

総合的な学習の時間を活用した
小学校高学年情報リテラシー教育プログラムの実践報告
－ SNS での「すれ違い」を予防するソーシャルスキル教育の実践－

**A Report on an Information Literacy Program During the Period of Integrated
Studies in Upper Grades of Elementary School**

門 原 眞 佐 子
高 木 亮
遠 藤 隆 平

総合的な学習の時間を活用した 小学校高学年情報リテラシー教育プログラムの実践報告 —SNSでの「すれ違い」を予防するソーシャルスキル教育の実践— A Report on an Information Literacy Program During the Period of Integrated Studies in Upper Grades of Elementary School

門原 眞佐子 (初等教育学科)

KADOHARA Masako

高木 亮 (初等教育学科)

TAKAGI Ryou

遠藤 隆平 (岡山市立横井小学校教諭)

ENDOOU Ryuhei

キーワード：SNS すれ違い 総合的な学習の時間 情報リテラシー
ソーシャルスキル教育 主体的・対話的な深い学び 特別活動 道徳

1. 問題の所在と目的

近年、スマートフォン利用と同時に、コミュニケーションサービスの低年齢化が年々進んでいる(内閣府, 2018)。インターネットを含めた情報教育の課題が盛んに求められる中でゲームやコミュニケーションツールとしてのスマートフォン等の楽しさは大人ですら制限が必要な部分がある。子供の安全を考えれば子供にスマートフォンを持たせることも必要であるし、スマートフォン自体が不適応リスクになる部分もある。

ところで、総務省(2017)によると20代以下では26%がインターネットにおけるトラブルを経験している。最多となったのがSNSでのトラブル経験の内容としては、「自分の発言が自分の意図とは異なる意味で他人に受け取られてしまった(誤解)」ことに起因する項目である。また、平成31年度から使用される特別の教科道徳の教科書では情報モラルやインターネットコミュニケーションに関する内容が全教科書で取り扱われており、「誤解」でのトラブル事例を4つの教科書会社に取り扱っている(表1)。

道徳が特別な教科となった新しい『小学校学習指導要領』において教科と領域に複合する学習課題は多いが、インターネットやSNSの問題は従来の総合的な学習の時間で学校の選択的に学習する課題から、教科のミニマムスタンダードな学習課題になったといえよう。また、このような学習を推進する教師の立場に立っても例えば、LINE株式会社によってスマートフォンでのコミュニケーションの学習ツールが示されるなど教材や参考資料も豊富になっ

表1 小学校道徳教科書での情報モラルとインターネットの取り上げ状況
(第三執筆で作成を第一執筆で改変)

教科書名	情報モラル (インターネット)	インターネット コミュニケーション	「誤解」の内容の取扱
学研	3年	6年	○
学校図書	4年	5年	○
光文書院	1年	5年	
廣済堂あかつき	3年	4年	
教育出版	4年	4年	○
光村図書	3年	4年	○
日本文教出版	3年	※	
東京書籍	3年	4年	

※は記載が見つからなかった

ているといえる。しかし、これらを概観してもトラブルの事例を知り原因を考えることに授業の目的が留まるという印象がある。可能であればトラブルの予防・解決の実践的な力を身に付ける内容にまで踏み込むことができれば有益であろう。つまり、アクティブラーニングであり主体的・対話的で深い学びという方法論を経つつ、インターネットやSNSでのトラブルを仮想的に実感し、対応力を身に付けるような授業を志向したいと考える。これが本研究の目的の背景である。

本研究では、SNSでの「誤解」を気持ちの「すれ違い」とし、SNSを利用する以前に、それを予防・解消するスキルを身に付けさせるために、ソーシャルスキル教育の手法を用いたプログラム作成と授業実践を行い、その効果を検証することを目的とする。

