

令和2年度
研究紀要

情報モラル教育の在り方に関する研究

—専門研究員と小中学校研究員による共同研究—

令和3年1月

盛岡市教育研究所

<研究の概要>

盛岡市内の小・中学校児童生徒においても、近年、全国と同様にICT関連の問題事例が散見されている状況を鑑み、当研究所では喫緊の課題として、平成26年度から情報モラル教育の研究をスタートさせ、7年間にわたって実践を積み重ねてきた。

1年目（平成26年度）には、情報モラル教育に関して、国の施策や学習指導要領、教育内容等について幅広く調査し、情報モラル教育は「心を磨く教育」「知恵を磨く教育」の2つに大きく分けられること等、体系的に整理することができた。また、市内小中学校への質問紙調査や授業実践に関する情報収集、関係機関への訪問調査等により、実態把握に取り組むとともに、家庭や地域への啓発資料の作成・配布、提言を行ってきた。

2年目（平成27年度）には、小中学校への質問紙調査の実施により、トラブル事例やその対応策等を把握することができた。また、生徒・保護者への調査（市内5中学校抽出）を実施し、インターネット利用状況、情報機器利用や家庭のルール設定等の実態を把握することができた。同時に、小中学校4名の教員を委嘱し、研究員研究をスタートさせた。専門知識の有無を問わず、学校、家庭のそれぞれが意欲的に情報モラル教育を行う体制づくりにつなげることが大きなねらいであった。小学校では授業実践、中学校では、生徒会活動を中心とした自治活動による情報モラルの取り組みを提案することができた。

3年目（平成28年度）には、小中学校への質問紙調査から、情報モラル教育に関する子ども、家庭、学校の課題、授業の実施状況、危惧していること等を把握することができた。また、引き続き研究員研究として小中学校4名の教員による授業等の実践を報告することができ、同時に、専門研究員による公開講座や啓発講話も行ってきた。

4年目（平成29年度）は、このような過去3年間の研究実践に学びながら、継続研究として新たにスタートした。小中学校教員への質問紙調査を実施し、それらの結果に基づいて児童生徒向けの質問紙を作成することからはじめた。そして、「情報機器利用に関する実態調査」として、盛岡市立小中学校の小学4年から中学3年（各学年1学級抽出）を対象として調査を実施し、分析することができた。同時に、研究員研究（新たに小中学校教員4名を委嘱）を継続し、各校での授業実践等を提案することができた。

5年目（平成30年度）は、最近の社会の情報化の急速な進展、利用の低年齢化、長時間利用による依存や健康への影響等、前年の調査で課題となったことに基づき、調査対象を通常の学級の小学2年から中学3年までの児童生徒（各学年1学級抽出）、特別支援学級の小学4年から中学3年の児童生徒（全数）まで拡大して調査を実施した。研究員研究では、小学校では道徳、特別支援学級での授業、中学校では国語、音楽、美術等での授業実践も提案することができた。

6年目（令和元年度）は、平成30年度に続き質問紙調査を実施した。盛岡市の「スマホ5か条」の内容を加え、実態等を調査することができた。

7年目である令和2年度は、昨年同様に児童生徒対象の質問紙調査を実施した。過去2、3年の経年比較を行うとともに、情報機器の所持や利用内容、利用時間等の実態を調査することができた。

その結果、児童生徒の情報機器利用率は、小学校2年で90%に迫り、小学校3年から90%を越えるなど過去最高にあること、また、特別支援学級も同様に高いことがわかった。さらには、各種サービスの利用状況や変化、利用上のトラブル等について学年別、男女別に実態を把握することができた。

また、研究員研究（新たに小中学校教員3名を委嘱）については6年目となり、特別の教科道徳や学級活動、技術・家庭等で授業提案を行うことができた。

本研究は、研究調査と実践の融合を図るとともに、小中学校の発達段階に応じた幅広い指導の可能性を探り、実践の共有・交流を深めながら、情報モラル教育の充実に努めるものである。

<キーワード>

- | | | |
|------------|------------|--------------|
| ・情報モラル（教育） | ・情報化の急速な進展 | ・情報機器の利用率 |
| ・利用開始の低年齢化 | ・SNS | ・オンラインゲーム |
| ・長時間利用 | ・トラブルの対処 | ・フィルタリング |
| ・家庭との連携 | ・ネット依存 | ・情報モラルの知識や意識 |

目次

I	研究主題	1
II	研究の目的	1
III	研究の趣旨	1
IV	研究の計画	2
V	研究の実際	
1	令和2年度児童生徒の情報機器利用の実態調査	
(1)	調査の目的	3
(2)	調査概要	3
2	調査結果と分析	
(1)	情報機器利用の低年齢化	4
(2)	情報機器の所持・利用内容	8
(3)	情報機器の利用時間	24
(4)	情報機器利用の影	26
(5)	家庭との連携	35
(6)	危険性や情報の特性に対する理解	40
(7)	情報モラルへの意識	46
(8)	特別支援学級の児童生徒の利用状況	48
(9)	盛岡市5か条のスマホルールの実態	50
3	まとめと考察	54
4	研究員研究との共同	57
5	小学校における授業実践 月が丘小学校	58
6	中学校における授業実践 城西小学校	64
7	中学校における授業実践 城東中学校	70
VI	終わりに	76
VII	資料	
	情報モラル教育に係る市内公立小中学校への質問紙調査	77

I 研究主題

情報モラル教育の在り方に関する研究

II 研究の目的

小中学生が、生涯を通じて情報メディアと上手に関わっていくために必要な情報モラルを適正に身に付けられるようにするために、学校教育における指導や保護者啓発の在り方について考察・実践する。

III 研究の趣旨

この数年における子どもたちの情報機器利用の低年齢化は顕著であり、その背景は情報機器自体の変化があげられている。パソコンと比較してスマートフォンやタブレットは、キーボードやマウスを使う必要がなく、比較的 low年齢の子どもにも利用が容易であり、動画や写真、ゲームなど、魅力的なコンテンツに接することができる。

また、スマートフォンなどは、この数年で購入費用や維持費用等が下がり、一般的な家庭では複数台所持していることが多い。子どもたちは、家庭内でそうした情報機器に囲まれて暮らしており、その利用に興味をもつ環境にある。

小中学生段階でのインターネット利用においても、スマートフォン、ゲーム機、音楽プレーヤー等を介して行われており、大きな影響が生じている。

たとえば、青少年によるインターネット利用トラブルが社会問題化した約10年前から一貫して「参加・発信型トラブル」の深刻さが懸念されてきているが、今日的にもSNSアプリの普及や機器の高機能化、写真・動画の撮影・投稿がより容易になったことなどで、様々な被害に遭うことが心配される。

また、不適切な発信をしたことがきっかけで、投稿者の本名や顔写真、学校名などを暴かれ、それがインターネット上に残り続けることによる不利益を被るといったトラブルも、一向に沈静化する気配がない。

さらには、長時間利用傾向や、その結果としての生活習慣の乱れ、健康や学習への悪影響、同級生間でのコミュニケーショントラブルなどが、どの小中学校でも共通の大きな課題となっている。

これらに加え、保護者の側も安易な気持ちで情報機器を使いはじめさせてしまうため、後になってフィルタリングなどの保護者管理機能を利用することや、利用上のルールやきまりを身に付けさせることが困難になるという例も少なくない。

このような現状から、小中学校では情報社会で適正に活動するための基となる考えや態度(情報モラルについての文科省定義)を身に付け、情報社会に適応して生きる力を育てることが極めて重要なことである。

学習指導要領においても、各教科等の指導に当たっては、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させるよう示している。

特に、「他者への影響を考え、人権、知的財産など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつこと」「危険回避など情報を正しく安全に利用できること」「コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわりを理解すること」など、情報を活用する各場面で学ばせることが必要である。

加えて、情報モラル教育が喫緊の課題であることは、「特別の教科 道徳」でも情報モラルに関する扱いが「留意すること」から「充実すること」に変わったことや、本県の教育振興運動においても全県共通課題に「情報メディアとの上手な付き合い方」を掲げていることなどからもうかがえる。

こうしたことから、本研究は、市内小中学校の情報モラル教育の現状や子どもたちの実態等を探りながら、適正な情報機器活用につながる指導の一助となるように取り組むものである。そのために、市内小中学生を対象にした情報機器利用の実態調査、教員対象の調査と研修講座の設定、小中学校での授業実践例の提示等、学校と共に情報モラル教育の在り方を模索するものである。

IV 研究の計画

1 研究の方向(7年次)

- (1) 市内小中学校の児童生徒を対象にした情報機器利用状況調査を行い、研究員研究との共同による取組を継続させながら、指導の日常化・具体化につながるように努める。
- (2) 小学校については、どの教師も抵抗なく授業を行えるようなモデルとして特別の教科道徳と学級活動の実践例を紹介する。中学校においては、各教科等の授業実践例や生徒主体の活動を提案する。

2 年間の計画

- | | |
|------------------------|-------------------|
| (1) 市内公立小中学校への調査(児童生徒) | 6月(回収・集約・分析7月～9月) |
| (2) 研究員研究との共同 | 通年(6月委嘱以降) |
| (3) 小学校における授業実践 | 通年(6月以降) |
| (4) 中学校における授業実践 | 通年(6月以降) |
| (5) まとめと考察 | 10月～12月 |
| (7) 研究発表大会で発表 | 1月 |
| (8) 次年度の方向性検討 | 2月 |

3 研究計画に関わる具体

- (1) 市内公立小中学校への調査依頼と回収・集約・分析
児童生徒対象の質問紙を作成し、調査を行うとともに、得られたデータを分析し、全国と比較するなど、盛岡市の実態を明らかにする。そのことにより、今後の市内公立小中学校における情報モラル教育の在り方を模索する。
- (2) 研究員研究との共同
学校における情報モラル教育の推進のために、小学校では効果的な指導計画や授業展開について、中学校においては教科や道徳等の授業実践等を研究員と共同で推進する。また、研究員による教育実践を通して、どの教師も日常的に指導できる体制づくりや啓発に取り組む。
- (3) 情報通信機器利用におけるトラブル予防啓発講話
依頼のあった団体・学校に出向き、情報機器活用に関する子どもの実態や社会の状況などを紹介する。特に、子どもにはICTの特性やネット上の様々な問題などを中心に適正活用の在り方について、また大人(保護者)には、子どもの保護監督の義務を負う者として果たすべき役割や対処法などについて啓発を行う。

V 研究の実際

1 令和2年度 児童生徒の情報機器利用の実態調査

(1) 調査の目的

盛岡市内各小中学校の児童生徒の情報機器利用の状況を把握し、情報モラル教育の在り方の研究に資する。

(2) 調査概要

① 調査対象校

盛岡市立小中学校の小学2年から中学3年（通常の学級）

（各学校ともに各学年から1学級を抽出）

盛岡市立小中学校の小学4年から中学3年（特別支援学級）

（各学校ともに全数調査）

<通常の学級>

小学校 42校

（在籍数 令和2年4月3日現在）

	小学2年	小学3年	小学4年	小学5年	小学6年	合計
回答数	1025	1020	1011	1067	1072	5195
在籍数	2194	2221	2303	2327	2348	11393
抽出率	46.7%	45.9%	43.9%	45.7%	45.7%	45.6%

中学校 22校

	中学1年	中学2年	中学3年	合計
回答数	628	607	574	1809
在籍数	2211	2390	2135	6736
抽出率	28.4%	25.4%	26.9%	26.9%

<特別支援学級>

小学校 39校

	小学4年	小学5年	小学6年	合計
回答数	56	71	72	199
在籍数	67	82	90	239
回答率	83.6%	86.6%	80.0%	83.3%

中学校 19校

	中学1年	中学2年	中学3年	合計
回答数	62	51	47	160
在籍数	73	64	54	191
回答率	84.9%	79.7%	87.0%	83.8%

小2～中3	合計
回答数	7363
在籍数	18559
抽出率	39.7%

② 調査期間

令和2年6月8日（月）～6月26日（金）

④ 調査内容（概要）

ア ふだん、情報機器を利用しているか。何を使っているか。

イ 情報機器利用の内容は何か。SNS、オンラインゲームを利用しているか。

ウ はじめて利用したのはいつ頃か。平日、休日にどのくらいの時間利用しているか。

- エ 情報モラルに関わるさまざまな事案について、どう考えるか。
- オ 学校や地域が決めたルールやきまりが必要だと思うか。
- カ 情報機器を利用してトラブル等、困ったことがあったか。対処はどうか。
- キ 情報機器を利用して、依存状態にあるか。
- ク 情報機器を利用するときの危険性等をだれから学んだか。
- ケ 家庭ではルールがあるか。守っているか。ルールについて話し合いをしているか。
- コ フィルタリングを設定しているか。家庭で話し合いをしているか。

⑤ 集計と分析

- ア 一部の表及びグラフ中の「n」は、各設問に対する回答比率の基数として示している。母数「n」を基に算出した数値は、百分率で表記し、小数第2位を四捨五入している。したがって、回答比率を合計しても100%にならない場合がある。
- イ グラフや表の中の選択肢の文章が長い場合は簡素化して表現しているため、質問紙の文章とは一致していない箇所がある。
- ウ 特別支援学級の表記がない項目は、すべて通常の学級のデータである。

2 調査結果と分析

(1) 情報機器利用の低年齢化

Q1 あなたは、ふだん、情報機器（スマートフォン・携帯電話・パソコン・ゲーム機・タブレット・音楽プレイヤー・インターネット接続テレビのどれか1つでも）を利用していますか。

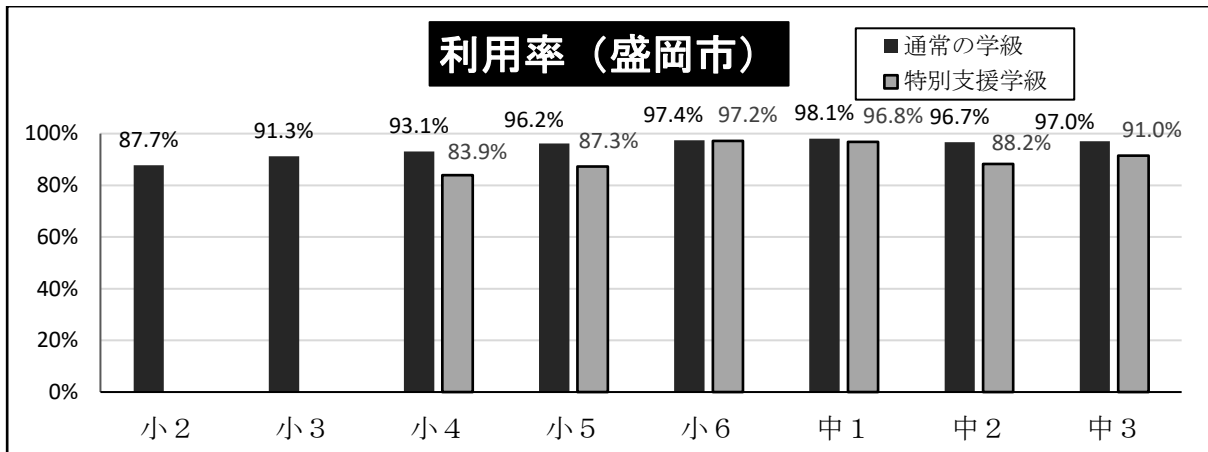
<通常の学級>

校種	学年	性別	回答数	利用している		利用していない	
				人数	割合	人数	割合
小学校	2年	男子	513	461	89.9%	52	10.1%
		女子	512	438	85.5%	74	14.5%
		合計	1025	899	87.7%	126	12.3%
	3年	男子	514	480	93.4%	34	6.6%
		女子	506	451	89.1%	55	10.9%
		合計	1020	931	91.3%	89	8.7%
	4年	男子	499	471	94.4%	28	5.6%
		女子	512	470	91.8%	42	8.2%
		合計	1011	941	93.1%	70	6.9%
	5年	男子	532	512	96.2%	20	3.8%
		女子	535	514	96.1%	21	3.9%
		合計	1067	1026	96.2%	41	3.8%
	6年	男子	559	549	98.2%	10	1.8%
		女子	513	495	96.5%	18	3.5%
		合計	1072	1044	97.4%	28	2.6%
		全体	5195	4841	92.6%	354	7.4%

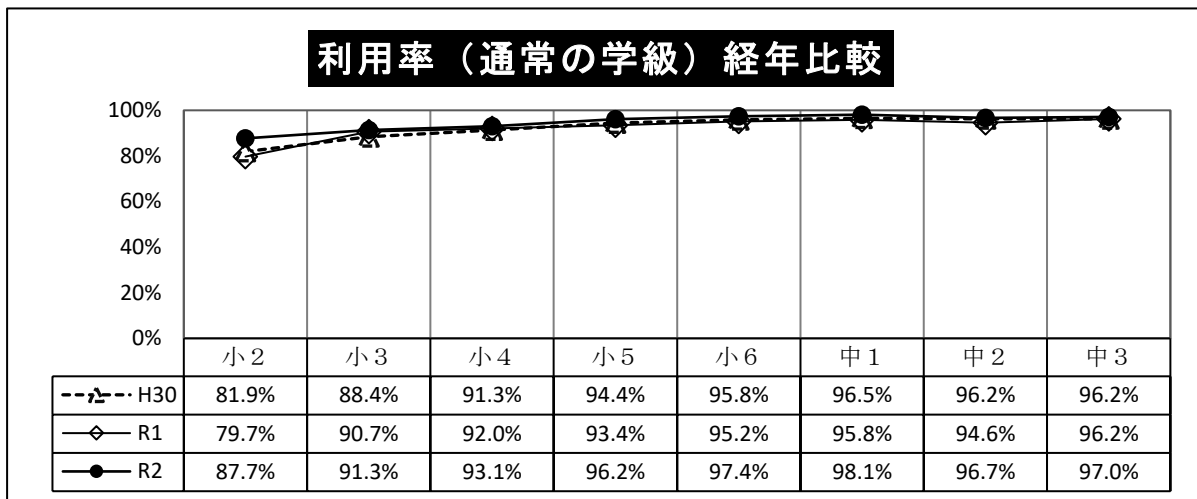
校種	学年	性別	回答数	利用している		利用していない	
				人数	割合	人数	割合
中学校	1年	男子	323	318	98.5%	5	1.5%
		女子	305	298	97.7%	7	2.3%
		合計	628	616	98.1%	12	1.9%
	2年	男子	296	288	97.3%	8	2.7%
		女子	311	299	96.1%	12	3.9%
		合計	607	587	96.7%	20	3.3%
	3年	男子	284	276	97.2%	8	2.8%
		女子	290	281	96.9%	9	3.1%
		合計	574	557	97.0%	17	3.0%
	全体		1809	1760	97.3%	49	2.7%
小中全体			7004	6601	95.0%	403	5.0%

<特別支援学級>

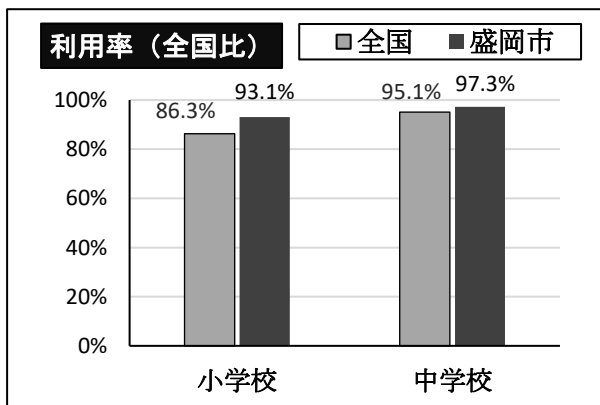
校種	学年	性別	回答数	利用している		利用していない	
				人数	割合	人数	割合
小学校	4年	男子	39	32	82.1%	7	17.9%
		女子	17	15	88.2%	2	11.8%
		合計	56	47	83.9%	9	16.1%
	5年	男子	48	44	91.7%	4	8.3%
		女子	23	18	78.3%	5	21.7%
		合計	71	62	87.3%	9	12.7%
	6年	男子	60	59	98.3%	1	1.7%
		女子	12	11	91.7%	1	8.3%
		合計	72	70	97.2%	2	2.8%
	全体		199	179	89.9%	20	10.1%
中学校	1年	男子	44	44	100.0%	0	0.0%
		女子	18	16	88.9%	2	11.1%
		合計	62	60	96.8%	2	3.2%
	2年	男子	37	33	89.2%	4	10.8%
		女子	14	12	85.7%	2	14.3%
		合計	51	45	88.2%	6	11.8%
	3年	男子	26	25	96.2%	1	3.8%
		女子	21	18	85.7%	3	14.3%
		合計	47	43	91.5%	4	8.5%
	全体		160	148	92.5%	12	7.5%
小中全体			359	327	91.1%	32	8.9%



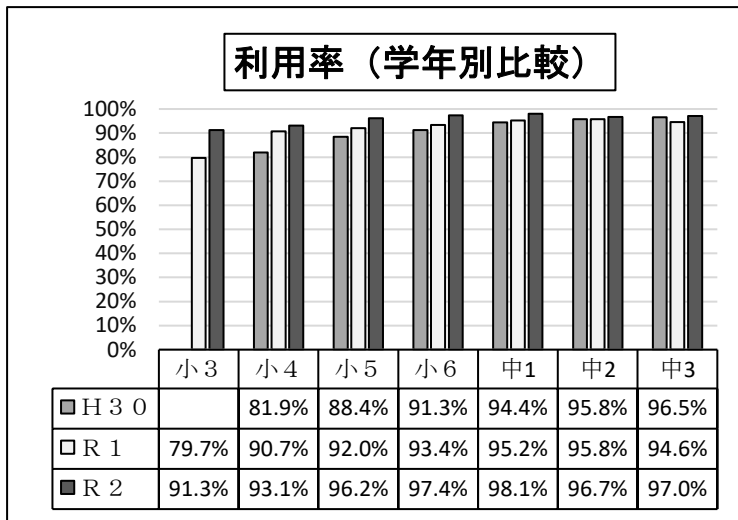
- 1 上のグラフは通常の学級（小2～中3），特別支援学級（小4～中3）の情報機器の利用率をまとめたものである。
- 2 通常の学級では小3から90%を越え、高い利用率である。男女差については前頁の表のとおり、小2男子89.9%、女子85.5%、小3男子93.4%、女子89.1%のように差があるが、他は大きな差が見られない。
- 3 特別支援学級も同様に多くの児童生徒が利用していることが明らかである。特に中1男子は100%である。



- 4 上のグラフは、利用率について経年比較したものである。小3以上の学年の経年差はわずかであるがやや高くなっているが、小2の利用率が非常に高くなっている。



- 5 内閣府の令和元年度の調査から、情報機器を利用している割合について左のグラフのとおり小学校が全国で86.3%に対して盛岡市は93.1%と上回っており、中学校は全国よりやや高い。



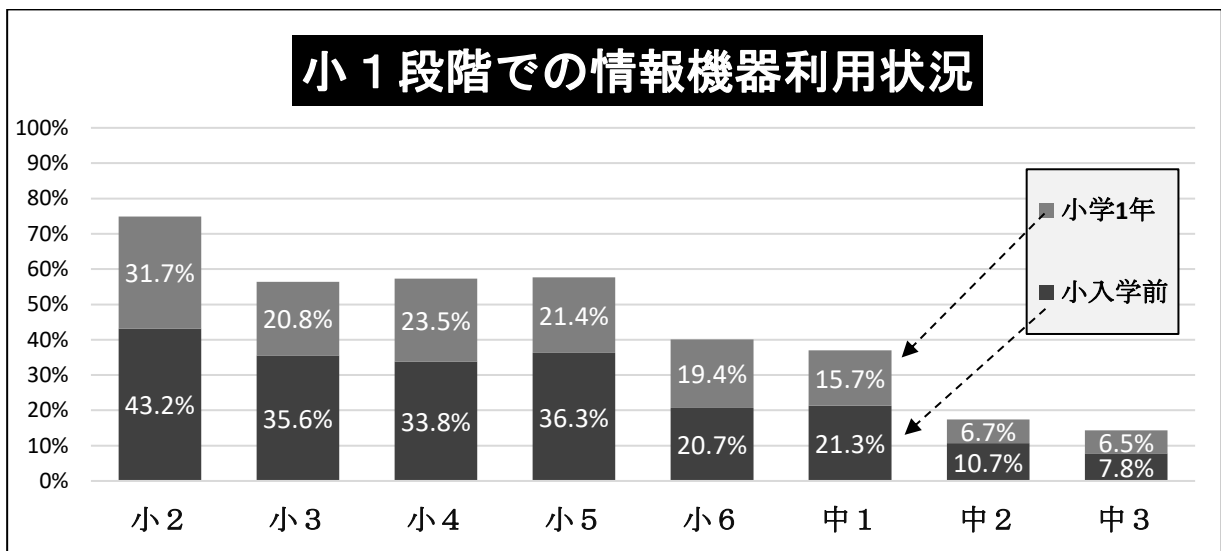
6 左のグラフは、学年別に追跡調査したデータをまとめたものである。

たとえば、小6の場合、平成30年時は小4であり、91.3%だったが、令和元年の小5の時には93.4%、令和2年には97.4%と、学年が進むと増加していることが明らかである。

特に令和2年度は、すべての学年で利用増が顕著である。

Q4 <小2, 小3対象> あなたが情報機器をはじめて利用したのはいつ頃ですか。

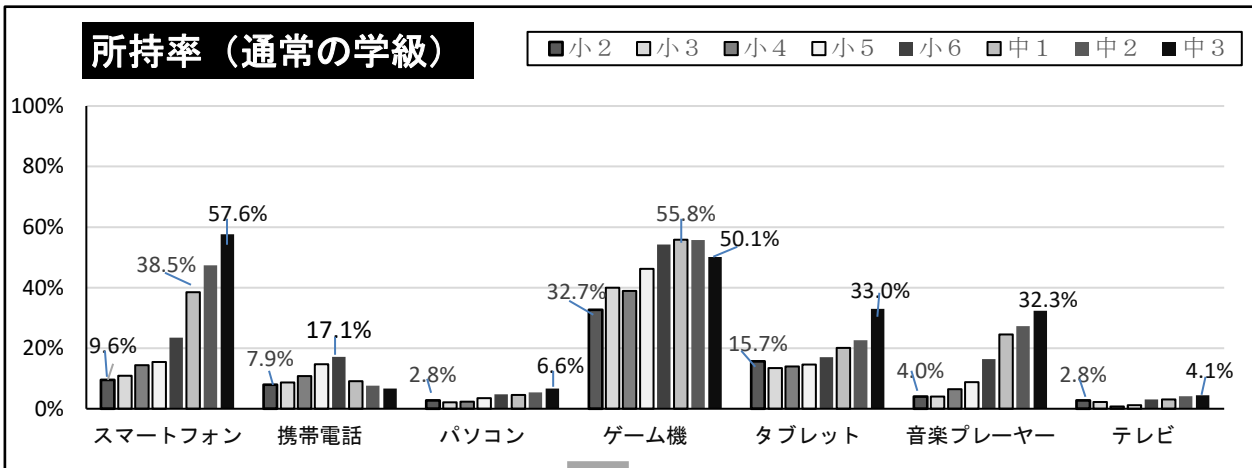
	R2調査		R1調査	H30調査	H29調査			
	小2	小3	小4	小5	小6	中1	中2	中3
小入学前	43.2%	35.6%	33.8%	36.3%	20.7%	21.3%	10.7%	7.8%
小学1年	31.7%	20.8%	23.5%	21.4%	19.4%	15.7%	6.7%	6.5%
小1までに使用	74.9%	56.4%	57.3%	57.7%	40.1%	37.0%	17.4%	14.3%



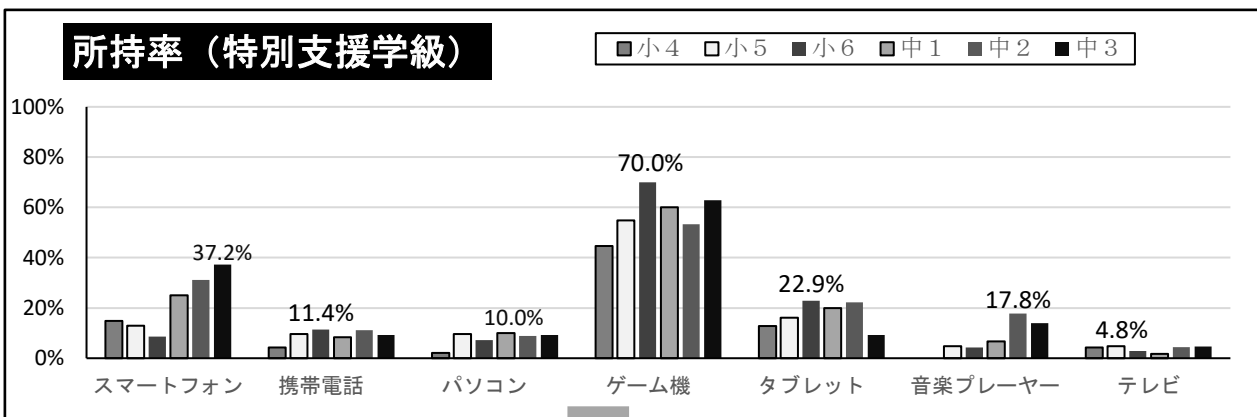
- 1 上の表とグラフの小2, 小3のデータは、令和2年度の調査によるものである。また、小4は令和元年度、小5は平成30年度、小6から中3のデータは、平成29年度のものである。
- 2 グラフは、小1の段階での情報機器利用率を学年別にまとめたものである。小2は43.2%が小学校入学前から利用し、小1までに74.9%利用している。小3, 小4, 小5も利用率が高い割合にあるが、学年が上がるごとに低くなっていることが明らかである。特に、中3は14.3%と最も低くなっている。また、小5と小6, 中1と中2の間にデータの開きが見られる。
- 3 このことにより、利用開始の低年齢化が進んでいることが明らかであり、最近の急激な情報機器の普及が大きく影響しているものと考えられる。

(2) 情報機器の所持・利用内容

Q5 あなたが、ふだん利用している情報機器はどれですか。すべて選んでください。
Q2<小2, 小3対象, 特別支援学級対象>



	スマートフォン	携帯電話	パソコン	ゲーム機	タブレット	音楽プレイヤー	テレビ
小学校	14.7%	11.9%	3.1%	42.4%	14.9%	7.9%	2.0%
中学校	47.8%	7.8%	5.5%	53.9%	25.3%	28.0%	3.9%
全体	27.1%	10.3%	4.0%	46.7%	18.8%	15.5%	2.7%

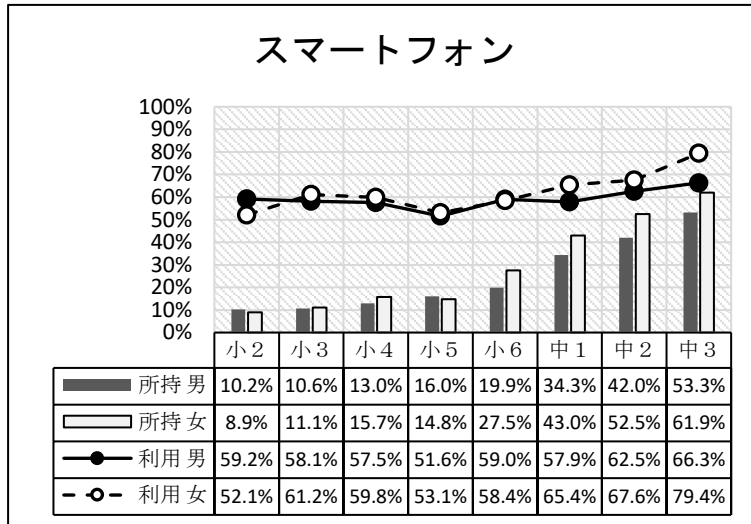


	スマートフォン	携帯電話	パソコン	ゲーム機	タブレット	音楽プレイヤー	テレビ
小学校	11.7%	8.9%	6.7%	58.1%	17.9%	3.4%	3.9%
中学校	30.4%	9.5%	9.5%	58.8%	17.6%	12.2%	3.4%
全体	20.2%	9.2%	8.0%	58.4%	17.7%	7.3%	3.7%

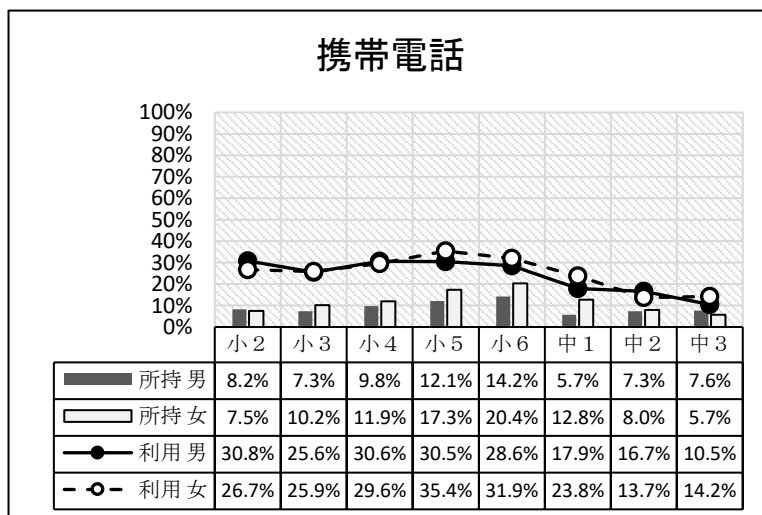
- 1 上のグラフは自分専用（所持）の情報機器について、通常の学級、特別支援学級のデータである。
- 2 通常の学級では、スマートフォンは学年が進むごとに増加し、小2で9.6%、中1で38.5%、中3で57.6%である。タブレット、音楽プレイヤーも学年が進むと増加している。
ゲーム機はすべての学年で高い割合を示しており、特に中1の55.8%が最高値である。しかし、中3になると50.1%に減少している。
- 3 特別支援学級では、通常の学級と同様の傾向が見られるが、スマートフォン、パソコン、ゲーム機、音楽プレイヤーなどは、学年差が顕著である。スマートフォンは中3の37.2%、ゲーム機では小6の70.0%が高い割合となっている。
- 4 パソコン、ゲーム機の所持率は、特別支援学級のほうが高い割合である。

① 情報機器の所持・利用状況（通常の学級）

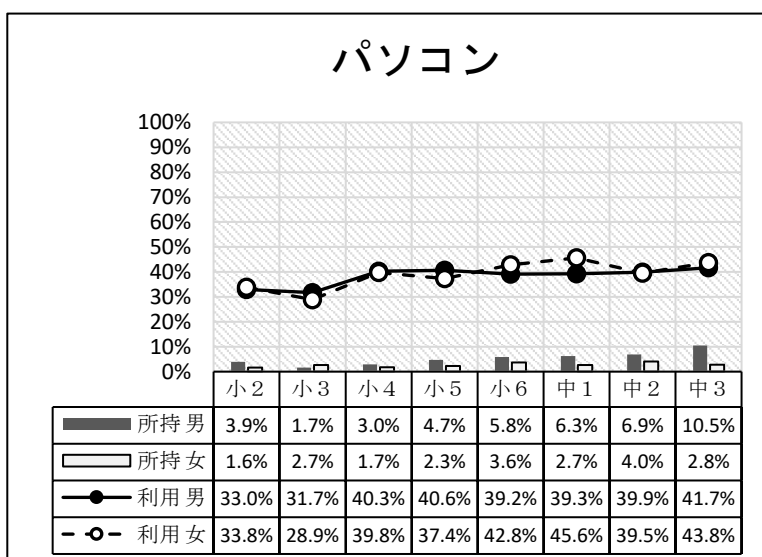
下のグラフは、情報機器の所持率と利用率（自分専用や家族と共用している割合）を男女別にまとめたものである。所持率と利用率の差は、家族と共用している割合になる。



- スマートフォンは、小学校では小6女子の所持率が27.5%と最高値であるが、全体的には20%以下である。しかし、利用率は50%以上で共用している割合が高い。
- 中学校では所持率が中1から急に高くなっている。また、所持率、利用率ともに女子が高い。さらに、利用率と所持率の差が少なく、自分専用で使っている割合が多くなっている。

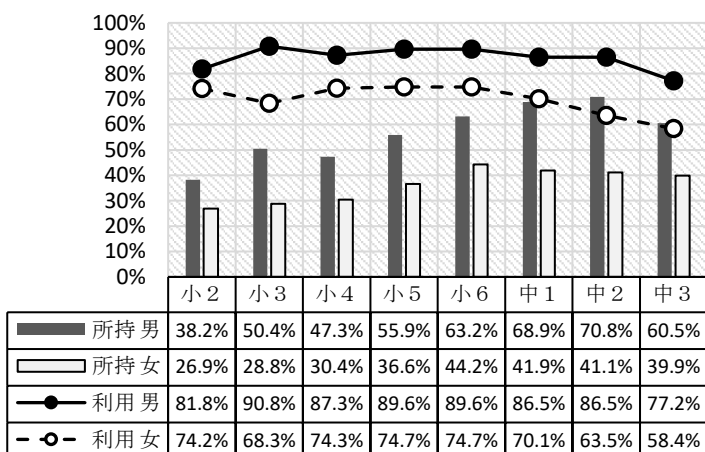


- 携帯電話は、女子の所持率が高く、利用率も女子が高い。
- 所持率は、小6まで増加傾向であるが、中学校になると減少している。小学校ではキッズケータイの所持が高いことが考えられる。
- 利用率も同様に中学校になると減少しており、スマートフォンの所持利用移っていることが考えられる。



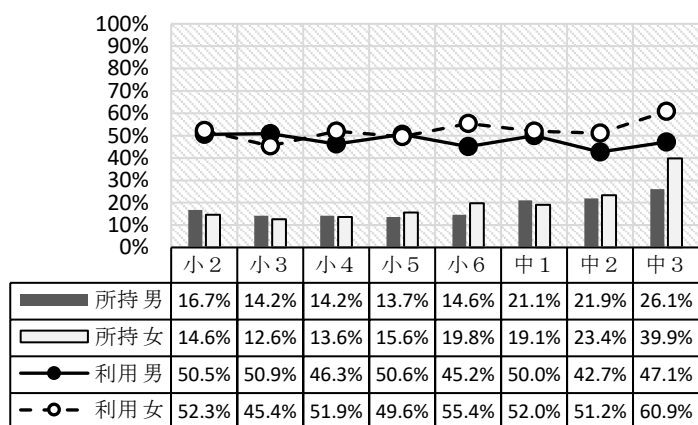
- パソコンは、どの学年も所持率が少ないが、男子の割合が高くなっている。中3男子の10.5%が最高値である。
- 多くの児童生徒は、家庭用のパソコンを共用していることが考えられる。特に、中学校は40%前後の共用である。
- 利用率では、小2、小5～中3の男女差が大きく、男子の多くがゲームに利用していることが考えられる。

ゲーム機



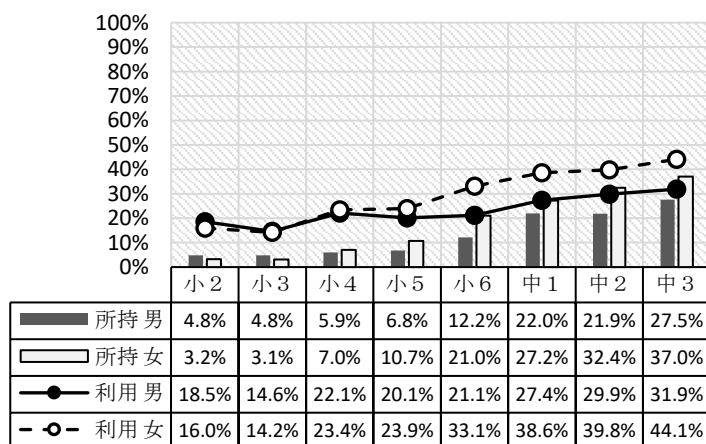
- 1 ゲーム機は、すべての学年で所持率、利用率ともに男子の割合が高くなっている。
- 2 所持率は男子が中2、女子は小6が最も高くなっている。
- 3 中2から中3にかけて男子の所持率、利用率が下がっている。
- 4 自分専用（所持）のゲーム機を使っている児童生徒が多いことが明らかである。

タブレット



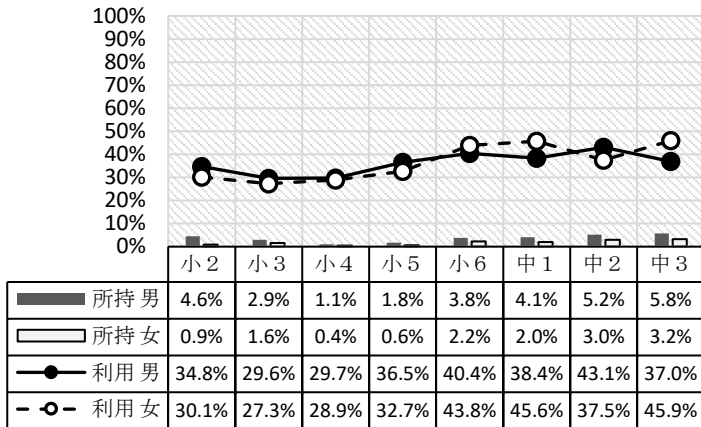
- 1 タブレットは、所持率に関しては、中3女子の39.9%が高い割合で、他学年は約10%～23%の所持率である。
- 2 男女差については学年によってばらつきがあるが、中3の男女差は大きい。
- 3 中3女子以外の学年の利用率が約40～55%くらいで一定しており、家族との共用が多いものと考えられる。

音楽プレイヤー



- 1 音楽プレイヤーは、学年が上がると所持率、利用率ともに増えており、特に小5から中3までは男女差が大きくなっている。
- 2 所持率は、小4以上では女子の割合が高くなっている。利用率についても同様で、特に中3女子の44.1%が最高値となっている。
- 3 中学校では自分専用で使っている割合が多くなっている。

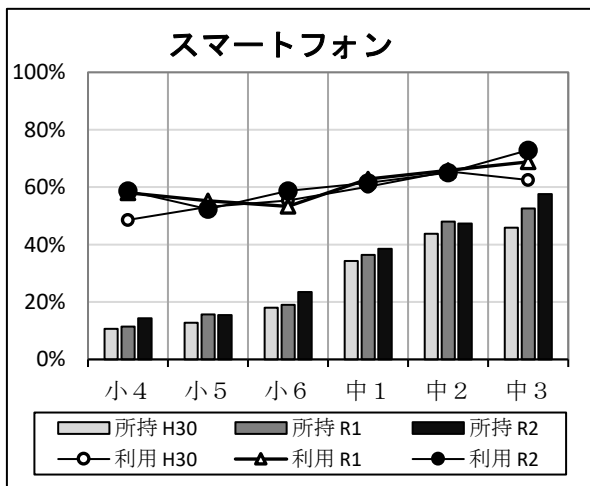
インターネット接続テレビ



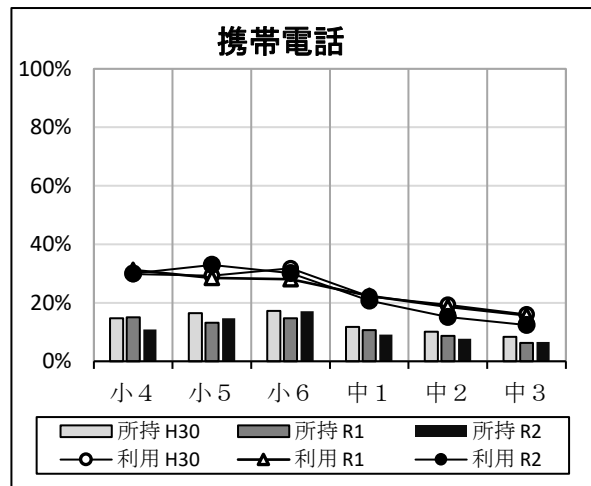
- 1 インターネット接続テレビは、自分専用（所持）として使っている児童生徒は極めて少ないが、全体で2.5%である。
- 2 小2からの視聴が30%を越えており、多くが家庭用のテレビでYouTube(ユーチューブ)などの動画を視聴していることが考えられる。

