

# 高校生が中学生に対しケータイ・ネットの賢い使い方をプレゼンテーション

聖母被昇天学院中学校高等学校 情報科教諭 岡本弘之  
 キーワード：情報科 授業 情報モラル プレゼン

## 1. 研究の背景

情報社会の進展に伴い、児童生徒達は早くからパソコン・携帯電話・スマートフォンなどの情報機器を通じインターネット上のサービスを利用するようになってきた。内閣府の「青少年のインターネット利用環境実態調査結果」によれば小学生の53.0% 中学生の79.4% 高校生の95.8%がインターネットを利用している現状がある。

利用の増加に比例して、これらの使い方を教える情報モラル教育の必要性も高まり、平成22年の「教育の情報化に関する手引き」においても第5章で学校における情報モラル教育の必要性について「携帯電話やパソコンなどを通じたインターネット利用が急速に普及し、児童生徒の間にも普及が進む中で、インターネット上の誹謗中傷やいじめ、インターネット上の犯罪や有害情報をなどの問題が発生しており、こうした問題をふまえて『情報モラル』について指導することが必要となっている」と指摘している。

## 2. 研究の目的・方法

本研究は、生徒の情報モラルの育成をはかる授業を開発し、実践・評価を行い、効果的な情報モラルの指導事例を共有することを目的とする。

授業の企画に際しては、一斉講義形式の知識伝達型の情報モラルの授業ではなく、次の学習指導要領改訂で強調されているアクティブラーニングを意識し、制作過程における協働作業、他のグループの発表を見たりする中で、生徒自身が学ぶ授業をデザインした。

具体的には、勤務校(中高一貫校)の高校1年生の情報科の問題解決の単元において、「ネットやスマートフォンの賢い使い方を中学生にプレゼンテーションする」というプロジェクト型の授業を企画した。

授業を実践する過程での授業観察やワークシートの記入・発表と、終了後のアンケートから考察を行い、本実践の効果を検証する。

## 3. 実践内容

### 3.1 学年及び単元

勤務校(女子校)の高校1年生情報科「社会と情報」(必修2単位2クラス)を対象に実践した。

教科書にある問題解決の総合実習として計7時間を用い実践した。課題としては「中学1年生に対し、「ネット・ケータイ・スマホ・SNSの利用で気をつけること、賢く利用するための方法」を、3分程度でグループプレゼンする」こととした。

中学1年生へのプレゼンテーションについては、時間割の調整が必要だったので、1月に総合的な学習の時間1時間を用いて行った。

### 3.2 授業のねらい

授業のねらいとしては次の3点を設定した。

①付箋を使った話し合い・KJ法・ブレインストーミ

ングなど、問題解決の手法を実習の中で身につける  
 ②ターゲットを意識し、相手にとって有意義な内容のプレゼンテーションを実践的に行う

③制作過程・他グループとのプレゼンテーションの共有を通じて情報モラルの知識を深める

同時にプレゼンテーションを受ける中学1年生に対しても「情報モラルの知識を先輩から学ぶ」というねらいを設定した。

### 3.3 授業の流れ

授業はワークシートを用いながら以下の様に行った。

表1 授業の内容と配当時間

展開	内容
問題発見 (1時間)	・中学生のネット・スマホ利用に際して、必要な知識・マナー、気をつける点について、自分の経験と調べたことから一人3テーマ付箋に書き出す。 ・グループで付箋を画用紙に貼りつけ、KJ法で分類しながら整理し、まとめた内容を発表、クラスで意見を共有した
プレゼン企画 (1時間)	・発見したテーマの中からグループで1テーマを選択し、選んだテーマについてどういうことを(内容)、どのように(方法)伝えるか話し合い、企画書に記入する
プレゼン制作 (3時間)	・テーマに沿った内容・事例・対策を調べ、プレゼンテーションの資料(スライド・台本・映像・小道具)を作る
発表 (1時間)	・高校1年生の授業内でプレゼンテーションを行い、お互いの発表について「発表・方法・内容・説得力」の4観点で相互評価を行った。 ・今回の発表を予選とし、点数が高い8チームを中学1年生の前で発表させることとした
中1へプレゼン (1時間)	・時間割変更を行い中学1年生全員と高校1年生全員を一つの教室に集め、予選で選ばれた8チームがプレゼンテーションを行った。