なお、プログラムの作成にあたっては、「LINEは現在、我々日本人の生活に深く密着している」（西川・中村、2015）とされ、10代の中で79.3%が使用（総務省、2017）しており、現在のSNSの中で一番利用率の高いLINEを対象とする。特に、岡山県では中学校入学を境に中学1年生の時点で半数以上がスマートフォンを所持するといわれている（岡山県教育庁義務教育課生徒指導推進室、2018）。スマートフォンを所持することの教育的是非は別として、中学校進学までにSNSでのトラブルの予防ができるようになることを目指し、小学校6年生を対象に行うこととした。

2. 方法と授業実践

(1) 実践の概要と効果の評価

実践校の6年生2学級（A組32人、B組31人）計63名の児童を対象とした。

実践効果の査定としては、LINEの使用状況に関する測定を実践前に実施し、「児童用主張

性スキル尺度」(濱口, 1994)をプログラムの実践前, 実践後に実施することで効果測定を行う。なお, 測定はリッカート法の4件法を用いた。

(2) 授業実践プログラムの概要

小学校での授業実践前にA大学の学生42名を対象に模擬授業を実施し, 事前・事後アンケートの測定を行い, 少なくとも大学生の目から見て“小学校高学年が回答する尺度”として違和感がないことを確認した。また, 本研究の主旨を説明したうえで参加学生からの意見を基にプログラムを作成, 改善している。実践校の2学級で2018年10月の2週間の中で一斉指導を2回実施した。実践の様子を図1に, 実施プログラムの内容を表2に, 授業時に提示した資料を図2に示す。

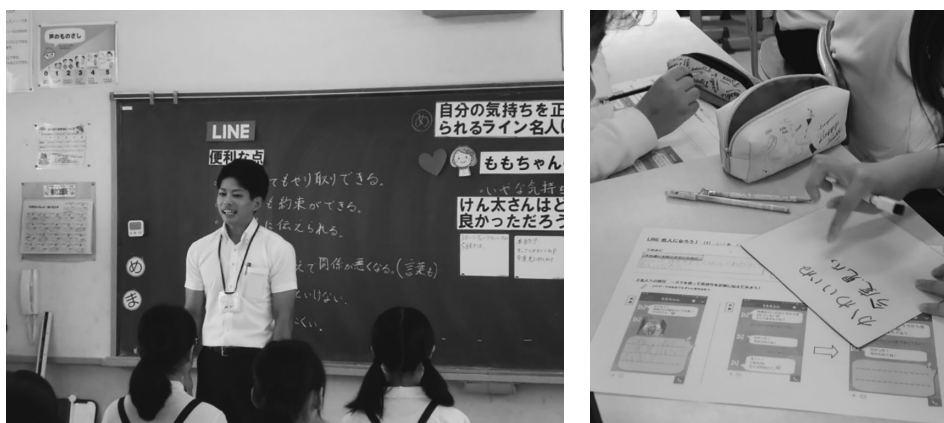


図1 授業実践の様子(左が第三執筆, 当時本学初等教育学科4年生)

表2 プログラムの全体計画と主な指導内容

<p>一次 (1時間)</p>	<p>【目標】 LINEを使って相手と会話をする際に, 自分の気持ちを正確に伝えるコツを知り, 実践力を養う。</p> <p>【内容】 ① LINEでの会話と直接会って会話することの違いを確認する。 ② LINEで自分の気持ちを正確に伝えるためのコツを見つける。 ③ コツを使いLINEのトーク画面を模したワークシートで会話の練習をする。</p>
<p>二次 (1時間)</p>	<p>【目標】 LINEで気持ちのすれ違いが起きた場合の解決のコツを考え, すれ違いを解決するスキルを身に付けることができる。</p> <p>【内容】 ① LINEで気持ちのすれ違いが生じた時の自分の気持ちについて考える。 ② LINEでの気持ちのすれ違いを解決するコツを見つける。 ③ トーク画面を模したワークシートを使い, ペアで気持ちのすれ違いを解決するロールプレイングをする。</p>