② 情報機器の所持率，利用率の経年比較 ➡ スマホが増加

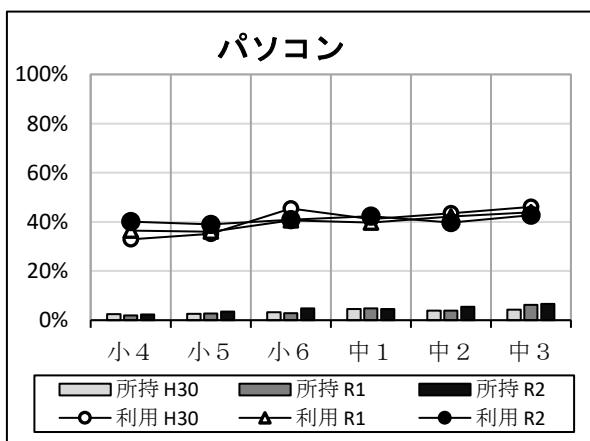
下のグラフは平成30年から3年間の所持率，利用率を情報機器ごとにまとめたものである。



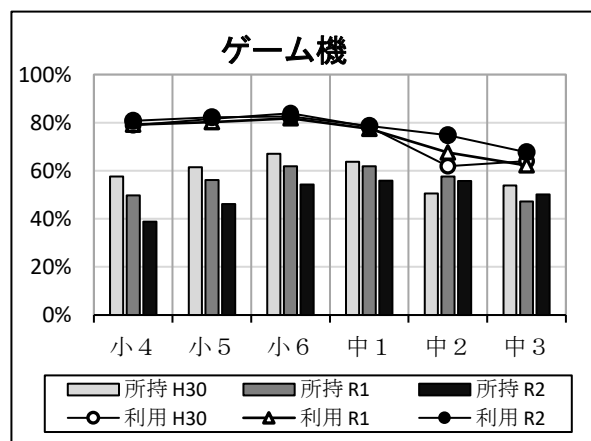
所持率，利用率ともに増加。年々普及していることが明確である。



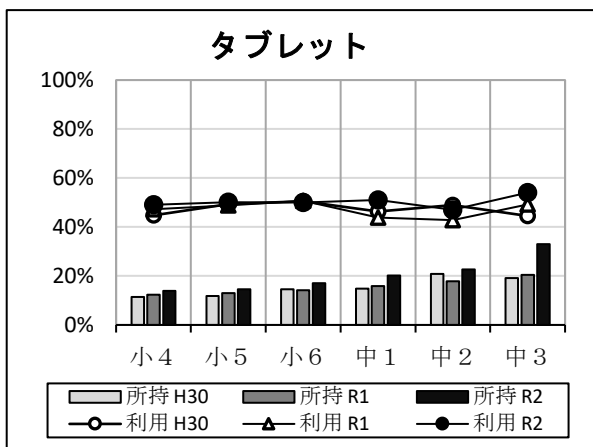
所持率，利用率ともに減少している。



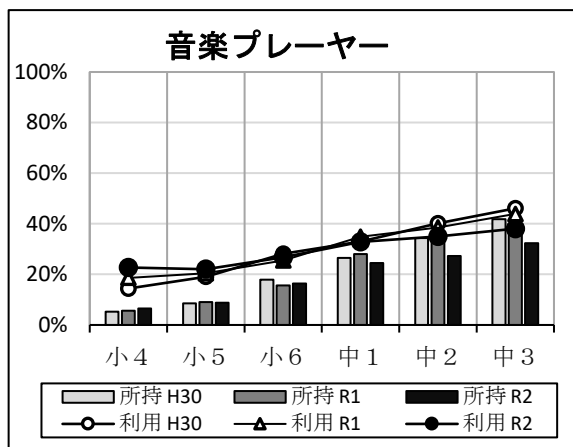
所持率は横ばいで，利用率は減少している。



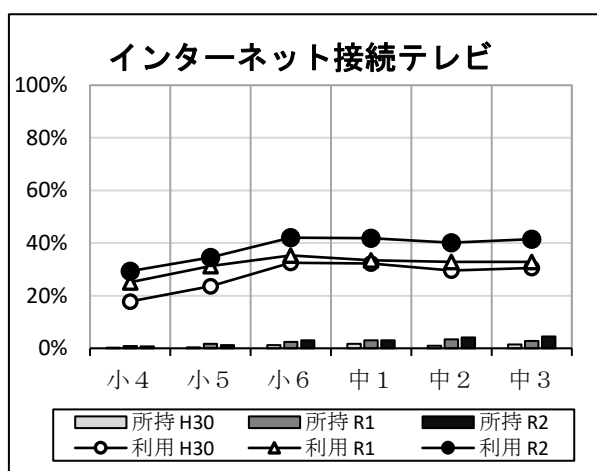
所持率は年々減少。利用率は横ばい。



所持率は微増しているが、利用率は横ばい。



所持率、利用率ともに減少傾向である。



所持率、利用率ともに増加している。

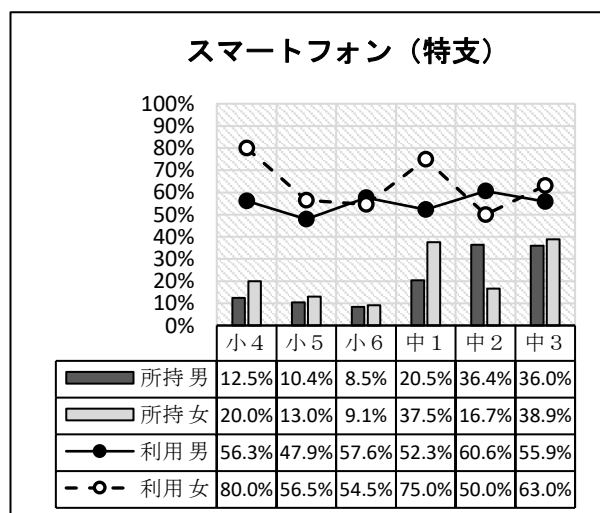
経年比較（3年間）

情報機器一覧	小学校		中学校	
	所持率	利用率	所持率	利用率
スマートフォン	○	○	○	○
携帯電話	×	×	×	×
パソコン	△	×	△	×
ゲーム機	×	△	×	△
タブレット	○	△	○	△
音楽プレイヤー	×	×	×	×
テレビ	○	○	○	○

○増加 △横ばい ×減少

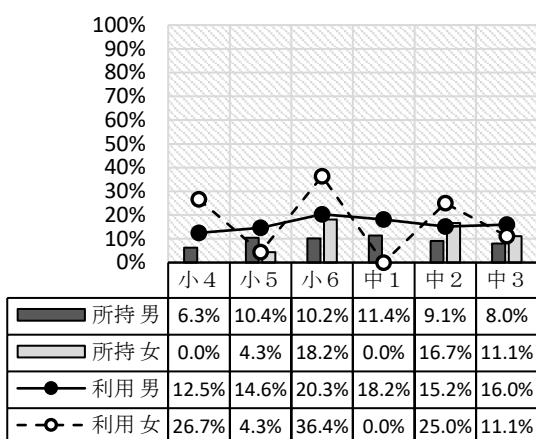
③ 情報機器の所持・利用状況（特別支援学級）

下のグラフは、特別支援学級の所持率、利用率を男女別にまとめたものである。所持率と利用率の差は、家族と共用している割合になる。



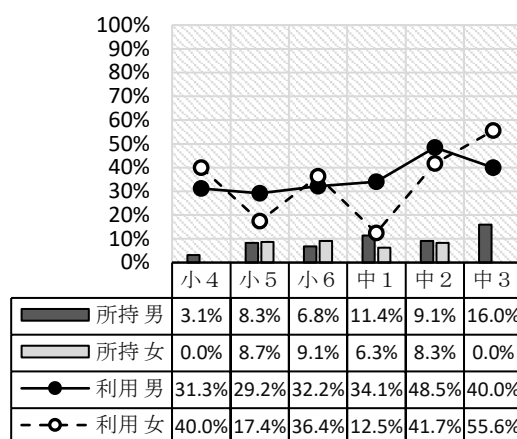
- 1 スマートフォンの所持率は学年が上がると増加傾向であるが、小6は少ない。
- 2 所持率、利用率ともに学年によって男女差が大きくなっている。特に、中1女子、中3女子の割合が高くなっている。また、小4女子の利用率が高い。
- 3 男子の利用率は、女子よりも低い傾向があるが、小6と中2は高くなっている。

携帯電話（特支）



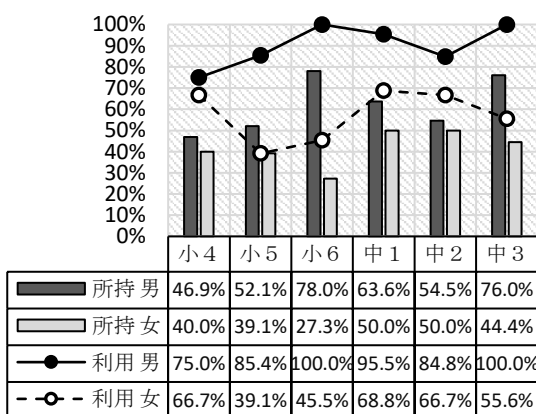
- 1 携帯電話の所持率は、約15%以下の割合であるが、女子が多くなっている。また、小4と中1の女子は0となっている。
- 2 利用率についても、学年差や男女差が顕著であり、中1女子は0となっている。また、利用率では小6女子の36.4%と小4女子の26.7%、中2女子の25.0%が高い割合である。

パソコン（特支）



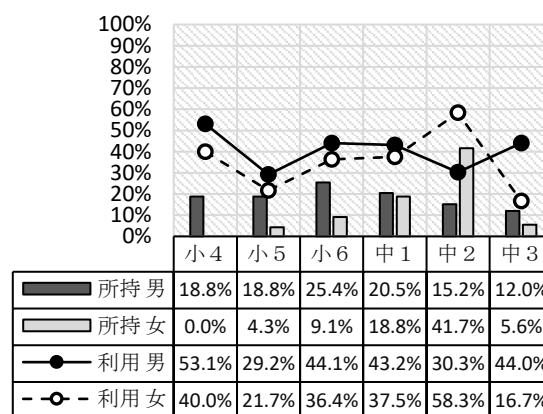
- 1 パソコンは、所持率では中3男子の16.0%が最も高くなっているが、他は少なく、小4女子と中3女子の所持率0の学年も見られる。
- 2 利用率は男子が多く、どの学年も約30%を越えている。
- 3 全体的には家族と共用している割合が高くなっている。

ゲーム機（特支）



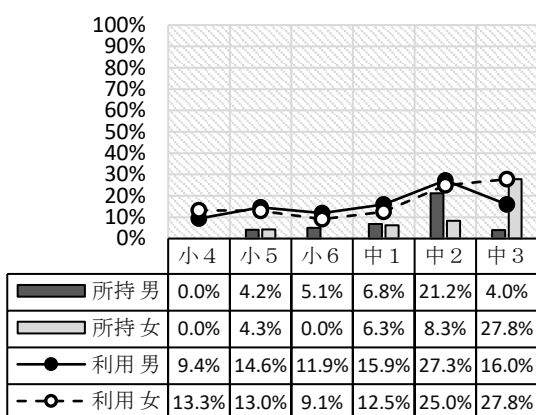
- 1 ゲーム機は、すべての学年で男子の所持率が高くなっている。特に、小6男子は78.0%と最も高くなっている。
- 2 利用率も男子が高い割合になっており、小6男子と中3男子は100%である。
- 3 全体的に自分専用のゲーム機を使用している割合が高いことが考えられる。

タブレット（特支）



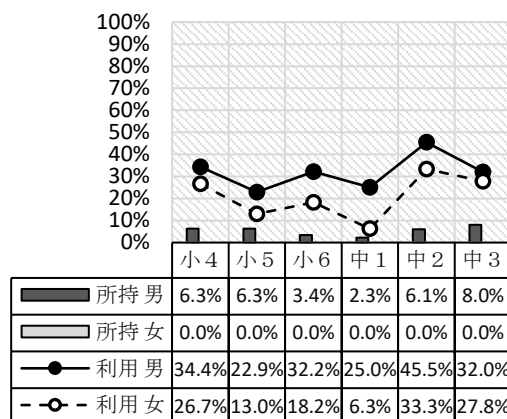
- 1 タブレットの所持率は、学年差、男女差が明らかで、中2女子の41.7%が最も高くなっている。
- 2 利用率では男子は約40%前後の割合で一定している。女子は中2の利用が高く、中3になると急激に低くなっている。

音楽プレーヤー（特支）



- 音楽プレーヤーは、所持率、利用率ともに小学校の割合が少ないが、中学校になると増加傾向にある。
- 特に中3女子の所持率27.8%、利用率27.8%が最も高い割合となっている。

インターネット接続テレビ（特支）



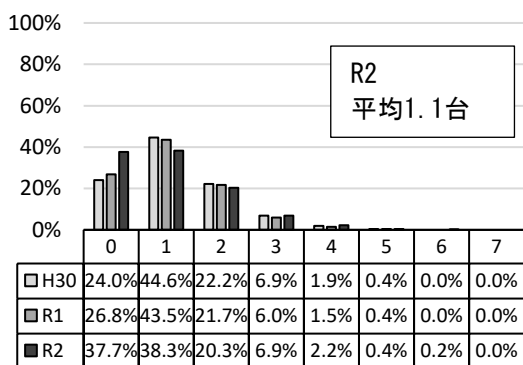
- 所持率、利用率ともに学年差、男女差が大きい。
- 小4から中3の女子の所持率は0であり、ほとんどが家族と共用である。

④ 自分専用（所持数）の経年比較

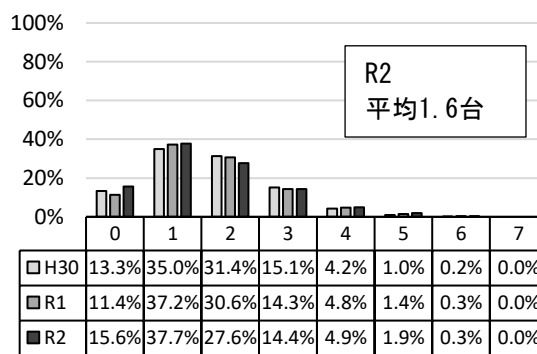
➡ やや減少

各グラフは、自分専用の情報機器の所持数について、経年比較したものである。

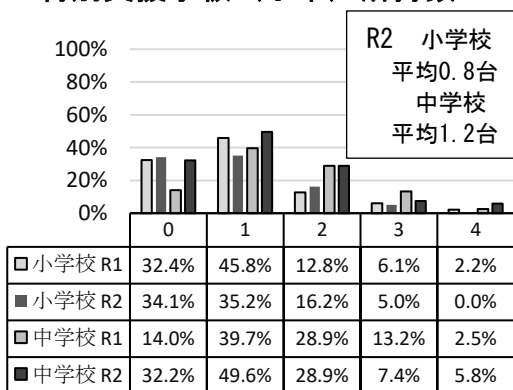
小学校（所持数）



中学校（所持数）

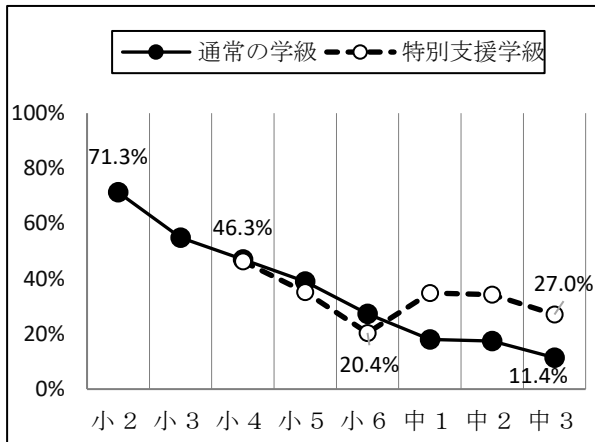


特別支援学級（小中）所持数



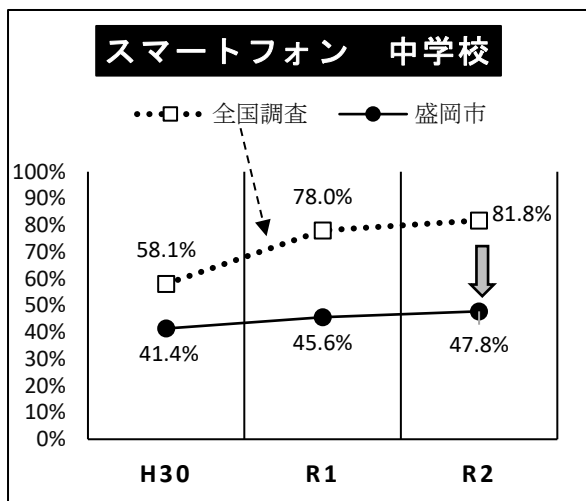
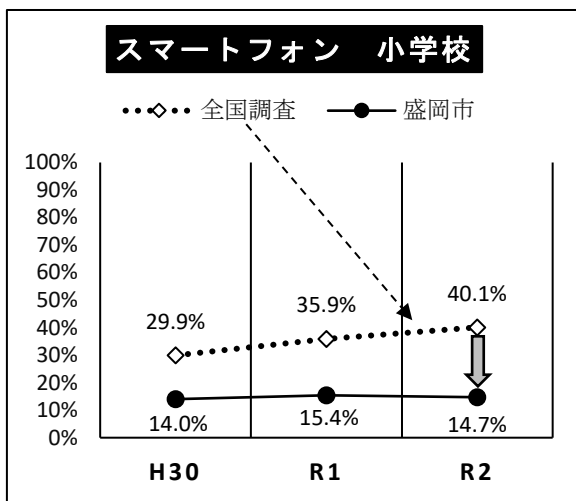
- 上のグラフ2つが通常の学級、左のグラフが特別支援学級のデータである。
- 通常の学級では、小学校は所持なしが増加し、1台所持が減少している。中学校では1台所持が増加し、2台所持がやや減少している。
- 特別支援学級では、小学校については1台所持が増加し、2台所持が減少している。中学校では、3台が減少し、1台、4台所持が増加している。
- 令和元年度と比較して、平均台数はやや減少している。

⑤ 情報機器を所持していない児童生徒 → 学年が上がると減少



- 1 左のグラフは、情報機器を所持していない児童生徒の割合について、通常の学級と特別支援学級のデータを表している。
- 2 情報機器を1台も所持しないで、家族共用だけで利用している児童生徒は、通常の学級では小2で71.3%（R1 44.5%）であるが、中3になると11.4%（R1 11.7%）まで少なくなっている。
- 3 特別支援学級では、小4が46.3%であるが、小6になると20.4%まで少なくなっている。

⑥ スマートフォンの所持率（全国比） → 盛岡市は少ない

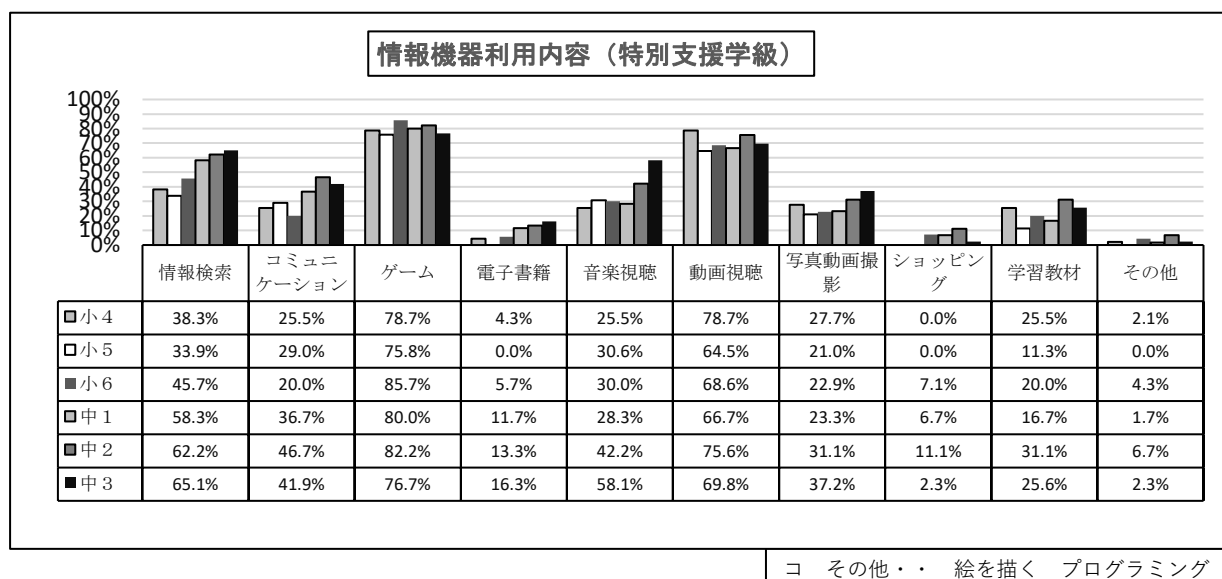
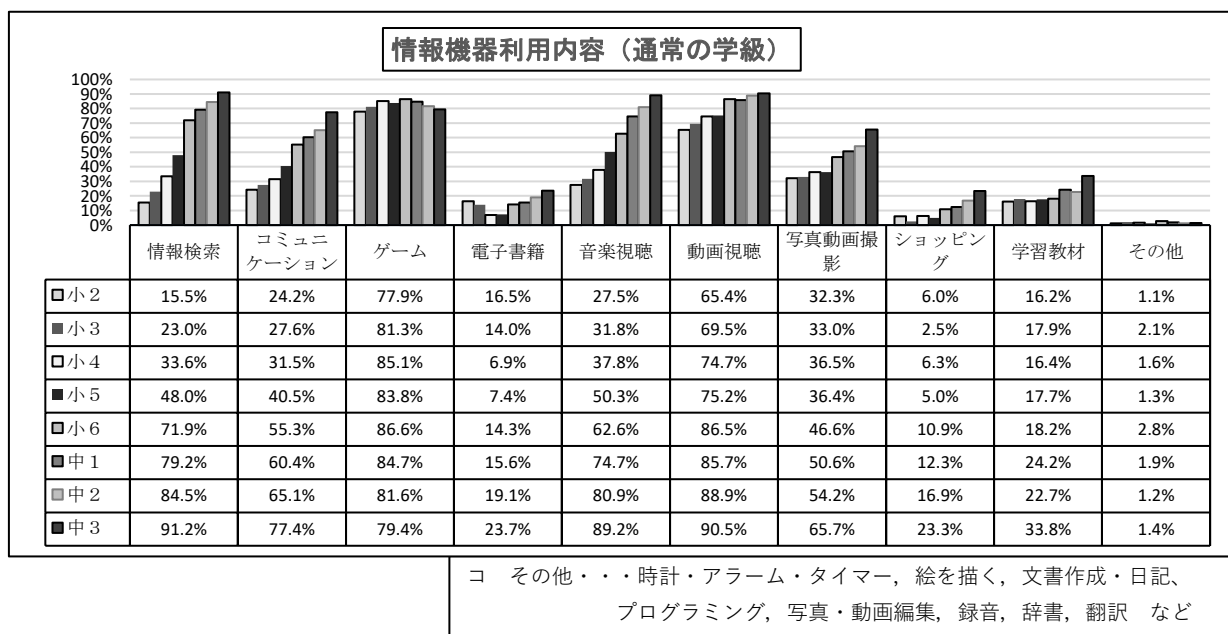


- 1 上のグラフは、スマートフォンの所持率について、青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府）のデータと盛岡市を比較したものである。
- 2 小中学校ともに盛岡市は全国に比べて所持率が低くなっており、特に令和2年度は小学校が25.4ポイント、中学校が34.0ポイントの差がある。

⑦ 情報機器の利用内容

Q6 あなたは、情報機器を利用して、どのようなことをしていますか。すべて選んでください。
 ア インターネットで情報を調べる イ コミュニケーション（メール、通話、チャットなど）
 ウ ゲーム エ 電子書籍を読む オ 音楽を聴く カ 動画を見る
 キ 写真や動画の撮影 ク ショッピング・オークション ケ 学習教材の利用
 コ その他
 Q3 <小2, 小3対象, 特別支援学級対象>

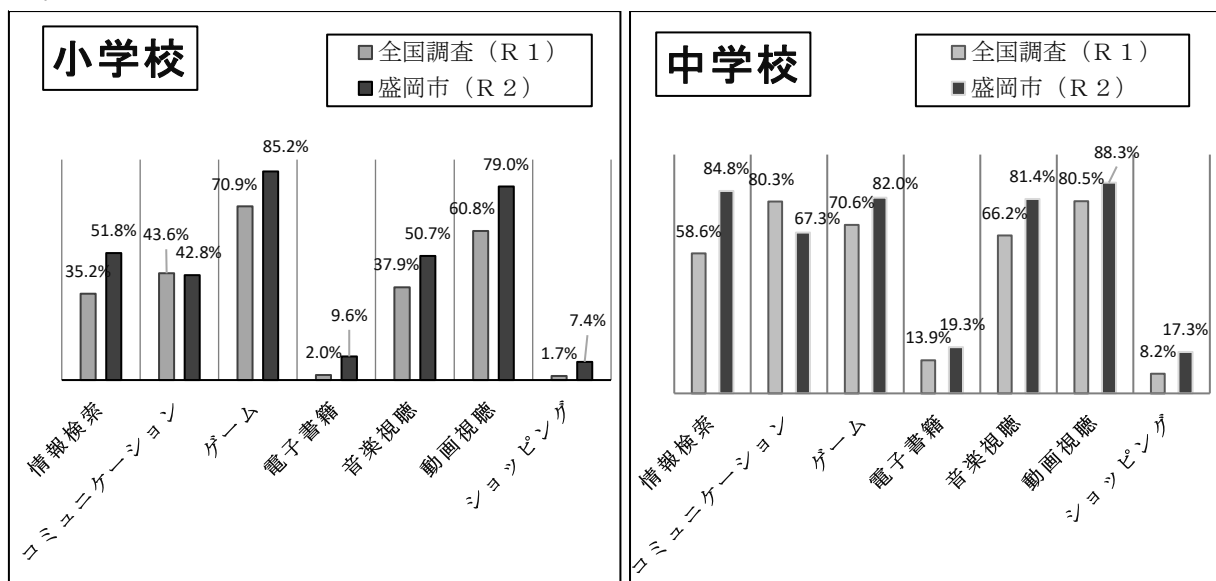
下のグラフのとおり、児童生徒は様々なサービスを利用しており、多くがインターネット接続可能な環境にあること、情報機器所持率、利用率との関係があることが明らかである。



- 1 通常の学級では、ゲームは小学校と中学校でともに割合が高い。そのほかのサービスは学年が進むと高くなる傾向が見られる。
- 2 特別支援学級では、ゲームと動画視聴において小中学校の割合が学年に関係なく高い。

⑧ 利用内容の全国比較

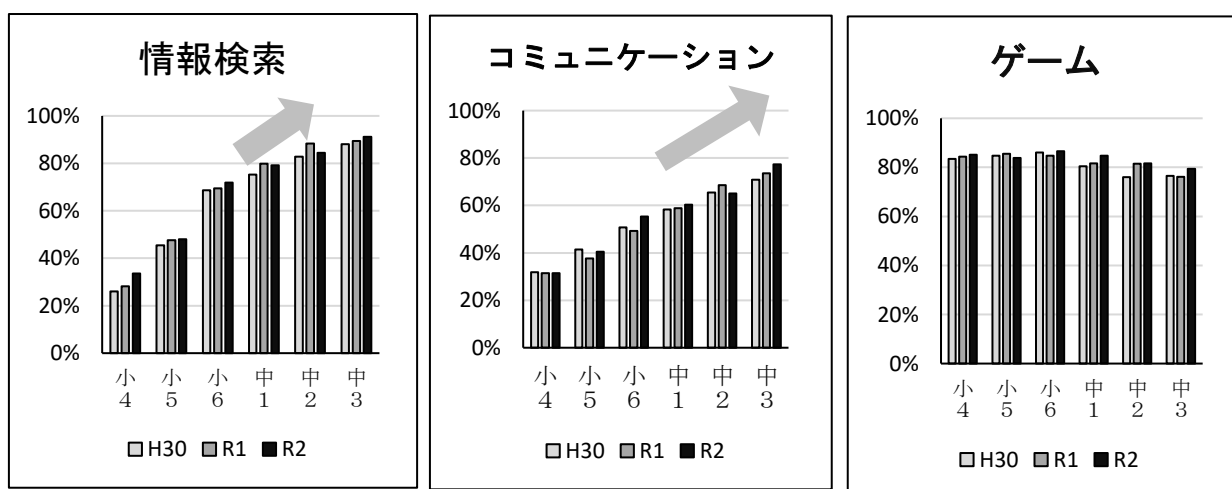
下のグラフは7つの利用内容について、青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府）と比較したものである。



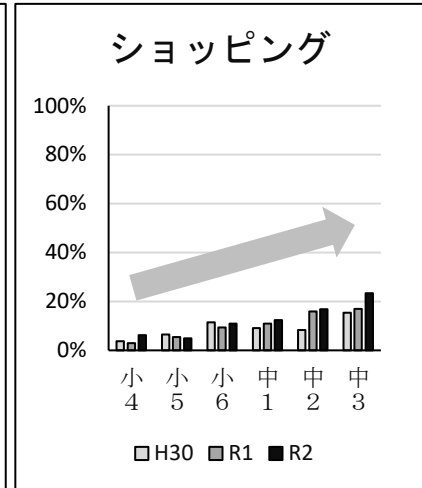
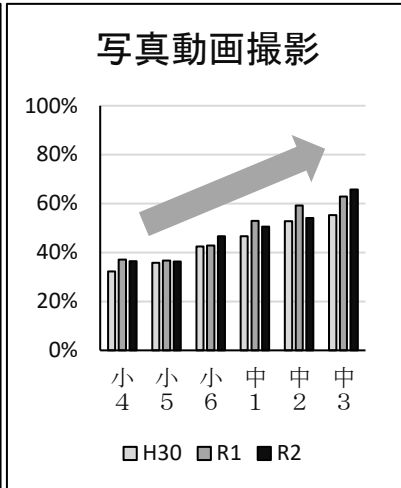
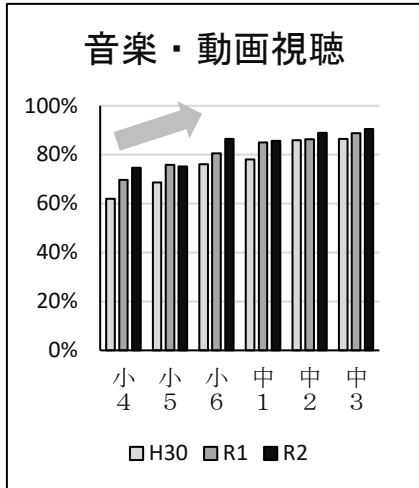
- 1 小学校では、コミュニケーション以外の利用内容で全国を上回っており、特に「情報検索」「ゲーム」「音楽視聴」「動画視聴」の割合が高くなっている。
- 2 中学校では、コミュニケーションが13ポイント全国を下回っているが、他は上回っている。特に、「情報検索」「ゲーム」「音楽視聴」は大きく上回っている。

⑨ 利用内容の経年比較

下のグラフは、利用内容について3年間のデータを比較したものである。過去2年間と比べて、令和2年度については以下のとおりである。



- 1 情報検索は、小学校と中学校がともに微増している。
- 2 コミュニケーションは、小4と小5が横ばいで、中2は減少している。小6、中1、中3は増加している。
- 3 ゲームは、小5が減少し、他の学年は増加している。中1と中3の増加率が大きい。



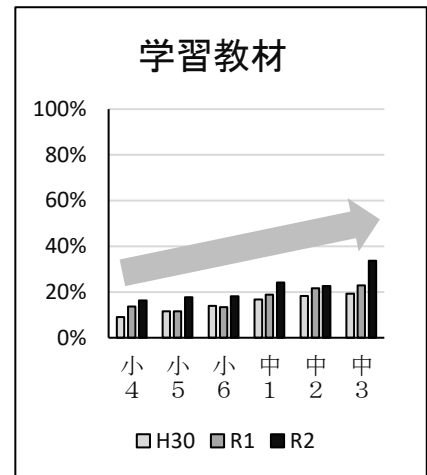
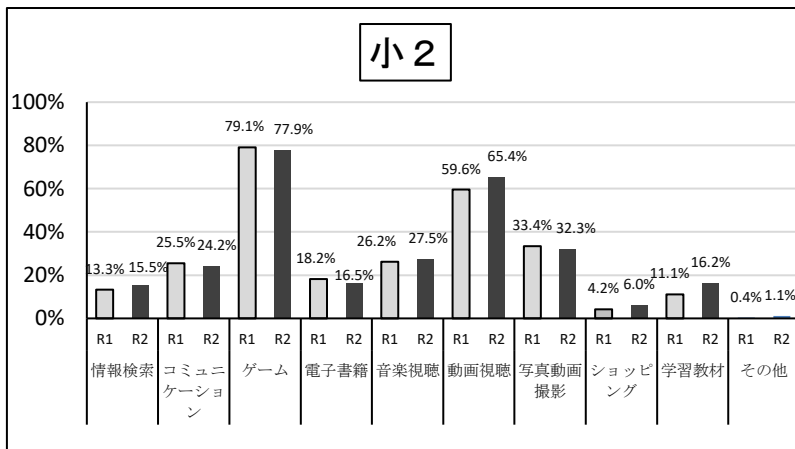
4 音楽・動画は、小4，小6，中2，中3が増加している。

5 写真動画撮影は、小6と中3が増加している。インスタグラムの利用増加が影響しているものと考えられる。

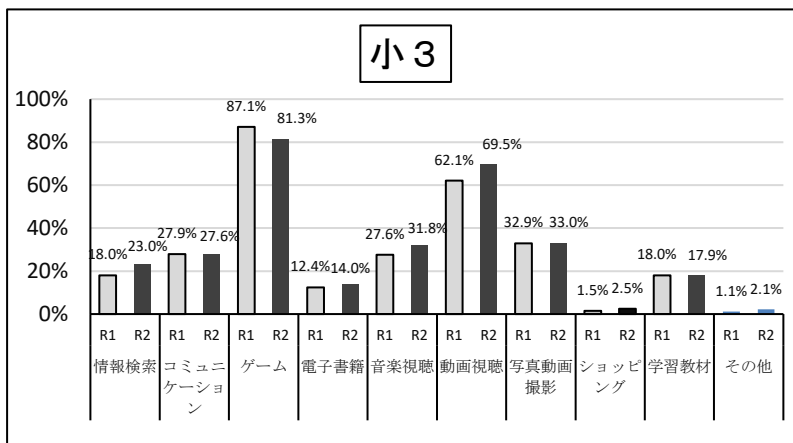
6 ショッピングは、全体的に増加している。ネットショッピングや電子マネー決済の影響が考えられる。

⑩ 情報機器利用内容（小2・小3）の経年比較

下のグラフは小2，小3の利用内容をまとめたものである。



7 学習教材は、どの学年も増加しており、中3で10.9ポイント増加している。

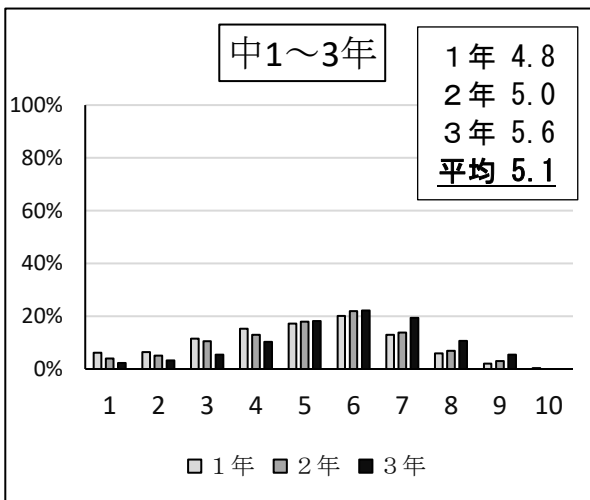
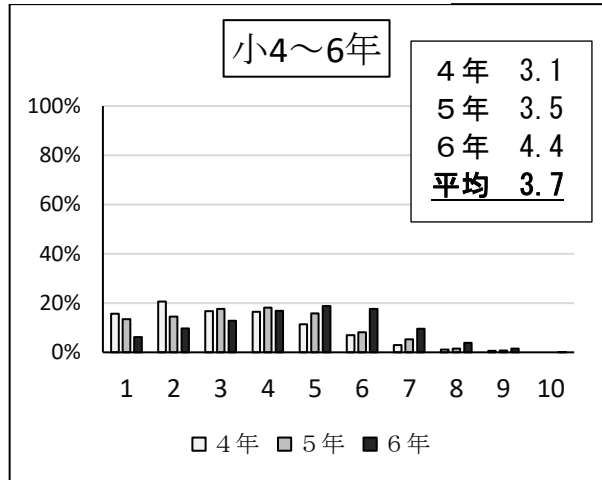
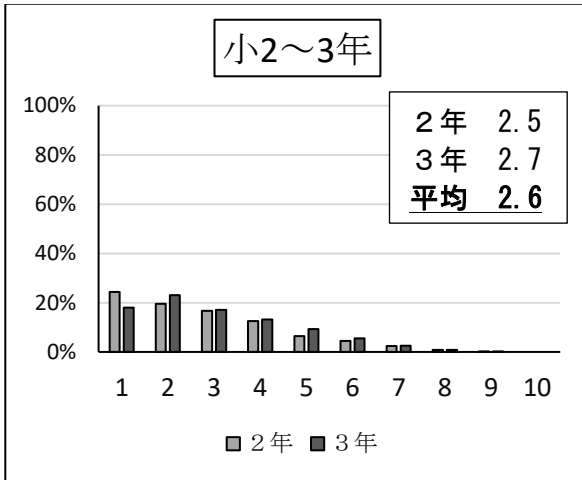


1 昨年と比べてゲームで小2が1.2ポイント，小3が5.8ポイント減少していること，動画視聴で小2が3.8ポイント，小3が7.4ポイント増加していることが顕著である。

2 小2，小3を比べて，内容ごとに同じような割合であるが，情報検索，コミュニケーション，ゲーム，動画視聴は小3になると増加している。

⑪ 情報機器利用の多様化

下のグラフは利用している内容（サービス）の数を表している



<小2～小3>

小2は1～2種類が多く、ゲームや動画の割合が高い。小3は3種類以上が多くなっている。平均利用数は2.6で、昨年より減少している。

<小4～小6>

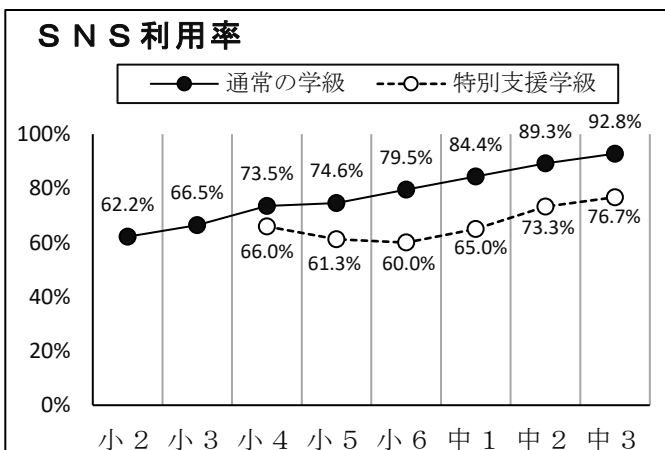
小4は1～4種類で69.4%，4種類以上は小6が高い割合にある。平均利用数は3.7である。昨年は3.6で微増している。

<中1～中3>

どの学年も6種類利用が最も高い割合である。平均利用数は5.1である。昨年は5.3であり、減少している。

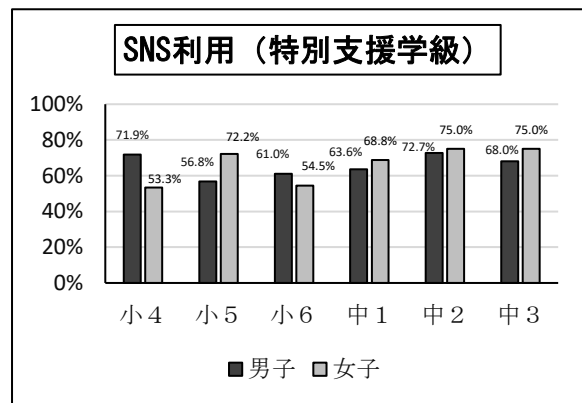
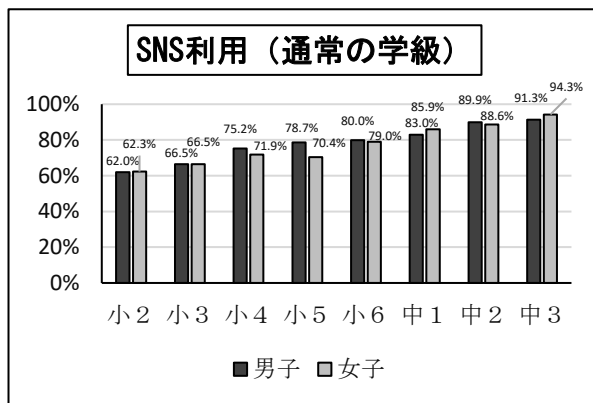
⑫ SNSの利用状況

Q8 あなたが、SNS（メール、通話、チャット、ゲーム内のチャットなど）を利用するときに使っているアプリケーションは何ですか。

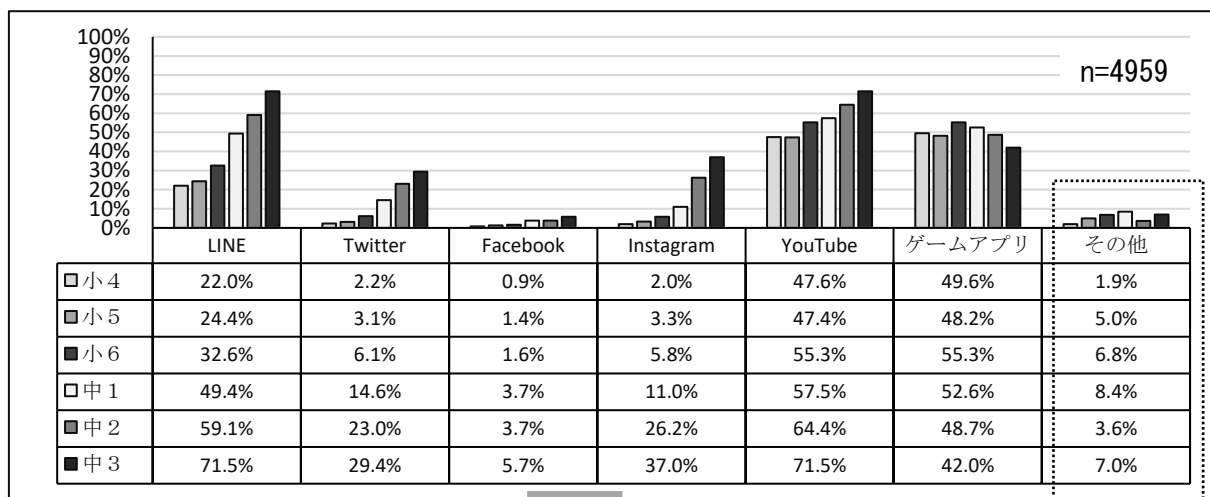


- 1 左のグラフは、通常の学級と特別支援学級の児童生徒のSNS利用率を表している。
- 2 通常の学級では学年が進むと増加している。また、中3では利用率が90%を越えている。
- 3 通常の学級では、前年よりも小6以外の学年で増加している。
- 4 特別支援学級では、通常の学級よりも少ない。学年差が見られるが、60.0%～76.7%の割合にある。
- 5 SNS利用の割合が高いのはYouTube利用も含んでいるためである。