## 4. 授業実践の結果

### 4.1 問題発見の話し合いのまとめ

高校生が中学生に知ってほしいと考えた情報モラルの内容をまとめたスライドが以下のものである。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人情報</li> <li>安易なパスワード</li> <li>自分のことを書きすぎない</li> <li>友達の写真や動画を勝手にアップしない</li> <li>占いサイトも気をつける</li> <li>無料会員登録をむやみにしない</li> <li>・ゲーム</li> <li>夢中になり課金しすぎない</li> <li>できるだけ課金に頼らない</li> <li>いつの間にか知らない人につながる</li> <li>ゲームの中でLINEのIDを交換</li> <li>・知らない人</li> <li>友達追加されてもブロック</li> <li>話したり会ったりしない</li> <li>迷惑メールは無視</li> <li>知らない番号にかけ直したら架空請求</li> <li>・怪しいサイト</li> <li>見に行くウィルス感染</li> <li>無料サイトに登録したら迷惑メールがワンクリック詐欺に注意</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットの悪口</li> <li>悪口は書かない</li> <li>仲間はすれ</li> <li>・既読問題</li> <li>既読スルーとかお互いに気にしない</li> <li>返事がほしいときは電話なども</li> <li>・信頼性</li> <li>ネット上の情報はすべてが事実でない</li> <li>うわさやデマを発信しない</li> <li>・著作権</li> <li>他人の絵や文章をコピーしない</li> <li>・ネット依存</li> <li>使いすぎて睡眠不足とならないよう</li> <li>あらかじめ使用する時間を決める</li> <li>・コミュニケーションの工夫</li> <li>絵文字を使って誤解されないように</li> <li>・マナー</li> <li>歩きスマホ</li> <li>・SNS</li> <li>公開設定に気をつける</li> <li>リア充など見せつけていると反感</li> <li>乗っ取りの危険性</li> </ul>
---	---

図1 高校生が中学生に伝えたいと考えた項目

#### 4. 2 生徒のプレゼンテーションのテーマ

高校生が実際のプレゼンテーションしたテーマをまとめたものが以下の表である。

表2 高校生が発表したテーマ

タイトル	概要
ネット依存の恐怖	ネット依存について、再現劇や依存度チェックをさせて考えさせる
依存度チェック	
SNS アプリ	SNS アプリの利用について、危険から身を守る方法を説明
SNS への写真投稿	
位置情報対策	スマートフォンの位置情報設定の方法・対策など個人情報流出を防ぐ方法
個人情報流出を防ぐ	
携帯電話の使い方	携帯電話の使い方。マナーについて自作映像・寸劇などで伝える
歩きスマホ	

高校生が発表したテーマは、ネット依存、スマートフォンにおける LINE・Twitter などの SNS アプリの利用など、中学氏絵の利用実態に沿った内容であり、中学1年生の担任からも「話してほしかったテーマである」との評価をいただいた。