図2 第一・第二執筆で作成の授業教示のプレゼンテーション

また、授業実践時には児童の間での対話と主体的に考える時間を設け、その考えを促すようなワークシートの書き込みを指導した。ワークシートの概要を図3に示す。

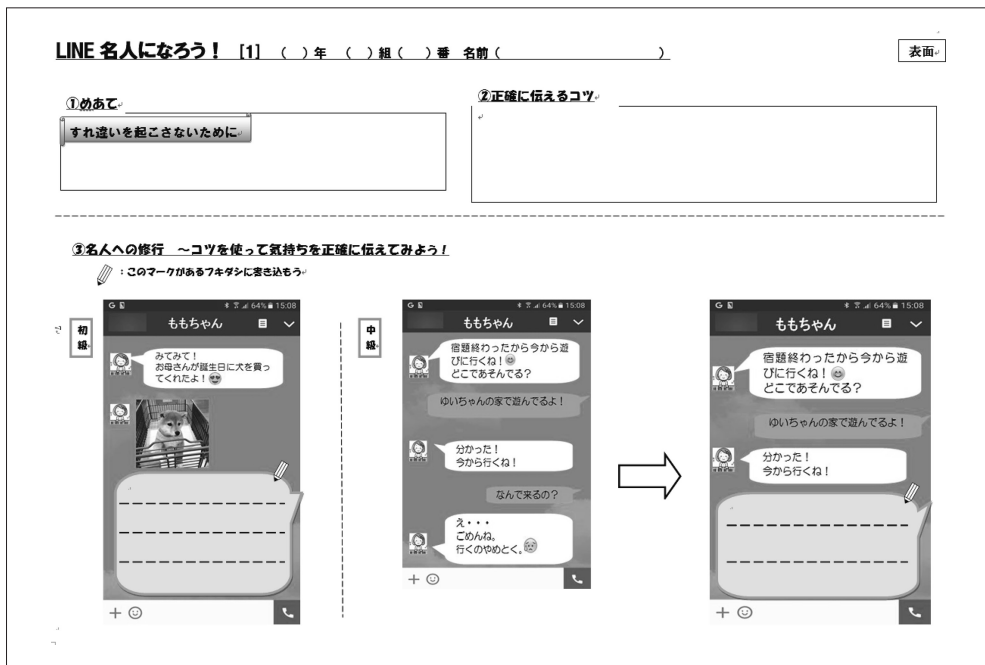


図3 児童用ワークシート

図3を見て分かるように、SNS 固有のコミュニケーションの留意というよりは日常のソーシャルスキルとしての教育課題であることが理解できる。直接対面しない文字・文章での情報交流は手紙などが以前から存在していたし、メールでのやりとりはこの20年の間で子供にとっても課題となっている。そのような意味で文字情報のソーシャルスキル自体の課題は以前から子供に存在したが、LINE などの SNS での課題は、時間的にやり取りを行うスピードが速く、かつ情報の行き来が多いことであるといえる。大量の素早い文字情報のやり取り

のなかで誤解を生じにくいやり取りに注意するという点が現在の情報リテラシーの喫緊の課題である。

3. 結果と考察

(1) 結果

まず、児童の振り返りシートの回答を見て気づいた点をまとめたい。印象的なものを図5に挙げる。

2回にわたる授業で、最初はトラブル化した話を共有したため、表現が一律的で無難な無個性なものであった。模擬授業による「コツを共有」として自分の思いを伝えるソーシャルスキルの技法を話し合いの中で個性として身に付ける時間を取った。その結果、ワークシートに記述する語彙や表現の個性的なものが増えることが確認できた。情報リテラシーということで一律の無個性で無難な表現に閉じることなく、自分の表現の必要性と言葉を探すことの意義を感じるキッカケになった点は有益であったといえる。