SNS利用率 男女別 → **中1, 中3は女子の利用が多い**



SNS利用アプリケーション → **利用の年齢制限がある**



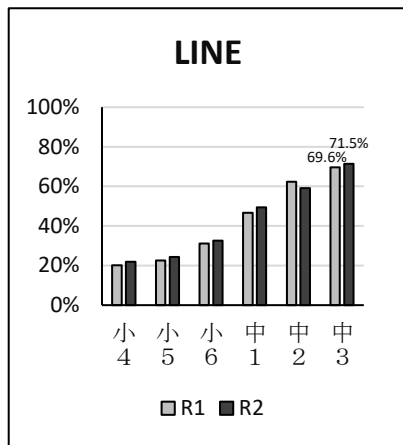
	LINE	Twitter	Facebook	Instagram	YouTube	ゲームアプリ	その他
小学校	26.5%	3.9%	1.3%	3.8%	50.2%	51.1%	4.6%
中学校	59.6%	22.1%	4.4%	24.3%	64.2%	48.0%	6.4%
全体	38.7%	10.6%	2.4%	11.4%	55.4%	49.9%	5.3%

- 1 代表的なSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）として、メッセージ系SNSであるLINE（ライン），交流系SNSであるTwitter（ツイッター），Facebook（フェイスブック），写真系SNSであるInstagram（インスタグラム），動画系SNSであるYouTube（ユーチューブ），ゲーム系SNSである各種ゲームアプリ等の利用状況をまとめたものである。
- 2 LINEは、学年が進むと増加しており、小4で22.0%, 中3で71.5%が利用している。YouTubeも同様に多くの児童生徒が利用している。
- 3 その他では、多種の利用実態が見られ、ティックトックは女子の利用が多く、昨年よりもさらに増加傾向にある。
- 4 Twitter, Facebook, Instagramについては、小学生の利用も見られるが6%未満になっている。Twitter, Instagramは、中2, 中3の利用が多くなっており、特に女子の利用率は男子の約2倍である。
- 5 SNSには利用規約があり、それぞれ年齢制限が設けられていることを確認する必要がある。

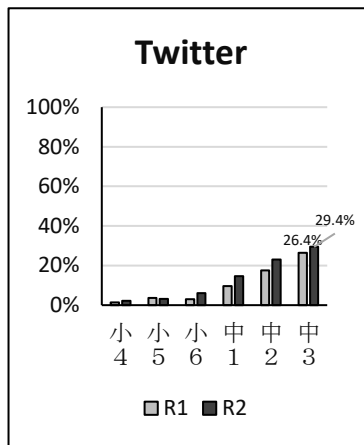
Tik Tok
ディスコード
スカイプ
ニコニコ動画
FORTNITE
カカオトーク
ツイキャス
その他・・・

SNS 利用アプリケーションの経年比較

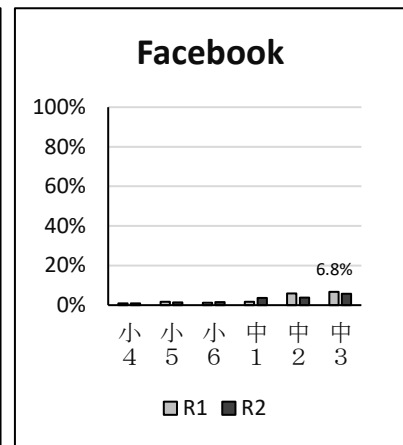
➡ Instagram 増加



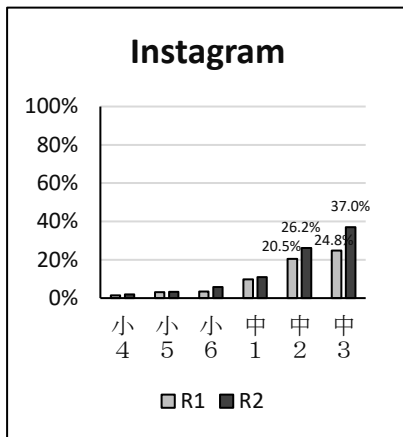
小4から中1，中3は増加している。中3が1.9ポイント増加している。



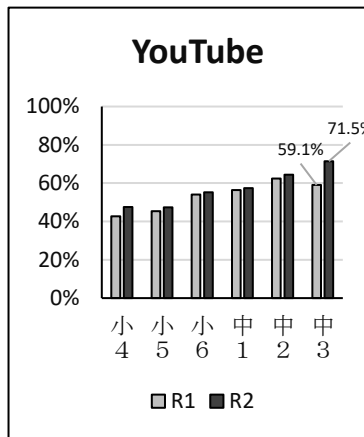
小4，小6から中3が増加している。中3は3ポイント増加している。



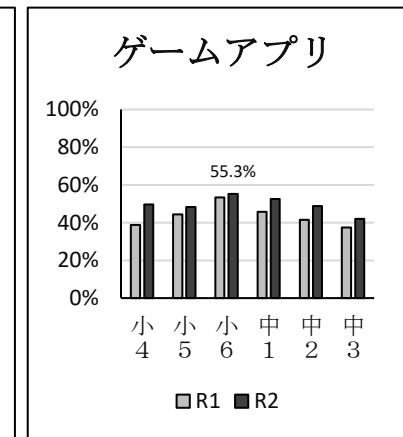
小6が0.4ポイント，中1が2ポイント増加し，他は減少傾向である。



中2が5.7ポイント，中3が12.2ポイント増加している。他も微増している。



すべての学年で増加し，中3は12.4ポイント増である。

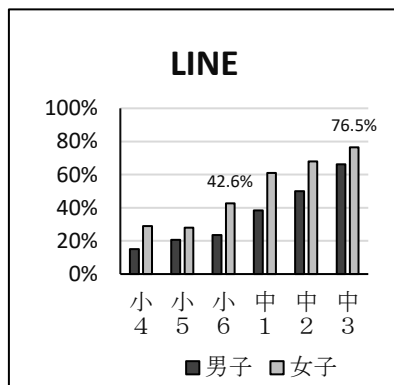


オンラインゲーム等の利用により，すべての学年で増加している。

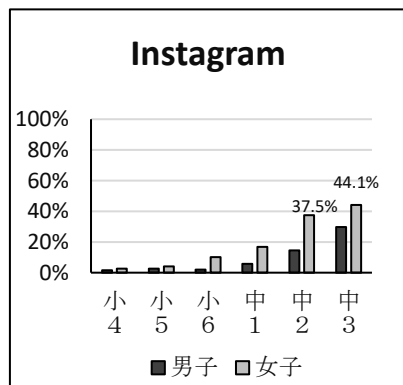
LINE, Instagram, YouTube の利用状況 (男女別)



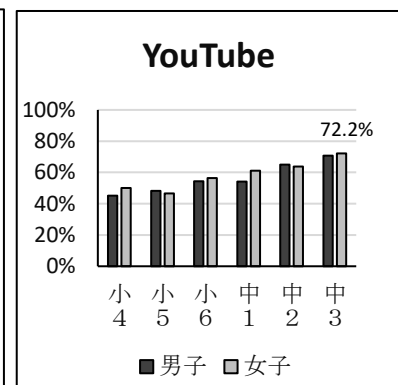
女子の割合が高い



すべての学年で女子が高く，小6女子が42.6%，中3女子が76.5%の利用である。

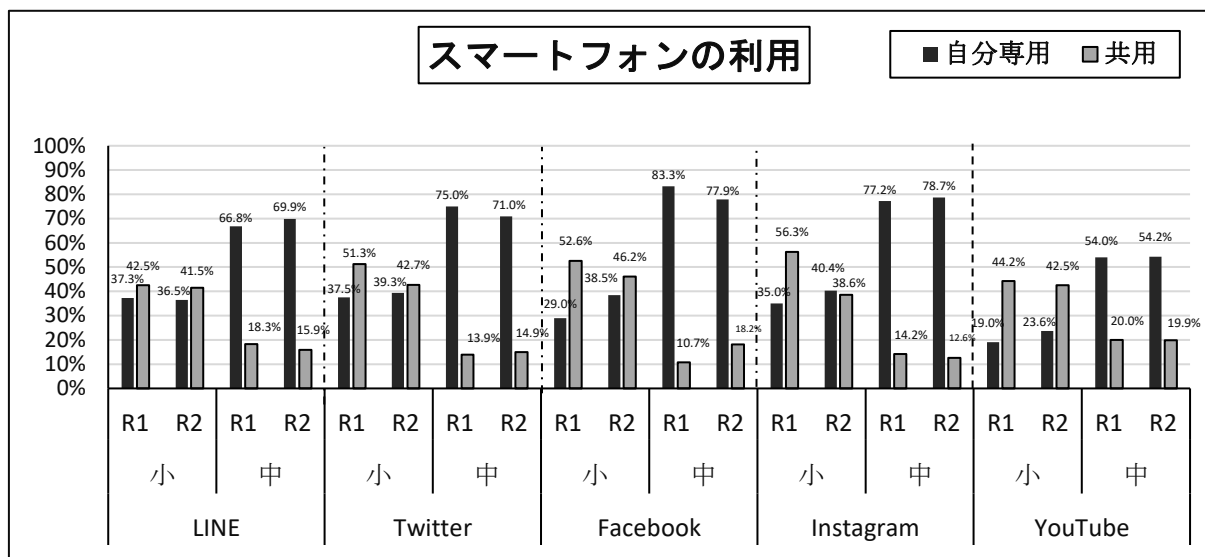


中学校を中心に女子が高く，中2女子が37.5%，中3女子は44.1%の利用である。



女子の割合が高く，中3女子は72.2%の利用である。

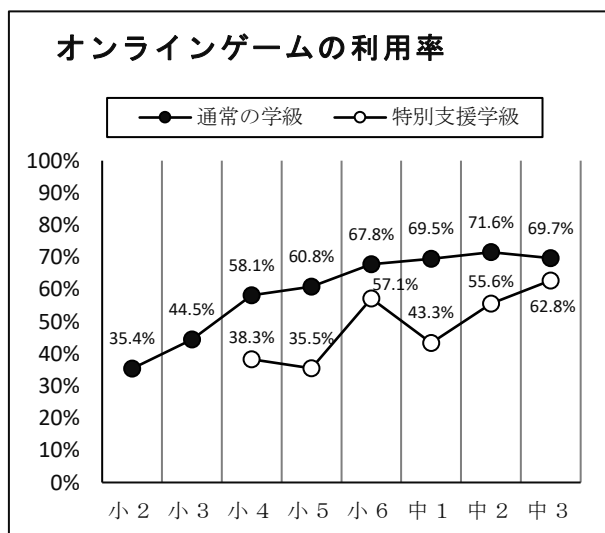
SNSでのスマートフォン利用 → 昨年よりも自分専用が増加



- 1 SNSを利用するときの主な端末として多くの児童生徒がスマートフォンを使っている実態が見られる。そこで、各サービスにおいて小中学校別によどのような使い方（自分専用、共用）をしているのかまとめてみた。（専用・共用の両方で使用している、無回答は除く）
- 2 小学校については、自分専用（所持）のスマートフォンを使っている割合が少なく、共用している割合が多い。しかし、Twitter、Facebook、Instagram、YouTubeは昨年よりも自分専用が増えている。
- 3 中学校については、すべてのサービスで自分専用（所持）のスマートフォンを使っている割合が共用に比べて高い。LINE、Instagram、YouTubeは昨年よりも自分専用が増加している。
- 4 SNSの利用規約では、LINEについては年齢制限が設けられていないが、ID検索は18才以上となっている。Twitter、Facebook、Instagram、YouTubeは13才以上が利用可能となっている。ただし、Twitterのiosアプリには2017年3月から17才以上という年齢制限が加わっている。このことから、SNSは小学生等、利用年齢に達していない時の利用は控え、もしどうしてもする必要がある場合には、「保護者といっしょに」ということを徹底する必要がある。

⑬ オンラインゲームの利用状況

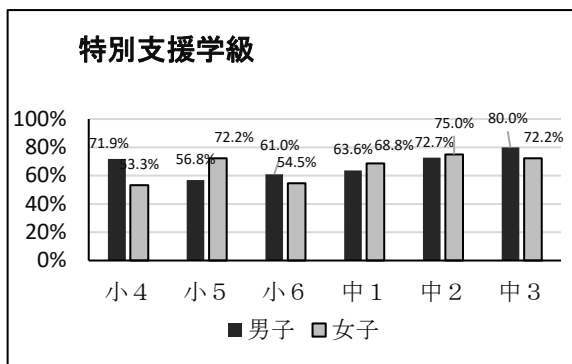
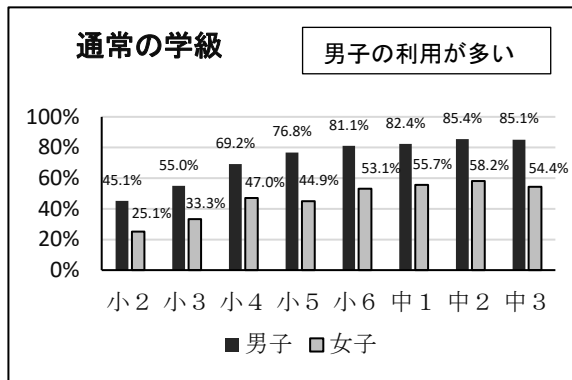
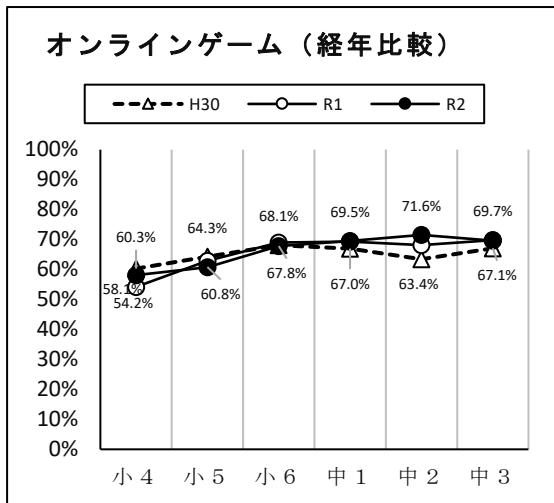
Q7 あなたは、オンラインゲーム（インターネットにつないでプレイするゲーム）を利用していますか。



- 1 左のグラフは、通常の学級と特別支援学級のオンラインゲームの利用率を表したものである。
- 2 通常の学級では、学年が進むと増加しているが、小6から中3まで67.8%~71.6%にあり、同じような割合にある。また、次頁のグラフのとおり、男女差が顕著で中2男子が85.4%、女子が58.2%のように差が大きい。
- 3 特別支援学級では、小6が57.1%、中3が62.8%である。また、次頁のグラフのとおり、中3男子80.0%が最高値である。

右のグラフは、通常の学級、特別支援学級の男女別データである。

下のグラフは通常の学級の3年間のデータを比較したものである。令和2年度は中1から中3の利用率が増加している。

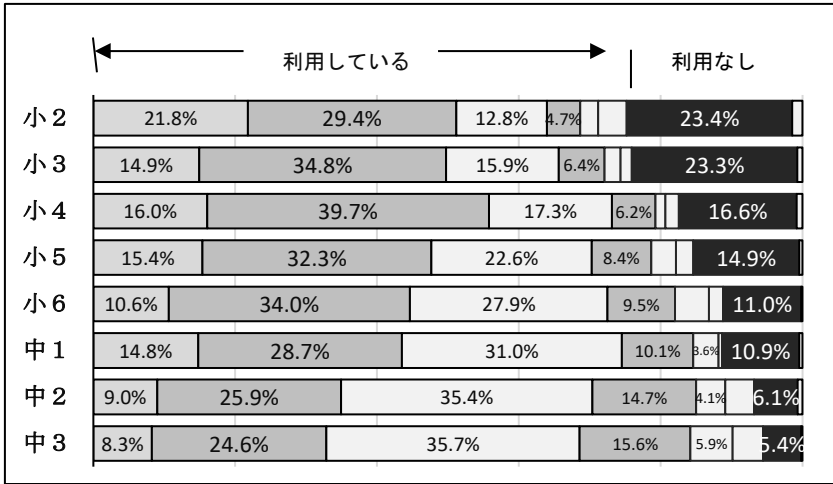


オンラインゲームで注意したいこと（家庭にお願いしたいこと）

- (1) 年齢や性別を偽って「友だちになろう」などと声をかけ、子どもに接触しようとするプレイヤーもいる。見知らぬ人とのやり取りが、犯罪被害やトラブルのきっかけになることもあり得る。見知らぬ人からの友人申請を受け入れたり、メッセージに返信したりしないことを一緒に話し合っておくことが大切である。
- (2) オンラインゲームでは、保護者のクレジットカードを無断使用したことによる未成年者の高額課金に注意が必要である。主要なオンラインゲーム事業者は、利用者に応じて課金上限額を設ける仕組みを導入している。これが有効に機能するよう、初めてゲームを利用する際に保護者が責任をもって生年月日などの利用者情報を正しく登録し定期的に確認する必要がある。
- (3) 有害サイトへのアクセスや不適切なアプリの利用をブロックしてくれる「フィルタリング」は、子どもがゲームを利用する際にも不可欠である。ネットにつながる機器は必ず保護者が子どもの年齢に合わせて適切な設定（ペアレンタルコントロール機能、利用時間制限機能など）を行ってから利用させることが大切である。
- (4) 平成30年6月18日、世界保健機関（WHO）は、オンラインゲームなどのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」を新たな疾病として認定し、「国際疾病分類」に加えたと発表した。ゲーム依存にならないように、利用時間等のルールを家庭で決めることが必要であるが、保護者が一方的に決めるのではなく、親子で話し合って決めることが大切である。

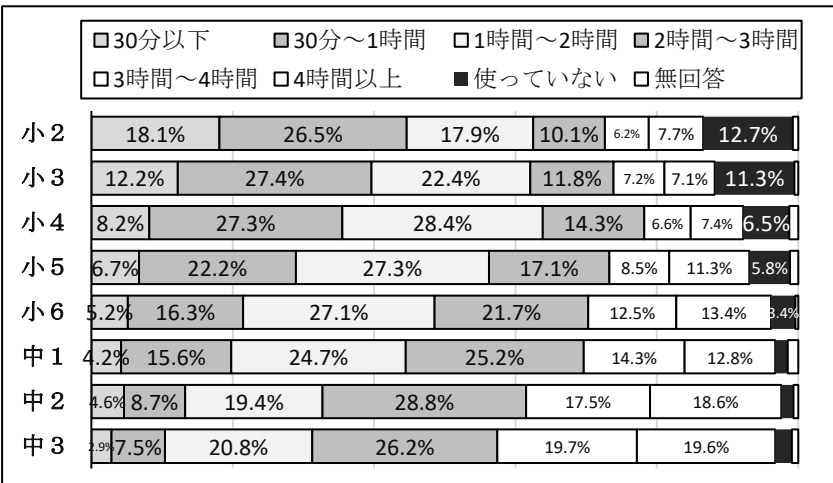
(3) 情報機器の利用時間

Q9 あなたは、ふだん学校がある日は、どのくらいの時間、情報機器を利用していますか。また、休日はどのくらいの時間ですか。



平日利用時間

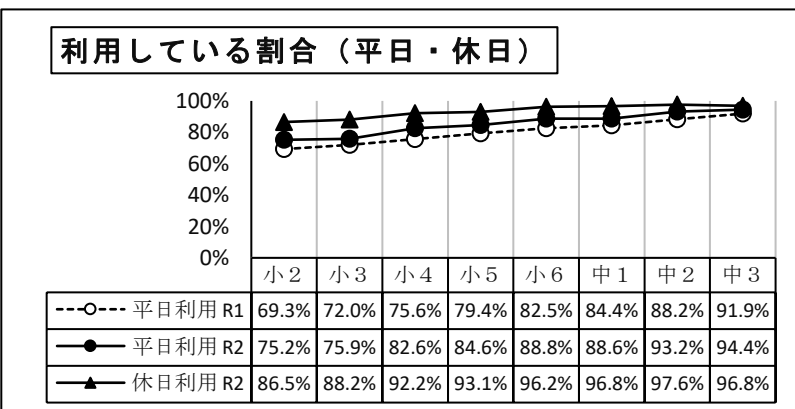
	3～4 時間	4 時間以上
小2	2.6%	4.0%
小3	2.3%	1.6%
小4	1.4%	1.9%
小5	3.5%	2.4%
小6	4.8%	2.0%
中1	3.6%	0.5%
中2	4.1%	4.1%
中3	5.9%	4.3%



休日利用時間

	3～4 時間	4 時間以上
小2	6.2%	7.7%
小3	7.2%	7.1%
小4	6.6%	7.4%
小5	8.5%	11.3%
小6	12.5%	13.4%
中1	14.3%	12.8%
中2	17.5%	18.6%
中3	19.7%	19.6%

- 1 上のグラフは平日利用時間、休日利用時間をまとめたものである。学年が進むごとにどちらも利用時間が増えている。利用していない割合は、休日が少なくなっている。
- 2 グラフ右の表は、3時間を越える長時間利用のデータである。休日利用では中1が27.1%、中2が36.1%、中3の39.3%が3時間以上利用している実態が見られる。
- 3 男女差については、3時間以上利用に関しては、どの学年でも男子の割合が高くなっている。
- 4 平日も休日も「1時間以下の利用」は小学校38.8%、中学校25.9%である。

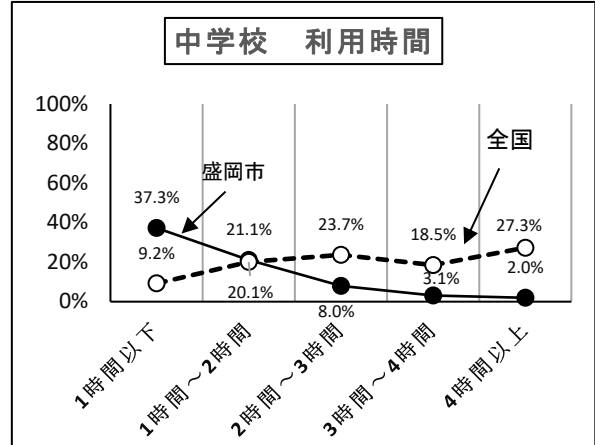
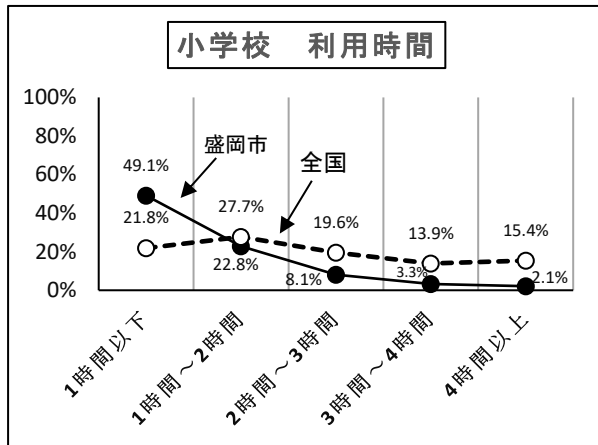


左のグラフは「利用している割合」をまとめたものである。平日の利用率は、昨年よりも小中ともに増加し、特に小4、小6が顕著である。休日に利用している割合は小2から85%を越えており、さらに小4からは90%以上と、多くの児童生徒が利用している。

① 利用時間（全国比較）



盛岡市は全国よりも利用時間が短い



- 1 平日の利用時間について、令和元年度の内閣府調査と比較したものである。
- 2 盛岡市は、小学校では1時間以下の利用が多く、1時間以上の割合は全国値よりも低い。また、中学校では2時間以上の割合が全国値よりも低くなっている。
- 3 2時間以上の割合を比べると、小学校では盛岡市が13.5%（全国48.9%）、中学校では盛岡市が13.1%（全国69.5%）と大きな差がある。

② 利用時間の実態

平日・休日ともに3時間以上利用している児童生徒

	平日・休日ともに3時間以上利用している児童生徒		人数	男子	女子	割合
	平日	休日				
小学校	4時間以上	4時間以上	60	40	20	2.0%
	3～4時間	4時間以上	79	53	26	2.6%
	3～4時間	3～4時間	16	10	6	0.5%
中学校	4時間以上	4時間以上	50	26	24	2.8%
	3～4時間	4時間以上	65	29	36	3.7%
	3～4時間	3～4時間	11	8	3	0.6%

平日、休日ともに4時間以上利用しているのは、小学校2.0%、中学校2.8%である。小学校は昨年度よりも0.7ポイント増加している。中学校は昨年度とほぼ変わらない。

平日利用せず、休日のみ利用している児童生徒・・・1時間以下多い

	1時間以下	1～2時間	2～3時間	3～4時間	4時間以上
小学校 n=573	76.7%	14.9%	3.8%	1.9%	2.4%
中学校 n=187	73.6%	15.0%	6.8%	2.3%	2.3%

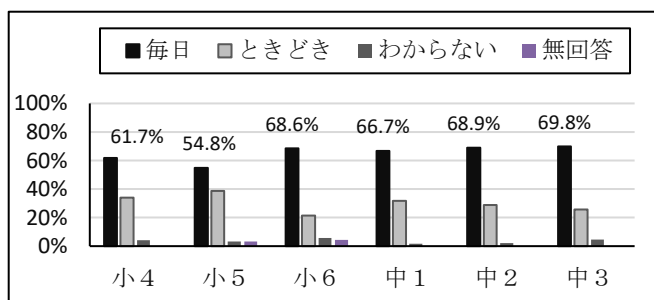
休日のみ利用している割合は、1時間以下が多く、ほかの時間帯は全体平均よりも少ない。

休日利用せず、平日のみ利用している児童生徒・・・長時間利用少ない

	1時間以下	1～2時間	2～3時間	3～4時間	4時間以上
小学校 n=179	98.1%	1.3%	0.0%	0.6%	0.0%
中学校 n=44	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

平日のみ利用している割合は、1時間以下が極めて多く、長時間利用が少ない。

<Q4 特別支援学級対象> あなたは、情報機器をどのくらい利用していますか。



- 1 左のグラフは、特別支援学級の利用頻度を表している。
- 2 「毎日利用している」のは小学校では約60%前後にあり、中学校では65%以上となっている。どの学年でも毎日の利用が多い。

(4) 情報機器利用の影

① 利用上の問題（トラブル等）

Q10 あなたは、この1年間に、情報機器を利用して、次のようなことがありましたか。あてはまるものすべてを選んでください。また、「シ その他、トラブルや困ったことがあった」を選んだ場合は、内容をかんたんに書いてください。

- ア 勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりした
- イ 家庭学習の時間が少なくなつた
- ウ 学校の成績が下がつた
- エ 視力が低下した
- オ 夜9時をすぎても利用していることがある
- カ 自分の個人情報（名前、顔写真、メールアドレスなど）をSNSなどにのせたことがある
- キ 悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込まれたりしたことがある
- ク 他人をきずつけるような書き込みをしたことがある
- ケ ネット上で新しい知り合いができた
- コ ネット上で知り合った人と会つたことがある
- サ 自分の画像（写真）を送つたことがある
- シ その他、トラブルや困つたことがあつた

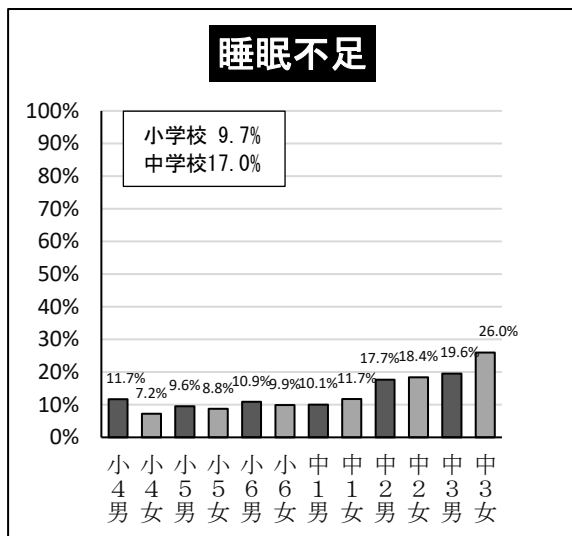
	<選択肢>一部要約	小4	小5	小6	中1	中2	中3
ア	睡眠不足になつた	9.5%	9.2%	10.4%	10.9%	18.1%	22.8%
イ	家庭学習時間が少なくなつた	5.0%	6.4%	8.7%	10.6%	20.4%	23.5%
ウ	学校の成績が下がつた	3.0%	1.8%	3.6%	4.4%	11.6%	12.6%
エ	視力が低下した	19.9%	20.6%	26.3%	26.0%	27.3%	28.2%
オ	夜9時をすぎても利用している	19.2%	25.0%	30.9%	39.4%	48.9%	59.2%
カ	個人情報をSNSに載せたことがある	1.1%	0.5%	1.1%	2.6%	4.3%	5.6%
キ	悪口や嫌がらせがあつた	1.7%	2.9%	2.6%	1.8%	2.0%	2.9%
ク	他人をきずつける書き込みをした	0.3%	0.2%	0.6%	0.3%	0.5%	0.7%
ケ	ネット上で新しい知り合いができた	5.2%	7.2%	12.5%	11.9%	15.3%	21.4%
コ	ネットで知り合った人と会つたことがある	1.3%	1.7%	2.5%	1.1%	1.7%	3.2%
サ	自分の画像（写真）を送つたことがある	2.6%	1.7%	3.9%	3.9%	3.1%	6.5%
シ	その他、トラブルや困つたことがあつた	1.6%	1.6%	3.4%	1.8%	0.9%	1.8%

	小学校 n=66	中学校 n=26
1	ゲームでのトラブル、嫌がらせがあつた	チェーンメール、迷惑メールがあつた
2	ウィルスに感染した	アカウントが使えなくなつた
3	友だちに勝手に動画を撮られた	住所と写真を送れと言われた
4	知らない人からメールがきた	友達とけんかになつた
5	ゲームで課金された	友だちに写真を勝手に送られた
6	勝手に顔写真を載せられた	変なサイトにつながつた

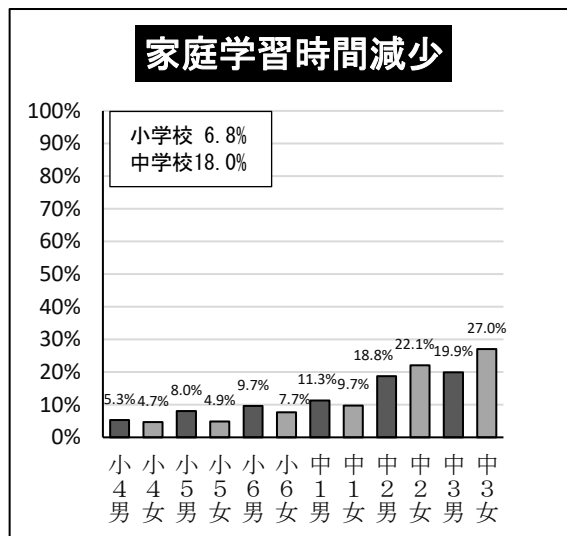
- 低年齢からの早期のインターネット利用、サービス・アプリケーションの多様化などにより様々なトラブル被害にあふ児童生徒が増加傾向にあることが報道されている。このことは盛岡市においても同様に懸念される課題であり、常に実態を把握しておく必要がある。
- トラブル等の原因は複雑化しているが、スマートフォンやゲーム機等の普及により保護者の目が届かないことや、面識のない利用者同士が交流するサイトにアクセスしやすいことなども原因の一つと考えられる。
- 「睡眠不足」「家庭学習時間減少」「成績低下」「視力低下」では、学年が上がるとともに割合がすべて高くなっている。

② 通常の学級（小4～中3）の児童生徒の利用上の問題（トラブル等）

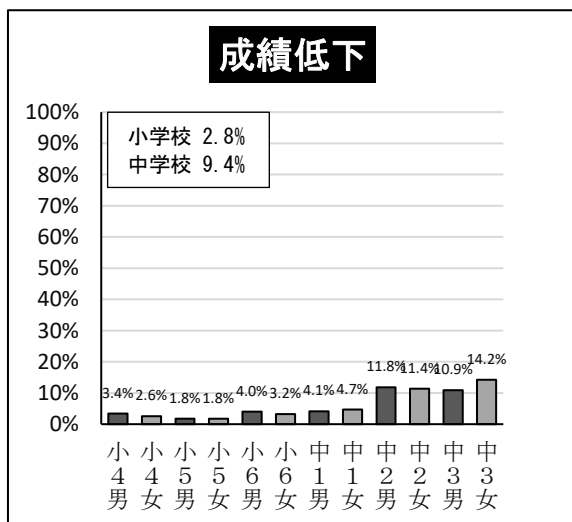
男女別データ



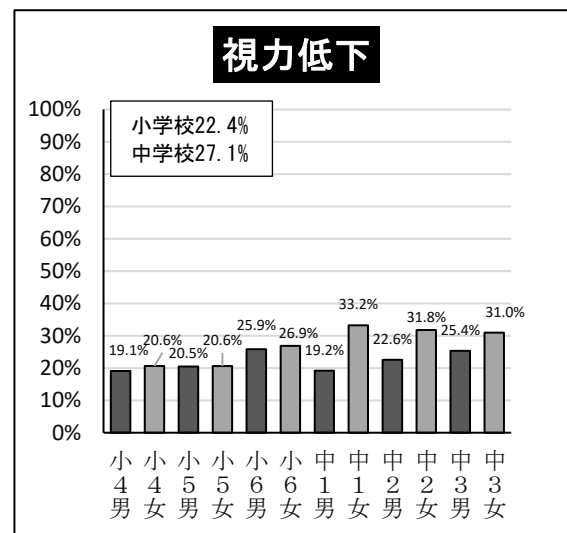
「勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりした」のは、592人(12.4%)で小学校292人(9.7%)，中学校300人(17.0%)である。昨年よりも0.7ポイント増加している。長時間利用との相関があり、学年が上がると増加傾向にある。特に中3女子が26.0%と割合が高くなっている。



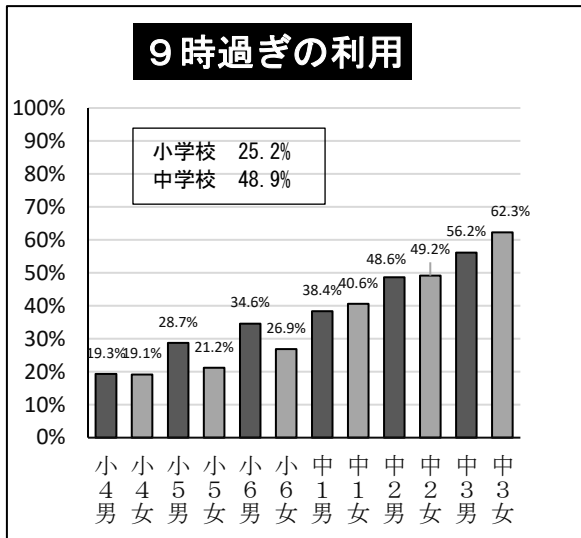
「家庭学習の時間が少なくなった」のは、520人(10.9%)で、小学校204人(6.8%)，中学校316人(18.0%)である。昨年よりも1.1ポイント増加している。長時間利用による影響が大きく、中3女子が27.0%、中2女子が22.1%と中1よりも10ポイント以上高くなっている。小学校では男子が多くなっている。



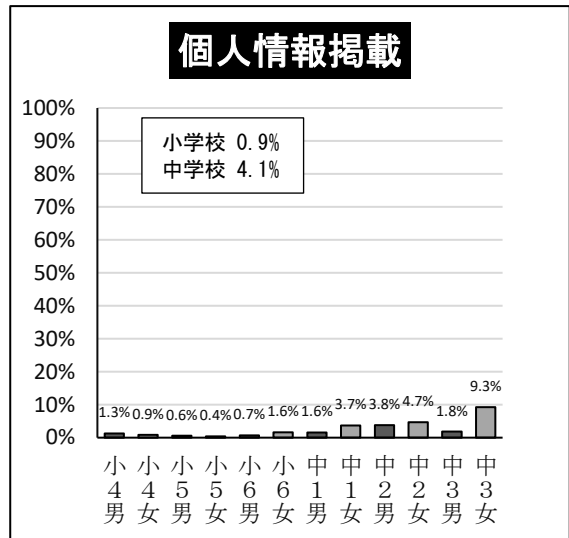
「学校の成績が下がった」と回答している児童生徒は、249人(5.2%)で小学校84人(2.8%)，中学校165人(9.4%)である。中3女子の14.2%、中2男子の11.8%が高くなっている。SNS利用率が小学校76.0%、中学校88.7%であり、YouTube、LINEの利用が多い。長時間利用の実態も明らかで、休日の3時間以上が小学校21.1%、中学校34.0%となっている。



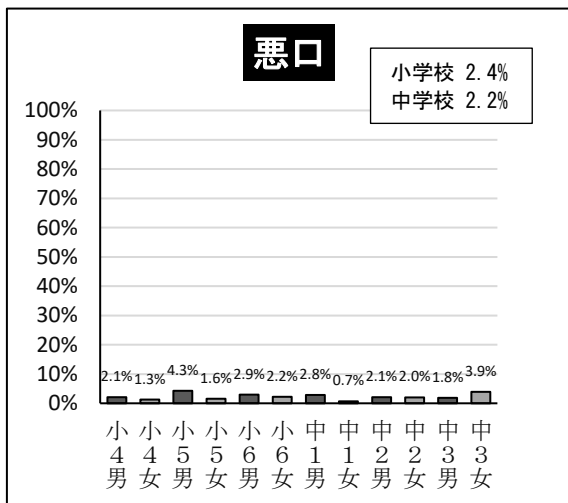
「視力が低下した」と回答している児童生徒は、1150人(24.1%)で小学校673人(22.4%)，中学校477人(27.1%)である。ほとんどの学年が20%を越えており、特に中1女子の33.2%が最高値となっている。昨年度(23.7%)より0.4ポイント増加している。



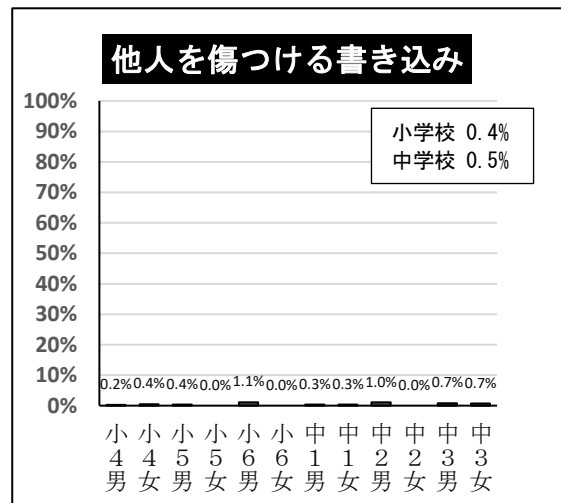
「夜9時をすぎても利用していることがある」のは、1620人(34.0%)で小学校760人(25.2%)、中学校860人(48.9%)である。学年が進むと増加しており、小学校は男子の割合が高くなっている。中学校は中3女子の62.3%が最高値でどの学年も女子が高くなっている。小中ともに「睡眠不足」「家庭学習低下」「成績低下」に関しては全体平均よりも割合が高くなっており、相関が明らかである。



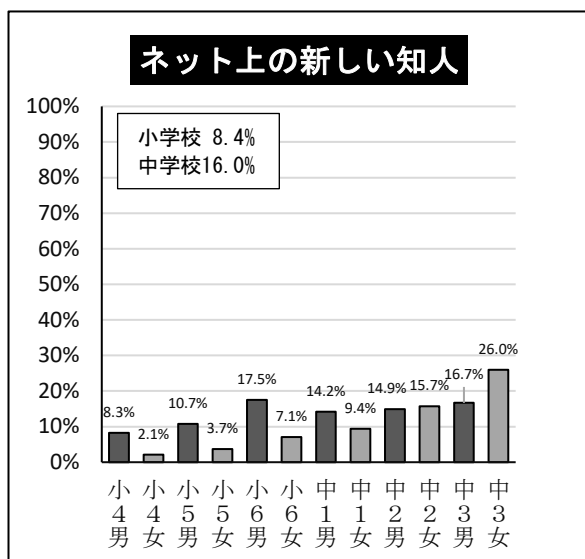
「自分の個人情報（名前、顔写真、メールアドレスなど）をSNSなどにのせたことがある」のは、99人(2.1%)で小学校27人(0.9%)、中学校72人(4.1%)である。昨年よりも0.4ポイント増加している。中学校ではすべての学年で女子が多く、中3女子が9.3%と最も高い割合である。SNS利用率は94.3%であり、ティックトック、LINEの利用が多い。



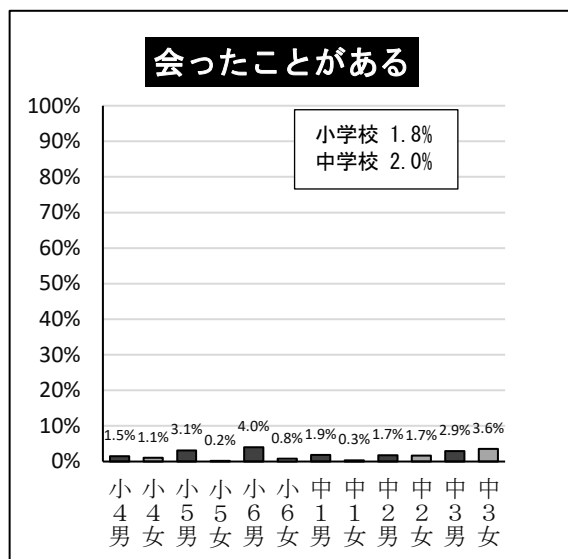
「悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込まれたりしたことがある」のは、112人(2.3%)で小学校73人(2.4%)、中学校39人(2.2%)である。昨年よりも0.5ポイント増加している。小5男子の4.3%が最も高く、小学校男子は全員がオンラインゲームをしている。中学校では全員がSNSを利用し、特にLINEが多い。



