導はもちろん大切ですが、これを管理職や情報担当が言いすぎると、担任の教師は使わせにくくなります。「壊したら直せばいい」くらいの構えでいく必要があるのです。

また、子ども自らが選択できるようになるには、日頃からICTにかかわらせていなければなりません。そのときに、最初から適切な使い方はできないかもしれません。しかし、「パソコンでプレゼンすると何がどのようによいか」「紙の地図を示すこととパソコンでのプレゼンをどのように組み合わせるか」などを話し合ったり、適宜指摘することも重要ですし、インターバルとしては、どっぴりとパソコンでのプレゼンを経験してみることも避けて通れません。最初は色や画面効果もやみくもに使ったりしていますが、年間でこのような見通しをもって子どもたちにかかわらせていくと、6年生になったときに、驚くほど、上手に活用できるようになります。その例を1つご紹介しましょう。

4. 事例：ガイドブックを作ろう

光村図書出版小学校国語教科書6年上巻に「相手や目的に合わせて書こう ガイドブックを作ろう」という「書くこと」の単元があります。11時間扱いで、いろいろなガイドブックを集めてその構成や材料の選び方の特徴をつかみ、実際に自分でガイドブックを作成するという構成になっています。

ガイドブックを実際に作るためには、見つけてきたガイドブックを見て、その特徴をつかむところが大切です。ある教師は、「全体の構成はどのようになっているか」「写真や図の使い方にどんな工夫がみられるか」などの特徴をつかませるとともに、「何を伝えたいガイドブックなのか、それはどこから伝わってきたかなどについて話し合わせてみる」「文章、画像（写真、カット、地図など）、色づかいの工夫についてワークシートに書かせる」「同じジャンルの他のガイドブックと比較して考えさせる」など、具体的な指導まで踏み込んでいます。最終的には、パソコンを活用して、本物に近いガイドブックを作成するのです。

ガイドブックやパンフレット作りでは、相

手意識とシチュエーションをしっかりとおさええていなかった場合、すべての活動があいまいになってしまいます。この相手には、この写真や文章が通用するのか、検討の場を保証すべきだし、教師サイドで適切な評価の観点をもっている必要があります。さらに、実際に手にとってくれるのかどうかのリアクションを得る場の設定も必要です。パンフレットなどは「手にとってもらってなんぼ」の世界です。そのような状況は国語の時間だけでは確保できないことも考えられるので、たとえば「総合的な学習の時間」の学習活動との具体的な関連を視野に入れる必要も出てくるでしょう。制作活動の過程では、子どもそれぞれの思いがあるので、選ぶことも、順番を決めることも難航が予想されます。しかし、ディスカッションしながら結論を出さなくてはならない過程が大事なのです。パソコンは、このときの画像の入れ替えや加工、レイアウトのシミュレーションなども得意です。子どもたちは活動のなかでそれを学んでいきます。

このように、ICTを使う場合と使わない場合、どちらのよさも十分に経験させるような学習活動と教師が活用意図を明確にもつことが、子ども自らが選択できるようになる判断力を育むことになるのです。

5. 情報モラル教育を視野に入れる

新学習指導要領小学校総則の「第4 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項」の2の(9)には、これまでの学習指導要領の「各教科等の指導に当たっては、児童がコンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、適切に活用する学習活動を充実するとともに、視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること」という事項に「～コンピュータで文字を入力するなどの基本的な操作や情報モラルを身に付け～」という文言が加わりました。とはいうものの、総則に入るだけでは、これまでとくに情報モラル教育をカバーする教科が存在

しなかった小学校では、「関係ない」と思われる可能性もありました。しかし、今回の学習指導要領では、道徳に明記されています。たとえば、小学校では、「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」の3の(5)が、「児童の発達段階や特性等を考慮し、第2に示す道徳の内容との関連を踏まえ、情報モラルに関する指導に留意すること」となっています。このことにより、学校で活用している副読本などにその事例や題材が入ってくることは想像にかたくありません。