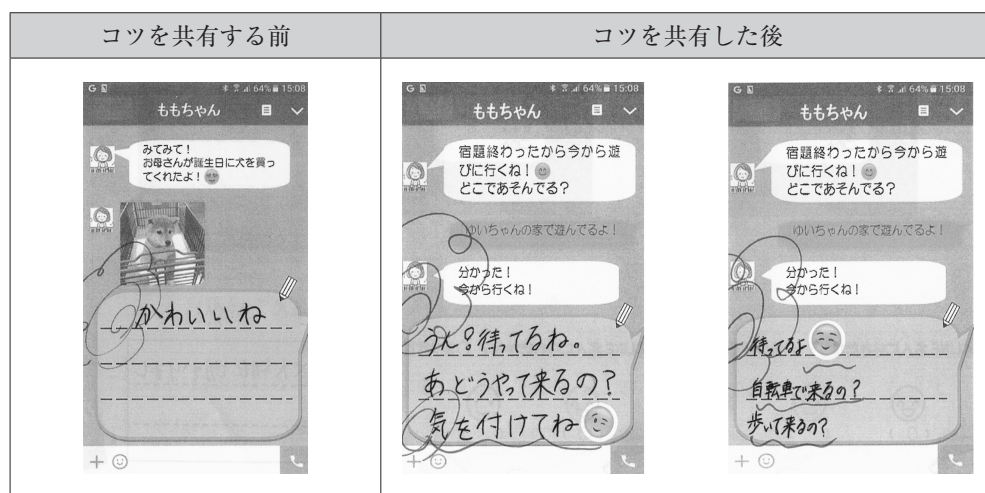


図4 児童の記入例

次に、授業の際に行ったアンケート調査の結果を押さえておきたい。図5で示したように9割の授業参加児童はLINEを身近なものとして把握している。「LINEの使用状況に関する調査」では、32%の児童がLINEを使用しており、LINEでの気持ちの「すれ違い」を経験した児童は19%であった。この2つを合わせて考えれば、児童のLINEの使用はLINEなどのSNSに関するアプリケーションをインストール可能なスマートフォンを保有すれば、ほとんどの児童がこれらを使用するようになると考えておいた方がいいのかもしれない。このような状況において、担任などの教師が完全に子供のスマートフォンの保有状況やLINEなどのSNSの利用、さらに相互にどのような人間関係のつながりとやり取りがおきているのかは把握困難であり、今後の検討を重ねる必要があるように感じられる。

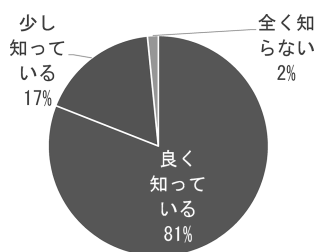


図5 第一項目「LINEを知っていますか？」

次に、児童用主張性スキル尺度のプログラム実施前後の比較と t 検定で有意差があったものの報告を行う（表3）。

表3 対応のある t 検定による尺度平均得点の変化




n=57	実践前	実践後	
要求の拒絶	2.93(0.37)	2.96(0.41)	
他者に対する肯定的感情の表明	2.73(0.40)	2.82(0.28)	*
他者に対する援助の要請	2.00(0.42)	2.05(0.40)	
権利の防衛	1.89(0.40)	2.03(1.12)	
異なる意見の表明	2.69(0.75)	2.87(0.83)	
個人的限界の表明	1.94(0.39)	2.01(0.32)	**

*p<0.1 **p<0.01

尺度評定による結果では、「他者に対する肯定的感情の表明」や「個人的限界の表明」が有意に高まっており、「他者に対する肯定的感情の表明」については有意な傾向が認められ、全ての項目で得点が上昇した。t 検定の有意判定は回答者数の多さで有意差が示されやすい。例えば、「異なる意見の表明」ももう少し参加児童が多ければ有意差が示されたかもしれない。概ねソーシャルスキル教育の主旨である“自分の個性的な思いを表現する自信が増した”といえるものでプログラムの目標はある程度達したといえるであろう。