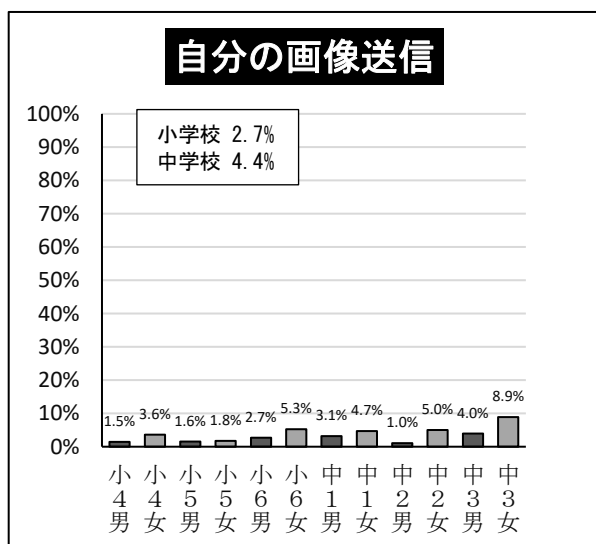
「他人をきずつけるような書き込みをしたことがある」のは、20人(0.4%)で小学校11人(0.4%)、中学校9人(0.5%)である。男女別では男子15人、女子5人である。小6男子が1.1%(6人)で最も割合が高い。全員がSNS、オンラインゲームをしている。誰が見ても問題ない内容かどうかを考えてから情報発信すべきことを指導する必要がある。



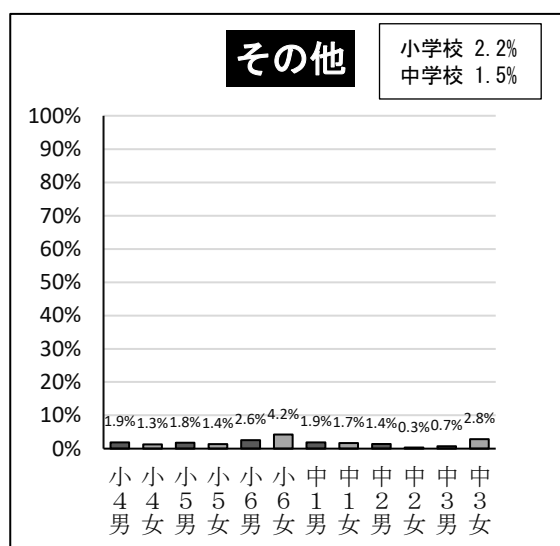
「ネット上で新しい知り合いができた」は、536人(11.2%)で小学校254人(8.4%)、中学校282人(16.0%)である。小4から中1までは男子が多いが、中2、中3は女子が多くなっていて、中3女子は26.0%にも上っている。



「ネットで知り合った人と会ったことがある」は、90人(1.9%)で男子64人、女子26人である。小学校55人(1.8%)、中学校35人(2.0%)であり、昨年よりも0.4ポイント増加(小学校17人増、中学校3人増)している。男子はゲームアプリかLINE、女子はLINEの利用が高い。



「自分の画像(写真)を送ったことがある」は、160人(3.4%)で男子54人、女子106人である。小学校82人(2.7%)、中学校78人(4.4%)であり、中学校女子の割合が多い。LINEの利用が高いが、ティックトックなども多い。スマートフォン等、自分専用の機器を利用していることも明らかである。



「その他のトラブル等」については、92人(1.9%)で、小学校66人(2.2%)、中学校26人(1.5%)が回答している。小学校では男子はゲーム内でのトラブルや嫌がらせ、女子は知らない人からのメール、中学校では自分の写真を送られたこと等があげられている。

③ 経年比較

睡眠不足		小学校	中学校	小中全体
	H30	9.2%	20.3%	13.3%
	R1	8.5%	17.1%	11.7%
	R2	9.7%	17.0%	12.4%

増加 減少 増加

学習時間 減少		小学校	中学校	小中全体
	H30	6.5%	19.4%	11.3%
	R1	5.7%	16.8%	9.8%
	R2	6.8%	18.0%	10.9%

増加 増加 増加

視力低下		小学校	中学校	小中全体
	H30	23.7%	28.8%	25.6%
	R1	21.9%	26.6%	23.7%
	R2	22.4%	27.1%	24.1%

増加 増加 増加

個人情報 掲載		小学校	中学校	小中全体
	H30	0.7%	3.3%	1.6%
	R1	0.8%	3.1%	1.7%
	R2	0.9%	4.1%	2.1%

増加 増加 増加

悪口		小学校	中学校	小中全体
	H30	2.6%	2.8%	2.5%
	R1	1.9%	1.6%	1.8%
	R2	2.4%	2.2%	2.3%

増加 増加 増加

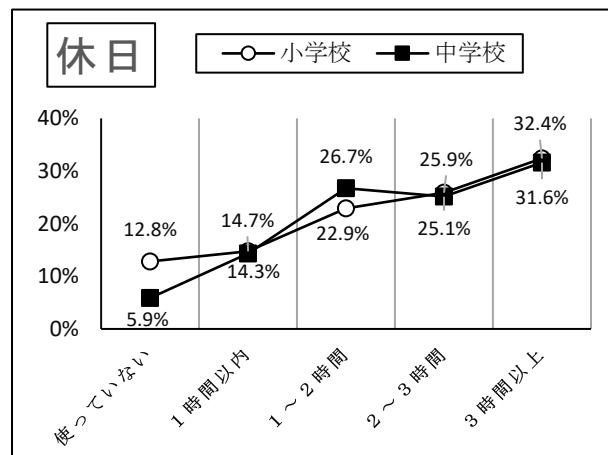
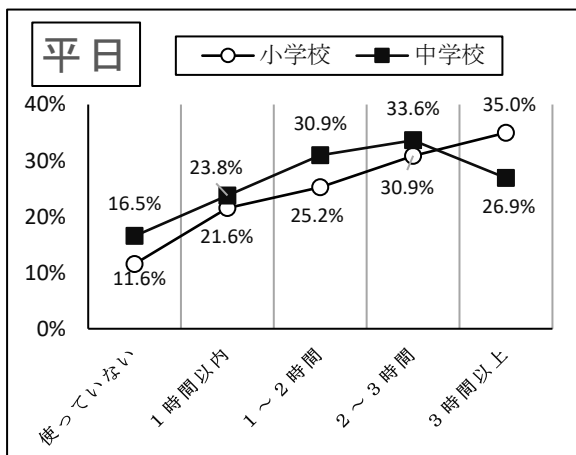
平成30年度より減少しているが、昨年度に比べると増加傾向にある。

④ 特に指導すべき課題

視力低下 ネットで知り合った人と会った 個人情報掲載 画像送信

視力低下の割合がどの学年も多い。利用時間との関連が見られる

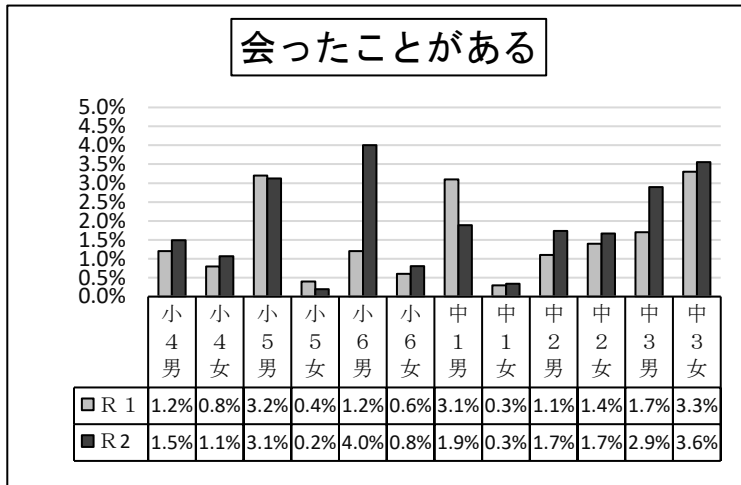
グラフはQ9の利用時間帯ごとに、Q10で「視力低下」を回答した割合を示したものである。



- 1 小中学校ともに利用時間が増えると視力低下を訴える児童生徒の割合も高くなっている。
- 2 平日の利用について、小学校では3時間以上利用の児童が35.0%、中学校では2～3時間利用の生徒が33.6%と最も高くなっている。また、休日の利用についても、同様の傾向にある。

「ネットで知り合った人と会ったことがある」の回答が増加している

昨年の70人(1.5%) ➡ 90人(1.9%)に増加

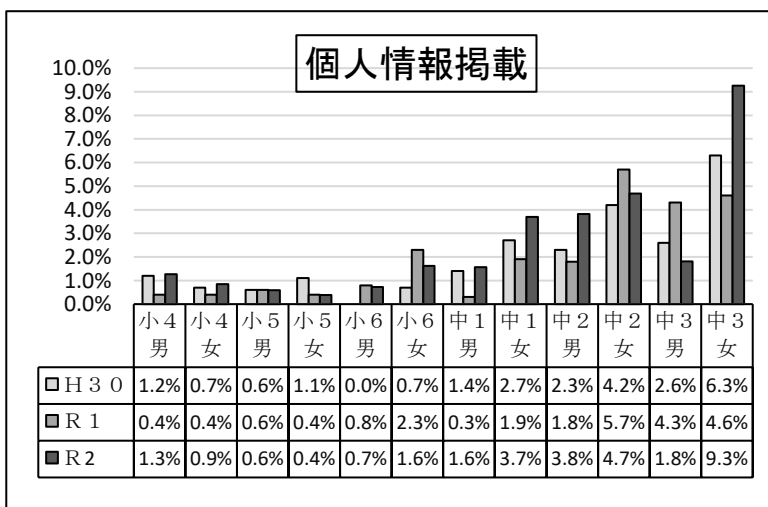


会ったことがあると回答している児童生徒は以下のとおりである。
(令和2年度調査)

	男子	女子	計(人)
小4	7	5	12
小5	16	1	17
小6	22	4	26
中1	6	1	7
中2	5	5	10
中3	8	10	18
	64	26	90

- 会ったことがあると回答している児童生徒は、ルールに対する考え方に課題がある。
 - Q3の学校や地域のルールやきまりについては、「そう思う」「少し思う」(必要という考え)の割合が68.9%で全体平均82.8%よりも13.9ポイント低くなっている。
 - Q13の家庭でのルールについては、「ルールがあり、守っている」の割合が54.4%で全体平均70.2%よりも15.8ポイント低くなっている。
- ネットを悪用している人、身分を偽っている人など、ネット上には危険な人がたくさん存在していること、特に小中学生は判断力や責任能力も低いこと等から、絶対に直接会ってはいけないことを指導する必要がある。また、家庭に対しては、日ごろから善悪の判断や世の中の犯罪の例などをよく話をしていただくように繰り返しお願いすることが必要である。

個人情報掲載が続いている 昨年度(1.7%) → 今年度(2.1%)



個人情報掲載に関しては、例年大きな課題として提言してきた。

過去のデータと比較して、特に、男女別データでは中3女子が9.3%と大幅に増加している。

また、中1男子、中1女子、中2男子も増加傾向にある。

- 個人を特定する内容をインターネット上に掲載することの危険性について理解させ、小中学生にとって本当に必要なものなのか考えさせるなど、さらに改善を図ることが必要である。
- 家庭に対しては、情報機器を使ってどんなことをしているのか、何を見ているのか関心をもって子どもたちを見守ってほしいことをお願いすることが必要である。

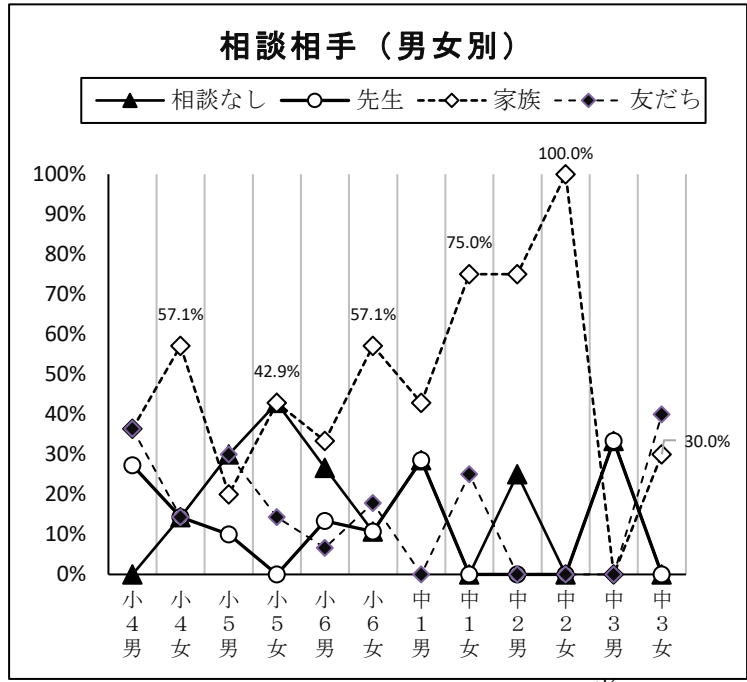
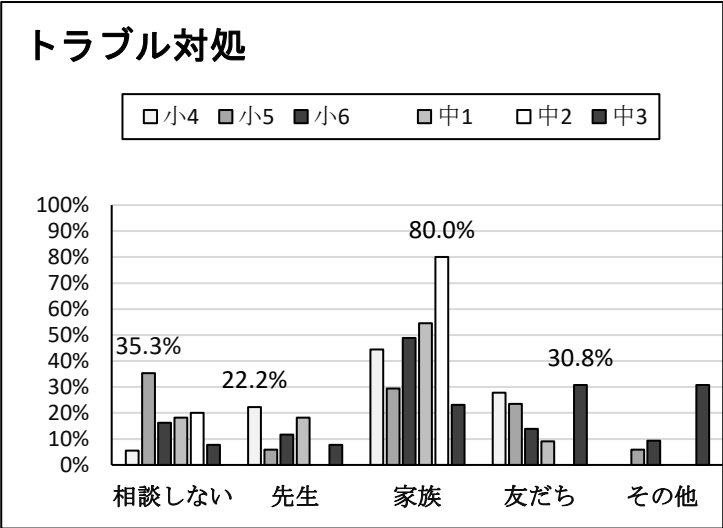
自分の画像（写真）を送ったことがある 昨年度（3.5%）→ 今年度（3.4%）

- 1 自画撮り被害のほとんどは児童生徒と言われている。優しい言葉で油断を誘い、信用させ、個人情報や写真を入手して「ネットにばらまく」「学校に知らせる」などと脅す手口が多い。
- 2 文や写真は偽装可能であること、送ってしまえば取り戻せないことを指導するとともに、直接「写真をやり取りしない」「秘密を話さない」「自分だけは大丈夫と思わない」等、家庭とも連携しながら指導する必要がある。

⑤ トラブル等発生時の対処方法

Q11 トラブルや困ったことがあった人だけが答えてください。あなたは、情報機器を利用してトラブルや困ったことがあったとき、どのようにしましたか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。

ア 相談しなかった イ 学校の先生に相談した ウ 家族に相談した
 エ 友だちに相談した オ その他



- 1 「トラブルや困ったことがあった」と回答しているのは、小学校66人（2.2%） 中学校が26人（1.5%）計92人（1.9%）である。
- 2 グラフは回答した92人を基数とした割合であり、相談相手として最も多いのは「家族」で中2の80.0%が高い割合にある。
- 3 「友だちに相談した」は中3になると増えている。どの学年も「学校の先生」は少ない割合である。
- 4 その他では、自分で対処したという記述が多い。
- 5 左下のグラフは男女別データである。「相談しなかった」と回答しているのは男子が多くなっている。
- 6 令和元年度の調査と比べて（グラフにはないが）、「相談しなかった」のは小学校が32.7%→17.9% 中学校が29.1%→13.8%と減少している。「学校の先生に相談した」は小学校が4.9%→12.8%、中学校が5.7%→10.3%と増加している。「家族に相談した」は小学校が47.8%→43.6%と減少し、中学校は38.3%→44.8%に増加している。
- 7 学校と家庭が連携し、児童生徒が困った時にいつでも相談できるような環境づくりが重要である。

⑥ 依存傾向を把握する調査

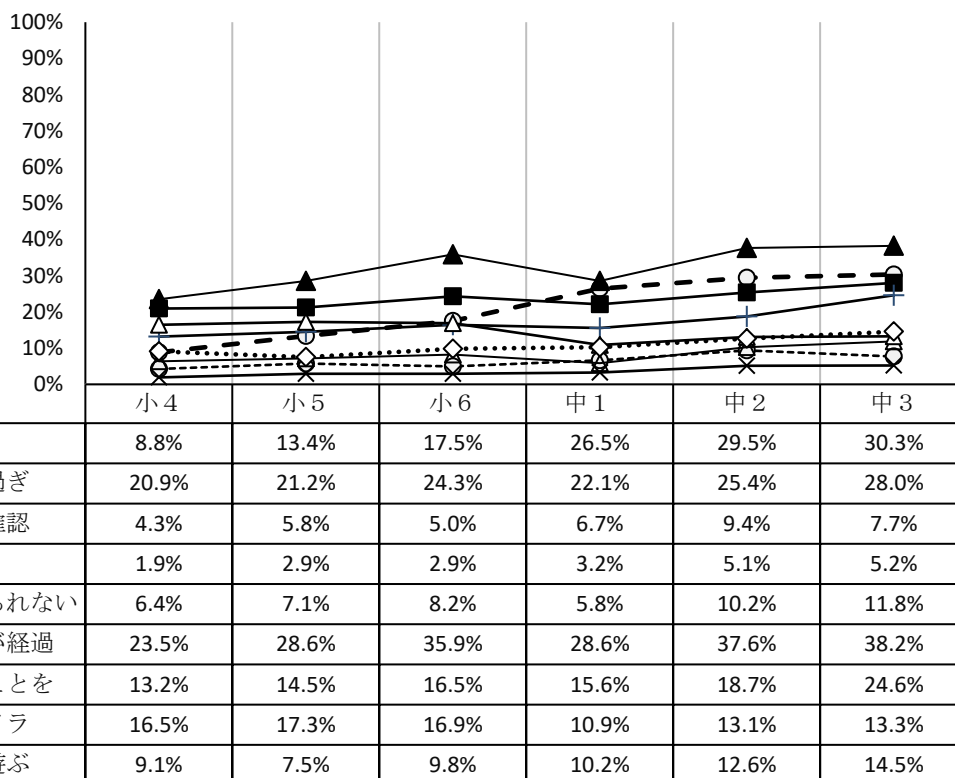
Q12 あなたは、情報機器を利用して、ア～ケのようなことがありましたか。（あてはまるものすべて回答）

児童生徒の依存傾向を把握するために、日本教育情報化振興会のネット依存判別指標、厚生労働省調査等を参考に9項目を設定した。また、専門家が分類した3つの依存状態について関係する項目を○で示している。

- A つながり依存（メールやSNSで四六時中メッセージを交換していなければ我慢できなくなる状態）
- B ゲーム依存（ネット対戦ゲームやSNSに付随しているゲームなどにはまっている状態）
- C コンテンツ依存（動画投稿サイトなどを対象にしたネットサーフィンの度が過ぎる状態）

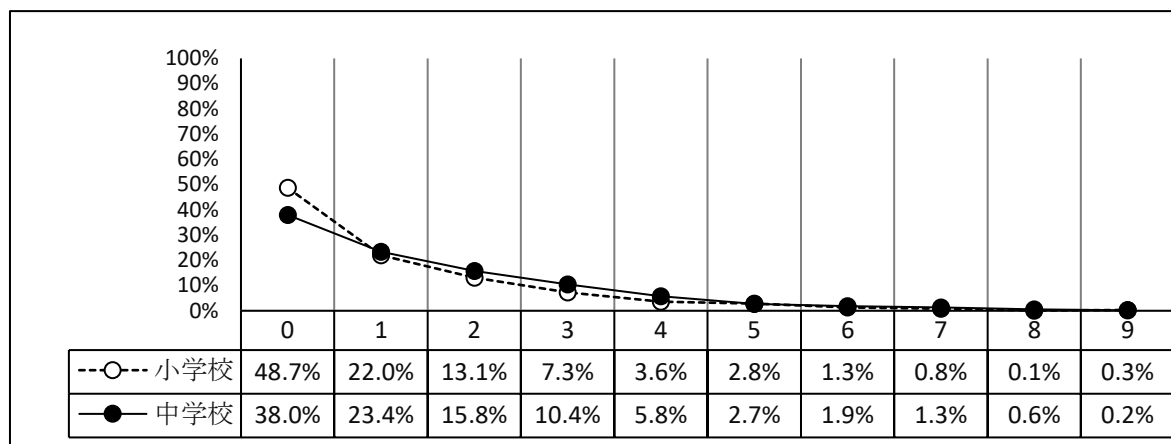
	ネット依存識別指標	A	B	C	小学校	中学校
ア	友だちからのメッセージにはすぐに返信する	○			13.4%	28.7%
イ	よく「使い過ぎ」と注意される	○	○	○	22.2%	25.1%
ウ	友だちからのメッセージが気がかりで常に確認している	○			5.0%	7.9%
エ	ネットができないと不安で落ち着かない	○	○	○	2.6%	4.5%
オ	他にやるべきことがあってもやめられない		○	○	7.3%	9.2%
カ	気がつくとなかなり時間がたっている	○	○	○	29.5%	34.7%
キ	嫌なことを忘れるために利用している	○	○	○	14.8%	19.5%
ク	邪魔されるとイライラすることがある	○	○	○	16.9%	12.4%
ケ	外で遊ぶことよりもネットを楽しみたい		○	○	8.8%	12.4%

依存状態



- 1 小中学校に共通しているのは、「よく使い過ぎと注意される」「気がつくとかなり時間がたっている」の割合が高くなっていることである。また、中学校では、「友だちからのメッセージにはすぐに返信する」が小学校の2倍以上になっている。
- 2 学年別では、割合の幅が大きいものもいくつか見られるが、「友達からのメッセージが気になりで常に確認している」のように割合の幅が小さいものもある。
- 3 指標ごとに最も割合が高くなっている学年は、中3が多くなっている。

➡ 下のグラフは、ネット依存識別指標（9項目）の回答数をまとめたものである。



	依存傾向（低）	依存傾向（中）	依存傾向（高）
小学校	83.8%	10.9%	5.3%
中学校	70.0%	16.2%	6.7%

- 1 回答数から0～2項目は「依存傾向（低）」、3～4項目を「依存傾向（中）」、5項目以上を「依存傾向（高）」というキーワードをつけ、利用状態を3つに区分した。
- 2 その結果、小学校では「依存傾向（低）」は83.8%、中学校では70.0%、「依存傾向（中）」は小学校が10.9%、中学校では16.2%、「依存傾向（高）」は小学校が5.3%、中学校では6.7%と考えられる。
- 3 厚生労働省や他自治体の調査等を参考にしてみても、同様の内容で5項目以上（「依存傾向（高）」）がネット依存の疑いがあると考えられている。
- 4 児童生徒の依存傾向の程度を把握することは多様な問題に対応する上でも有益であり、個に応じた早期対応や集団・個別指導につなげることが可能である。

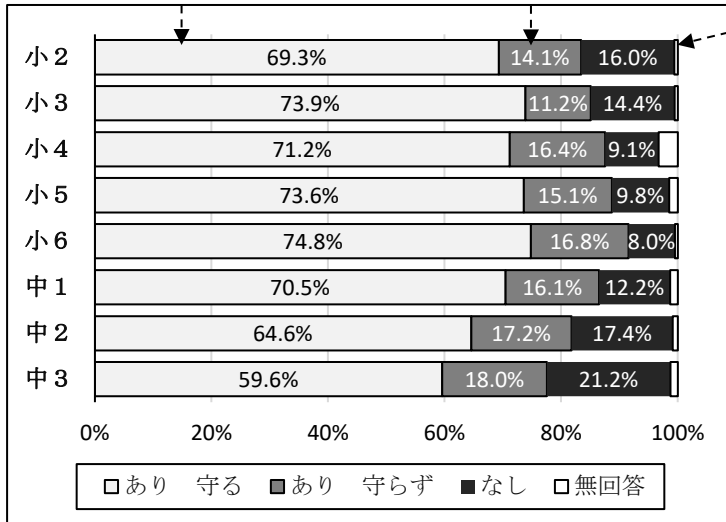
クロス集計から見たこと

- 1 「依存傾向（高）」に該当するのは、小学校166人、中学校120人の合計286人である。家庭のルールについては「あっても守っていない」「ルールがない」と回答している割合が68.0%と全体平均28.2%を大きく上回っている。
また、長時間利用の実態も見られ、2時間以上の利用が小学校では平日が44.0%、中学校が40.0%である。
- 2 「友だちからのメッセージにはすぐに返信する」「友だちからのメッセージが気になりで常に確認している」を回答したものはLINEを利用している割合が高く、特に中学校は男子が87.0%、女子は94.4%となっている。
- 3 9項目ごとに、Q10利用上の問題（トラブル等）の回答を調べると、特に「睡眠不足」「家庭学習時間不足」「成績低下」「視力低下」「9過ぎの利用」が全体平均よりもかなり高い割合を示している。たとえば、「ネットができないと不安で落ち着かない」と回答したものは、中学校では「成績低下」が全体平均の5倍の割合になっている。

(5) 家庭との連携 (家庭のルール, フィルタリング)

Q13 情報機器の使い方やインターネット利用について、あなたの家庭ではルールがありますか。また、守っていますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ルールがあり、守っている イ ルールはあるが、あまり守っていない ウ ルールがない



1 通常の学級では、「ルールがあり、守っている」と回答している児童生徒は、小2が69.3%であり、小3が73.9%と最高値になり、中3になると59.6%まで低下している。

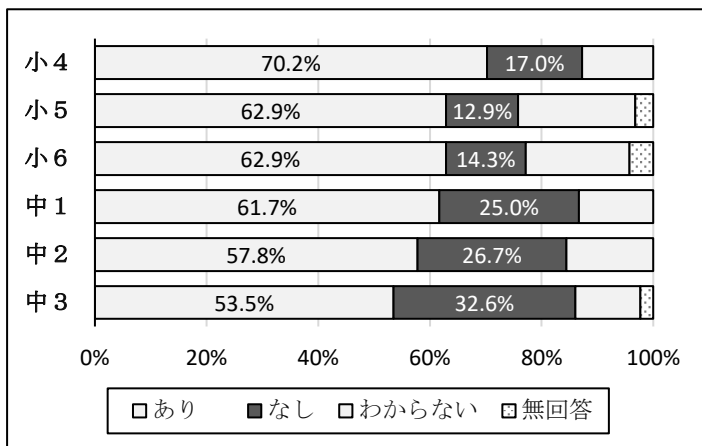
小中別では、小学校73.3%、中学校65.1%である。

2 「ルールがない」と回答している割合は、小2、中2、中3が高くなっている。

3 「ルールはあるが、あまり守っていない」については、中3の18.0%、中2の17.2%が高い割合である。

Q7 <特別支援学級対象>

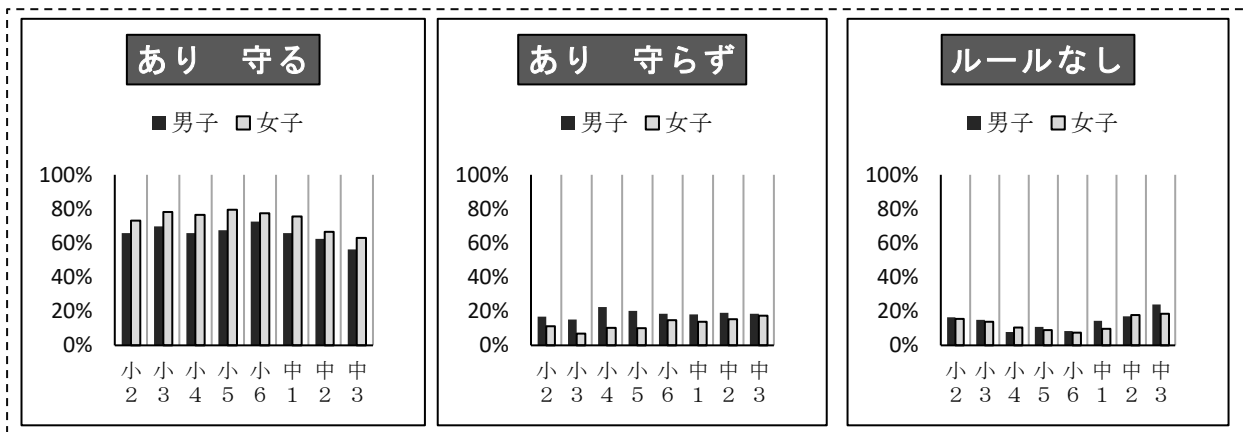
インターネットのつかいかたなど、あなたのおうちでは、きまりやルールがありますか。



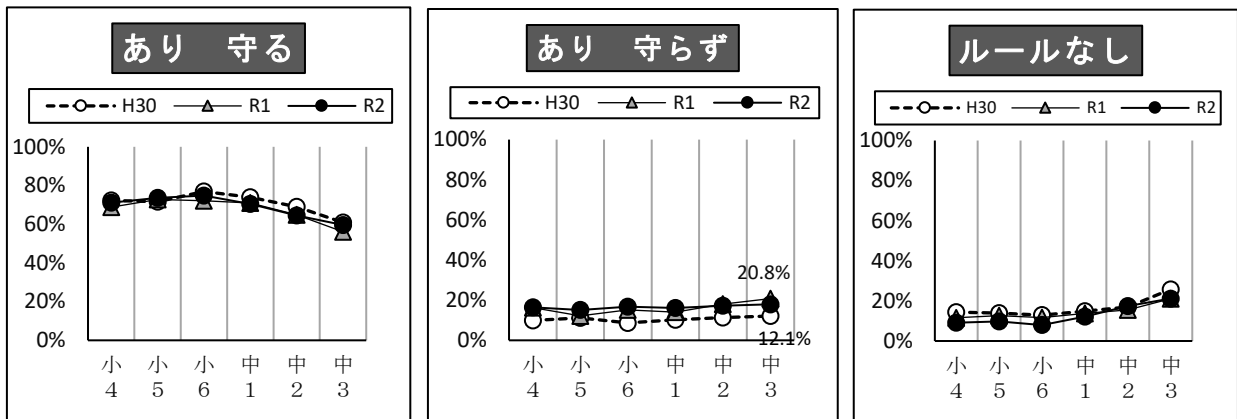
特別支援学級では、ルールの「あり」「なし」「わからない」の3つについて、グラフのとおりである。「あり」は小4が70.2%で最高値となり、中3になると53.5%まで低下している。

下記の3つのグラフで男女を比べた場合、「ルールがあって守っている」のは女子が高く、「あっても守らない」のは男子が多くなっている。しかし、中3は女子がやや多くなっている。「ルールなし」は、小学校では男女差が少ない

通常の学級 (男女別)

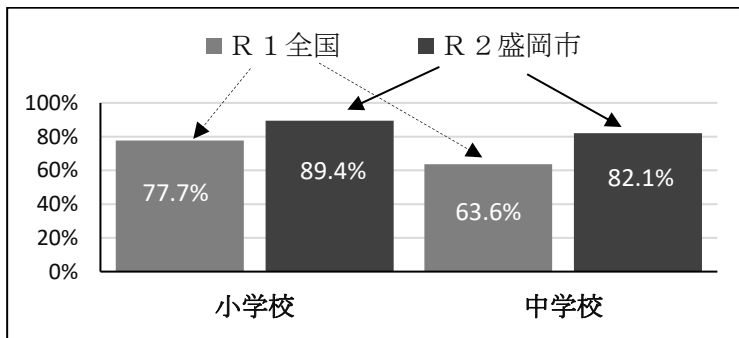


経年比較 → 家庭でルールを決めても守っていない児童生徒が増加傾向



上のグラフは経年比較したものである。家庭でルールを決めている割合は増えているが、守っていない割合は小4から中1において高くなっている。

全国比較 → 家庭でルールを決めている割合は、盛岡市が上回っている



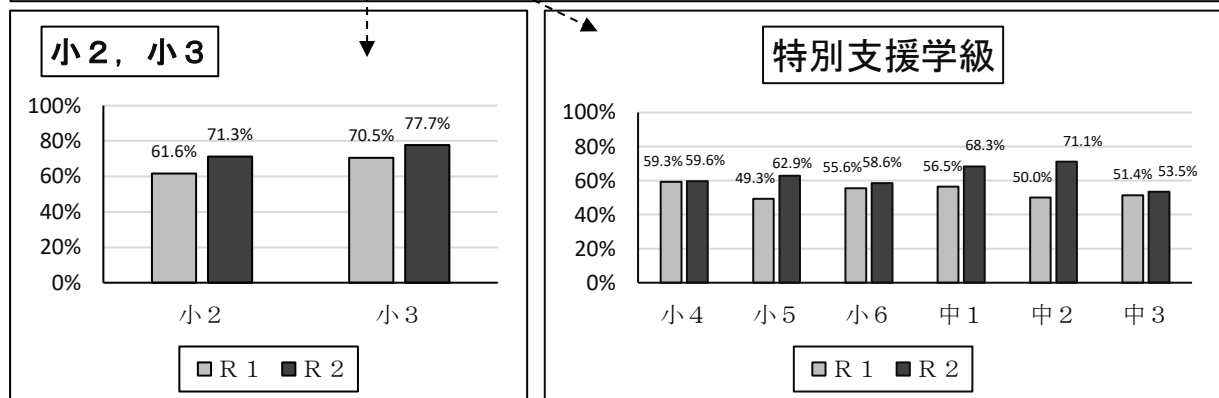
内閣府調査（全国R1）と比べて、盛岡市は、小学校（小4～小6）が11.7ポイント、中学校が18.5ポイント高くなっている。家庭でルールを決めている割合は、盛岡市が全国を上回っている。

＜Q11 小2，小3対象，Q8 特別支援学級対象＞

情報機器を利用するときのルールについて、あなたは、おうちの人とはなしあいをしましたか。

ア はい

イ いいえ

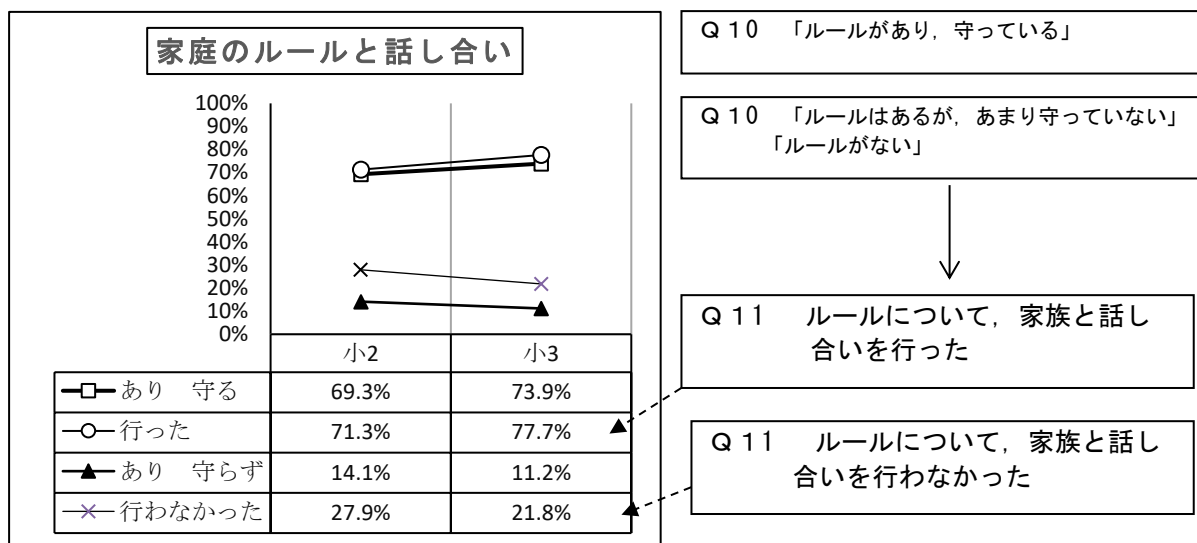


- 1 上のグラフは、家庭のルールについて、家族と話し合った割合について、2年間のデータをまとめたものである。
- 2 通常の学級では、話し合いを行った割合は小2が71.3%で9.7ポイント増加し、小3は77.7%で昨年よりも7.2ポイント増加している。
- 3 特別支援学級では、中2の71.1%が最も高く、全体的に約60%前後が話し合いを行っていることが明らかである。昨年と比較して、どの学年も増加している。

① 家庭での話し合い（小2，小3対象の調査から）

家庭のルールについて

下のグラフは「家庭のルール」と「家庭での話し合い」の関係についてまとめたものである。

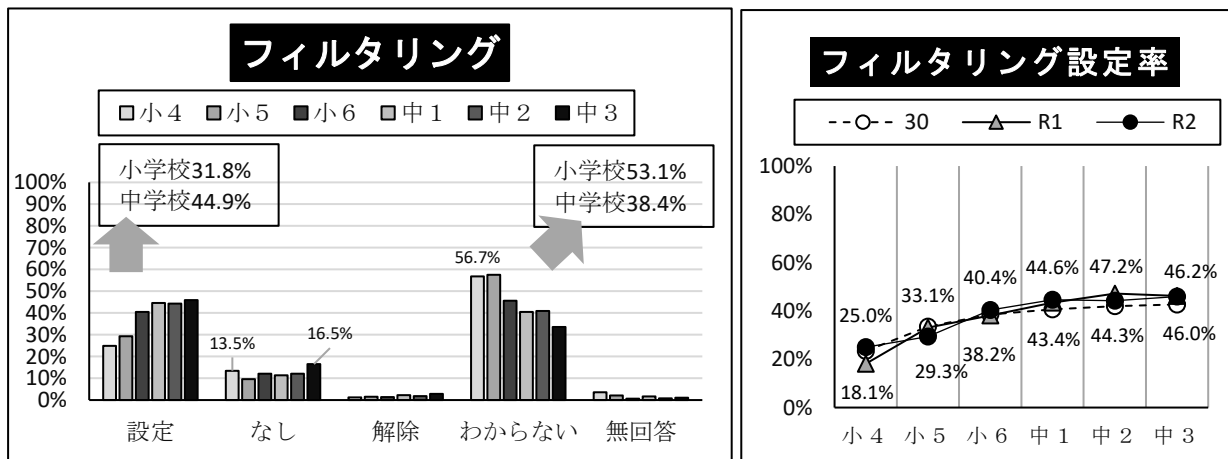


- 「ルールがあり，守っている」割合は，「ルールについて，家族と話し合いを行った」割合と数値が近く，相関が明らかである。話し合いを行った割合は昨年度より高い。
- 「ルールはあるが，あまり守っていない」「ルールがない」割合は，「ルールについて，家族と話し合いを行わなかった」割合と数値が近く，相関が明らかである。
- したがって，家庭で話し合うことがルールの遵守につながり，安全安心で適正な情報機器利用が図られるものと考えられる。

② フィルタリングについて

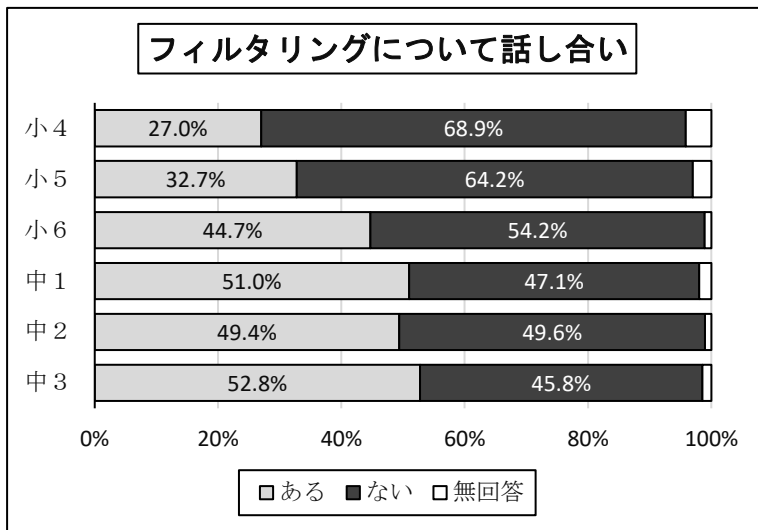
Q15 あなたが利用している情報機器はフィルタリングを設定していますか。

ア 設定している イ 設定していない ウ 設定を解除した エ わからない



- フィルタリングを設定している割合は，小学校が31.8%（去年は29.9%），中学校が44.9%（去年は45.6%）である。中学校は昨年度より減少している。
- 「わからない」と回答した児童生徒は，小学校が53.1%（去年は54.5%），中学校が38.4%（去年は39.8%）である。どちらも昨年よりも減少している。
- フィルタリング設定率について，3年間の比較では，小5が低下し，小6から中1はやや増加している。

Q 14 あなたは、フィルタリングについて家族から聞いたり、話し合いを行ったりしたことがありますか。 ア ある イ ない



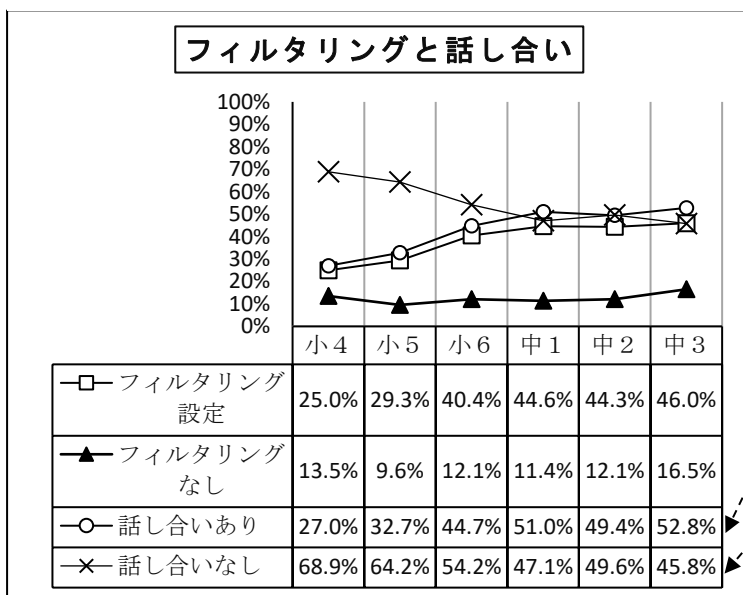
- 1 フィルタリングについて話し合いを行っている割合は、小4が27.0%と少ないが、学年が進むと増加し、中3で52.8%である。昨年度（小29.3%、中47.7%）より話し合いは行われている。
- 2 小中別の割合は以下のとおりである。