#### 4. 3 授業終了後のアンケート結果

中学1年生のプレゼンテーションの後、高校生・中学生双方に、質問紙によるアンケートを実施した。その結果は以下のとおりである。

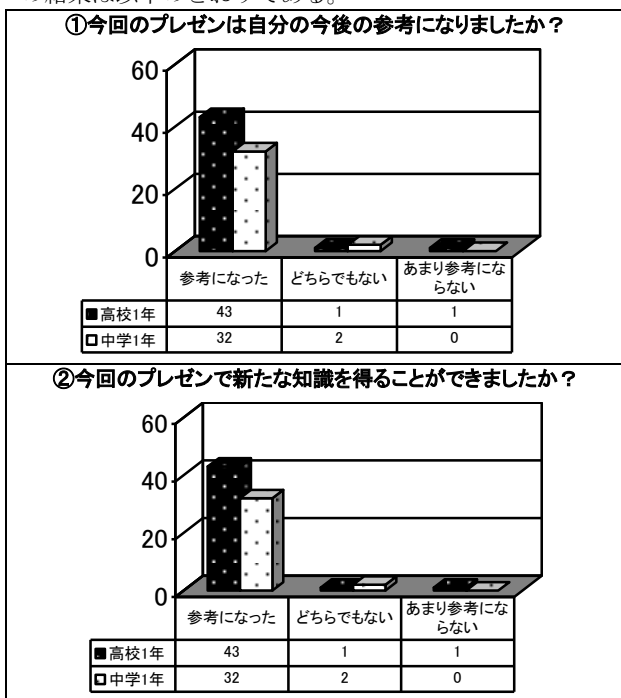


図2 授業終了後のアンケート結果

「今回のプレゼンテーションを通して、情報モラルについて学ぶことができたか？」という質問二つに対し、高校生・中学生のほとんどの生徒が、「今後の参考になる知識を得ることができた」、「今まで知らなかった新たな知識を得ることができた」と回答した。

#### 5. 考察

本実践の効果について、最初に述べた授業のねらいをもとに、授業観察とアンケートから考察する。

ねらいの「①問題解決の手法を実習の中で身につける」については、「中学生に必要な情報モラルの問題を発見し、必要な知識をプレゼンテーションする」とい

うプロセスの中で、実際に問題解決の手法を使い、自身の経験や新たに調べた知識から問題を分析し、中学生に必要な知識をプレゼンテーションできた。

次の②「プレゼンテーションを実践的に行う」については、授業の中で完結する「授業のためのプレゼンテーション」ではない課題であったことと、「後輩の中学1年生」という明確なターゲットを設定した。



図3 グループでの相談風景

高校生からは、制作途上「中1でこの漢字は読めるだろうか?」「イラストが多い方がわかりやすいのでは?」といったターゲットを意識した発言が見られ、先輩として「役に立つことを教えてあげたい」「格好悪いことはできない」という気持ちが、相手を意識した実践的なプレゼンテーションにつながる効果を生んだ。

ねらい③「情報モラルの知識を深める」では、制作途上「ネット社会の歩き方」の Web で教えるべきポイントを調べたり、具体的な事例を Web で調べたりと、「わかりやすく教える」ために新たな知識を調べる姿が多く見られた。

アクティブラーニングの効果について「講義を受けるだけの知識はすぐ忘れるが、他人に教えた知識は定着率が高い」というデータが用いられる。本実践でも「教える」ことを行うための学びがあったといえる。また他グループの発表を聞くことで、横のつながりで新たな情報モラルの知識を得る効果があった。

中学1年生についても、顔を知っている先輩のプレゼンテーションに真剣に耳を傾け、情報モラルについて新たな知識を得ることができた。

#### 6 まとめ

本実践で高校生は、「情報モラルを中学生に教える」ために、自分たちの経験を振り返り、制作過程や他グループの発表を見て、情報モラルについての新たな知識を身につけたことがわかった。また後輩をプレゼンテーションの対象にしたことで、ターゲットを常に意識し、準備・発表でもモチベーション高く取り組むことができ、「後輩に話した以上は、自分たちも変なことではできない」と、自分たちの情報モラルのあり方について考える事もできた。また中学生にとっても先輩からのプレゼンテーションは効果があったと言える。

学校での情報モラル教育の必要性は今後ますます高まる。その中で本実践はアクティブラーニングを用いた情報モラルの授業実践事例としても有効である。

最後に本実践の共有のため下記 Web にて、ワークシート・スライドを公開している。

「情報科の授業アイデア」<http://www.okamon.jp>  
 <参考文献>

(1)内閣府「平成26年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果」<http://www8.cao.go.jp/youth>

/youth-harm/chousa/ 2015年1月12日確認

(2)文部科学省(2010)「教育の情報化に関する手引き」  
 p117[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou)

/zyouhou/1259413.htm 2015年1月12日確認