次に表4のように「授業の達成度と KJ 法による振り返りの分析」では、一次二次ともに、「達成できた」と回答した児童の割合をみてみたい。90%を越える児童が授業の達成感を感じていた。また、振り返りについてもコツを練習で使用できたことや、これから LINE をうまく使っていきたいという前向きな項目が多く見受けられた。

表4 授業の児童自己評価

	達成できた	やや達成できた	達成できなかった	無記入
マーク				
一次	60	5	0	1
二次	62	4	0	0

繰り返しになるが児童にとってLINEなどのSNSアプリケーションの使用はとても身近で興味・関心というよりも“早く利用したい”という思いが強いツールである。表4はこの関心の高さを示すものであるといえる。

(2) 考察と今後の課題

現実の対人関係を想定した児童用主張性尺度において、全ての項目で得点が上昇した理由としては、LINEでの対人関係は現実での対人関係の延長線上にあり、授業で身に付けたスキルが、直接会ったり電話をしたりする現実場面でも有効に働くと考えられる。しかし、得点上昇をしたものの有位差があらわれなかった項目がある理由としては、参加児童数が統計の検定を行うには十分確保しきれなかったことと、2時間のプログラムで大きな効果を出すことは難しく、実践時数による限界が考えられる。今後、SNSでの気持ちのすれ違いによって起こるトラブルは早急に予防・解決する必要があるため、時間数を確保し実践して、スキルの効果をさらに高めていくことが求められる。また、授業実施のクラス数を増やしていくことも課題である。

授業内容としては、多くの児童が授業の目標を達成することができていたことから、児童の発達段階に即した内容であったと考えられる。情報通信機器を用いずワークシートで活動を行った点についても、児童の書き込みから、LINEでのやり取りに近い状況での活動が十分にできたと考えられる。また、コツの選定に関しては、二次の最終のロールプレイングの練習で、92%の児童がメッセージのやり取りでトラブルを解決できたと回答しており、ロールプレイングでコツが有効に働いていたと考えられる。しかし、トラブルの解決ができなかったと回答していた児童の書き込みには、使用した絵文字のシールが自分の感情と一致していないものを選択する児童も見られた。このことから、表情から感情を読みとり理解するスキルも不足していると考えられる。お互いに顔を見ることなくコミュニケーションを取るという課題がこの場面にも表れており、これらのスキルを身に付ける学習も今後一層必要となる。さらに、今回の授業で身に付けたCMC (Computer-Mediated Communication) ならではのスキルを児童用主張性尺度で完全に把握することは難しく、高校生を対象として作られているLINEの効用認知尺度を基に、今後は中学生や小学生などの発達段階でも測定できる尺度を作成していく必要がある。

いずれにせよ当面は質的分析手法による仮説提案と量的分析に基づいた既存データの再分析を通してモデルの基本的な検証を行っていくことが課題となる。

一方で日本学校改善学会第二回大会（於、松山市教育センター）での発表において指摘されたのが“授業時間を確保できるのか？”という課題である。表1でみたような道徳の教科書において確かに情報モラルやインターネットコミュニケーションは触れられてはいるが、分量は決して多くない。道徳には教育内容が多数・多岐にわたっており、情報リテラシーやモラルの課題はSNSだけでまとめきれないものである。今回は実践校の理解もあり、総合的な学習の時間の「情報教育に関わる内容」として授業プログラムを組むことが許可された。第一執筆者は小学校現場で、今回のようなソーシャルスキル教育を総合的な学習の時間に位置付けた全校での実践（平成17年新見市立西方小学校）や特別活動、総合的な学習の時間、ボランティアなどの体験活動を「伝え合う力を高める場」として「伝え合う力を養う調査研究事業」（平成17・18年度文部科学省研究指定）で実践してきた。しかし、教育課程に位置付けるには管理職や研究主任のリーダーシップと教職員の理解、継続した推進力が必要である。今回のSNSなど教育現場での喫緊の課題や、ソーシャルスキル教育、ストレスマネジメント教育などの心理教育の実践を他の学習内容と合わせた授業展開や道徳以外の教科・領域での学習時間で行うなどの学習時間の確保はますます必要とされている。これらの学習を小学校6年間の教育課程全体の中でどのように育んでいくのかという中長期的なカリキュラムマネジメントを考えていくことが、今後の大きな課題であるといえる。