	小学校	中学校
ある	35.1%	51.0%
ない	62.2%	47.5%
無回答	2.7%	1.5%

③ 家庭での話し合い（小4～中3対象の調査から）

フィルタリングについて

下のグラフは、「フィルタリング」と「家庭での話し合い」の関係についてまとめたものである。



Q 15 フィルタリング設定

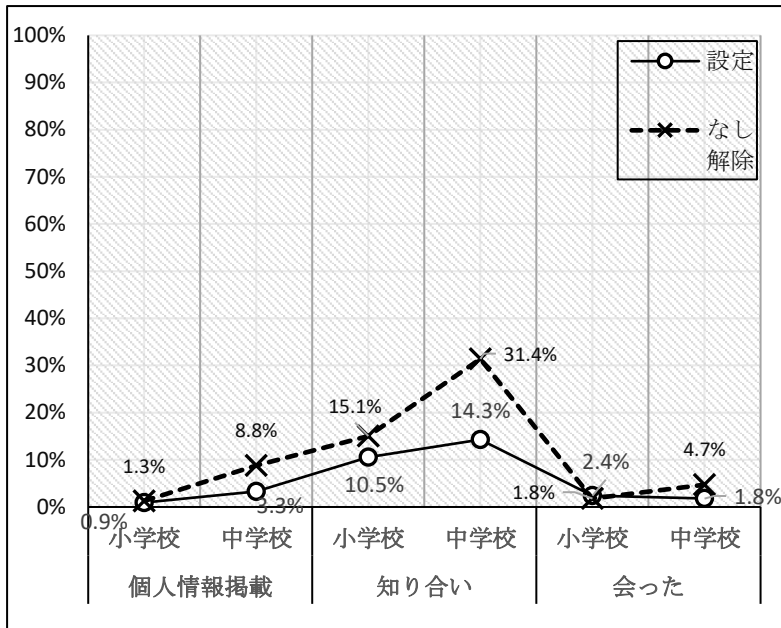
Q 15 フィルタリングなし 解除
（「わからない」の回答も含む）

Q 14 フィルタリングについて、
家族と話し合いを行った

Q 14 フィルタリングについて、
家族と話し合いを行わなかった

- 1 「フィルタリング設定」の割合は、「家庭での話し合いを行った」割合とすべての学年で数値が近く、相関が明らかである。
- 2 小学校ではゲーム機によるペアレンタルコントロールが多いと思われ、フィルタリング（ペアレンタルコントロールも含む）という言葉の意味がわからない児童も多いことが考えられる。しかし、フィルタリングに対する理解度が低いのは情報モラル教育推進の大きな課題であり、学校と家庭との連携を図りながら指導していくことが重要である。

④ フィルタリング設定の状況とトラブル等



Q15 フィルタリング

設定している

設定していない
設定を解除した

Q10 トラブル等

個人情報掲載・・・

自分の個人情報（名前，顔写真，メールアドレスなど）をSNSなどにのせたことがある

知り合い・・・

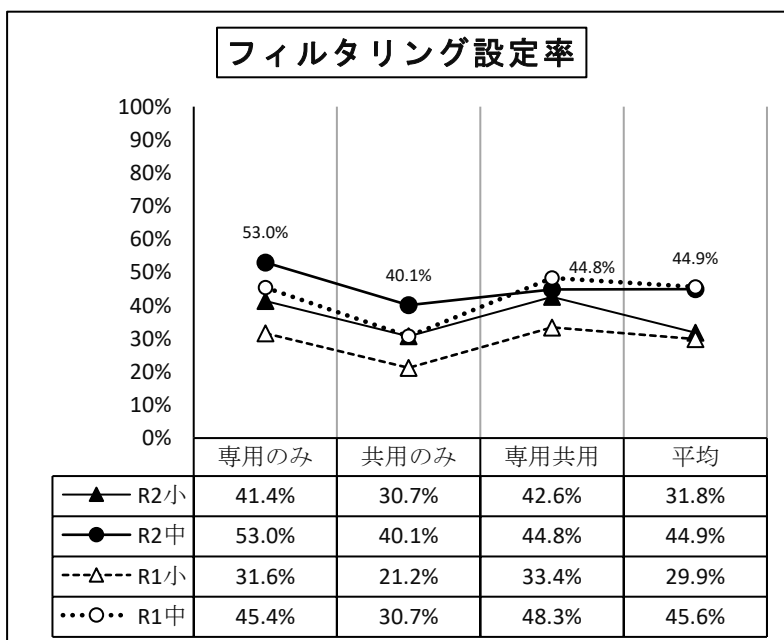
ネット上で新しい知り合いができた

会った・・・

ネットで知り合った人と会ったことがある

- 1 Q15のフィルタリングについて、1つは「設定している」児童生徒、もう一方は「設定していない」「解除した」児童生徒の2つの群に関して、それぞれQ10のトラブル等の発生数を調べてみたものである。
- 2 その結果、小中ともに「設定していない」「解除した」児童生徒にトラブル等が多く発生していることが明らかである。また、特に、中学校では小学校よりも割合が高くなっている。
- 3 このことから、情報機器の利用に伴う危険性や犯罪に巻き込まれる可能性、フィルタリングの必要性などについて児童生徒への情報モラル教育だけでなく、保護者にも啓発していくことが必要である。

⑤ 情報機器の利用形態とフィルタリング設定率



Q5 情報機器利用

専用のみ

共用のみ

専用共用

利用者全員
(平均)

Q15 フィルタリング

設定している

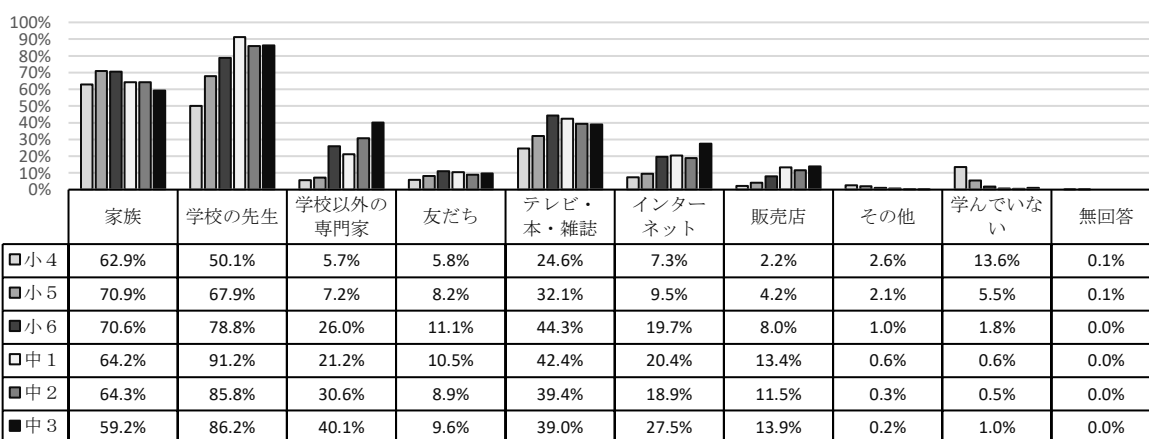
- 1 前頁のグラフは、情報機器の利用形態とフィルタリングとの関係についてまとめたものである。「自分専用（所持）のみ」の場合、小学校41.4%、中学校53.0%がフィルタリングを設定している。「家族と共用のみ」の場合、小中ともにフィルタリング設定率が下がっている。「専用共用」では、小学校の設定率が最も高くなっている。
- 2 昨年と比較して、「自分専用のみ」は小中ともに割合が増加している。また、「専用共用」では小学校は増加しているが、中学校は減少している。
- 3 平成30年2月1日より施行された改正青少年インターネット環境整備法では、店頭でスマートフォン等を購入する場合、使用者が18歳未満であるかの確認、フィルタリングの必要性の説明、フィルタリングを有効化して渡すことの3点が義務付けられている。
- 4 保護者名義の情報機器を子ども専用として与えている場合や、子ども専用ながら最初からフィルタリングを設定していない例も存在することが考えられるが、この改正法施行について保護者に周知徹底を図らなければならない。

(6) 危険性や情報の特性に対する理解

① 情報機器やインターネットの危険性に関する学習経験

Q2 あなたは、情報機器やインターネットを利用するときの「危険性（犯罪にあうかもしれないことなど）」について、これまでだれからか説明を受けたり、学んだりしたことがありますか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。

ア 家族 イ 学校の先生（授業など） ウ 学校以外の専門家（講演会など） エ 友だち
 オ テレビや本、雑誌 カ インターネット
 キ 情報機器を売っている店の人 ク その他 ケ 説明を受けたり、学んだりしていない



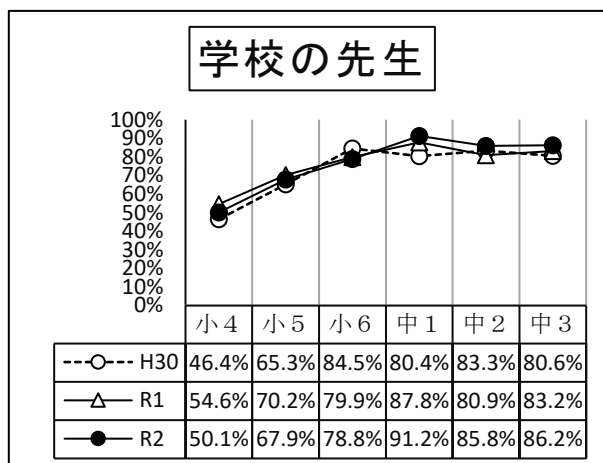
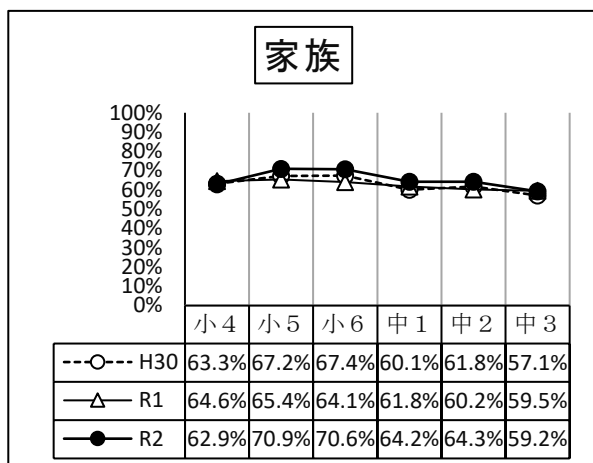
	家族	学校の先生	学校以外の専門家	友だち	テレビ・本・雑誌	インターネット	販売店	その他	学んでいない	無回答
小学校	68.3%	65.9%	13.1%	8.4%	33.8%	12.3%	4.9%	1.9%	6.8%	0.1%
中学校	62.6%	87.8%	30.3%	9.7%	40.3%	22.2%	12.9%	0.4%	0.7%	0.0%
全体	66.2%	73.9%	19.4%	8.9%	36.2%	15.9%	7.8%	1.3%	4.6%	0.1%

- 1 情報機器やインターネットを利用するときの「危険性」を学ぶ機会が最も多いのは、家族や学校の先生である。家族は小4から中3まで約60%前後であり、学校の先生については、小4が50.1%、中1が91.2%と学年が進むと増加しており、情報モラル指導の充実によるものである。
- 2 講演会など、学校以外の専門家から学んだという回答は小6から急増し、中3まで徐々に増加する。
- 3 危険性等に関する指導は、保護者への啓発と学校での指導の連携が重要と思われる。

経年比較



「家族から学んでいる」という回答が増加



- 1 「家族」は、小5が5.5ポイント増、小6が6.5ポイント増、中1が2.4ポイント増、中2が4.1ポイント増など、増加傾向にある。
また、平成30年と比べると、小4以外の学年で増加している。

- 2 「学校の先生」は、令和元年度のデータと同じような傾向であるが、中学校が増加傾向にある。
また、平成30年と比べると中1は10.8ポイント、中2は2.5ポイント、中3は5.6ポイント高くなっている。

② 情報モラルの知識や意識に関する調査

- 1 Q7(小2, 小3対象), Q4(小4~中3対象)の調査項目は、民間の「ネットモラル検定」や一般社団法人日本情報化振興会の情報モラルテスト等を参考に作成したものである。
- 2 本調査では、児童生徒の情報モラルの知識理解や意識、判断力を把握するために、情報モラル指導モデルカリキュラム(文部科学省)に対応した5つの項目に基づいて、小学校2, 3年生対象に2問、小学校4年生から中学校3年生対象に4問について調査を行った。

Q7 <小2, 小3対象> つぎのことについて、あなたはどのように思いますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

(1) メールで友だちに気持ちが伝わらないとき、直接会って話しますか。

ア はい イ いいえ ウ わからない

(2) 情報機器を利用するときは、時間を決めて使いますか。

ア はい イ いいえ ウ わからない

情報モラル指導モデルカリキュラム（文部科学省） <情報モラルの内容5項目>
 1 情報社会の倫理 2 法の理解と遵守 3 安全への知恵
 4 情報セキュリティ 5 公共的なネットワーク社会の構築

情報社会の倫理（メールで伝えるとき）

・発信する情報や情報社会での行動に責任をもつ
 （相手への影響を考えて行動する）

Q7（1）

問題文	正答	回答	小2	小3
メールで友だちに気持ちが伝わらないとき、直接会って話しますか。	○	ア はい	20.8%	20.3%
		イ いいえ	41.3%	42.9%
		ウ わからない	36.0%	35.3%
		無回答	1.9%	1.5%

メールでは気持ちが上手く伝わらないときがある。人と人が直接話し合う大切さを指導したい。

どの学年も正答率が低く、「わからない」の回答が約35%である。Q3で利用内容として「イメールやでんわをする」を回答している割合が、小2で24.2%、小3で27.6%であり、ここでの正答率と近い数値になっている。実際にメール等を利用しているかどうか正答率に大きく影響しているものと考えられる。

安全への知恵（安全と健康への配慮）

・安全や健康を害するような行動を抑制できる
 （決められた利用の時間や約束を守る）
 （健康のために利用時間を決める）

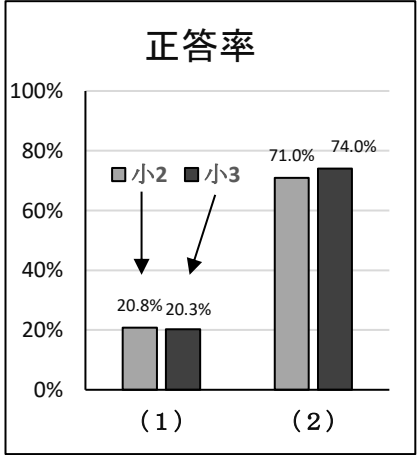
Q7（2）

問題文	正答	回答	小2	小3
情報機器を利用するときは、時間を決めて使いますか。	○	ア はい	71.0%	74.0%
		イ いいえ	14.6%	13.2%
		ウ わからない	11.9%	11.7%
		無回答	2.6%	1.1%

ルールを守って使うことが自分自身のためになるということをしっかり理解させたい。

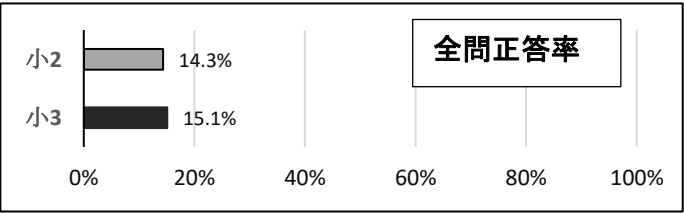
小2の71.0%、小3の74.0%が「時間を決めて使っている」と回答している。Q10で「ア 家庭のルールがあって、守っている」割合が、小2で69.3%、小3で73.9%であり、数値的にも関連があると考えられる。

各問の正答率



2問（全問）正答率は、小2の14.3%、小3の15.1%で、やや女子が高くなっている。

正答数	小2男	小2女	小3男	小3女	小2	小3
0	22.4%	16.4%	21.4%	16.6%	19.4%	19.0%
1	51.9%	49.8%	56.6%	53.8%	50.8%	55.2%
2	11.1%	17.6%	13.4%	16.8%	14.3%	15.1%



Q4 <小4～中3対象> 次のことについて、あなたはどのように思いますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

- (1) 知らない人から自分やほかの人の個人情報（名前、電話番号など）を聞かれたらどうしますか。
ア 教える **イ** 教えない **ウ** わからない
- (2) インターネット上の情報は世界中に広まりますか。
ア 広まる **イ** 広まらない **ウ** わからない
- (3) 自分のSNSやホームページなどにアニメのキャラクターの画像を無断で使ってもよいですか。
ア よい **イ** よくない **ウ** わからない
- (4) スマートフォンやゲーム機を使いながら歩いたり、自転車を運転したりしてもよいですか。
ア よい **イ** よくない **ウ** わからない

安全への知恵（個人情報も守る）

・ 情報社会の危険から身を守るとともに、不適切な情報に対応できる
 （自他の個人情報を第三者にもらさない）

Q4 (1)

問題文	正答	回答	小4	小5	小6	中1	中2	中3	小	中
知らない人から自分やほかの人の個人情報を聞かれたらどうしますか。		ア 教える	0.8%	1.0%	0.6%	0.2%	0.8%	0.2%	0.8%	0.4%
	○	イ 教えない	96.1%	96.8%	97.9%	99.2%	96.4%	97.0%	97.0%	97.6%
		ウ わからない	3.1%	2.2%	1.5%	0.6%	2.3%	2.8%	2.2%	1.9%
		無回答	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%	0.0%	0.2%

どの学年も正答率が高い割合にあるが、100%になるように繰り返し指導する必要がある。自分の個人情報だけでなく、友達の個人情報も教えてはいけないことを繰り返し指導したい。

公共的なネットワーク社会の構築（情報を発信するときの責任）

・ 情報社会の一員として公共的な意識を持ち、適切な判断や行動ができる
 （ネットワークの公共性を意識して行動する）

Q4 (2)

問題文	正答	回答	小4	小5	小6	中1	中2	中3	小	中
インターネット上の情報は世界中に広まりますか。	○	ア 広まる	59.5%	73.5%	86.1%	93.5%	92.9%	95.3%	73.3%	93.9%
		イ 広まらない	8.4%	7.8%	2.9%	1.6%	2.5%	1.6%	6.3%	1.9%
		ウ わからない	31.9%	18.7%	11.0%	4.9%	4.1%	3.1%	20.3%	4.1%
		無回答	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%	0.0%	0.2%

学年が進むごとに正答率が高くなっており、学習経験によるものと考えられる。掲載した情報は、第三者にコピーされてしまうと自分の力では削除できなくなることを理解させたい。

法の理解と遵守（著作権）

・ 社会は互いにルール、法律を守ることによって成り立っていることを知る
 （情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を知る）

Q4 (3)

問題文	正答	回答	小4	小5	小6	中1	中2	中3	小	中
自分のSNSやホームページなどにアニメのキャラクターの画像を無断で使ってもよいですか。		ア よい	1.5%	1.2%	1.0%	1.3%	2.5%	2.6%	1.2%	2.1%
	○	イ よくない	84.8%	86.0%	90.4%	91.1%	81.7%	82.8%	87.1%	85.3%
		ウ わからない	13.6%	12.7%	8.6%	7.6%	15.3%	14.6%	11.6%	12.4%
		無回答	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%	0.0%	0.2%

「イ よくない」の回答は小6，中1の割合が高くなっている。しかし、中2，中3になると著作権について学ぶ機会も多いと考えられるが、低下している。著作権はそれを作った人の願いや思いの上に成り立っている。許諾を得て使用すること等、具体的に指導したい。

法の理解と遵守（歩きスマホの危険性）

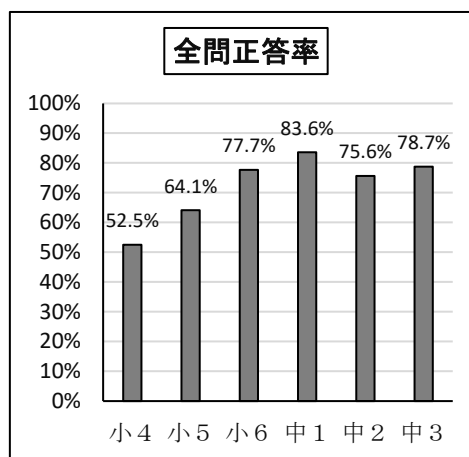
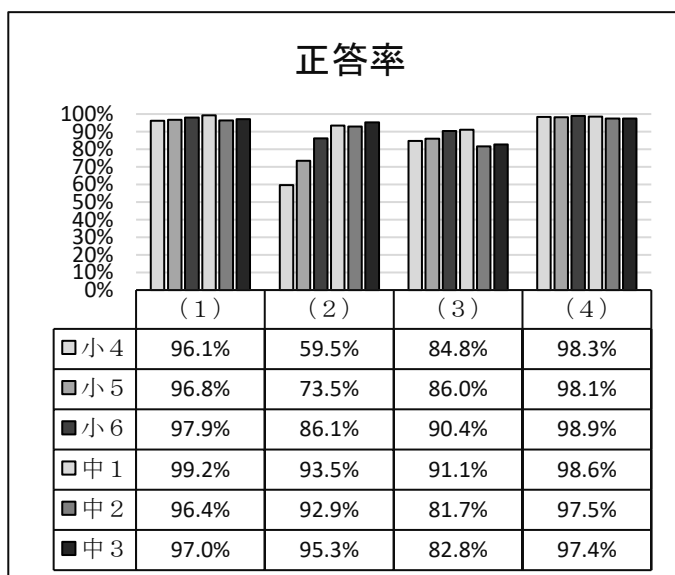
・社会は互いにルール、法律を守ることによって成り立っていることを知る
 （違法な行為とは何かを知り、違法だとわかった行動は絶対にしない）

Q4（4）

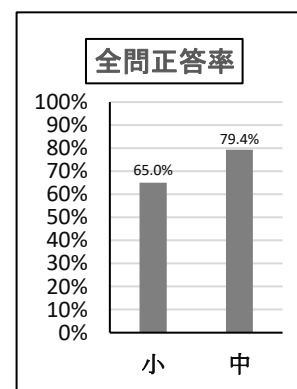
問題文	正答	回答	小4	小5	小6	中1	中2	中3	小	中
スマートフォンやゲーム機を使いながら歩いたり、自転車を運転したりしてもよいですか。		ア よい	0.3%	0.5%	0.4%	0.3%	0.3%	0.7%	0.4%	0.4%
	○	イ よくない	98.3%	98.1%	98.9%	98.6%	97.5%	97.4%	98.4%	97.8%
		ウ わからない	1.3%	1.3%	0.7%	1.1%	1.6%	1.9%	1.1%	1.5%
		無回答	0.1%	0.1%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%	0.1%	0.2%

どの学年も正答率が高い割合にあるが、100%になるように繰り返し指導する必要がある。歩きながらスマホを操作することはとても危険である。自転車を運転しながらのスマホ操作は人に危害を与える可能性があり、道路交通法で禁止されていることも理解させたい。

➡ 左下のグラフは、各問の正答率を表している。また、右下のグラフは、全問正答率である。



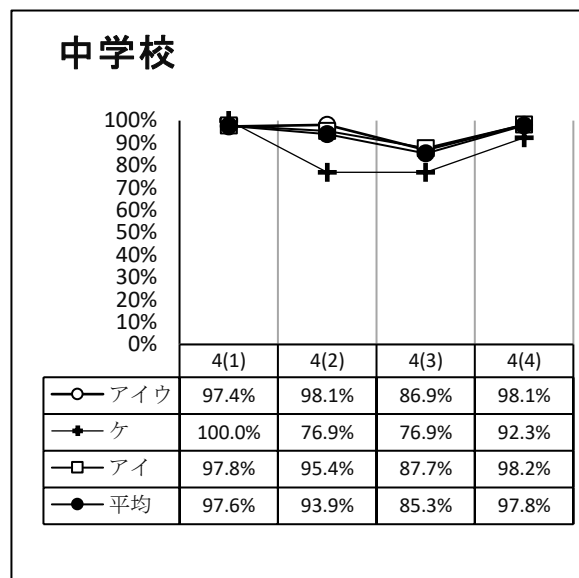
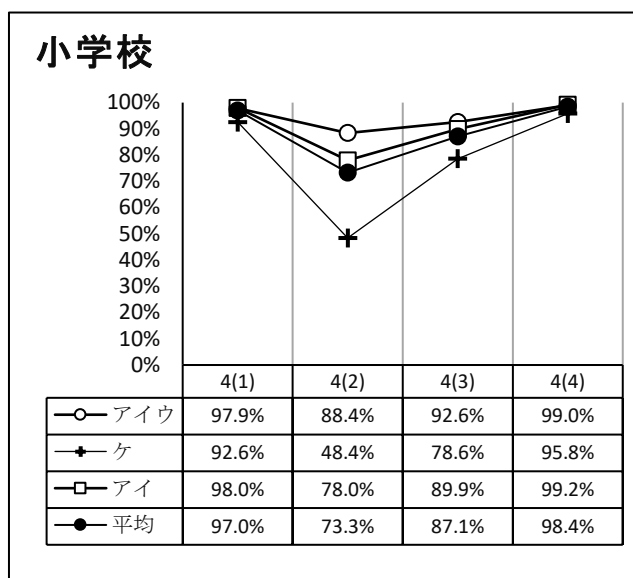
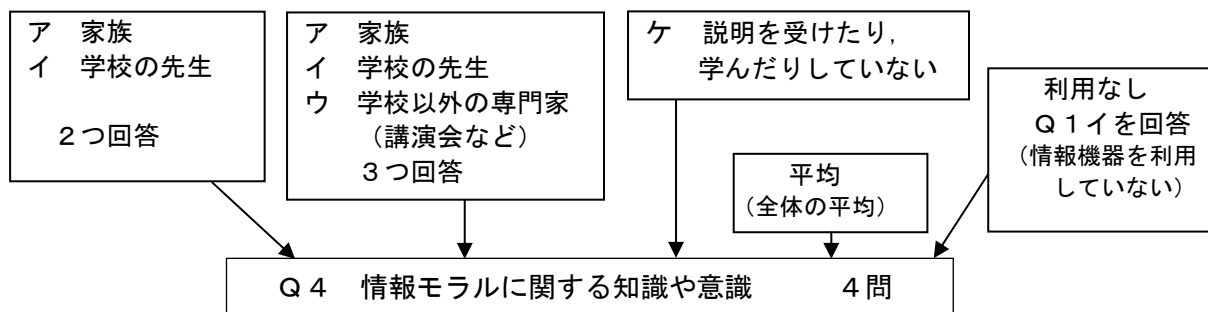
正答数	小4	小5	小6	中1	中2	中3	小	中
0	0.4%	0.2%	0.0%	0.2%	1.2%	0.5%	0.2%	0.6%
1	1.3%	1.0%	0.6%	0.0%	0.3%	1.0%	1.0%	0.4%
2	10.3%	7.4%	3.5%	1.4%	3.0%	3.0%	7.0%	2.4%
3	35.5%	27.3%	18.3%	14.8%	19.9%	16.7%	26.9%	17.1%
4	52.5%	64.1%	77.7%	83.6%	75.6%	78.7%	65.0%	79.4%



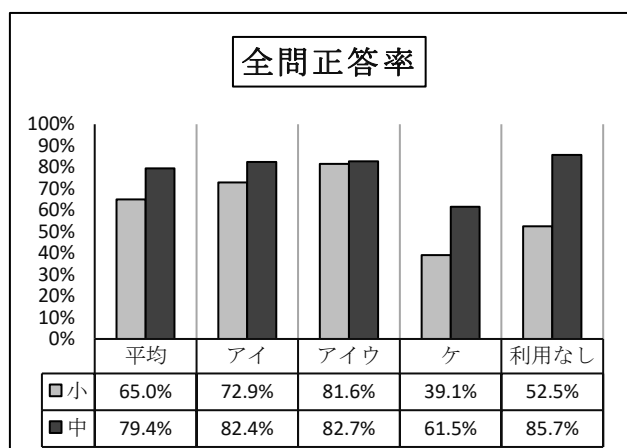
- 1 全問正答率は中1の割合が高く、小4が低くなっている。技術・家庭科等の学習の機会の差が現れていると考えられる。
- 2 スマートフォンの普及やSNSなど、ネット上の新しいしくみが出現している今、児童生徒がどの程度の知識を定着し、ネット社会で遭遇する様々な場面にどう対応し、生きぬいていけるのか客観的に測定することが必要と考える。したがって、児童生徒の発達段階や実態に応じて、どのような知識や対応能力が必要なかを明確にし、常に定着度等をチェックできるようにすることが必要である。

③ 情報モラル指導との関連

Q2では、情報機器やインターネットの危険性についての学習経験を調査した。そのときの回答グループ（群）ごとの正答率をまとめたのが下記のグラフである。



- 1 ア、イ 2つを回答している群と、ア、イ、ウ 3つを回答している群の正答率を比べた場合、4(2)の質問に対して後者の平均値が高い。このことは、ウ 学校以外の専門家（講演会など）が加わることでさらに学習効果が高まることが考えられる。
- 2 ケだけの群は、どの問題でも数値が低くなっており、正答率は学習経験が影響しているものと考えられる。



3 左のグラフで、ア、イ、ウ 3つを回答している群は小中ともに全問正答率が最も高くなっている。

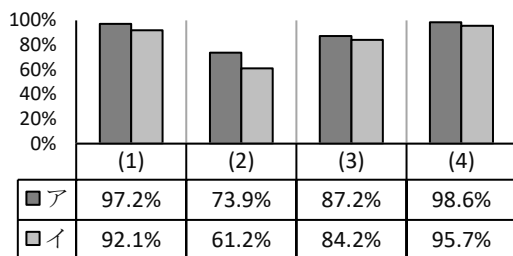
4 情報機器を利用していない群では小学校が52.5%で、利用している群の平均値65.0%よりも低くなっている。中学校では利用してない群85.7%と利用している群79.4%とほとんど変わらない。

このことは、学年が進むほど、学校での情報モラル教育の機会が増え、情報機器利用の有無に関わらず指導の成果が現れているものと考えられる。

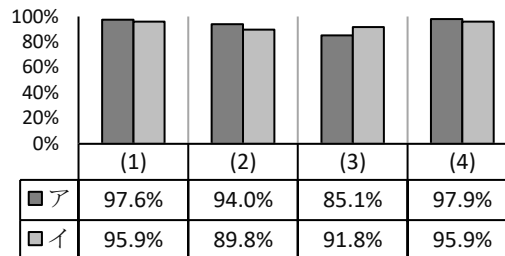
Q 1 情報機器を利用している（ア）
情報機器を利用していない（イ）

Q 4 情報モラルに関する知識や意識

小学校



中学校



- 1 情報機器を利用している群（ア）と利用していない群（イ）の正答率を設問ごとに比べるとグラフのとおり差が見られる。その中でも、特に小学校では4（2）「インターネット上の情報は世界中に広まりますか」が12.7ポイント差（73.9%→61.2%）であり、情報機器を利用している群（ア）が高くなっている。また、中学校では4（3）「自分のSNSやホームページなどにアニメのキャラクターの画像を無断で使ってもよいですか」が6.7ポイント差（85.1%→91.8%）であり、情報機器を利用していない群（イ）の正答率が高くなっている。
- 2 この結果について、小学校では情報機器の利用の有無による経験の差と考えられるが、中学校では利用経験がないほうの群の正答率が高くなっていることから、学校での情報モラル指導による成果と考えられる。

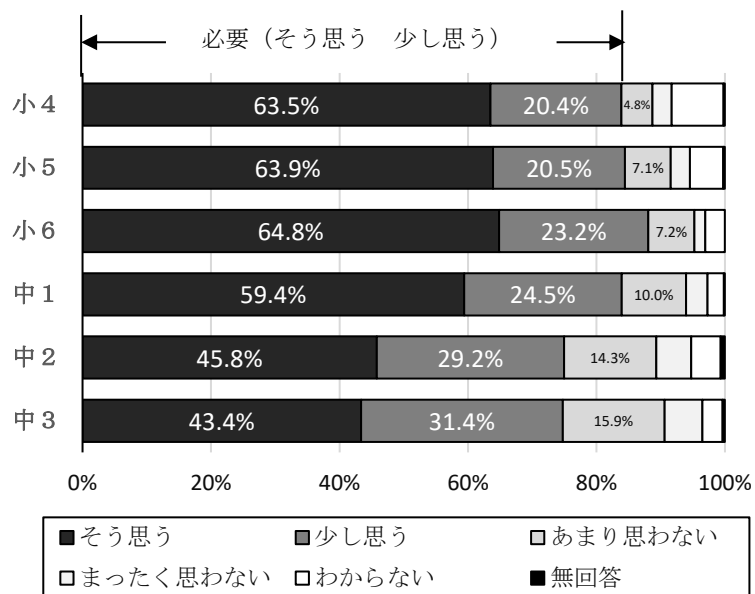
（7）情報モラルへの意識

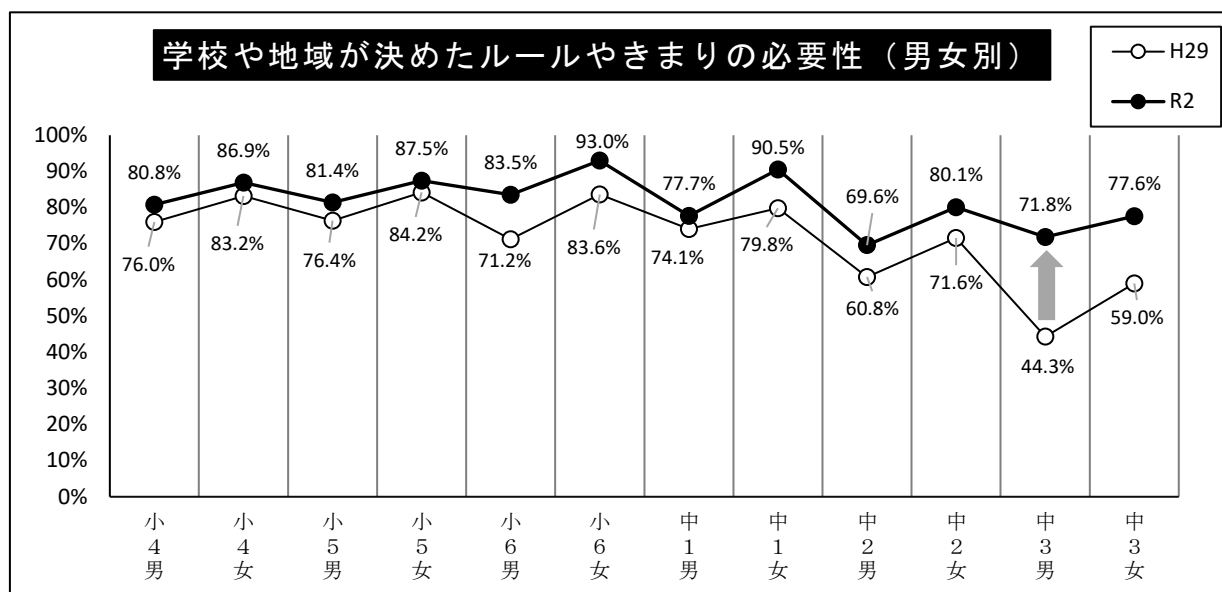
Q 3 あなたは、情報機器を利用することについて、学校や地域が決めたルールやきまりが必要だと思いますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア そう思う イ 少し思う ウ あまり思わない エ まったく思わない オ わからない

- 1 「そう思う」「少し思う」（必要という考え）は小4から中1まで同じような割合であるが、中2、中3と学年が進むごとに減少している。
- 2 逆に「あまり思わない」「まったく思わない」（必要なしという考え）を回答した割合は中学生が多くなっている。
- 3 「そう思う」「少し思う」（必要という考え）を回答した中学生の割合をみると、中1（83.9%）から中3（74.8%）にかけて約10ポイント減少していることが明らかである。

学校や地域が決めたルールやきまりの必要性





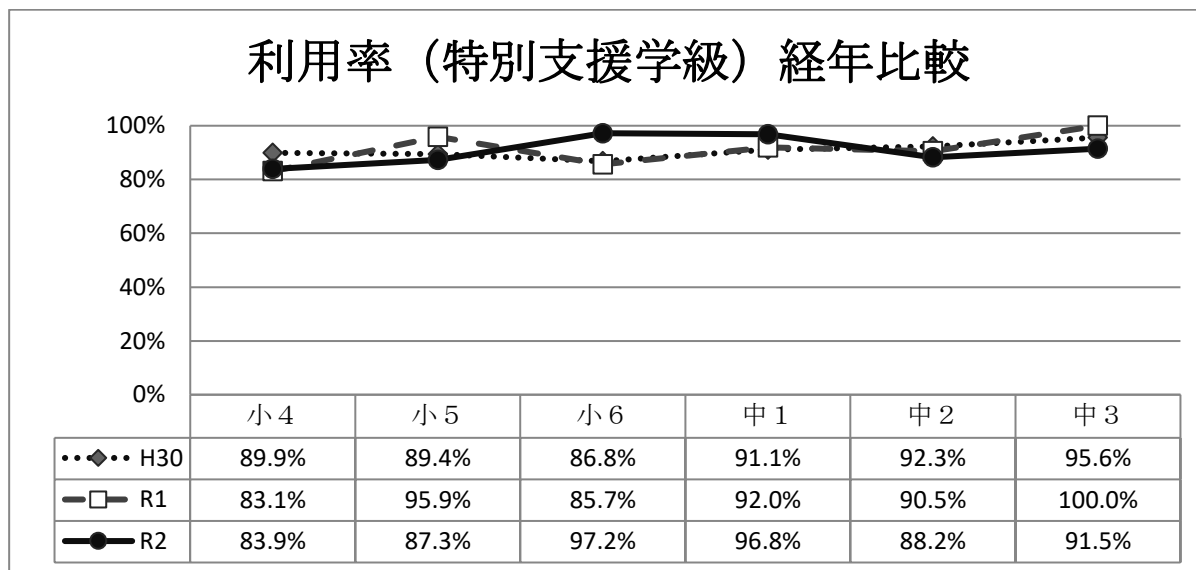
- 1 全学年男女ともに「そう思う」「少し思う」（「ルールやきまりが必要という考え」）が増加しており、特に中3男子は44.3%から71.8%に増加するなど、平成29年度よりも割合が大幅に高くなっている。幅広い角度での情報モラル教育の成果と考えられる。
- 2 また、グラフのとおり多くの学年で男女差が顕著であり、女子の方がきまりは必要という意識が高くなっている。
- 3 児童生徒にとって、将来的にも自分で考え、判断し、行動できるようになることが大切ではあるが、情報社会への参画における責任や義務、態度、そして、「ルールやきまり」の意味を自ら考えさせることが必要と思われる。

クロス集計から見たこと

- 1 Q1で調査した「情報機器を利用している群（ア）」と「情報機器を利用していない群（イ）」で、それぞれがQ3「学校や地域でルールやきまりが必要かどうか」に対してどのように回答しているのか調べてみた。
その結果、小中学校ともに「情報機器を利用していない群（イ）」のほうが「そう思う」（ルールやきまりが必要）と回答している割合が高いことがわかった（小学校では（ア）63.9% → （イ）66.9%、中学校では（ア）49.0% → （イ）75.5%）
- 2 Q13で調査した「家庭にルールがあって守っている」群、「家庭にルールがあっても守っていない」群、「家庭にルールがない」群の3つそれぞれが、Q3「学校や地域できまりが必要かどうか」に対してどのように回答しているのか調べてみた。
その結果、「家庭にルールがあって守っている」群は「そう思う」「少し思う」（ルールやきまりが必要という考え）が小学校で88.8%、中学校で83.1%となっており、他の群よりも高い割合になっている。

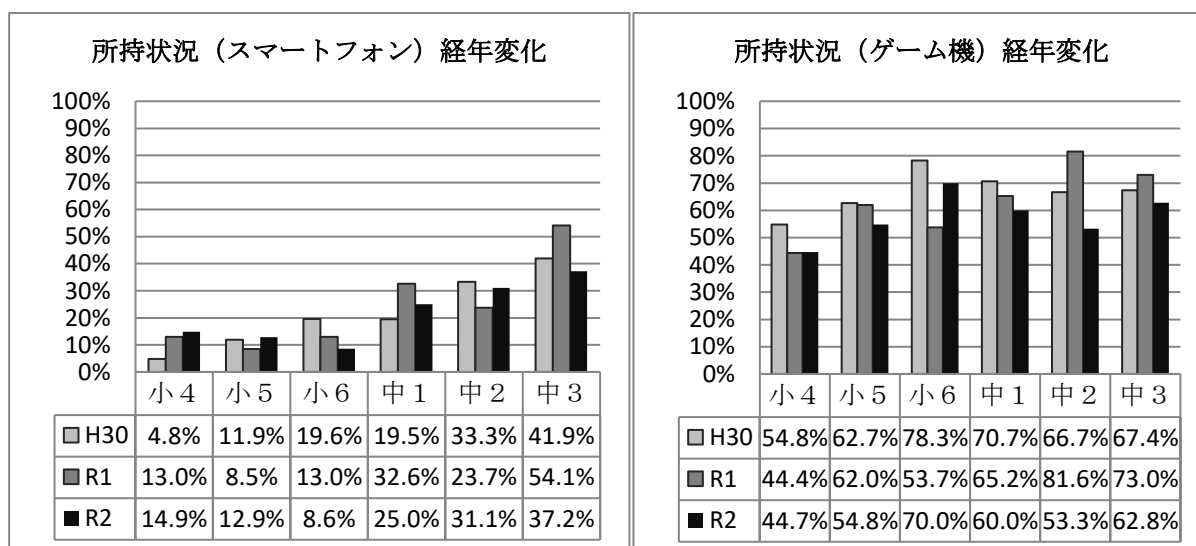
(8) 特別支援学級の児童生徒の利用状況（経年変化）

① 利用率



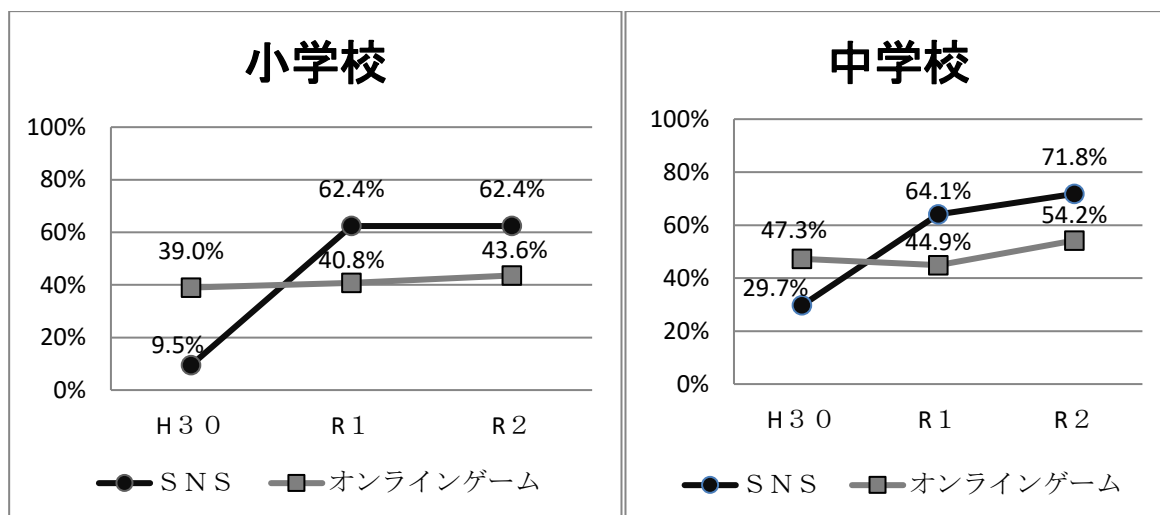
- 1 上のグラフは、特別支援学級の児童生徒の情報機器の利用率を示したものである。令和2年度も昨年度同様に学年差が大きくなっている。
- 2 利用率は、小6で97.2%と最も高く、次いで中1が96.8%になっている。また、小5は87.3%と8.6ポイント、中3は91.5%と8.5ポイント昨年度よりも少なくなっている。