このように、各教科や総合的な学習の時間で活用できるように、これら学習活動のベースとしての基本的な操作の習得と、子どもをとりまく状況をふまえて情報モラル教育を推進することが強調されています。これまでも含まれてはいましたが、より明確に示すことで、各学校での着実な取り組みを促しているといえます。

では、実際に授業で情報モラルの内容を取り上げるときに配慮すべきポイントはどこにあるのでしょうか。

1) 地域や学年・学級の実態の考慮を

全国の学校をまわっていると、「何年生で何を教えなければならないのですか？」と、よく聞かれます。しかしそういうときに、「今、校内では何年生のどんな活動でインターネットを活用されていますか？」「6年生のケータイの所有率はどのくらいですか？」など、逆にこちらが質問をします。つまり、地域や学年・学級の実態によって取り上げるべき優先順位は変わってくるのです。授業時間も限られているわけですから、現実的には何でもやる、というわけにはいきません。となると、どんなテーマや学習内容を優先させるのか、じっくりと検討する必要があります。

2) 影だけではなく光も

本実態調査「携帯電話の利用についての意識」において、「使うのが楽しい」は中学生・高校生とも、携帯電話利用者の9割です。

しかし同時に、「知らない人とやりとりするのは怖い」という回答も7割となっています。つまり、多くの生徒は、楽しいという肯定的な面と、怖いという否定的な面の両方を感じているのです。

情報モラルに関する授業をみると、たいてい「こういうことをしてはいけない」「インターネットには、危ない情報があふれているので、そういうものは開かない」などネガティブな指導に終始することが少なくありません。もちろん、いつもそういうことに気を配ることは重要です。しかし、情報社会の影のみを扱うのはどうでしょう？ これらのものの利便性や受けている恩恵もおさえつつ、影の部分を引きちんとおさえる。それこそが情報社会ときちんと向き合っていく力をつけることになるのではないのでしょうか。

3) 臭いものにフタをしない

本実態調査「携帯電話の所有率」において、小学生が3割、中学生が5割、高校生が9割となっています。今後、所有率はますます上がっていくものと想定されます。さらに、「携帯電話の利用頻度」では、携帯電話を持つ小学生は「家族への電話」が多いのに対し、中学生・高校生では「友だちへのメール」が多い、という結果が出ています。

ケータイの所有や取り扱いについては、ときどきニュースなどにも登場しますので、目にしていると思いますが、基本的には学校に持ち込ませない方向で進んでいます。しかし、学校に持ち込まないのだから指導もしないし、学校には関係ない、という流れができつつあることに筆者は逆に危惧を感じます。何事も禁止にしておけばそれで問題解決、ということではないと思います。臭いものにフタをするのではなく、学校外でも情報モラル感覚を研ぎすますことができるように、情報社会への対応は、今後、よりいっそう授業等で取り上げるべきであると思います。

4) 言語活動の充実を

情報モラル教育は、先端の情報機器やシステムの問題だと思われている方も多いと思います。たしかに、新しい機器や仕組みにどう対応していくのかという一面はあります。しかし、根底は、言葉の問題、コミュニケーションの問題であると思います。相手に応じてどのような言葉にすればよいのか、メールを送るときには面と向かっている相手と何がどうちがうのか、映像と言葉の組み合わせをどのようにすると効果的な表現になるのか、そ

のような能力を、国語を核とした各教科・総合などで横断的に積み上げてつけていくことが重要です。

情報モラルについては、昨今の社会状況を反映して、都道府県・市町村の教育委員会も学校での指導に本腰を入れ始めています。どのように進めていけばよいのか、地域内の学校同士、情報交換などがさらに進むことを切に望んでいます。

【参考文献】

宮地裕ほか（2005）『国語六（上）創造 平成17年度版』光村図書出版（小学校国語科用教科書）。