【引用・参考文献】

- 古好誠人・宇都宮真輝・津川秀夫（2017）「LINEの効用認知尺度作成の試み」『日本心理学会第81回大会発表論文集』一般研究発表（ポスター）
- 濱口佳和（1994）「児童用主張性尺度の構成」、『教育心理学研究』, 42（4）, pp.101-108
- 原田恵理子（2014）「学年全体を対象としたソーシャルスキルトレーニングの効果の検討」、『東京情報大学研究論集』17（2）, pp.1-11
- 小林正幸・相川充, 國分康孝監修（1999）『ソーシャルスキル教育で子どもが変わる』, 図書文化社, pp.12-13, pp.23-24
- LINE株式会社（2015）『「楽しいコミュニケーション」を考えよう！指導者用ガイドブック【カード版】』
- 内閣府（2018）『平成29年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果』, p.3, p.8
- 中村功（2001）『「携帯メールの人間関係」東京大学社会情報研究所（編）「日本人の情報行動」』, 東京大学出会, pp.285-303
- 新見市立熊谷中学校（2006）「平成17年度・18年度 文部科学省指定 伝え合う力を養う調査研究事業 研究紀要」
- 新見市立西方小学校（2005）「平成17年度校内研究紀要『豊かな感性を育み、よりよく生

- きょうとする子どもをめざして ～理解し合いながら、ともに追求し合う児童の育成～』
- 岡山県教育庁義務教育科生徒指導推進室（2018）『平成29年度スマートフォン等の利用に関するスマートフォン等の利用に関する実態調査の結果について』
 - 大貫和則・鈴木佳苗（2007）「高校生のケータイメール利用時に重視される社会的スキル」, 『日本教育工学学会文誌』 31, pp.189-192
 - 斎藤富由起・小野淳・守谷賢二・吉森丹衣子・飯島博之（2011）「中学校におけるサイバー型いじめ予防と心理的回復を目的としたソーシャルスキル教育プログラム開発の試み その2-日本の教育現場に適したサイバー型いじめ対策の実践-」, 『千里金蘭大学紀要』, 8, pp.59-67
 - 佐藤正二・相川充（編集）『実践！ソーシャルスキル教育小学校編 - 対人関係能力を育てる授業の最前線 -』, 図書文化社
 - 総務省（2017）『平成29年版情報通信白書』
 - 須田康之・大関達也・菊地康介・高山美畝・山我 拓也・施姍・丁冉月（2016）「LINE スタンプを用いたコミュニケーションの特質」, 『兵庫教育大学研究紀要』, 49, pp.1-8
 - 時岡良太・佐藤映・児玉夏枝・田附紘平・竹中悠香・松波美里・岩井有香・木村大樹・鈴木優佳・橋本真友里・岩城晶子・神代末人・桑原知子（2017）「高校生のLINEでのやりとりに対する認知に現代青年の友人関係特徴が及ぼす影響」, 『日本パーソナリティ心理学会』, 26 (1), pp.76-88

【附記1】

本研究は第一執筆者指導のもと第三執筆者が執筆した平成30年度卒業論文を第二執筆者が論文として再構成したものである。卒業論文提出の後に初等教育学会助成により日本学校改善学会第二回大会で口頭発表を行い本論文として修正を行っている。

【附記2】

本論文の表4のイラストは、画像ダウンロードサイト『PIXTA』に第三執筆者が会員登録を行い、著作権ルール等を活用して用いたものである。