② 所持状況（スマートフォン、ゲーム機）



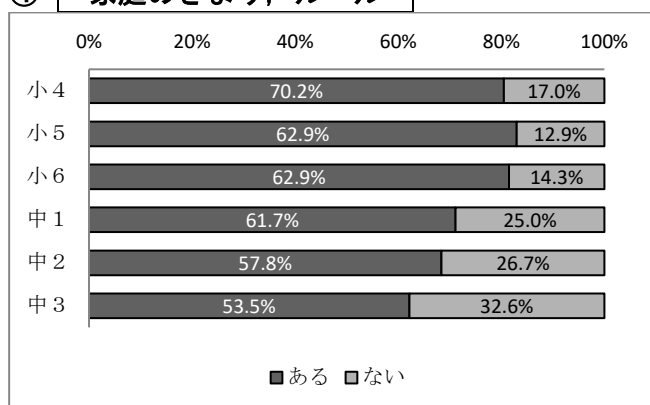
- 1 上のグラフは、スマートフォン及びゲーム機の所持状況をまとめたものである。スマートフォンの所持率は学年が進むにつれ高くなっている。昨年度と比較すると、小6と中1、中3の割合が減少し、小4、小5、中2の割合が増加している。
- 2 ゲーム機の所持率は、小6が70.0%と高く、小4は44.7%である。平成30年度と比較するとどの学年も所持率は減少している。

③ SNS，オンラインゲームの利用



- 1 上のグラフは，SNSとオンラインゲームの利用について経年比較したものである。
- 2 小学校では，SNSの利用が62.4%に達し，平成30年度より52.9ポイント増加している。オンラインゲームの利用は43.6%であり，平成30年度より4.6ポイント増加している。
- 3 中学校では，SNSの利用が71.8%に達し，平成30年度より42.1ポイント増加している。オンラインゲームの利用は54.2%で平成30年度より6.9ポイント増加している。小中ともにSNSの利用が急激に伸びている。

④ 家庭のきまり，ルール



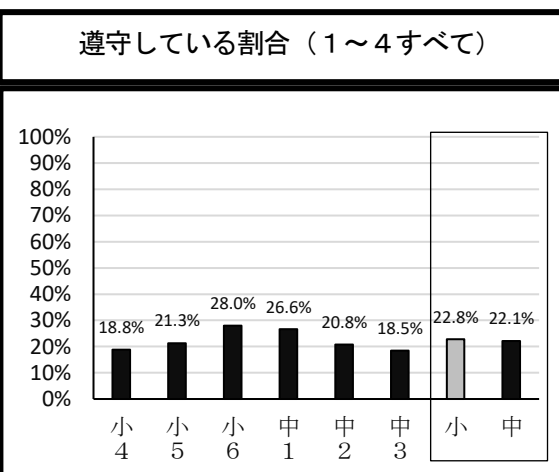
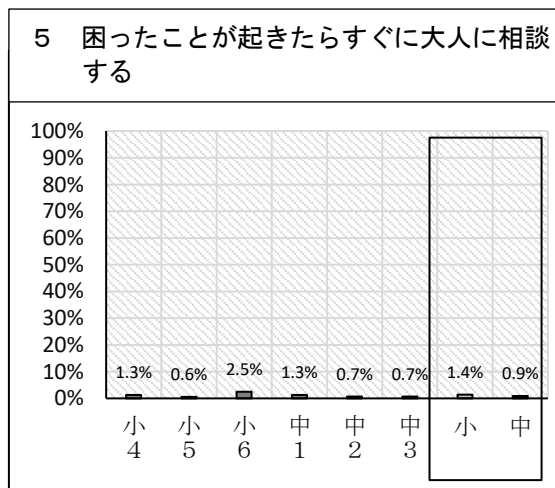
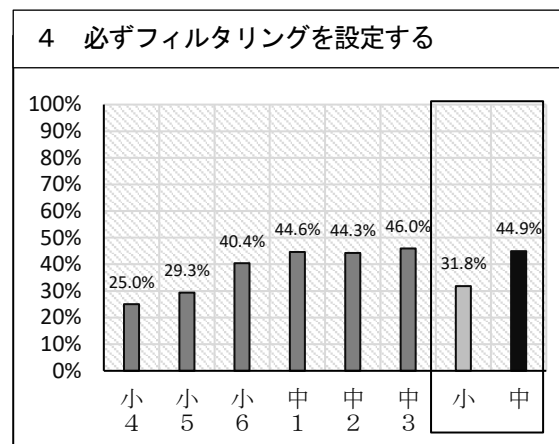
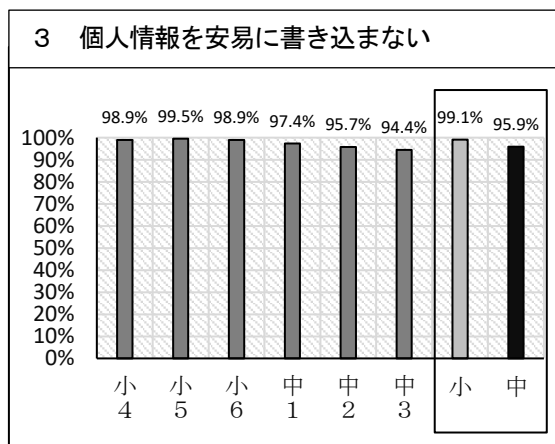
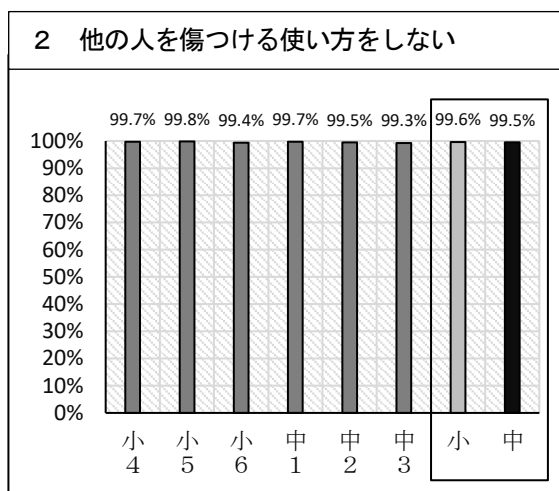
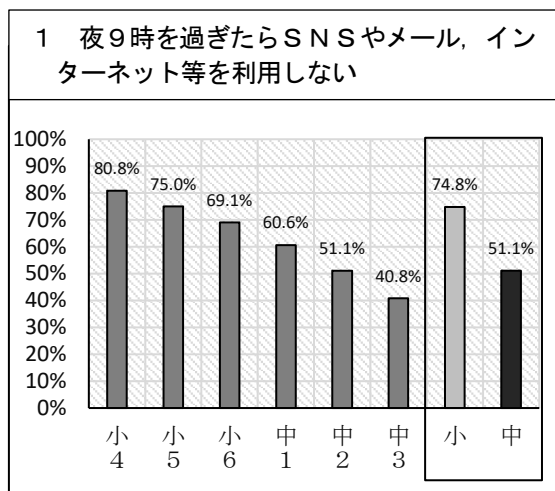
- 1 左のグラフは，家庭のきまりについて学年別に示したものである。
- 2 家庭に情報機器利用のきまりがあると回答している割合は，小4が70.2%と最も高く，中3が53.5%と最も低い。
- 3 家庭にきまりがないと回答している割合は，学年が進むごとに高くなり，通常学級と同じ傾向にある。

特別支援学級における情報モラル教育

- 1 情報化社会が進展し，障がいのある子どもたちが社会に出ていくためには，情報モラルは欠かせないものである。また，インターネットや情報機器利用は，自立した生活を行うための支援機器としても有効である。
- 2 情報機器やネットワークサービスは，障がいのあるなしに関係なく同等のものを使用するし，抱えるトラブルも同様である。また，被害者として事件に巻き込まれるだけでなく，本人の自覚がないままに加害者になったりする場合もあることが懸念されている。
- 3 そこで，情報化社会を想定した道徳観念とネット上のリスクをイメージできる子どもの育成が必要である。
- 4 そのためには，障がいの状況や特性などに合わせて，個々の実態に応じた具体的な指導を行い，発達段階に応じて，予防的かつトラブルを乗り越える力量をつけさせることが必要である。また，学校だけでなく，家庭との連携を密にした指導も重要である。

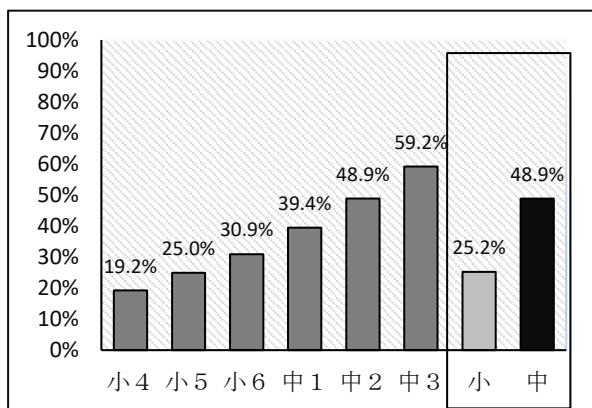
(9) 盛岡市5か条のスマホルールの実態

下のグラフは、盛岡市が策定した5つのルールについて、遵守している割合を表したものである。(本紀要において前頁で取り上げたデータも含まれている)

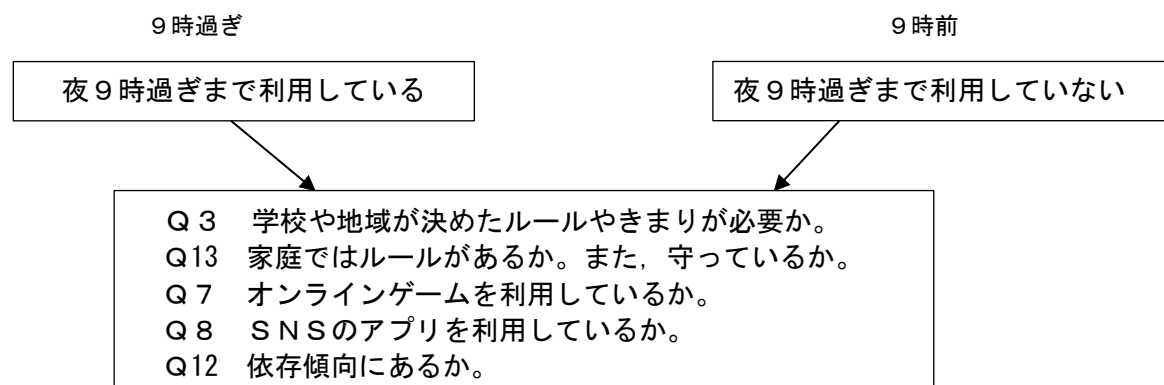


- 1 右上のグラフは、5以外の項目について、4つ遵守している割合を示したものである。
- 2 小4については、フィルタリング設定率が少ないため低くなっている。
- 3 4つすべて遵守している割合は、小学校22.8%、中学校22.1%である。小6が28.0%で最も高く、中3になるにつれ低くなる。
- 4 特に、大きな課題は、夜9時以降の利用が多いこと、フィルタリング設定率が低いことである。

① 9時過ぎの利用の実態が明らかになった

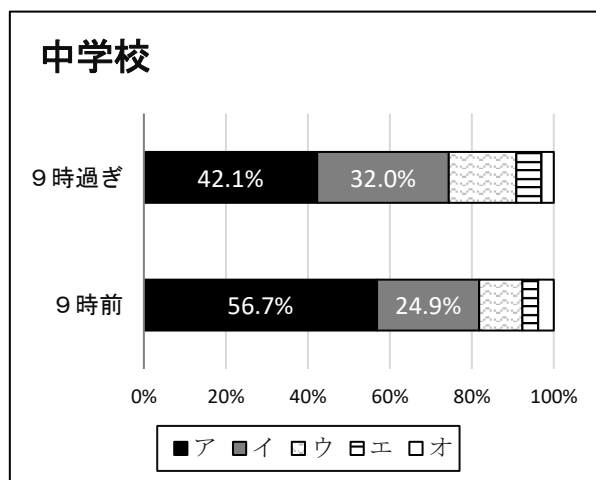
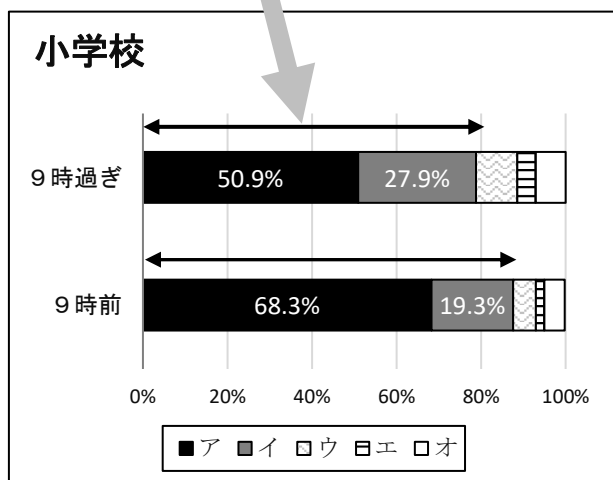


- 1 左のグラフのとおり、小学生25.2%、中学生48.9%が9時を過ぎてもスマートフォン等を利用していることが明らかになった。
- 2 そこで、9時過ぎまで利用している群（「9時過ぎ」）と9時過ぎまで利用していない群（「9時前」）の2つに分け、それぞれがどのような利用状況なのか、いくつかの調査項目ごとの回答を比較してみた。



Q3 学校や地域が決めたルールやきまりが必要だと思うか。

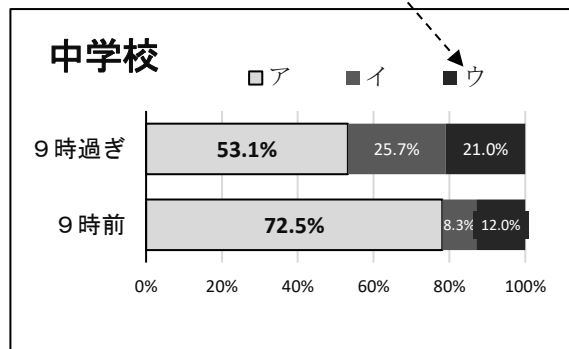
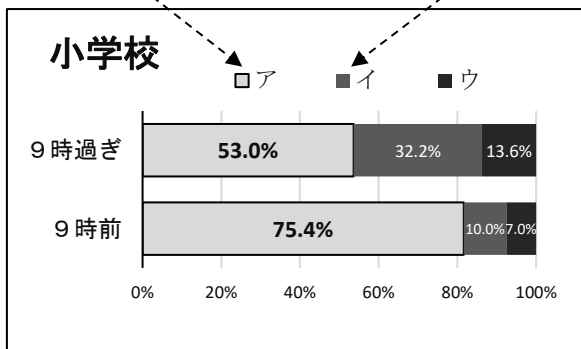
ア そう思う イ 少し思う ウ あまり思わない エ まったく思わない オ わからない



学校や地域が決めたルールやきまりが必要「ア そう思う、イ 少し思う」と考える割合は、小中学校ともに「9時前」の利用群が高くなっている。特に、「ア そう思う」の回答では小学校が17.4ポイント（50.9%→68.3%）、中学校が14.6ポイント（42.1%→56.7%）それぞれ高くなっている。

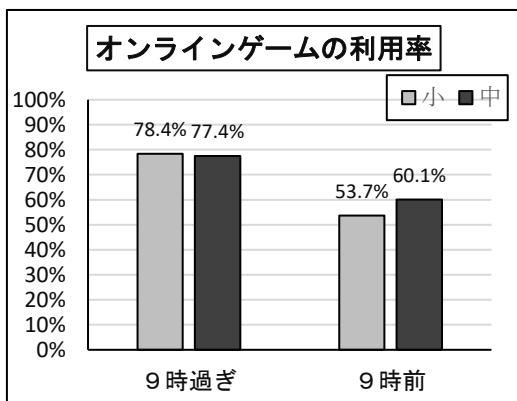
Q13 家庭ではルールがありますか。また、守っていますか。

ア ルールがあり、守っている イ ルールはあるが、あまり守っていない ウ ルールがない



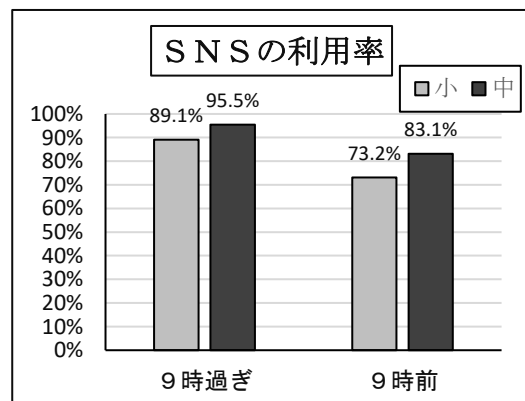
「ルールがあり、守っている」割合は、小中学校ともに「9時前」の利用群が高くなっている。「ルールはあるが、あまり守っていない」「ルールがない」の回答は「9時過ぎ」が多く、合計で小学校が45.8%、中学校が46.7%とほぼ同数である。「9時前」の利用群よりも約25ポイント高くなっている。

Q7 オンラインゲームをしているか



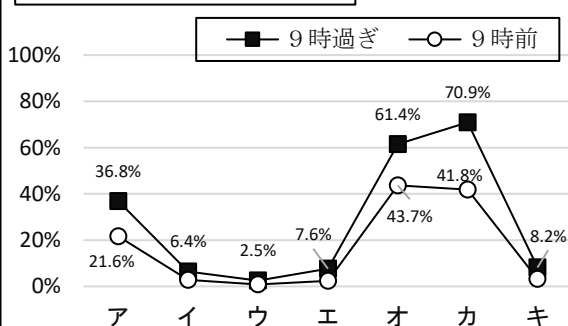
「9時過ぎ」の利用群の割合が高くなっている。小学校が24.7ポイント、中学校は17.3ポイント高くなっている。

Q8 SNSのアプリを利用しているか



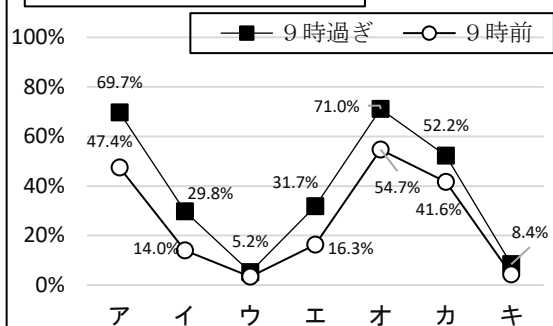
「9時過ぎ」の利用群は、小学校が15.9ポイント、中学校が12.4ポイント、「9時前」より高くなっている。

SNSアプリ (小学校)



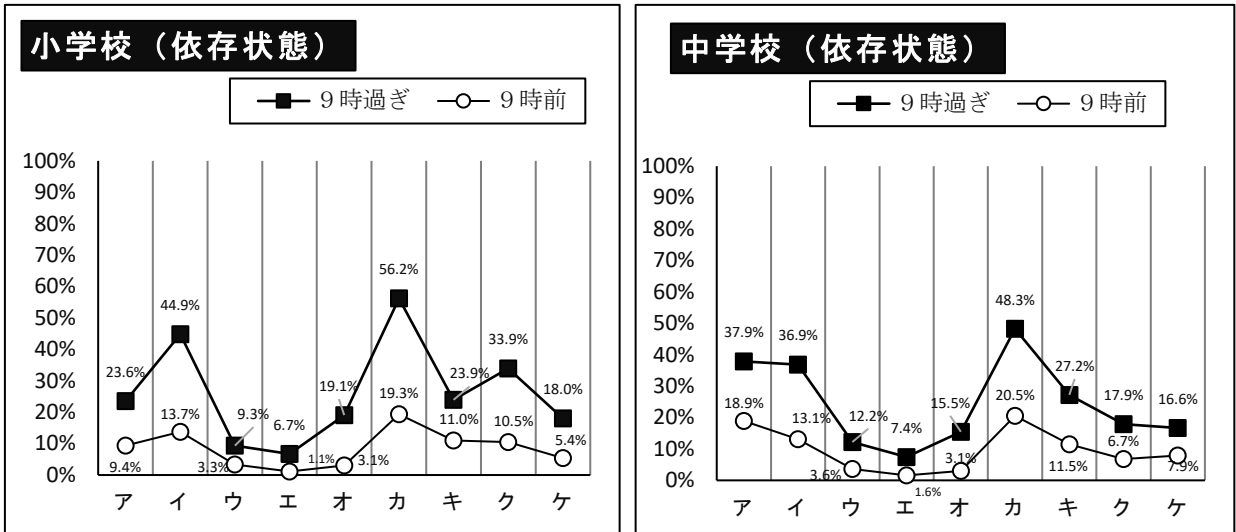
ア LINE イ Twitter ウ Facebook エ Instagram オ YouTube カ ゲームアプリ キ その他

SNSアプリ (中学校)



すべてのアプリで「9時過ぎ」の利用群の割合が高くなっている。特に小学校では(ア LINE, オ YouTube カ ゲームアプリ), 中学校では(ア LINE イ Twitter エ Instagram オ YouTube カ ゲームアプリ)に大きな差がある。

Q12 依存傾向にあるか



ア 友だちからのメッセージにはすぐに返信する イ よく「使い過ぎ」と注意される
 ウ 友だちからのメッセージが気になりで常に確認している エ ネットができないと不安で落ち着かない
 オ 他にやるべきことがあってもやめられない カ 気がつくとかかり時間がたっている
 キ 嫌なことを忘れるために利用している ク 邪魔されるとイライラすることがある
 ケ 外で遊ぶことよりもネットを楽しみたい

「9時過ぎ」の利用群のほうが、小中学校ともにすべての項目で高い割合になっている。特に、小学校ではア（すぐ返信）、イ（使い過ぎ）、オ（やめられない）、カ（時間がたっている）、キ（嫌なことを忘れるため）、ク（イライラする）、ケ（ネットを楽しみたい）に大きな差がある。中学校も同様であるが、ウ（常に確認）にも差が見られる。

依存傾向の比較

		依存傾向（低）	依存傾向（中）	依存傾向（高）		
		0～2	3～4	5～9	人数	割合
小学校	9時前	69.3%	5.0%	1.6%	2390	75.9%
	9時過ぎ	14.6%	6.0%	3.7%	760	24.1%
	全体	83.9%	11.0%	5.3%	3150	
中学校	9時前	46.8%	4.5%	1.2%	949	52.0%
	9時過ぎ	30.4%	11.7%	5.6%	860	47.5%
	全体	77.2%	16.2%	6.8%	1809	

「9時前」の利用群は、依存傾向（低）の割合が多く、小学校では差が大きい。依存傾向（中）依存傾向（高）は、小学校では差が小さいが、中学校では「9時過ぎ」の利用群の割合が3～5倍高くなっていることがわかった。

3 まとめと考察

1 児童生徒の情報機器利用調査について

(1) 情報機器利用の低年齢化

情報機器利用率は、小2から80%を越え、小3から中3は95%以上である。昨年度よりさらに低年齢化が進んでいる。特別支援学級では、学年差は見られるが平均すると90%以上の利用率で、通常の学級と同様に高いことが明らかである。

「情報機器をはじめて利用した時期」については、学年が下がるほど利用率が高く、低年齢化が顕著である。今後もこのような傾向や情報モラルに関する課題が増えることが懸念されるため、小学校低学年からの情報モラル指導の充実を図ることが必要である。

(2) 情報機器の所持・利用状況

多くの児童生徒は複数の機器を巧みに使いこなし、多様なサービスを利用していることがうかがえる。スマートフォンの所持率は年々増加し、携帯電話、ゲーム機、音楽プレーヤーは減少傾向にある。

SNSについては、LINE、YouTube、ゲームアプリの利用が多い。特に、LINEは学年が進むと増加し、中3で71.5%（女子は76.5%）である。Instagramは中学校女子が増加している。また、オンラインゲームに関しては、全学年で男子の利用が多く、ゲーム機だけでなく、スマートフォンの利用が増えている。

面識のない利用者同士がやりとりするSNSやオンラインゲームに起因する児童生徒の被害事例も増える傾向にあり、利用にあたって十分に注意を呼びかけることが必要である。また、SNSのアプリケーションには利用規約で対象年齢が明記されており、保護者が責任をもって利用状況を見守る必要がある。

(3) 情報機器の利用時間

平日及び休日に利用している割合は昨年よりも小学校と中学校がともに増加している。休日については小4から90%以上利用しており、長時間利用の実態も見られる。

情報機器を長時間利用する児童生徒は、生活習慣の乱れや学校生活への不適応などの悪影響をうける可能性も高い。学校と家庭が一層連携を密にし、平日、休日の利用時間を「1時間以内」とすることを推奨したい。

(4) 情報機器利用の影

低年齢からのインターネット利用、サービス・アプリケーションの多様化などにより様々なトラブル等が懸念されており、調査結果にもいくつか表れている。

1つ目は、「ネットで知り合った人と会ったことがある」と回答している児童生徒が昨年の70人(1.5%)から90人(1.9%)に増加していることである。全員がオンラインゲームまたはLINEを利用していること等がわかった。ネットを悪用している人、身分を偽っている人など、ネット上には危険な人がたくさん存在していること、特に小中学生は判断力や責任能力も低いこと等から、絶対に直接会ってはいけないことを指導する必要がある。

2つ目は、SNSなどに自分の個人情報に掲載した児童生徒は、小学校が0.9%(昨年0.8%)、中学校が4.1%(昨年3.1%)であった。例年同様に学年が上がるにつれて増加し、女子の割合が高くなっている。

インターネット上に掲載した個人情報から住んでいる場所や氏名を特定されて、トラブルに巻き込まれた事例が多数発生している。インターネットで情報を公開することの意味を十分に理解させる必要があるとともに、場合によっては命にかかわること、人生を台無しにする可能性があること等を繰り返し指導していく必要がある。

3つ目は、依存傾向について調査した結果、小学校5.3%(昨年3.5%)、中学校6.7%(昨年6.5%)がネット依存の疑いがある「依存傾向(高)」と考えられ、昨年度より増加している。インターネットの利用に伴う多様な問題等を予防する上でも児童生徒の依存傾向に着目し、指導に活用することは有益と思われる。そのために児童生徒の依存傾向を常に把握することが必要である。

(5) 家庭との連携

児童生徒が危険なサイト等にアクセスしないようにするためには、スマートフォンなどの情報機器にフィルタリングを設定することが有効である。調査でもフィルタリング設定は小学校が 31.8%(昨年 29.9%)、中学校が 44.9%(昨年 45.6%)と小学校は昨年よりも上回っているが、まだまだ低い割合である。そのため、フィルタリングを設定することの法的根拠や重要性について保護者に理解と協力を求めることが必要である。

家庭のルールについて「ルールがない」と回答しているのは小学校が 9.0%(昨年 12.0%)、中学校が 16.8%(昨年 16.8%)である。「ルールはあるが、あまり守っていない」を回答したものは小学校が 16.1%(昨年 14.5%)、中学校が 17.0%(昨年 17.6%)である。昨年と比べて家庭でルールを決めている割合は高くなっているが、ルールを守らない小学校の児童が増えている。長時間利用を防ぎ、トラブルに巻き込まれないようにするためには、各家庭での話し合いや家庭のルールを設定すること、保護者が子どもたちの利用状況を把握することが大切である。

(6) 危険性や情報の特性に対する理解

「危険性について誰から学んだのか」という項目に対して、「家族」と回答している割合が増加していることがわかった。今年度も数値的に改善されている調査項目が多いことから、教育振興運動や家庭への啓発などにより保護者の意識が変化してきたと実感している。

また、今回も昨年度同様に児童生徒の情報モラルの知識理解や判断力を把握するために、情報モラルに関する問題を一例として取り上げた。その結果、家庭や学校などの学習経験が正答率に大きく影響していること、さらには、学校以外の専門家（講演会など）による指導がさらに学習効果を高めていることがわかった。

児童生徒がどの程度の知識を定着し、ネット社会で遭遇する様々な場面にどう対応し、生きぬいていけるのか客観的に測定することが必要であり、常にチェックできるような体制整備が必要である。

(7) 情報モラルへの意識

平成 29 年の調査と比べて、学校や地域が決めたルールやきまりが「必要」とする考えが増加しており、特に小学校 6 学年から中学校にかけて大幅に高くなっている。幅広い角度での情報モラル指導の成果と考えられる。しかし、男女差は顕著で女子のほうが「必要」という意識が高い傾向は変わらない。「家庭にルールがあって守っている」と回答している児童生徒は、ルールやきまりが「必要」と考えている割合が小学校で 88.8%、中学校で 83.1%と平均よりかなり高くなっている。

児童生徒にとって、将来的にも自分で考え、判断し、行動できるようになることが大切ではあるが、情報社会への参画における責任や義務、態度、そして、「ルールやきまり」の意味を小中学校段階で繰り返し考えさせることが必要と思われる。

(8) 特別支援学級の児童生徒の利用状況

特別支援学級の児童生徒の利用実態について、情報機器の利用率は、小学校が 89.9%、中学校が 92.5%である。ゲームの利用状況は、小学校が 80.4%、中学校が 79.7%である。また、SNSの利用は、小学校 62.0%、中学校 70.9%であり、これらの状況は、通常の学級と同様に高い割合になっている。

情報機器やネットワークサービスは、障がいのあるなしに関係なく同等のものを使用する。また、抱えるトラブルも同様である。家庭との連携を密にしながら、障がいの状況や特性などに合わせて具体的な指導を行うことが必要である。

(9) 盛岡市 5 か条のスマホルールの実態

盛岡市が策定した 5 つのスマホルールについて、「夜 9 時以降の利用」が多いこと、「フィルタリングの設定率」が低いことが課題として見えてきた。特に、夜 9 時以降の利用は、小学校は 25.2% 中学校が 48.9%であり、学年が進むと増加している。9 時以降の利用群は、家庭のルールを守っていない割合が多く、オンラインゲームや SNS の利用頻度が高い。また、依存度についても特に中学校では「依存傾向(高)」が 9 時前の利用群の 5 倍を越えている。今後も各校で定期的に実態を把握しながら、指導改善を図ることが必要である。

(10) 全国との比較

内閣府（全国）の令和元年度調査データと比較して、情報機器利用率は小学校では 6.8 ポイント、中学校では 2.2 ポイント盛岡市が上回っている。利用内容では小・中学校のコミュニケーションを除いて、すべて盛岡市が上回っている。利用時間については、小中学校ともに全国よりも短く、長時間利用が少ないことが明らかである。特に、盛岡市は小中学校ともに 1 時間以下の割合が高くなっている。さらに「家庭のルールを決めている割合」については、小中学校ともに全国よりも高くなっている。

全国と比較して大きく下回っているのは、スマートフォンの所持率である。小学校では全国が 40.1%に対し、盛岡市は 14.7%であり、中学校では全国が 81.8%に対し、盛岡市は 47.8%となっている。

2 今後の課題

- (1) 児童生徒が利用する情報機器やサービスは次々に新しいものが開発され、取り巻く環境も変化していく中で、児童生徒の実態や教員、保護者の意識等を的確に把握し、情報モラル教育の充実に向けて調査研究を推進すること。
- (2) 特に、以下の課題について、さらに具体的な調査や対応、情報モラル指導への活用について検討すること。
 - ① 「ネット依存」や「使いすぎ」による学習や生活時間、健康への影響について
 - ② トラブルの防止と相談体制について
 - ③ 学校と家庭との連携（ルール作り、フィルタリング等）について
 - ④ これからの新しい技術やサービス、それに伴う新たな課題について
- (3) 情報モラルに関する「教員研修」「環境整備」「情報提供」「保護者への啓発」の 4 点について具体的な取組を推進すること。

3 参考にした主な文献や資料

- 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 総則編 平成 29 年 7 月 文部科学省
- 中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 総則編 平成 29 年 7 月 文部科学省
- 特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 総則編（幼稚部・小学部・中学部）平成 30 年 3 月 文部科学省
- 安川雅史 子どものスマホ・トラブル対応ガイド 株式会社ぎょうせい
- 堀田龍也 西田光昭編著 だれもが実践できるネットモラル・セキュリティ 三省堂
- 西野泰代 原田恵理子 若本純子 情報モラル教育 知っておきたい子どものネットコミュニケーションとトラブル予防 金子書房
- 実教出版編集部 2019 事例でわかる情報モラル 実教出版株式会社
- 大野志郎 逃避型ネット依存の社会心理 勁草書房
- 文部科学省 教育の情報化に関する手引き 令和元年12月
- 内閣府 令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果（概要） 令和 2 年 2 月
http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/R1/net-jittai/pdf/kekka_gaiyo_pdf
- 情報モラルに関する指導の充実資する調査研究委員会 情報社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～指導の手引き
http://www.mext.go.jp/a_menu/zyouhou/1368445.htm
- 総務省 情報通信白書for kids <http://www.soumu.go.jp/hakusho-kids/>

4 研究員研究との共同

(1) 研究のテーマ

小中学校における「情報モラル教育」の在り方に関する実践研究

(2) 研究の内容

小中学校における情報モラル教育の推進の在り方について検討し、より効果的な指導計画や授業展開等について提案する。

(3) 研究員と組織

小 田 憲 司(月が丘小学校教諭) 石 関 浩 明(城西中学校教諭：班長)
赤 坂 誠(城東中学校教諭)
担 当：盛岡市教育委員会 学校教育課 指導主事 佐々木 亘
共同研究者： 同 教育研究所 専門研究員 山 口 道 明

(4) 共同会議と内容

第1回 6月15日(月)〔都南分庁舎4F401号室〕

① 組織，研究内容について ② 専門研究員の調査（児童生徒）について

第2回 7月2日(木)～7月10日(金)〔都南分庁舎3F教育相談室〕

① 研究の方向性について（個別協議）

第3回 9月30日(水)〔都南分庁舎4F401号室〕

① 研究の途中経過報告と今後の具体について
② 門研究員の調査集計結果（児童生徒）について

第4回 10月27日(火)〔都南分庁舎1F102号室〕

① 究のまとめ方確認 ② 紀要原稿の確認

第5回 12月25日(金)〔都南分庁舎4F401号室〕

① 研究発表プレゼン確認 ② 研究発表大会の分担協議等

第6回 1月6日(水)〔キャラホール〕 ① 研究発表大会の最終確認，発表画面チェック

(5) 研究の実際

研究テーマは専門研究員と同一で、専門研究員の研究と関連をもたせながら、学校における情報モラル教育の推進のために、実践を通して提案するものである。6年次でもあり、過去5年間の実践に学びながら、新規のメンバーでの取り組みを行う。小中学校ともに市内の先生方への日常指導の参考となる「指導資料」(指導略案)等を作成し、実践するとともに、情報モラル指導の日常化・具体化につながるような手立てを工夫する。

特に、小学校においては、授業だけでなく全校で取り組むルールやきまりの策定、自己の振り返り等の実践例について、また、中学校においては盛岡市内中学校に導入されているSKYMENU疑似体験ツールを活用した教科指導や道徳等の授業実践、生徒会活動を中心に提案する。

5 小学校における授業実践（小学校研究員） 月が丘小学校

《 教諭 小田 憲司 》

(1) 本校6学年児童の情報機器利用の現状

盛岡市教育研究所作成の小学4年～中学3年のアンケートをもとに、本校の6学年児童の情報機器利用の現状について実態を把握した。

令和2年7月調査 調査対象59名

ア 利用しているソーシャルメディア

YouTube・・・43名（73%） ゲームアプリやゲーム機・・・33名（56%）
 LINE・・・23名（39%） Instagram・・・5名（8%）
 Twitter・・・4名（7%） その他・・・6名（10%）

イ 情報機器の利用時間

	平 日			休 日		
	人数	割合	R1小6	人数	割合	R1小6
利用なし	9人	15%	16.3%	3人	5%	4.4%
30分以下	3人	5%	14.6%	3人	5%	9.4%
30分～1時間	11人	19%	31.1%	2人	4%	17.3%
1時間～2時間	22人	37%	24.2%	15人	25%	28.8%
2時間～3時間	9人	15%	8.7%	17人	29%	19.9%
3時間～4時間	3人	5%	2.6%	7人	12%	8.8%
4時間以上	2人	4%	1.3%	12人	20%	10.1%

◎平日でも2時間以上と回答した児童が全体の24%、休日2時間以上の利用が61%だった。時間制限のルールが各家庭でバラバラな様子が見られる。また、休日は特に時間が制限されずに情報機器を利用している傾向が見られる。

※「R1小6」の数値は令和元年度の盛岡市小学校6年生の割合を示す。（以下同じ）

ウ 利用上の問題

問 題	人数	割合	R1小6
勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりした	10人	17%	7.5%
家庭学習時間が少なくなった	6人	10%	7.2%
学校の成績が下がった	3人	5%	2.6%
視力が低下した	11人	19%	23.0%
夜9時を過ぎても利用していることがある	19人	32%	29.3%
自分の個人情報をSNSにのせたことがある	2人	3%	1.5%
悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込まれたりしたことがある	5人	8%	1.9%
他人を傷つけるような書き込みをしたことがある	2人	3%	0.5%
ネット上で新しい知り合いができた	14人	24%	8.1%
ネット上で知り合った人と会ったことがある	3人	5%	0.9%
自分の画像（写真）を送ったことがある	1人	2%	3.2%
その他、ネットトラブルや困ったことがあった	4人	7%	0.6%

◎勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりした割合とネット上で新しい知り合いができた割合が高い。ネット上で知り合った人と会ったことがある割合も昨年の盛岡市の6年生の平均より高い。

エ 依存傾向

問 題	人数	割合	R1小6
友だちからのメッセージにはすぐに返信する	11人	19%	16.4%
よく「使い過ぎ」と注意される	17人	29%	22.4%
友だちからのメッセージが気になりで常に確認している	6人	10%	4.4%
ネットができないと不安で落ち着かない	6人	10%	1.5%

他にやるべきことがあってもやめられない	12人	20%	5.7%
気がつくとかかり時間がたっている	23人	39%	31.7%
嫌なことを忘れるために利用している	14人	24%	11.9%
邪魔されるとイライラすることがある	17人	29%	12.1%
外で遊ぶことよりもネットを楽しみたい	10人	17%	7.2%

◎利用時間が多い児童ほど、多くの選択肢を選ぶ傾向にあった。他にやるべきことがあってもやめられない割合が高く、ゲームや動画への依存が高いと推測される。邪魔されるとイライラすることがある回答も多く、保護者が子どもをコントロールするのが難しい面があるのではないかと考えられる。

(2) 研究内容について

アンケートの結果から、以下の点について実践を行うこととした。

- ①学級活動や特別な教科道徳において情報機器との適切な付き合い方や、使い方に関わる指導を行う。
- ②利用時間を含めた月が丘小学校の情報機器利用のルールを作る。

(3) 実践

ア 授業実践1 学級活動

題材名 オンラインゲーム問題への対処の仕方を考えよう

ねらい オンラインゲームの過度の利用が及ぼす問題点を捉え、インターネットに関するルールを守ろうとする意識を高める。

段階	学 習 活 動	指導上の留意点 (◇評価)
導入 8分	1 アンケート結果を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットを使って何をしているか ・利用上の問題点 ・依存傾向 2 学習課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> オンラインゲーム問題への対処の仕方を考えよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・盛岡市教育研究所の「児童生徒の情報機器利用の実態調査」の結果を提示する。 ・オンラインゲームをやめられなかった経験を引き出し、学習課題につなげる。
展開	3 文部科学省作成の「ネット依存 ネットゲームに夢中になると・・・」を視聴する。 4 ひろしさんのオンラインゲームの問題点を話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・約束を守れなくなり、深夜までゲームをする。 ・朝に起きられなくなる。 ・友達との付き合いが悪くなる。 ・勉強が手につかなくなる。 ・やめたくてもやめられなくなる。 5 オンラインゲームをやめられない原因を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・待ち合わせ ・役割 ・成長 6 問題の解決方法を考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・時間を守る。 ・親に制限してもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームの問題点を学習シートに記入させる。 ・問題点を自分の経験と照らし合わせながら捉えさせたい。 ・「やめたくてもやめられない」という問題を焦点化し、やめられない原因を考えさせる。 ・自分のゲームへの欲求だけでなく、他者との連携もあることもやめられない原因になっていることを押さえる。 ・過度の利用をしないためにどのようにすればよいかを考える。 ・利用時間を守れない場合、どう

3 2 分	<ul style="list-style-type: none"> ・親に預ける。 <p>7 まとめる</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 決めたルールは絶対守る。守れない場合は親に制限してもらおうなどする。 </div>	<p>すればよいか考えさせたい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分でコントロールできない場合，親に頼ることも現実的な対処法であることを確認する。 ・ゲーム依存は一人では対応が難しいため，そうならないために親の存在が必要であることを押さえたい。
終末 5分	8 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時で学んだことと今後自分が気を付けたいことを記述させたい。(◇評価)

文部科学省動画教材 http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyuohou/detail/141632.htm

「オンラインゲーム問題への対処の仕方を考えよう」の児童の主な振り返り

- ・自分もオンラインゲームの約束をしたことがあるので，自分も注意したいと思いました。ゲームがやめられなくなる前に，自分でもけじめをつけるようにしたいと思いました。この学級の状況が昨年の盛岡市より悪いので，自分もできるだけ意識して楽しく安全にしていこうと思います。
- ・ゲーム依存は約束を守らなくなるのが最初だと知って約束はやはり守らなければいけないと思いました。親に見てもらえば対処できるのかなと思ったので勉強になりました。
- ・今日の学習を通して自分も少し依存かなと思う部分があるので，これからは絶対にルールを守ると決めました。これからも依存に気を付けながら楽しく安全にゲームをしたいと思います。
- ・今日学んだことを生かして，もし自分が長い時間ゲームをしたら親に預かってもらうことにしたいと思います。そして見守り設定の番号を変えてもらい，ゲーム友達ともやり過ぎないようにします。現実の友達とも付き合いを良くし，外で遊ぶようにしたいです。
- ・今日オンラインゲームについて学習し，やめられなくなる理由がいろいろと分かったし，これから自分がゲーム依存にならないように決めたルールは守っていきたいです。そして守れない時は親に止めてもらいたいです。
- ・ゲーム依存になったらもうそこから抜け出せないことが分かったので，ゲームだけでなくインターネットでそういうことがあったら，親に制御してもらおうなどしてやり過ぎないようにします。
- ・自分もゲーム依存の手前にいることが分かりました。これからは親に協力してもらい，ゲーム依存にならないようにしたいと思います。友達のレベルを超えたいと思ってたくさんゲームをしていたので，やめたいと思います。また，寝坊と朝ごはんを食べないこともゲームの影響が大きいので気を付けたいと思いました。



イ 授業実践2 特別の教科道徳（保護者の参観授業）

主題名 責任と規律ある行動（内容項目 善悪の判断，自律，自由と責任）

資料名 会話のゆくえ（学研 新・みんなの道徳 6年）

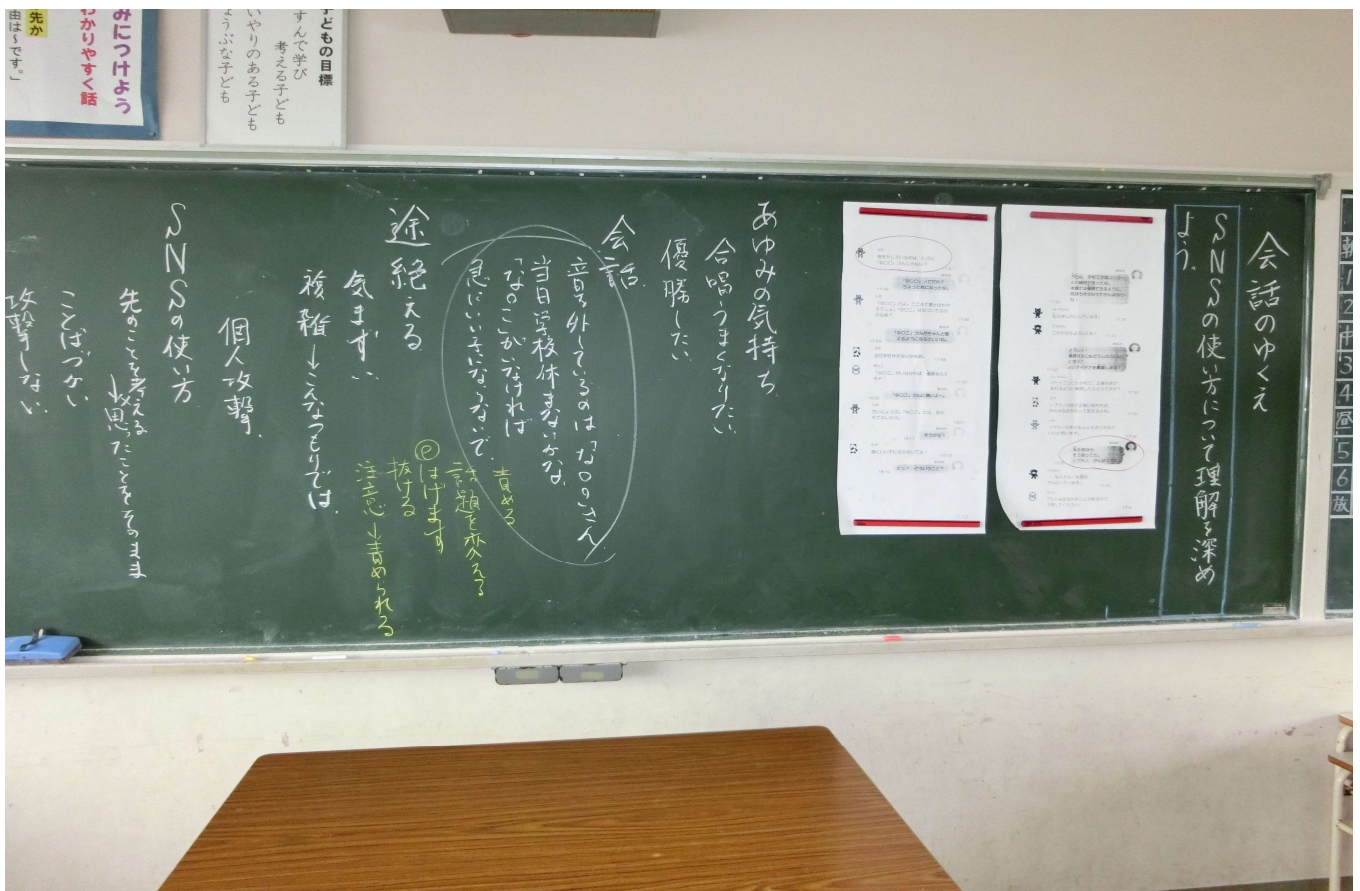
ねらい SNS の使い方についての問題点を理解し，責任と規律ある行動を取ろうとする態度を養う。

段階	学 習 活 動	指導上の留意点（◇評価）
導入 5分	1 インターネットでどんなことをしていますか。 ・ゲーム，動画，ライン，メール。 2 学習課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> SNS の使い方について理解を深めよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ SNS 利用を焦点化し，親しい人と意識を共有できるなど便利なツールであることを確認する。 ・ SNS の使い方について理解を深めることが本時の学習のねらいであることを確認する。
展開 33分	3 資料を読み，登場人物の心情について考える。 ○あゆみは，どんな気持ちから連絡を取り合ったのでしょうか。 ・合唱が上手になりたい，優勝したい。 ○会話が途絶えた後，あゆみはどんな気持ちになったのでしょうか。 ・「な○こ」がかわいそう。 ・自分のせいで仲間外れにされそうで複雑。 ○この会話に自分が参加していたら，どうしますか。 ・話題を変える。 ・注意する。 ・その会話から抜ける。 ・一緒になって誰かを責める。 ・「な○こ」を励ます事を勧める。 ○優勝したいと思って始めた会話が，問題を残したまま終わってしまったのはなぜでしょう。 ・特定の人の悪口が始まったから。 ・個人攻撃が始まってしまったから。 ○会話の流れが変わったのはどこからなのか考えてみよう。 ○ SNS の使い方では気を付けなければならないことを話し合う。 ・ルールを守って使いたい。 ・人に嫌な思いをさせないようにしたい。 ・自分の思いをそのまま書き込むのではなく，相手が不愉快にならないかどうか確認したい。 ○学校から出された「メディア視聴・利用のルール」があることを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ みんなで頑張って優勝したいという願いがスタートだったことを確認する。 ・ 他人を攻撃するような会話を確認し，あゆみの気持ちを想像する。 ・ 様々な対応の仕方があるが，非現実的なもの，無責任なものがあることを確認し，実際にどのような対応をすることが望ましいか考えさせたい。 ・ 優勝したい願いから始まった会話だったが，特定の人の悪口で終わってしまい後味が悪くなったことを確認する。 ・ SNS は記録が残るので，何が悪かったのか検証が可能であることを確認する。 ・ あゆみ本人も個人攻撃を引き出すような書き込みをしていたことに気付かせたい。 ・ 個人攻撃を引き出す会話に注意するなど細心の注意を払う必要があることを確認したい。 ・ ルールを守ることを確認し，「メディア利用のルール」につなげたい。 ・ 保護者にも悪口を書き込まない等のルールが明示してあることを知らせ，意識を喚起したい。

終末	4	本時の学習を振り返る。	・本時で学んだことと今後自分が気を付けたいことを記述させたい。(◇評価)
7分			

「会話のゆくえ」児童の主な振り返り

- ・ SNS でひどいことを書き込まれている人がいたら、自分は励ましていくようにしたいです。
- ・ 話題が悪口大会のようにならないように気を付けて使うようにしたいです。
- ・ 心の中で思っていることがあっても、先の事を考えて会話したいと思いました。
- ・ SNS の危険性がより分かりました。自分もよく使うので、もし人から攻撃されたら怖いと思いました。言葉遣いや意味をしっかりと考えながら使っていきたいと思います。
- ・ たった1つの言葉で会話が急変することもある。先の事を考え、気を付けて扱いたいです。
- ・ SNS での会話は、実際に顔を見ることができないので、自分の言葉がどう受け止められるか分からない面がある。ひどい言葉や自分が伝えたいことに気を付けるようにしたいと思います。
- ・ 自分は良いと思っても、それが問題の原因になることもあるのだなと気付きました。相手を傷つけていないか、言葉の使い方に気を付けて会話したいと思います。



ウ 情報機器利用のルール作り

昨年の仙北中学校区の「メディア視聴・利用のルール」を参考にし、本校のルールを作って各家庭に配付した。

「メディア視聴・利用のルール」

<時間について>

- 1 メディアは、21時を過ぎたら使いません。
- 2 メディアの使用時間を平日は（ ）時間、休日は（ ）時間までとします。平日1時間、休日3時間までを参考に、各ご家庭で制限時間を設定してください。
- 3 寝る時刻の30分前になったらメディアを使いません。

<使い方について>

- 4 充電は自分の部屋ではしません。布団に持ち込みません。メディアの使用場所は、家族との共用スペースが望ましいです。
- 5 おうちの人がいつでも使い方を確かめることができるように、ロックをかけたり生体認証の設定をしたりしません。
- 6 食事中は使いません。
- 7 メディアは、できるだけフィルタリング設定や保護者設定をしているものを使います。

<絶対やってはいけないこと>

- 8 友だちの悪口や秘密、言われていやなこと、個人情報などを書きこんではいけません。
- 9 自分や家族、友だちの写真等個人を特定できるものをネット上にアップロードしてはいけません。
- 10 ネット上で知り合った人と実際に会ってはいけません。

<そのほか>

- 11 使い方で困ったことがあったら、必ずおうちの人に相談します。
- 12 ルールを守れない場合には、おうちの人が機器を預かります。

メディアとは

- ・パソコン、スマートフォン、携帯電話、携帯型ゲーム（DS/3DS/Wii U/PS Vita Nintendo Switch 等）
- ・タブレット型PC（ipad 等）、ipod などインターネットに接続したり写真を撮れたりするもの

※長期休み前に家庭でルールが守られているか保護者にアンケートを出し、振り返りをする予定。

(4) 成果と課題

ア 成果

- ・教育研究所のアンケートで実態調査を行ったことにより、昨年度の盛岡市の調査結果と本校児童の結果を比較し、問題点を明らかにすることができた。
- ・授業で、オンラインゲームの危険性やSNS利用で気を付けなければならないことなどを具体的に理解し、自分の生活に生かそうとする意識をもたせることができた。
- ・情報機器利用のルールを作ったことにより、各家庭でのインターネット利用のルールについて意識を高めることができた。

イ 課題

- ・学級活動の実践は、保護者の役割の重要性を児童が認識できる内容だったため、授業参観で扱えばよかった。
- ・情報機器利用のルールについて各家庭での取組に温度差がある。各家庭の取組状況を確認し、保護者に結果を知らせ、連携を図りたい。

(1) 実践の概要

「情報モラル」とは、情報社会に参画する態度の重要な柱とされている。「情報社会で適正に活動するための基となる考え方や態度」（小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領解説総則編及び道徳編）とされ、「情報モラル等を扱うことによって育成する『情報社会に参画する態度』は、『豊かな人間性』の部分に密接に関係しており『生きる力』の育成のうえでも、情報教育が非常に重要な役割を担っている」と示された（文部科学省，2010）。同時に、すべての学校教育活動の中で繰り返し指導する、さらには、社会の一員として適正に活動していくために既存のルールやマナーを理解することに加えて、新たな場面に対応しても新しいルールやマナーのあり方などを考えていくことができる力を養う必要性が指摘されている。そのため、情報モラルは、日々の活動を行うための基になる考え方と態度になる。

そこで本校では、子どもたちをとりまく環境等の現状を把握するために、情報機器の利用状況について全校生徒を対象にアンケート調査を実施した。また、意識調査を3学年で実施し、現状について把握した。

【情報機器使用状況についての調査】（数値単位は%）

質問項目 / 学年	1年生	2年生	3年生	
携帯電話・スマートフォン所持率	46.7	62.0	61.2	
普段の生活でのインターネット・SNS利用率	90.2	84.3	94.9	
インターネット・SNS平均利用時間	1時間未満 21.3	1時間～1時間半 11.6	1時間半～2時間 32.2	2時間以上 34.9
インターネット・SNSに関わる「いじめ」や嫌なこと	誹謗中傷 4件	個人情報悪用 2件	なりすまし被害 2件	不審メール 17件

【情報モラルに関する意識調査】（上段単位は%）

項目	1 そう思う	2 どちらかという うとそう思う	3 どちらかという うとそう思わない	4 そう思わない
自分の個人情報（住所・氏名・性別・年齢など）を他人に許可なく見られることについて、問題があると思いますか。	96.7	0	3.3	0
理由：	<ul style="list-style-type: none"> ・知らない人に見られたら怖いから。 ・勝手に個人情報を使われたら困るから。 ・個人情報を悪用されて将来に関わってしまうから。 ・ばれたところで悪さをされなければよい。 ・自分がネット上に分かって載せているのだからしょうがない。 			
他人の個人情報（住所・氏名・性別・年齢など）を自由に閲覧できるとしたら見たいと思いますか。	10.1	1.1	12.3	76.5
理由：	<ul style="list-style-type: none"> ・自分も見られたら嫌なので、他人にもしない。 ・自分に得することはないし、相手も見られたくないと思うから。 ・有名人のは見たい。 ・興味はあるけれど、自分の立場に置きかえると嫌だ。 ・正直他人の情報は気になる。 			

市販のソフトウェアや音楽CDのコピーを友達にあげることに、問題があると思いますか。	63.1	7.8	8.9	20.2
	理由： ・ソフトウェアはコピーするために売っているものではないから。 ・勝手にコピーするのは犯罪だと思うし、それを人にあげるのはさらにダメだと思う。 ・著作権の問題になるからだめ。 ・転売しなければ良いと思う。 ・問題が無いと思ってやっていた。			
市販のソフトウェアや音楽CDのコピーを友達が作ってくれたとしたら、利用したいと思いますか。	17.9	12.3	6.7	63.1
	理由： ・せっかく作ってくれたからもらって使う。 ・怖いからもらわない。 ・著作権で自分も事件に巻き込まれてしまう可能性があるからいや。 ・友達だけれどダメなものはダメだから断る。 ・利用したい気持ちはあるけど、違法だから使わない。			

(2) 研究内容について

子どもたちをとりまく環境や意識等について現状をアンケート調査で把握し、各教科、道徳、特別活動等での学びと連動し横断的な視点で教育内容の組み立てを行った。情報モラル教育を進めるにあたり、指導の手引きにもあるように、日常モラルを育てること、仕組み（インターネットや機器・サービス等の特性）を理解させること、日常モラルと仕組みを組み合わせて考えさせることの3つの視点が挙げられているので考慮しながらすすめた。授業実践①、②は盛岡市内中学校に導入されているSKYMENU疑似体験ツールを使用した。

(3) 授業実践

【実践例① 技術・家庭科における情報モラルの実践（第3学年）】

1 題材名 情報通信ネットワークの利用

2 ねらい インターネット上に書き込む時の危険性について考える。

3 使用教材 「占いサイトの罠」（発行者 Sky 株式会社）

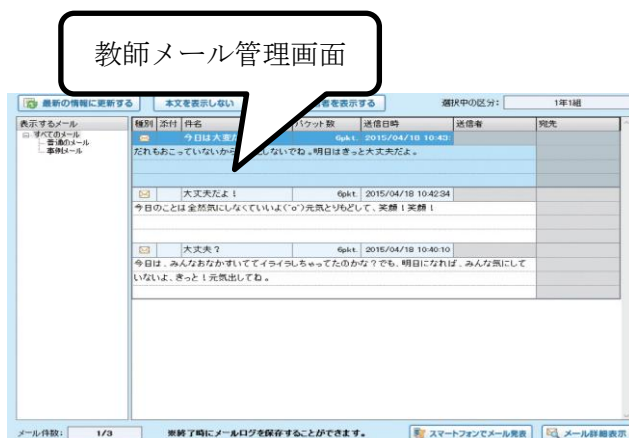
ネット上の情報はすべてが正しいものとは限らない。なかには個人情報を盗もうとして情報を書き込ませようとしているものがある。書き込んだために、アドレスが知られて迷惑メールや様々な広告が届いてしまうケースがある。

	学習活動	予想される生徒の反応	指導上の留意点
導入 5	○自分を振り返る。 ①ネット上にどのような書き込みを行ったことがあるか。	・感想 ・偽名を使って名前 ・適当な住所	特に意識せず送信してしまっていることに気づかせる。
展開 35	○情報管理について話し合う。 ②占いサイトに接続する。 ③迷惑メールを受け取る。 ④管理者の画面を提示 ⑤個人情報の管理について話し合う。	・星座占い ・血液型占い ・相性占い ・住所占い ・電話番号占い ・なんだこれ。 ・チェーンメールだ。 ・架空請求だ。 ・このようにばれるんだー。 ・知らない人からのメールは開けない。 ・個人情報は極力書かない。	入力者には様々な迷惑メールが送られる。 偽名でもアドレスから分かる場合がある。
終末 10	○本時のまとめをする。 ⑥自分自身が注意することを決める。	・知らない人からのメールは削除する。 ・個人情報は書かない。	ワークシートに記入させる。

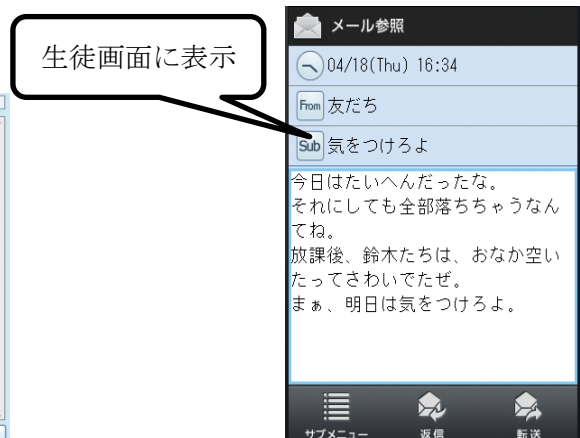
【実践例② 技術・家庭科における情報モラルの実践（第2学年）】

- 1 題材名 情報通信ネットワークの利用
- 2 ねらい メールを作成する活動を通して、自分の気持ちが相手にきちんと伝わるメールを考える。
- 3 使用教材 「給食のチョコあげパンを落とした青空君」（発行者 Sky 株式会社）
メールは、短い文字情報が中心のため、読み手の解釈にゆだねられている。顔を合わせたコミュニケーションのように、その場で相手の反応を見ながら言い直したり、付け足したりすることができないため、相手を傷つけてしまうことがある。

	学習活動	予想される生徒の反応	指導上の留意点
導入 5	○自分を振り返る。 ①どのようにメッセージを送信しているか振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・返事をすぐかえす。 ・詳しく書く。 ・何も考えていない。 	特に意識せず送信してしまっていることに気づかせる。
展開 35	○メールの内容について話し合う ②動画教材の提示 ③このようなことがおこったらどのような声かけをするか。 ④メールで励ましメッセージを送信する。 ⑤メールの紹介 ○ある友達からのメールを確認する。 ⑥問題点を考える。 ⑦励ましメールをもう一度作成し送信する。	<ul style="list-style-type: none"> ・気にするなよ。 ・大丈夫。 ・心配ないさ。 ・気をつけて。 ・だいじょうぶじゃない。 ・うまく伝わらない。 ・怒っている感じがする。 ・本当に励ましているの？ ・やさしい。 ・勘違いしそう。 ・怒っているの？ ・これはダメでしょう。 ・曖昧な言葉で表現している。 ・伝わりにくい。 ・絵文字を使っても良いと思う。 	<p>声の調子・表情でも伝えることを確認する。</p> <p>紹介したいメールを選択しておく。 ※1(下段左) 画面の一斉表示</p> <p>事例メールの送信 ※2(下段右)</p> <p>画面上で紹介する。</p>
終末 10	○本時のまとめをする。 ⑧メールを紹介し振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のことを考えて書く。 ・絵文字等を用いて曖昧な表現をなくす。 	ワークシートに記入させる。



※1 この画面よりメールを確認する



※2 ある友達からのメール

【実践例③ 道徳における情報モラルの実践（第1学年）】

- 1 内容項目 友情, 信頼
- 2 ねらい 悩みや葛藤をともに乗り越え, 友情を深めていくことの大切さに気づき, 互いに励まし合い, 心から信頼しようとする心情を育てる。
- 3 資料名 「短文投稿サイトに友達の悪口を書くと」(出典『新しい道徳』東京書籍)
掃除に遅れてきたことを注意してきたナオコに腹を立て, 短文投稿サイトに悪口を書くというイチロウについて同意してしまったコウタは, 短文投稿サイトの危険性を説明して, やめるように説得できなかったことを後悔する。翌朝, あわててイチロウに電話をしたコウタは, 自分の落ち度を認めて投稿を思いとどまったイチロウの話聞いて安心する。

	学習活動	予想される生徒の反応	指導上の留意点
導入 5	○友達がいてよかったことについて振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・気軽に声をかけ合えたとき。 ・共通の話題で楽しく話せたとき。 ・悩んでいたら相談にのってくれたとき。 	友達の良さについてそれぞれが意見を出し合い, 友情について考えねらいとする道徳的価値への方向づけをする。
展開 35	<p>○読んで話し合う。</p> <p>①コウタはたいへんなことになるぞと思ったのに, どうして「う, うん, そうだね。」と言ってしまったのか。</p> <p>②コウタが, 翌日あわててイチロウに電話をしたのは, どうしてだろう。</p> <p>③ネットに投稿するときに気をつけなければいけないことには, どのようなことがあるだろう。</p> <p>○信頼できる友達になるためにどういうことが必要か話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・強引なイチロウだから逆らったところで変わらないし, 無駄になる。 ・つい, 同意してしまったけど, 本当はネットに悪口なんか書き込んではいけないことを言えばよかった。 ・夢で見たことが現実になる前に, ネットに投稿するのをやめさせようと思ったから。 ・ネット上に, 人の悪口を書き込んではいけない。 ・人を傷つけないかどうか, 送信前に見直す。 ・写真等の個人情報載せない, 送らない。 ・一度投稿してしまったら, だれでも見られるし, 完全には消せない。 ・互いの個性を認めさせながらも, 時には厳しく忠告したり, それを受け入れ, 互いに励まし合えたりする, よりよい人間関係が必要だと思う。 	<p>無批判に同調することがよりよい友達関係と言えるのかを考えさせる。</p> <p>考え方の違いがあっても, 相手のためにならないことであれば厳しく忠告することも必要であることに気づかせる。</p> <p>ネットの危険性だけでなく相手を理解し忠告し合える信頼関係のよさに気づかせる。</p>
終末 10	○本時のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットに書くときは注意して書く。 ・相手の気持ちを考えて書く。 ・ネットに書くときは内容を再確認してから書く。 	SNSでの友人との会話が, 場合によっては世界中に公開されてしまう怖さや, 自分が個人情報の流出を避けるために注意していることを話す。

振り返り（生徒のワークシートより）

- ・ネットに投稿するときには, この内容を投稿して誰かが不快にならないか, 自分が後から後悔しないか考えることが大切だと思った。
- ・ネットに投稿するという事は知らない人も見るので, その言葉で誤解を生むかもしれないので言葉ってとても恐ろしいなと改めて感じた。
- ・自分がネットに書かれて嫌なことはしない。後悔しないようにする。
- ・友達がネットに炎上しそうなことを投稿しようとしたらすぐに消すことを促してあげたい。
- ・ネットに投稿するときは, 相手の気持ちを考えて本当に大丈夫かを確認してから投稿する。
- ・ネットに投稿するときは内容を再確認する。周りの人が不快にならないようにしたい。

【実践例④ 道徳における情報モラルの実践（第1学年）】

- 1 内容項目 よりよく生きる喜び
- 2 ねらい 自分の弱さを見つめ、自分を高め、自分に恥じない生き方をしようとする態度を育てる。
- 3 資料名 「短文投稿サイトに友達の悪口を書くと」（出典『新しい道徳』東京書籍）別案

	学習活動	予想される生徒の反応	指導上の留意点
導入 5	○自分を振り返る。 ①考えが違うのに友達に同意してしまったとき、どのような気持ちになるか。	・気まずいなあ。 ・後から気になってしかたがない。	自分の弱さと自分の中の良心に気づかせ、ねらいとする道徳的価値への方向づけをする。
展開 35	○読んで話し合う。 ①たいへんなことになるぞと思ったのに、「う、うん、そうだね。」と言ってしまったコウタをどう思うか。 ②コウタは、翌日どのような気持ちであわててイチロウに電話をしたのだろう。 ③コウタがイチロウに謝ったのはどのような気持ちからだろう。 ○自分の弱さを見つめ、自分の良心に恥じない生き方をするにはどうしたらよいか。	・たいへんなことになるぞと思ったのならば、強引なイチロウでも、やめるように忠告しないとイケない。 ・投稿していないでくれ。たいへんなことになるぞ。 ・イチロウに逆らっても、やめさせるように言わなければいけなかった。 ・コウタにはネットの危険性についての知識があったのに、きちんと説明してやめるように言えなかった。 ・うそをついたりごまかしたりしてしまっは、いつまでも悩み続けることになる。	コウタが自分の弱さに負けてしまった点に気づかせる。 コウタが自分の弱さからやめさせることができなかったことへ苦しんでいることを押さえる。 自分中心に考えてしまったコウタの弱さと、後からそのことに気づきイチロウに謝った強さを感じ取らせる。
終末 10	○本時のまとめをする。	・友達に勇気を持って注意をしていきたい。 ・最初から友達を助けてあげたい。	自分にも弱さから悩むことがあったが、友達の励ましにより良心に恥じない生き方ができたことを話す。

振り返り（生徒のワークシートより）

- ・ダメなことはすぐに注意するという心を持ち続けていきたいし、もし、友達がネットに悪口を書こうとしてもちゃんと説明して解決していきたいです。
- ・ネットのせいで、友情が壊れたり、思いもしないつらいことになってしまうことが分かりました。また、コウタのように最初、同意してしまうと相手に自信を持たせてダメなことをしてしまうと思いました。
- ・もしも、悪口をネットに書き込もうとしている友達がいたら、コウタみたいに勇気を出して注意しようと思いました。
- ・悪いことを投稿する人がいたら、止めろと言えるようにしないとイケないと思いました。
- ・コウタのように自分の悪かったことを素直に謝れる人はすごいなあと思いました。
- ・コウタも自分の悪いところを見つけて「ごめん」と言ったところがすごいと思いました。自分の行動には気をつけたいと思いました。
- ・私も、話を友達に合わせてしまうことがよくある。だから、今回のコウタさんの話にとっても同情できた。友達に合わせるだけでなく、自分の意見も言えるようになりたい。

(4) 成果と課題

ア 情報モラルを学習して (まとめの生徒感想より)

わかったことや感想、これから気をつけたいことをまとめよう。

インターネットは相手の顔が見えない分、自分の発言に対する責任や相手への思いやりの心が欠けてしまうのが、やはり注意しなければなりません。これが分かりました。ウィルスや個人情報など自分が被害を受けるケースがあります。でも、それは気をつければ防げることで冷静に対処すれば大事にならないということを学びました。逆に著作権や相手に誤解をまねく表現をしてしまったり、自分が被害を与えてしまうケースもあります。今自分は何をしようとしているのかを理解した上で責任がとれるような心構えをしないといけないと思います。今ネットではいじめや中傷が問題になっていますが、少し考えれば済むものかほとんどであると感じています。自分の気持ちを整理した上で使用しようと思いました。自分でもインターネットに関しては無知なところがありますが、相手の心を思いやることと第一に読むというのを忘れずにこれからも問題なく使っていきます。自分で責任をとれる範囲内で使用したいと思います。

わかったことや感想、これから気をつけたいことをまとめよう。

まあが、た使用方をすると危険だという事は分かっていたが、どのような事が危険なのかよく知ることができました。改めて自分のスマホや家のパソコンなど、フィルターがかかっているか確認したり、常に安全な状態であるかよく見ながら使用したいと思っています。SNSなどで気づかぬうちに相手の事をきずついているという事を聞くので相手の気持ちをよく考えてから使用するなど、自分も相手も気持ちをよく楽しく使用したいと思いました。

きけんなことなどは自分の家族にも教えてあげたりして、ひ害にあわないようにしていきたいです。

わかったことや感想、これから気をつけたいことをまとめよう。

メールの返信や送信の履歴で、メールの内容が分かりづらいうちについてどうゆうに送信すれば相手に誤解されか分かりやすい内容、文にするといいかということが分かりました。また、相手による言葉遣いや、話す内容、場合によっては絵文字などを使い分けなければ失礼にならぬということも学びました。

知らない人からの無メールや、無料と書いてあるサイトのURLが送られてきた場合、無視をすることが1番だと分かりました。検索で「もし押してしまつたら」という体験をして驚くような請求書が来たり、個人情報などがばれてしまったら、ととても怖いなと思いました。また、怖いと感じたのはインターネット上に発信した情報はすぐには消せるということ。最初は、自分で消せばいいと思、していたけど、自分が消しても証拠がとれれば世界中どこにも見られてしまうことが分かりました。

これからインターネットを扱うだけ個人情報と著作権を大切にしたいです。また、メールを送るときは、相手のことを考えながら、やましい内容を送りたくないという気持ちで

わかったことや感想、これから気をつけたいことをまとめよう。

情報モラルは注意して扱、夫方が良いという事は知っていたがくわしく調べてみると、気をつけなければいけない事が思っていたより多くて、改めてインターネットの危険性を知る事が出来た。これからは、自分を気をつけてインターネットを利用するし、周りに間違、た使用方をしている人がいたら注意してあげたいと思う。みんなが気をつけて使用出来れば、インターネットを使うのがもっと楽しくなると思う。まだまだ情報モラルを守ってインターネットを使用している人は少ないので、周りに情報モラルを守っていい人がいたら注意してあげる事と、まずは自分かみんなのお手本になるという事が、安全にコンピュータを使用している上で一番正しいルールなんだと思う。

イ 成果

- さまざまな角度から情報モラルについて、生徒にアプローチできた。
- 情報モラル教育について見直すことができた。
- 同じ教材を使用してもアプローチの仕方で生徒の学びに変化が生まれる。
- 疑似体験での学習は特に有効である。

ウ 課題

- 3年間を見通して継続した指導が必要である。
- 日常のモラルの向上をしながら情報モラル向上へとつなげていく必要がある。
- 情報モラル教育について様々な機関と協働することが必要である。

引用文献

文部科学省 教育の情報科に関する手引き、中学校学習指導要領解説 特別の教科道徳編
 原田恵理子 情報モラル教育、情報モラル教育の必要性と教育方法、SKY株式会社
 新しい道徳 ICTを活用した新しい学校教育

(1) 実践の概要について

本校2年生（76人中70人）を対象に行ったアンケートでは、以下のような結果であった。数多くの生徒がSNSを利用していたり、利用したことがあったりしたことが分かった。一部の生徒については自らが情報を発信する側を経験していることも明らかになった。また、インターネットやSNSの利用におけるメリットやデメリットについては知識として持っていることが確認できた。

Q1.現在使用している SNS は何ですか。（+は現在使用していないが過去に使用していた人数）			
LINE	…45人（+2）	Instagram	…18人（+10）
Twitter	…14人（+9）	TikTok	…24人（+14）
Facebook	…2人（+5）		
Q2.SNSに限らず、不特定多数の人が見ることができる SNS やサイトなど、ネット上に書き込みや投稿をしたことはありますか。			
文章やコメントを書き込んだ…	12人	写真を投稿した	… 7人
		動画を投稿した	… 6人
Q3.インターネットの利用や SNS 上でのやり取りのメリットやデメリットは何だと思えますか			
(メリット)			
<ul style="list-style-type: none"> ・離れていても連絡が取れる ・いつでも連絡が取れる ・知りたいことが知れる ・たくさんの情報を得ることができる ・世界を知ることができる ・情報が早く知れる ・情報を早く伝えられる ・色々な視点からの情報が得られる ・便利、簡単 ・話しやすい ・電話より楽、楽しい 		<ul style="list-style-type: none"> ・誰でも使える ・誰でも気軽に書き込める ・誰とでもやり取りができる ・人間関係が広がる ・いろんな人とつながれる ・同じような趣味の人と出会える ・簡単に使える ・アプリで遊べる ・動画の制作・投稿ができる ・面白い、楽しい 	
(デメリット)			
<ul style="list-style-type: none"> ・犯罪やトラブルに巻き込まれる（詐欺、ハッキングなど） ・危険なサイトがある ・言葉の意味がうまく伝わらない ・文字だけでは伝わらない ・表情や感情がわからない ・ケンカになる ・だまされる ・便利すぎる 		<ul style="list-style-type: none"> ・知らない人と出会う可能性がある ・相手がよくわからない ・顔が見えない ・一度かいたら消せない ・匿名で情報を発信できる ・個人情報がばれる ・信ぴょう性がうすい ・嘘の情報が流れる ・すぐに情報が広まってしまう 	

(2) 研究内容について

中学生の時点で携帯電話やスマートフォンを所持している割合は年々上昇していることが市のアンケート結果からもわかる。また、情報化社会の急速な発展からも現在は所持していない生徒も将来的には所持することが考えられる。技術科だけでなく、学級活動や道徳の授業、学校全体の取り組みとして、生徒の情報活用能力を育成していく必要がある。

また、情報を発信する側を経験している生徒も一定数いることから、情報発信の際の注意点についてはしっかりと指導することが必要である。

さらに、今年度は新型コロナウイルス感染症防止の観点からも、友達同士で直接会って遊ぶ機会や家族で外出する機会が減っていることから、情報モラル教育の充実は重要性が高まっていると考える。

そこで、以下の3点に重点を置き、実践を行っていくこととした。

学活・道徳などの授業実践

情報の入手や発信の注意点

学校と家庭との連携

(3) 本校の実践について

<実践1> 学活での授業実践(2年生一斉授業)

題 材

『インターネットの安全な利用のために』(盛岡市免許更新講習資料改作)

実施の理由

長期休業中は家庭で過ごす時間が学期中よりも長くなり、インターネットやスマートフォンの利用時間も増加することが考えられる。そのため、誤った使い方をしてしまったり、トラブルを起したりする可能性が高まる。

長期休業を目前にして、危険性の理解やその回避の方法、情報発信の際に注意することを確認する必要があると考えた。





ねらい

インターネットの危険性を理解し、危険を回避することを考える。
インターネットで情報を発信するときのルールやマナーを考える。

指導の流れ

	学習内容・活動	指導の留意点
導 入	○インターネットの利用やSNSでのやりとりでのメリット・デメリットを考える。	・アンケート結果を提示する。 ・便利さや手軽さの裏には、トラブルに巻き込まれる危険性があることを確認する。
展 開	○スライドを見ながら考える。 ・SNS上でのやりとりで誤解されやすい言葉 ・ネット上での書き込みについて ・ネットの仕組みと個人情報 ・ネット利用に必要な力 ・主なネット・スマホのトラブルの例 ○インターネットやスマホを有効活用していくために必要なことを考える。	・最近の出来事や過去の例などを話題にし、誰にでも起こりうることだということを実感させる。 ・スライドの内容や自分の体験を振り返りながら記述させる。
ま と め	○これからインターネットやスマホを利用するとき、どのようなことに気をつけるか考える。 ○「盛岡市5か条のスマホルール」の再確認し、時間を記入する。	・特にこれから迎える夏休みに向けたことを書くように確認する。 ・記入した内容は必ず保護者とも確認するように話す。

(使用したスライドの一部)

<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>4大SNS『LIFT』</h3> <p>L … LINE I … INSTAGRAM F … FACEBOOK T … TWITTER</p>	<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>ネットで、気持ちや意図は伝わる？</h3> <p>いいよ OKという意味と、NOという意味が考えられる。</p> <p>おかしい おもしろい・笑えるという意味と、変だ・うたがわしいという意味がある。</p> <p>バカじゃないの 怒っているか、冗談なのか、よくわからない。</p> 	<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>文字だけでのコミュニケーション</h3> <ul style="list-style-type: none"> ・誤解しやすい ・間違いやすい ・悪く伝わりやすい  <p>ネットでのやりとりは、いじめやけんか、トラブルを起こしやすい。</p>																
<p>●情報モラル教材を体験</p> <p>掲示板やメールなどへの書き込み上の注意</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆他人に迷惑をかけない ◆書き込んだ内容には責任を持つ ◆冷静に判断し書き込む 	<p>●情報モラル教材を体験</p> <p>掲示板やメールなどで自分が誹謗・中傷されたら</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆まず、冷静になる ◆内容の記録、保存をする ◆一人で悩まず相談する 	<p>●ネットのしりぞ</p> <p>プロバイダ責任制限法</p> <table border="1"> <tr> <td>1094251.12</td> <td>LTD</td> <td>2007/11/16 13:57:44</td> <td>takoさん、冬理</td> </tr> <tr> <td>1094251.46</td> <td>ぶたポリック</td> <td>2007/11/16 13:57:34</td> <td>トイレに デケ</td> </tr> <tr> <td>1094251.3</td> <td>もみじ</td> <td>2007/11/16 13:57:29</td> <td>にちらこそ！</td> </tr> <tr> <td>1094251.19</td> <td>ホリ</td> <td>2007/11/16 13:57:23</td> <td>15度くらいで</td> </tr> </table> <p>管理者のサーバにはどこから、誰が、いつ、どんな書き込みをしたか 記録・保管されている！ →通信履歴の電磁的記録の保全要請</p>	1094251.12	LTD	2007/11/16 13:57:44	takoさん、冬理	1094251.46	ぶたポリック	2007/11/16 13:57:34	トイレに デケ	1094251.3	もみじ	2007/11/16 13:57:29	にちらこそ！	1094251.19	ホリ	2007/11/16 13:57:23	15度くらいで
1094251.12	LTD	2007/11/16 13:57:44	takoさん、冬理															
1094251.46	ぶたポリック	2007/11/16 13:57:34	トイレに デケ															
1094251.3	もみじ	2007/11/16 13:57:29	にちらこそ！															
1094251.19	ホリ	2007/11/16 13:57:23	15度くらいで															
<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>奪われた個人情報はどうなる？</h3> <p>情報収集業者…「情報」を回収</p> <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「個人に合わせた広告」を端末に配信 ・迷惑メールを配信 <p>間サイトで個人情報がさらに売買されることも…</p>	<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>ネット利用に必要な三つの力</h3> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>判断力</p> <p>自制心</p> <p>責任力</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ケータイ・パソコンは個人のツール ◆ネット利用では瞬時の判断が必要 ◆一度公開した情報・データは回収できない 	<p>●情報モラル教材を体験</p> <h3>ネット・スマホ利用で起こるトラブル</h3> <ul style="list-style-type: none"> ○いじめ（誹謗中傷、脅迫、仲間外れ） ○個人情報の漏えい（書き込む、写真掲載） ○スマホ依存（昼夜逆転、体調への悪影響） ○悪ふざけの投稿 ○著作権の侵害 ○アカウントの乗っ取り・なりすまし ○詐欺やウイルス ○ながらスマホ 																

生徒の反応・記述（気をつけたいこと）

- ・ SNS を利用するときは、誤解されないように言葉を選ぶ。
- ・ 文章だけだと、相手によって捉え方が違ってしまう可能性があることをふまえておく。
- ・ 自分や相手が傷ついたり、不快になったりするようなことはしない。
- ・ 自分や友達の個人情報や写真はのせないようにする。
- ・ 自分の発言や行動を一度よく考える。自分の行動や発言に責任をもつ。
- ・ 使いすぎて、生活リズムを崩さない。 ・ 家庭内のルールを再確認する。

<実践2> 避難訓練の事後指導（2年生各学級）

題材 『災害時の情報と心理』（いきる・かかわる・そなえる 39）

実施の理由

震災時や緊急時には、ネットや SNS での情報収集は早く行えるが、中には出所がわからない情報や誤情報も多い。さらには、親切心から情報を広めることで悪影響を及ぼす場合があることを知っておく必要がある。特殊な状況でも、冷静に情報を判断する必要がある。

ねらい

災害時の情報について、気をつけなければいけないことを理解する。
 様々な情報について判断するとき、日頃から注意することについて考える。

指導の流れ（避難訓練後の実施）

	学習内容・活動	指導の留意点
導入	○提示された情報を信じるか信じないか考える。 （東日本大震災，胆振東部地震，新型コロナ）	・デマとは教えずに提示し，発信元が不明な情報をうのみにすることの悪影響を考える。
展開	○緊急時の情報の扱い方の注意点や情報を拡散することで起こる弊害について考える。 ○緊急時での「多数派同調バイアス」と「正常性バイアス」について考える。	・日常生活とは異なった状況に置かれたときの情報や心理状態について，理解を深めさせる。
まとめ	○災害時だけでなく，日頃から正確な情報かどうかを判断するために必要なことを考える。	・災害時に正しい判断ができるように，日常生活の中で気をつけなければならないことを考えさせる。

<実践3> 道徳での授業実践（2年生各学級）

題材 『博史のブログ』（キラリ☆道徳 指導案参考）

実施の理由

ネット上での投稿ややりとりは簡単に書き込み，瞬時に多くの人へ伝えることが可能である。しかし，一度書き込みを消したとしても，ネット上での情報は様々な方法で広まってしまうことを理解しておく必要がある。また，そのことを踏まえて，ネット上での情報発信や実生活での言動に責任をもつことの重要性について考えてほしい。

ねらい 自分で判断し，自分の行動に責任をもつ態度を育てる。

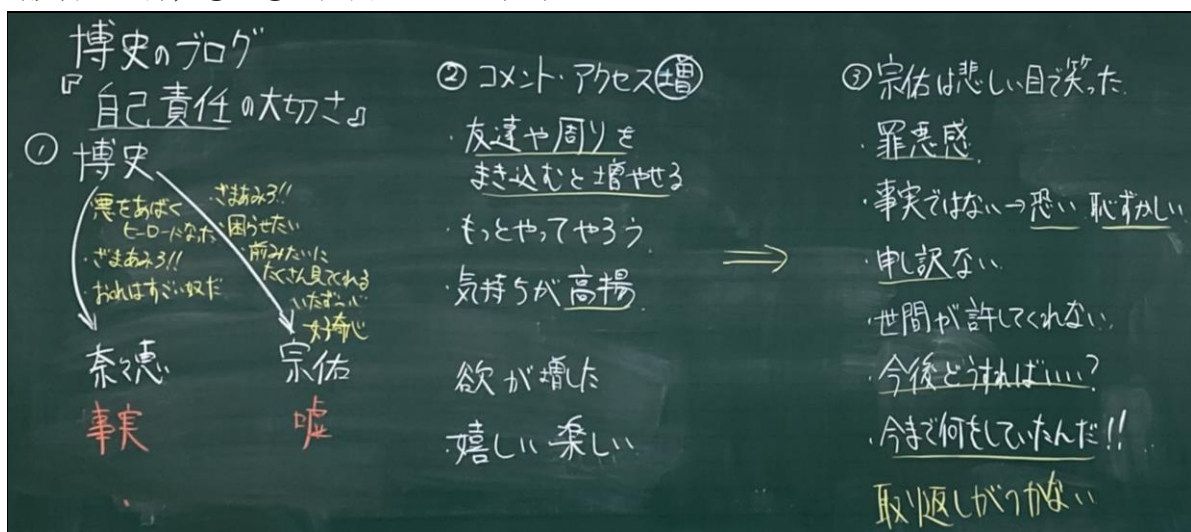
【A(1)自主，自律，自由と責任】

指導の流れ

	学習内容・活動	指導の留意点
導入	○アンケート結果を提示する。 ○SNS 上でのやりとりや投稿で起こりうるトラブルを考える。	・情報を発信したことがある生徒もいることを確認する。 ・実際にあった事例などを話し，自分事だということを実感させる。
展開	○資料を読む。（6分程度） ○授業プリントにそって進める。 発問1 自分のブログに，「奈々恵のこと」と「宗佑のこと」を書き込んだとき，博史はどんな気持ちだったか。 発問2 「奈々恵のこと」や「宗佑のこと」を書き込み，コメントとアクセス数が増えていったとき，博史はどんな気持ちだったか。	・教師が音読する。 ・資料の内容を整理する。 ・悔しさ，腹立たしさ，妬みなどの気持ちがあることに気づかせる。 ・書き込みの内容について比較し，事実と嘘について確認する。 ・嘘を書き込んだのに高揚している博史にふれる。 ・書き込みを消しても，情報は広まっていることを確認する。

	<p>発問3 「宗佑が悲しい目で笑っていた」のを見て「博史はハッとした。」とあるが、博史はどんな気持ちになったのか。</p> <p>発問4 ネット上の発言だけでなく、自分で考え、自分の行動に責任をもつことの大切さについてどう思うか、その理由や注意すべきことは何か。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一時の感情が原因であり、後悔していることを確認する。 ・班で意見交換させ、いくつかの意見を発表させる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ネット上での書き込み自体は消せたとしても、様々な方法で保存され、拡散してしまう。 ○書き込みや投稿をする際には、しっかりと考え、責任をもった言動が大切である。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット利用のメリット・デメリットは表裏一体であることを確認する。

(板書の一部、①～③は発問 1～3 に対応)



生徒の反応・記述 (自分で考え、発言や行動に責任をもつことの大切さについて)

- ・もしその情報が間違っていたら、言われた人も傷つくし、自分の信頼もなくなるので、責任をもたなければならない。相手に誤解されるような言い方をしないことや信ぴょう性のない話を人に話さないことが必要。
- ・根も葉もない噂は相手を傷つけたり、嘘が本当かのように広まったりするので、そういった発言をするのは良くない。
- ・自分の嘘、発言が誰かを傷つけてしまうこともあるので、一つ一つの行動に責任をもつことが重要だと思った。よく考え、後悔しないように行動することも大切だと思った。
- ・特にネット上では、コメントなどが広まり、取り返しがつかなくなるので、自分の発言や行動に責任をもつことが大切である。
- ・ネット上だけでなく、日常生活でも自分の一つ一つの言動に責任をもって生活することで、ネット上のトラブルを防ぐことにつながると思った。
- ・自分の発言や行動で人を傷つけることも、救ったりすることもできるので、一時的な感情などで発言するのではなく、しっかりと考えてから行動した方がよいと思った。
- ・無責任な気持ちで行動していると大人になっても軽い気持ちで行動してしまう。だから普段から自分の発言や行動に責任をもつことが大切。

<実践4> 情報モラルアップ標語の募集（全校生徒・保護者）

実施の理由

情報機器の利用やネット上でのやりとりに関わる問題の多くは学校ではなく、家庭で起こることである。学校内で行う生徒への情報モラルに関わる事前・事後指導だけでは不十分であることが考えられる。そこで、生徒だけでなく、保護者にも情報モラルについて考えてもらうことで、情報機器に関わる利点、問題点、改善点を生徒と保護者が一緒に考え、家庭内での利用のルールについても見直してもらう機会としたい。

ねらい

生徒・保護者が一緒に情報モラルについて考え、意識向上を図る。

実施の流れ

- ① PTA（城東地区連絡協議会）が主催し、地域・保護者から標語を募集する。
- ② 生徒会事務局が連携し、全校生徒からも標語を募集する。
- ③ 教職員・PTA、生徒会事務局などの選考を経て、優秀作品を決定する。
- ④ 優秀作品の発表・校内掲示、PTA 広報誌等で周知を行う。

生徒・保護者からの標語

- ・使用時間 減らせば家族の 笑顔増す（1年）
- ・スマホより 見るべきものは きっとある（2年）
- ・大丈夫？ 立ち止まって 考えよう その一言は 取り消せない（2年）
- ・いつも一緒 あなたの親友 スマホですか？（3年）
- ・片手から 遅れてしまう 言葉のナイフ（3年）
- ・スマホにも 自分にもかける フィルタリング（3年）
- ・青春を ブルーライトで染める君 自分のために スマホやめよう（3年）
- ・いつからか ネット達に 操られ（PTA）
- ・送信前 一度文章 見直して（PTA）
- ・送迎時 親は運転 子はゲーム（PTA）
- ・友人は 全員スマホの 中にいる？（PTA）

（4）研究のまとめ

本研究を通して、日常生活の中での指導だけではなく、ネット利用が増える長期休業前などに時宜にかなった取り組みを行うことができ、非常に効果的な指導になったと考える。

しかし、学校内だけの単発的な取り組みで終わってしまうと、情報モラル教育の充実には繋がらないことが考えられるため、継続的な取り組みや家庭との連携は重要である。

今後、生徒の情報機器の利用率、利用技術は今後さらに向上していくことが考えられ、生徒に必要とされる情報活用能力も高い水準になることが予想される。その必要に応じた指導のためにも、教職員自身が最新の情報や技術を把握することが必要であると感じた。

VI 終わりに

新型コロナウイルス感染症の拡大の影響で、学校行事等の中止や延期など通常の教育活動と異なる中、各小中学校の児童生徒を対象にした質問紙調査を実施させていただき、情報機器利用の実態等、貴重なデータを得ることができましたことに感謝を申し上げます。

7363人（抽出率 39.7%）の調査用紙を1枚1枚読ませていただき、家庭でどのように情報機器を利用しているのか等、児童生徒一人一人を思い浮かべながら、たくさんの方のことを学ばせていただきました。

今回の調査でも「情報機器やインターネットを利用するときの危険性をだれから学んだことがあるか」という項目において、「学校の先生」と回答した児童生徒が多くなっています。また、各調査項目についても、昨年度以上に成果が見られるデータが増え、各校での日頃の情報モラル教育によるものと敬意を表する次第です。

近年、知識・情報・技術をめぐる変化の速さが加速度的になり、情報化やグローバル化といった社会的変化が、人間の予測を超えて進展する「Society5.0」時代の到来が予測されています。加えて、今後の我が国においては、少子高齢化の進展、生産年齢人口の減少による、労働力の不足や公共サービスの低下などが懸念されており、ICT、AI、ロボットなどの活用は経済社会水準の維持のためにも不可欠であるといわれています。今の子どもたちが活躍する頃の社会では、AIやロボット、IoTなどをはじめとする情報技術は生活の中で当たり前のものとして存在していると考えられ、これらの情報技術を手段として効果的に活用していくことの重要性は一層高まっていくことになると思われます。

一方で、スマートフォンやSNSが急速に普及し、その利用も低年齢化する中、これらの利用を巡るトラブルも増大しており、子どもたちには、情報や情報技術を適切かつ安全に活用していくための情報モラルも身に付けさせていく必要があります。具体的には、他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつことや、犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること、コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解することといわれています。

子どもたちが将来の情報化社会をたくましく生きていくためには、学校と家庭及び地域社会が連携し、社会全体で子どもたちに節度、思慮、思いやり、規範などの日常のモラルを育成するとともに、インターネットの特性など情報技術の仕組みを理解させることが重要な課題ではないかと考えます。

最後に、各小中学校には質問紙調査等でご協力をくださった校長先生や学校の先生方に心よりお礼を申し上げます。

Ⅶ 資料

盛岡市教育研究所

情報モラル教育に係る市内公立小中学校
質問紙調査

児童生徒の情報機器利用の実態調査

通常の学級 小学2年～3年対象調査

	小学校	小2	小3	計
1	仁王	31	28	59
2	城南	23	31	54
3	桜城	30	30	60
4	厨川	30	25	55
5	仙北	35	27	62
6	杜陵	21	29	50
7	山岸	33	29	62
8	大慈寺	21	22	43
9	米内	17	21	38
10	土淵	24	26	50
11	中野	29	34	63
12	本宮	33	27	60
13	青山	29	31	60
14	北厨川	25	24	49
15	河北	26	24	50
16	上田	27	30	57
17	山王	18	27	45
18	緑が丘	34	32	66
19	太田	13	8	21
20	太田東	25	24	49
21	繋	3	0	3
22	城北	31	29	60
23	大新	29	31	60
24	松園	33	32	65
25	月が丘	22	23	45
26	高松	21	27	48
27	東松園	26	28	54
28	見前	32	26	58
29	飯岡	23	30	53
30	羽場	28	28	56
31	永井	25	25	50
32	手代森	30	28	58
33	津志田	31	29	60
34	見前南	29	23	52
35	都南東	20	18	38
36	北松園	34	20	54
37	玉山	4	3	7
38	渋民	18	25	43
39	生出	7	8	15
40	巻堀	2	4	6
41	好摩	20	22	42
42	向中野	33	32	65
	計	1025	1020	2045
	在籍数	2194	2221	4415
	抽出率	46.7%	45.9%	46.3%

通常の学級 小学4年～6年対象調査

	小学校	小4	小5	小6	計
1	仁王	31	33	36	100
2	城南	24	27	34	85
3	桜城	27	29	33	89
4	厨川	33	33	26	92
5	仙北	27	29	28	84
6	杜陵	18	35	19	72
7	山岸	28	34	32	94
8	大慈寺	20	26	34	80
9	米内	23	15	24	62
10	土淵	30	34	33	97
11	中野	31	34	33	98
12	本宮	30	28	28	86
13	青山	28	30	28	86
14	北厨川	23	18	27	68
15	河北	20	25	19	64
16	上田	32	35	31	98
17	山王	26	21	33	80
18	緑が丘	27	36	33	96
19	太田	13	21	11	45
20	太田東	26	22	24	72
21	繋	3	3	4	10
22	城北	28	28	31	87
23	大新	26	32	33	91
24	松園	21	20	19	60
25	月が丘	25	23	29	77
26	高松	30	32	25	87
27	東松園	27	35	23	85
28	見前	28	25	26	79
29	飯岡	19	23	20	62
30	羽場	28	29	32	89
31	永井	28	29	29	86
32	手代森	30	21	20	71
33	津志田	32	30	31	93
34	見前南	27	23	27	77
35	都南東	25	27	26	78
36	北松園	24	21	35	80
37	玉山	5	6	5	16
38	渋民	20	22	22	64
39	生出	6	8	2	16
40	巻堀	7	10	7	24
41	好摩	27	25	30	82
42	向中野	28	30	30	88
	計	1011	1067	1072	3150
	在籍数	2303	2327	2348	6978
	抽出率	43.9%	45.9%	45.7%	45.1%

通常の学級 中学1年～3年対象調査

	中学校	中1	中2	中3	計
43	下橋	29	28	23	80
44	下小路	29	31	26	86
45	厨川	32	30	29	91
46	上田	28	29	30	87
47	河南	35	32	32	99
48	仙北	30	35	28	93
49	大宮	34	34	34	102
50	米内	19	16	22	57
51	土淵	28	36	23	87
52	黒石野	28	29	31	88
53	城西	29	26	31	86
54	城東	27	27	22	76
55	北陵	29	30	28	87
56	松園	33	26	27	86
57	見前	40	36	30	106
58	飯岡	34	22	26	82
59	乙部	33	31	31	95
60	見前南	32	35	29	96
61	北松園	22	22	19	63
62	玉山	4	9	5	18
63	洪民	25	24	24	73
64	巻堀	28	19	24	71
	計	628	607	574	1809
	在籍数	2211	2390	2135	6736
	抽出率	28.4%	25.4%	26.9%	26.9%

	小学校	小4	小5	小6	計
24	松園	3	6	4	13
25	月が丘	2	3	2	7
26	高松				0
27	東松園			3	3
28	見前	1	5	2	8
29	飯岡	3	1		4
30	羽場	3			3
31	永井	2	3		5
32	手代森		3		3
33	津志田	2	10	8	20
34	見前南		2	2	4
35	都南東				0
36	北松園	4		2	6
37	玉山				0
38	洪民			1	1
39	生出		2		2
40	巻堀				0
41	好摩	1	2		3
42	向中野	2	1	2	5
	計	56	71	72	199
	在籍数	67	82	90	239
	回答率	83.6%	86.6%	80.0%	83.3%

特別支援学級 小学4年～6年対象調査

	小学校	小4	小5	小6	計
1	仁王	6	1	5	12
2	城南	1	4	6	11
3	桜城		1	3	4
4	厨川				0
5	仙北	1	2	1	4
6	杜陵	1			1
7	山岸	3	4	1	8
8	大慈寺	2	1	1	4
9	米内	1	1	1	3
10	土淵				0
11	中野	3		1	4
12	本宮	2	3	1	6
13	青山	3	5	3	11
14	北厨川	1	2	7	10
15	河北	1	3	4	8
16	上田	1			1
17	山王	1		1	2
18	緑が丘		2	1	3
19	太田	1		1	2
20	太田東	1	1	1	3
21	繫				0
22	城北	2	3	5	10
23	大新	2	2	1	5

特別支援学級 中学1年～3年対象調査

	中学校	中1	中2	中3	計
43	下橋	3	2	7	12
44	下小路	8	4	9	21
45	厨川	6	7	7	20
46	上田	2	3	4	9
47	河南	7	3	3	13
48	仙北		1	2	3
49	大宮	2	1		3
50	米内				0
51	土淵				0
52	黒石野	2	3		5
53	城西	3			3
54	城東				0
55	北陵	4	7	4	15
56	松園	1	7	4	12
57	見前	9	8	2	19
58	飯岡	1	2	1	4
59	乙部	1	1		2
60	見前南	6			6
61	北松園	2	2	1	5
62	玉山				0
63	洪民	4		2	6
64	巻堀	1		1	2
	計	62	51	47	160
	在籍数	73	64	54	191
	回答率	84.9%	79.7%	87.0%	83.8%

小学2年～小学3年対象

令和2年度 児童の情報機器利用の実態調査

盛岡市教育研究所

がっこうめい 学校名	小学校	がくねん 学年	年	せいべつ 性別	男・女
---------------	-----	------------	---	------------	-----

* 学校以外での情報機器の利用について、答えてください。

- 1 あなたは、ふだん、情報機器(スマートフォン・携帯電話・パソコン・ゲーム機・タブレット・音楽プレイヤー・インターネット接続テレビのどれか1つでも)を利用していませんか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア はい	イ いいえ
------	-------

この後の質問 2～11 には、上の1で「ア はい」を選んだ人だけが答えてください。「イ いいえ」を選んだ人は、ここで終わりです。

- 2 あなたが、ふだん利用している情報機器はどれですか。あてはまるものすべてに○をかいてください。

	あてはまるものすべてに○をかいてください	
	じぶん 自分だけのもの (自分もっているもの)	かぞく 家族といっしょにつかう もの (自分のものでない)
ア スマートフォン		
イ 携帯電話		
ウ パソコン		
エ ゲーム機		
オ タブレット		
カ 音楽プレイヤー		
キ インターネット接続テレビ		

- 3 あなたは、情報機器を利用して、どのようなことをしていますか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。また、「コ その他」を選んだ場合は、内容をかんたんに書いてください。

ア インターネットで、わからないことをしらべる	イ メールやでんわをする		
ウ ゲームをする	エ まんが、本を読む	オ 音楽をきく	カ 動画をみる
キ 写真や動画をとり	ク ショッピングやオークションをする	ケ 学習に利用する	
コ その他 ()			

4 あなたが情報機器をはじめて利用したのはいつ頃ですか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア 小学校入学前 イ 小学1年 ウ 小学2年 エ 小学3年 オ わからない

5 あなたは、SNS（ライン、ツイッター、ユーチューブなど）を利用していますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア はい イ いいえ

6 あなたは、オンラインゲーム（インターネットにつないであそぶゲーム）をしていますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア はい イ いいえ

7 つぎのことについて、あなたはどのように思いますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

(1) メールで友だちに気持ちが伝わらないとき、直接会って話しますか。

(ア はい イ いいえ ウ わからない)

(2) 情報機器を利用するときは、時間を決めて使いますか。

(ア はい イ いいえ ウ わからない)

8 あなたは、ふだん学校がある日にどのくらいの時間、情報機器を利用していますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ほとんど利用していない イ 30分より少ない ウ 30分～1時間
エ 1時間～2時間 オ 2時間～3時間 カ 3時間～4時間 キ 4時間以上

9 あなたは、休日にどのくらいの時間、情報機器を利用していますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ほとんど利用していない イ 30分より少ない ウ 30分～1時間
エ 1時間～2時間 オ 2時間～3時間 カ 3時間～4時間 キ 4時間以上

10 情報機器の使い方やインターネット利用について、あなたのおうちではルールがありますか。また、守っていますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ルールがあり、守っている イ ルールはあるが、あまり守っていない ウ ルールがない

11 情報機器を利用するときのルールについて、あなたは、おうちの人と、はなしあいをしましたか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア はい イ いいえ

これでおわりです。ご協力、ありがとうございました。

小学2年～小学3年対象**<記入上の注意>****学級担任の先生方へ**

- 1 小学2年から小学3年まで同じ内容の調査です。
- 2 調査項目には、情報機器やインターネット関係の用語が含まれております。特に、項目 **1** **2** **3** **5** **6** は、担任の先生から説明を加えながら、進めてください。
- 3 調査にあたって、児童に次のことを伝えてください。

- | |
|--|
| <p>(1) 学校以外で情報機器を使っている時のことについて、教えてください。</p> <p>(2) だれがどのように答えたかなどについて調べ、個人を特定することはありません。</p> |
|--|

- 4 以下のことを留意していただきながら、調査をよろしくお願いいたします。

- | |
|---|
| <p>1 は、全員に回答させてください。</p> <p>2～11 は、1で「ア はい」を選んだ人だけに回答させてください。</p> |
|---|

<参考> この調査では、情報機器について、スマートフォン、携帯電話、パソコン、ゲーム機、タブレット、音楽プレーヤー、インターネット接続テレビを対象としています。

<p>●スマートフォン・・・ 手のひらくらいの大きさの画面で、指でさわって操作するもの。アプリと呼ばれる機能を自由に追加でき、パソコンのように利用できるもの。 iPhone (アイフォン) Xperia (エクスペリア) Galaxy (ギャラクシー) AQUOS (アクオス) など キッズスマホ (子ども向け) → au の Miraie f (ミライエフォルテ) TONE モバイルの m17 など</p>
<p>●携帯電話・・・ 従来型携帯電話、子ども向け従来型携帯電話 (いわゆるフィーチャーフォン、ガラケー) 機能限定携帯電話、子ども向け携帯電話 (キッズケータイ mamorino (マモリーノ) みまもりケータイ など)</p>
<p>●パソコン・・・ ノートパソコン、デスクトップパソコン</p>
<p>●ゲーム機・・・通信機能付きゲーム機 携帯ゲーム機 New ニンテンドー 2DSLL New ニンテンドー 3DSLL PSVITA (プレイステーションヴィータ) など 据え置き型ゲーム機 Xbox One (エクスポックスワン) Nintendo Switch (ニンテンドースイッチ) PS4 (プレイステーション4) など</p>
<p>●タブレット・・・ スマートフォンよりも画面が大きく、タッチパネル式の入力を行うことができる板状薄型のコンピュータ iPad (アイパッド) GALAXY Tab (ギャラクシータブ) Xperia Tablet (エクスペリアタブレット) 子ども向けでは学習用タブレット、娯楽用タブレット など</p>
<p>●音楽プレーヤー・・・ 通信機能付きの携帯型音楽プレーヤー iPod (アイポッド) iPod touch (アイポッドタッチ) MP3 プレーヤー WALKMAN (ウォークマン) など</p>
<p>●インターネット接続テレビ・・・ インターネット接続機能が加わったテレビ</p>

調査項目 **2** <記入例> たとえば、「スマートフォンは自分専用」「パソコンは家族といっしょに使う」「インターネット接続テレビは家族といっしょに使う」

	あてはまるものすべてに○をかいてください	
	自分だけのもの (自分もっているもの)	家族といっしょにつかう もの (自分のものでない)
ア スマートフォン	○	
イ 携帯電話		
ウ パソコン		○
エ ゲーム機		
オ タブレット		
カ 音楽プレーヤー		
キ インターネット接続テレビ		○

調査項目 **3** <選択肢について>

ア インターネットで、わからないことをしらべる
 ニュースや天気予報を見たり、わからないことを調べること
 Yahoo (ヤフー) などを使って検索する など

イ メールやでんわをする・・・SNSの利用を含む
 ・メールやメッセージの送受信, チャット, プロフやブログ, 掲示板の閲覧・書き込み
 ・**SNS (エス・エヌ・エス) → ソーシャルネットワーキングサービス**
 登録された利用者同士が交流することができる Web サイトのサービス
 LINE (ライン) Twitter (ツイッター) Facebook (フェイスブック)
 Instagram (インスタグラム) Google+ (グーグルプラス) KakaoTalk (カカオトーク)
 Tik Tok (ティックトック) YouTube (ユーチューブ) など
 ・スマートフォンや携帯電話などを使った通話
 ・無料通話アプリ (LINE (ライン) Skype (スカイプ) iPhone iPad のアプリ など)

ウ ゲームをする
 ・**オンラインゲーム・・・インターネットを介して、オンライン上で遊べるゲームの総称**
 遠隔地のプレイヤー同士で対戦したり, 協力したりしてゲームを楽しむことができる
 ・**ソーシャルゲーム・・・SNS上で提供されるオンラインゲーム**
 大半は無料で始められるが, ゲームを有利に進めるにはカードや道具などのアイテムを買う必要も
 ・**オフラインゲーム・・・インターネット接続不要のゲーム, アプリの利用**

エ まんが, 本を読む 電子書籍 (情報機器を使って読む)

オ 音楽をきく **カ** 動画をみる
 YouTube (ユーチューブ), ニコニコ動画などの視聴, 音楽配信サービス など

キ 写真や動画をとる 撮影して, 保存する など

ク ショッピングやオークションをする 買い物やチケットの予約, 電子決済 など

ケ 学習に利用する 勉強や受験のための動画やアプリの利用, 調べ学習, オンラインの学習サービス など

調査項目 **5** …… 上記 **3** イ を参照ください

調査項目 **6** …… 上記 **3** ウ を参照ください

…………… <その他> ……………

調査項目 **7** につきましては, 以下が正しい回答になりますので, 調査後の指導に活用願います。

(1) ア (2) ア

小学4年～中学3年対象

令和2年度 児童生徒の情報機器利用の実態調査

盛岡市教育研究所

学校名	学校	学年	年	性別	男・女
-----	----	----	---	----	-----

*学校以外での情報機器の利用について、教えてください。

- 1 あなたは、ふだん、情報機器（スマートフォン・携帯電話・パソコン・ゲーム機・タブレット・音楽プレーヤー・インターネット接続テレビのどれか1つでも）を利用していますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。
- 2 あなたは、情報機器やインターネットを利用するときの「危険性（犯罪にあうかもしれないことなど）」について、これまでだれからか説明を受けたり、学んだりしたことがありますか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。また、「ク その他」を選んだ人は、（ ）に内容をかんたんに書いてください。

ア	家族	イ	学校の先生（授業など）	ウ	学校以外の専門家（講演会など）	エ	友だち
オ	テレビや本、雑誌	カ	インターネット	キ	情報機器を売ってる店の人		
ク	その他（			ケ	説明を受けたり、学んだりしていない		

- 3 あなたは、情報機器を利用することについて、学校や地域が決めたルールやきまりが必要だと思えますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア	そう思う	イ	少し思う	ウ	あまり思わない	エ	まったく思わない	オ	わからない
---	------	---	------	---	---------	---	----------	---	-------

- 4 次のことについて、あなたはどのように思いますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

(1)	知らない人から自分やほかの人の個人情報（名前、電話番号など）を聞かれたらどうしますか。 （ア 教える イ 教えない ウ わからない）
(2)	インターネット上の情報は世界中に広まりますか。 （ア 広まる イ 広まらない ウ わからない）
(3)	自分のSNSやホームページなどにアニメのキャラクターの画像を無断で使ってもよいですか。 （ア よい イ よくない ウ わからない）
(4)	スマートフォンやゲーム機を使いながら歩いたり、自転車を運転したりしてもよいですか。 （ア よい イ よくない ウ わからない）

この後の質問 5～15 には、上の1で「ア はい」を選んだ人だけが教えてください。「イ いいえ」を選んだ人はここまでで終わりです。

- 5 あなたが、ふだん利用している情報機器はどれですか。あてはまるものすべてに○を書いてください。

	あてはまるものに○を書く			あてはまるものに○を書く	
	自分だけのもの（専用）	家族といっしょに使うもの		自分だけのもの（専用）	家族といっしょに使うもの
ア	スマートフォン		イ	携帯電話	
ウ	パソコン		エ	ゲーム機	
オ	タブレット		カ	音楽プレーヤー	
キ	インターネット接続テレビ				

- 6 あなたは、情報機器を利用して、どのようなことをしていますか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。また、「コ その他」を選んだ場合は、内容をかんたんに書いてください。

ア	インターネットで情報を調べる	イ	コミュニケーション（メール、通話、チャットなど）	
ウ	ゲーム	エ	電子書籍を読む	
オ	音楽を聴く	カ	動画をみる	
ク	ショッピングやオークション	キ	写真や動画の撮影	
	ケ	学習教材の利用	コ	その他（

7 あなたは、オンラインゲーム（インターネットにつないでプレイするゲーム）を利用していませんか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア 利用している イ 利用していない

8 あなたが、SNS（メール、通話、チャット、ゲーム内のチャットなど）を利用するときに使っているものは何ですか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。また、「キ その他」を選んだ場合は、内容をかたんに書いてください。

ア LINE（ライン） イ Twitter（ツイッター） ウ Facebook（フェイスブック）
 エ Instagram（インスタグラム） オ YouTube（ユーチューブ） カ ゲームアプリやゲーム機で利用できるもの キ その他（ ） ク 利用していない

9 あなたは、ふだん学校がある日に、どのくらいの時間、情報機器を利用していませんか。あてはまる記号を1つだけ書いてください。また、休日はどのくらいの時間ですか。あてはまる記号を1つだけ書いてください。

ア ほとんど利用していない	イ 30分より少ない	ウ 30分～1時間	ふだん	
エ 1時間～2時間	オ 2時間～3時間	カ 3時間～4時間	休日	

10 あなたはこの1年間に、情報機器を利用して、次のようなことがありましたか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。あてはまるものがないときは、何も書かないでください。また、「シ その他、トラブルや困ったことがあった」を選んだ場合は、内容をかたんに書いてください。

ア 勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりした イ 家庭学習の時間が少なくなった
 ウ 学校の成績が下がつた エ 視力が低下した オ 夜9時をすぎても利用していることがある
 カ 自分の個人情報（名前、顔写真、メールアドレスなど）をSNSなどにのせたことがある
 キ 悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込まれたりしたことがある
 ク 他人をきづつけるような書き込みをしたことがある ケ ネット上で新しい知り合いができた
 コ ネット上で知り合った人と会つたことがある サ 自分の画像（写真）を送つたことがある
 シ その他、トラブルや困つたことがあつた（ ）

11 10のシ「その他、トラブルや困つたことがあつた」人だけが答えてください。あなたは、情報機器を利用してトラブルや困つたことがあつたとき、どのようにしましたか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。また、「オ その他」を選んだ場合は、内容をかたんに書いてください。

ア 相談しなかつた イ 学校の先生に相談した ウ 家族に相談した
 エ 友だちに相談した オ その他（ ）

12 あなたは、情報機器を利用して、次のようなことがありましたか。あてはまるものすべての記号を○でかこんでください。あてはまるものがないときは、何も書かないでください。

ア 友だちからのメッセージにはすぐに返信する イ よく「使い過ぎ」と注意される
 ウ 友だちからのメッセージが気がかりで常に確認している
 エ ネットができないと不安で落ち着かない オ 他にやるべきことがあつてもやめられない
 カ 気がつくとかかなり時間がたっている キ 嫌なことを忘れるために利用している
 ク 邪魔されるとイライラすることがある ケ 外で遊ぶことよりもネットを楽しみたい

13 情報機器の使い方やインターネット利用について、あなたの家庭ではルールがありますか。また、守っていますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ルールがあり、守っている イ ルールはあるが、あまり守っていない ウ ルールがない

14 あなたは、フィルタリングについて家族から聞いたり、話し合いを行つたりしたことがありましたか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア ある イ ない

15 あなたが利用している情報機器はフィルタリングを設定していますか。あてはまる記号を1つだけ○でかこんでください。

ア 設定している イ 設定していない ウ 設定を解除した エ わからない

以上で終了です。ご協力ありがとうございました。

小学4年～中学3年対象 <記入上の注意> **学級担任の先生方へ**

- 1 小学4年から中学3年まで同じ内容の調査用紙のため、漢字にふりがなをつけてあります。
- 2 調査項目には、情報機器やインターネット関係の用語が含まれております。特に、項目 **1** **5** **6** **8** **9** **12** **14** **15** は、担任の先生から説明を加えながら、進めてください。
- 3 調査にあたって、児童生徒に次のことを伝えてください。

(1) 学校以外で情報機器を使っている時のことについて、教えてください。
 (2) だれがどのように答えたかなどについて調べ、個人を特定することはありません。

- 4 以下のことを留意していただきながら、調査をよろしくお願いいたします。

1 **2** **3** **4** は、全員に回答させてください。
5～**15** は、**1**で「ア はい」を選んだ人だけに回答させてください。

<参考> この調査では、情報機器について、スマートフォン、携帯電話、パソコン、ゲーム機、タブレット、音楽プレーヤー、インターネット接続テレビを対象としています。

<p>●スマートフォン・・・ 手のひらくらいの大きさの画面で、指でさわって操作するもの。アプリと呼ばれる機能を自由に追加でき、パソコンのように利用できるもの。 iPhone (アイフォン) Xperia (エクスペリア) Galaxy (ギャラクシー) AQUOS (アクオス) など キッズスマホ (子ども向け) → au の Miraie f (ミライエフォルテ) TONE モバイルの m17 など</p>
<p>●携帯電話・・・ 従来型携帯電話、子ども向け従来型携帯電話 (いわゆるフィーチャーフォン、ガラケー) 機能限定携帯電話、子ども向け携帯電話 (キッズケータイ mamorino (マモリーノ) みまもりケータイ など)</p>
<p>●パソコン・・・ ノートパソコン、デスクトップパソコン</p>
<p>●ゲーム機・・・ 通信機能付きゲーム機 携帯ゲーム機 New ニンテンドー 2DSLL New ニンテンドー 3DSLL PSVITA (プレイステーションヴィータ) など 据え置き型ゲーム機 Xbox One (エクスポックスワン) Nintendo Switch (ニンテンドースイッチ) PS4 (プレイステーション4) など</p>
<p>●タブレット・・・ スマートフォンよりも画面が大きく、タッチパネル式の入力を行うことができる板状薄型のコンピュータ iPad (アイパッド) GALAXY Tab (ギャラクシータブ) Xperia Tablet (エクスペリアタブレット) 子ども向けでは学習用タブレット、娯楽用タブレット など</p>
<p>●音楽プレーヤー・・・ 通信機能付きの携帯型音楽プレーヤー iPod (アイポッド) iPod touch (アイポッドタッチ) MP3 プレーヤー WALKMAN (ウォークマン) など</p>
<p>●インターネット接続テレビ・・・ インターネット接続機能が加わったテレビ</p>

調査項目**5** <記入例> たとえば、「スマートフォンは自分専用」「パソコンは家族といっしょに使う」「インターネット接続テレビは家族といっしょに使う」

	あてはまるものに○を書く			あてはまるものに○を書く	
	自分だけのもの (専用)	家族といっしょに使うもの		自分だけのもの (専用)	家族といっしょに使うもの
ア スマートフォン	○		イ <small>けいたいでんわ</small> 携帯電話		
ウ パソコン		○	エ ゲーム機		
オ タブレット			カ 音楽プレーヤー		
キ インターネット接続テレビ					○

調査項目 **6** <選択肢について>

ア インターネットで情報を調べる
 ニュースや天気予報を見たり、わからないことを調べること
 Yahoo (ヤフー) などを使って検索する など

イ コミュニケーション (メール, 通話, チャットなど)・・・SNSの利用を含む
 ・メールやメッセージの送受信, チャット, プロフやブログ, 掲示板の閲覧・書き込み
 ・**SNS (エス・エヌ・エス) → ソーシャルネットワーキングサービス**
 登録された利用者同士が交流することができる Web サイトのサービス
 LINE (ライン) Twitter (ツイッター) Facebook (フェイスブック)
 Instagram (インスタグラム) Google+ (グーグルプラス) KakaoTalk (カカオトーク)
 Tik Tok (ティックトック) YouTube (ユーチューブ) など
 ・スマートフォンや携帯電話などを使った通話
 ・無料通話アプリ (LINE (ライン) Skype (スカイプ) iPhone iPad のアプリ など)

ウ ゲーム
 ・**オンラインゲーム・・・インターネットを介して、オンライン上で遊べるゲームの総称**
 遠隔地のプレイヤー同士で対戦したり, 協力したりしてゲームを楽しむことができる
 ・**ソーシャルゲーム・・・ SNS上で提供されるオンラインゲーム**
 大半は無料で始められるが, ゲームを有利に進めるにはカードや道具などのアイテムを買う必要も
 ・**オフラインゲーム・・・ インターネット接続不要のゲーム, アプリの利用**

エ 電子書籍を読む 本, 雑誌, まんがなどを情報機器で読む

オ 音楽を聴く **カ** 動画をみる
 YouTube (ユーチューブ), ニコニコ動画などの視聴, 音楽配信サービス など

キ 写真や動画の撮影 撮影して, 保存する など

ク ショッピングやオークション 買い物やチケットの予約, 電子決済 など

ケ 学習教材の利用 勉強や受験のための動画やアプリの利用, 調べ学習, オンラインの学習サービス など

調査項目 **8** **カ** ゲームアプリ・・・特にスマートフォン向けのゲームアプリケーション

調査項目 **9** 回答欄に記号を1つだけ記入願います。

ふだん	ア～キ
休日	ア～キ

調査項目 **12** ここでの回答につきましては, 情報機器を利用して学習教材や動画等で勉強している場合は含みません。

エ, ケの文中の「ネット」は, ゲーム, SNS, 動画視聴などの利用も含まれます。

調査項目 **14** **15** フィルタリング (ペアレンタルコントロールも含まれます)

フィルタリングとは,

・インターネットで子どもが見てはいけないサイトや危険なサイトに接続しないようにして子どもを守るしくみ

ペアレンタルコントロールとは, フィルタリングの一種で,

・親が管理するための機能 (保護者による使用制限機能) のこと。ゲーム機などに用意されている。

・平成 30 年 2 月 1 日より施行された改正青少年インターネット環境整備法では, 店頭でスマートフォン等を購入する場合, 使用者が 18 歳未満であるかの確認, フィルタリングの必要性の説明, フィルタリングを有効化して渡すことの 3 点が義務付けられている。

・スマートフォンについて, 携帯電話事業者提供の「あんしんフィルター」で, 携帯電話回線, 無線 LAN, Wi-Fi, アプリに対するフィルタリングができる。

・機器や OS によっては, 「機能制限」として提供されている場合もある
 たとえば, 特定機能の利用を禁止, 動画やゲームの年齢制限, 利用時間の制限, オンラインでの購入制限
 アプリの追加 (インストール) の禁止 など

・・・・・・<その他>・・・・・・

調査項目 **4** につきましては, 以下が正しい回答ですので, 調査後の指導に活用願います。

- (1) イ (2) ア (3) イ (4) イ

特別支援学級(小学4年～中学3年)対象

令和2年度 児童生徒の情報機器利用の実態調査

盛岡市教育研究所

がっこうめい 学校名	がっこう 学校	がくねん 学年	ねん 年	せいべつ 性別	おとこ 男	おんな 女
---------------	------------	------------	---------	------------	----------	----------

がっきゅう 学級	ばんごう 番号
-------------	------------

*** あなたが、おうちで、つかっているものをこたえてください。**

- 1 あなたは、ふだん、おうちでスマートフォン・けいたいでんわ・パソコン・ゲーム機・タブレット・おんがくプレーヤー・インターネット接続テレビのどれか1つでもつかっていますか。あてはまるきごうをひとつだけ○でかこんでください。

ア はい	イ いいえ
------	-------



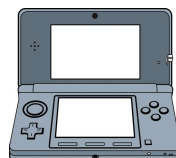
スマートフォン



けいたいでんわ



パソコン



ゲーム機



タブレット



おんがくプレーヤー



インターネット接続テレビ

このあとのしつもん 2～8 には、上の1で「ア はい」をえらんだひとだけがこたえてください。「イ いいえ」をえらんだひとは、ここでおわりです。

- 2 あなたが、ふだんつかっているものはどれですか。あてはまるものすべてに○をかいてください。

	あてはまるものすべてに○をかいてください	
	じぶんだけのもの (もっているもの)	いえのひとといっしょにつかうもの
ア スマートフォン		
イ けいたいでんわ		
ウ パソコン		
エ ゲーム機		
オ タブレット		
カ おんがくプレーヤー		
キ インターネット接続テレビ		

3 あなたは、おうちで、どのようなことをしていますか。あてはまるものすべてのきごうを○でかこんでください。また、「コ そのた」をえらんだときは、ないようをかんとんにかいてください。



ア しらべる



イ メールをする



はなしをする



ウ ゲームをする



エ ほんをよむ



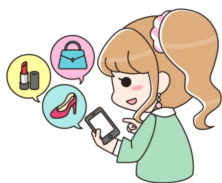
オ おんがくをきく



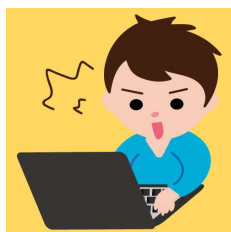
カ どうがをみる



キ しゃしんをとる



ク かいものをする



ケ べんきょうにつかう



コ そのた

4 あなたは、おうちで、どのくらいつかっていますか。1つ○でかこんでください。

ア まいにち

イ ときどき

ウ わからない

5 あなたは、SNS（ライン、ツイッター、ユーチューブなど）をつかっていますか。1つ○でかこんでください。

ア はい

イ いいえ

6 あなたは、オンラインゲーム（インターネットにつないであそぶゲーム）をしていますか。1つ○でかこんでください。

ア はい

イ いいえ

7 インターネットのつかいかたなど、あなたのおうちでは、きまりやルールがありますか。1つ○でかこんでください。

ア ある

イ ない

ウ わからない

8 インターネットのつかいかたなどのきまりやルールについて、あなたは、おうちのひととそうだんをしましたか。1つ○でかこんでください。

ア はい

イ いいえ

これでおわりです。ごきょうりよく、ありがとうございました。

特別支援学級対象**<記入上の注意>****学級担任の先生方へ**

- 1 小学4年から中学3年までを対象とし、同じ内容の調査用紙になっています。
- 2 調査項目には、情報機器やインターネット関係の用語が含まれております。担任の先生から説明を加えながら、進めてください。
また、児童生徒の実態に応じて、無理なく回答できる範囲でよろしく願いいたします。
- 3 調査にあたって、児童生徒に次のことを伝えてください。

- (1) 学校以外で情報機器を使っている時のことについて、教えてください。
- (2) だれがどのように答えたかなどを調べ、個人を特定することはありません。

- 4 調査用紙の「学級」の欄について、担任の先生が記入願います。

例えば、「知的」の場合は、1を記入してください。他は下の表の番号を記入願います。

学級	番号	1
----	----	---



知的	自閉・情緒	弱視	病弱・身体虚弱	肢体不自由	難聴
1	2	3	4	5	6

- 5 以下のことを留意していただきながら、調査をよろしく願いいたします。

- 1** は、全員に回答させてください。
- 2~8** は、**1**で「ア はい」を選んだ人だけに回答させてください。

<参考> この調査では、情報機器について、スマートフォン、携帯電話、パソコン、ゲーム機、タブレット、音楽プレーヤー、インターネット接続テレビを対象としています。

<p>●スマートフォン・・・手のひらくらいの大きさの画面で、指でさわって操作するもの。アプリと呼ばれる機能を自由に追加でき、パソコンのように利用できるもの。 iPhone (アイフォン) Xperia (エクスペリア) Galaxy (ギャラクシー) AQUOS (アクオス) など キッズスマホ (子ども向け) → au の Miraie f (ミライエフォルテ) TONE モバイルの m17 など</p>
<p>●携帯電話・・・従来型携帯電話、子ども向け従来型携帯電話 (いわゆるフィーチャーフォン、ガラケー) 機能限定携帯電話、子ども向け携帯電話 (キッズケータイ mamorino (マモリーノ) みまもりケータイ など)</p>
<p>●パソコン・・・ノートパソコン、デスクトップパソコン</p>
<p>●ゲーム機・・・通信機能付きゲーム機 携帯ゲーム機 New ニンテンドー 2DSLL New ニンテンドー 3DSLL PSVITA (プレイステーションヴィータ) など 据え置き型ゲーム機 Xbox One (エクスポックスワン) Nintendo Switch (ニンテンドースイッチ) PS4 (プレイステーション4) など</p>
<p>●タブレット・・・スマートフォンよりも画面が大きく、タッチパネル式の入力を行うことができる板状薄型のコンピュータ iPad (アイパッド) GALAXY Tab (ギャラクシータブ) Xperia Tablet (エクスペリアタブレット) 子ども向けでは学習用タブレット、娯楽用タブレット など</p>
<p>●音楽プレーヤー・・・通信機能付きの携帯型音楽プレーヤー iPod (アイポッド) iPod touch (アイポッドタッチ) MP3 プレーヤー WALKMAN (ウォークマン) など</p>
<p>●インターネット接続テレビ・・・インターネット接続機能が加わったテレビ</p>

調査項目② <記入例> たとえば、「スマートフォンは自分専用」「パソコンは家族といっしょに使う」「インターネット接続テレビは家族といっしょに使う」

	あてはまるものすべてに○をかくてください	
	じぶんだけのもの (もっているもの)	いねのひとといっしょにつかうもの
ア スマートフォン	○	
イ けいたいでんわ		
ウ パソコン		○
エ ゲーム機		
オ タブレット		
カ おんがくプレーヤー		
キ インターネット接続テレビ		○

調査項目③ <選択肢について>

ア しらべる
 ニュースや天気予報を見たり、わからないことを調べること
 Yahoo (ヤフー) などを使って検索する など

イ メールをする はなしをする・・・SNSの利用も含む
 ・メールやメッセージの送受信, チャット, プロフやブログ, 掲示板の閲覧・書き込み
 ・**SNS (エス・エヌ・エス) →** ソーシャルネットワーキングサービス
 登録された利用者同士が交流することができる Web サイトのサービス
 LINE (ライン) Twitter (ツイッター) Facebook (フェイスブック)
 Instagram (インスタグラム) Google+ (グーグルプラス) KakaoTalk (カカオトーク)
 Tik Tok (ティックトック) YouTube (ユーチューブ) など
 ・スマートフォンや携帯電話などを使った通話
 ・無料通話アプリ (LINE (ライン) Skype (スカイプ) iPhone iPad のアプリ など)

ウ ゲームをする
 ・**オンラインゲーム・・・インターネットを介して、オンライン上で遊べるゲームの総称**
 遠隔地のプレイヤー同士で対戦したり、協力したりしてゲームを楽しむことができる
 ・**ソーシャルゲーム・・・ SNS上で提供されるオンラインゲーム**
 大半は無料で始められるが、ゲームを有利に進めるにはカードや道具などのアイテムを買う必要も
 ・**オフラインゲーム・・・ インターネット接続不要のゲーム, アプリの利用**

エ ほんをよむ 電子書籍 (情報機器を使って読む)

オ おんがくをきく **カ** どうがをみる
 YouTube (ユーチューブ), ニコニコ動画などの視聴, 音楽配信サービス など

キ しゃしんをとる 撮影して, 保存 など

ク かいものをする 買い物やチケットの予約, 電子決済 など

ケ べんきょうにつかう 勉強や受験のための動画やアプリの利用, 調べ学習, オンラインの学習サービス など

調査項目⑤・・・上記③ イ を参照ください

調査項目⑥・・・上記③ ウ を参照ください

研究担当者

研究員

盛岡市立月が丘小学校	教諭	小田憲司
城西中学校	教諭	石関浩明
城東中学校	教諭	赤坂誠
盛岡市教育委員会	指導主事	佐々木 亘
盛岡市教育研究所	専門研究員	山口道明

研究紀要 656号

発行	令和3年1月
発行所	盛岡市教育研究所 〒020-8532 盛岡市津志田14-37-2 TEL019-651-4111(代)
印刷所	盛岡市下の橋2-23 (有)セーコー印刷 TEL019-651-3606