

## 高等学校における「情報モラル絵本」作成の実践 野部緑（大阪府立桃谷高等学校）

### 概要

情報倫理の授業の一環として情報モラルの教材を作成するという授業を行った。実際のトラブル例と注意事項を生徒自身が考え、人に伝えようとする中で、情報倫理に対する理解を深め、実社会での応用を考えられるようになることを目指して授業を試みた。

### Information morals education using illustrations about his/her own experiences

NOBE Midori (Osaka prefectural Momodani High School)

### Abstract

I designed and tested a educational courseware of information morals for high school students. In this class, students described many incidents they experienced and moral hazards using information and communication technologies. They tried to express their own experiences using illustrations about his/her own experiences. After this class, they understood the importantness of information morals and acquired social skills.

#### 1. はじめに

「情報」の目的のひとつには、「社会の中で情報及び情報技術が果たしている役割や影響を理解させ、情報化の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てる。」というのがある。情報社会に参画する力を育てるという目的は、特に情報Cにおいて、重きをおかれているが、現在のようネットワーク社会において、情報A・B・Cの区別にかかわらず、このことに関する学習をすることは必要なことであると考えられる。

そして、情報社会に参画していくためには、単に知識を学ぶだけでなく、社会における問題を生徒自身がどう捉え、対応するかといった情報社会に対する態度を育成することが重要であると考えられることが重要である。本研究では、生徒自身がストーリーを考え絵本作成を行うことで、情報モラル意識を高めるという実践を行った。

#### 2. 授業実践について

本稿の「情報モラル絵本作成」の実践は、大阪府立桃谷高等学校の情報Aの授業で、2006年度から行っている。

半期での単位認定を行うため、2単位の情報Aを

週4時間半単位の授業をしている。

桃谷高等学校は単位制高校であり、クラスによって履修人数が異なり、また履修者の年齢層もさまざまである。したがって、履修者の経験などかなり異なっている。

なお、使用教科書は実教出版の「最新情報A」である。参考資料として、「インターネット社会を生きるための情報倫理」(実教出版)や、「インターネットの光と影」(北大路書房)の小冊子\*1に掲載されている漫画を使用している。

また、桃谷高校での実践を行う前に、京都府立久御山高等学校および京都府立桂高等学校でこの実践を行っている。

#### 2. 1 教材の目的と位置づけ

教科「情報」が実施される以前、商業科目の「情報処理」を担当していたときから、この情報モラルの授業に関する必要性を感じて、授業を行っていたが、著作権などに関する授業では、知識の伝達になってしまうことが多くなる傾向がある。また、掲示板やチャットのトラブルといったことに関しては、よくインターネットを使用する一部の生徒以外には、

イメージしにくいこともあつたか、理解しにくく、自分には関係がないというような態度が見受けられた。

しかし、高校生などが軽い気持ちで犯罪に関与し逮捕されるといった例もあり、ネットワーク関係のトラブルは、別世界のことでない。そこで、学習内容をより身近に感じ理解を深めるため、絵本教材を作成するという授業を行ってきた。

この教材での授業の当初の目的は、体験的なストーリーに基づいて、絵本教材を作成することで、具体的なトラブルのイメージを捉えてもらう。また、絵本作成では、学習内容を教師のことばではなく、彼ら自身のことばにおきかえる必要がある。この作業を通じてより理解が深まることであった。

しかし、近年においてはイメージを捉える以前に生徒自身がすでに携帯電話などを通して、トラブルに巻き込まれているといったこともあり、身近に感じ理解を深めるというより、自分や知人の体験談を絵本という形にすることで、反省点や改善点を考えてみようということも目的になっている。

## 2. 2 久御山高等学校での実践内容

久御山高校においては、2年次で3クラスに対し実施。このときは1年次で1単位、2年次で1単位を履修するという分割履修のクラスであり、プレゼンテーションソフトの操作については、1年次で履修済みのクラスに対しておこなった。

このときは、絵本作成の事前指導として、前提となる知識の習得のために授業を行った。ストーリーについては、授業時数の関係で、教員側でいくつか用意したものから、生徒が選ぶという方法をとった。生徒の活動は、選んだストーリーをいくつかの場面にわけ、セリフやナレーションをつけて、プレゼンテーション資料を制作することとした。

なお、情報モラルの範囲から、次のような項目をストーリーとした。

- ・ 迷惑メール・チェーンメール
- ・ 掲示板や Web ページでの誹謗・中傷
- ・ ネットショッピング、オークション
- ・ ウィルス
- ・ 著作権
- ・ メールでのコミュニケーション

- ・ なりすまし
- ・ 個人情報の流出

ストーリーの選択については、女子生徒は、ネットショッピングでの詐欺、古いサイトなどからの個人情報の流出、メールの書き方による感情の行き違い、出会い系サイトのなりすまし、といったものが多く、男子生徒は、法律違反の商品の売買（18歳未満のタバコ・酒）、ダウンロードでのウィルス感染、ネットでの誹謗・中傷などを選んでいった。選んだ理由については、「自分や友人が経験した」「こんなことは起りそう」と、身近なものを選ぶ傾向にあった

## 2. 3 桂高等学校での実践内容

桂高等学校では、情報Aで1年次の7クラス（うち筆者が5クラスを担当）。また、3年次の1クラスの情報Cの授業でも同じ絵本作成を題材とした授業を試みた。

授業計画としては、久御山高等学校とほぼ同じ流れであるが、いろいろなトラブルの事例を考えてもらおうということで、生徒自身がストーリーを選択するのではなく、教師指定した。指定した内容については同様であるが、内容によって作成しにくいものもあったようである。

3年次の授業においては自由にストーリーを考えさせた。年齢差もあるだろうが、1年次に比べて自分や知人の体験であると答えた生徒の割合が多かった。

## 2. 4 大阪府立桃谷高等学校での実践

授業計画の流れとしては、同じである。具体的には次のようになっている。

表1 情報A 後半の授業計画

	授業内容	時間数
	情報モラルの授業（座学）	4時間
絵本作成	ストーリー・絵コンテ	2時間
	作成	6時間
評価		2時間

情報Aの授業を選択した段階でのパソコン経験については、かなりばらつきがあるため、操作スキル

の修得に時間を割いている。

絵本作成にとりかかるまでに、操作スキルとしては、ワープロやプレゼンテーションソフトについて学んでいる。

また、パソコンを使用した Web ページ閲覧やメールの経験については、それほど高くないが、携帯電話については、ほぼ全員が持っている状態である。

ストーリーについては、内容の指定も行わず、またパソコン使用時のトラブルでなくともよいとした。

### 3 実践授業

#### 3.1 ストーリーの内容

カテゴリーとしては、久御山高校と同様なものを示したが、内容にはかなり差があった。

携帯電話を使用した例が増えており、なかでも出会い系サイトやワンクリック詐欺といった内容を取り上げている生徒が増えていた。

また、オークションなどの内容で絵本作成している場合でも、画面は携帯電話であるといったケースもあった。生徒の母数、年齢等が違うので単純な比較はできないが、やはりここ数年の携帯電話を使用しているトラブルの急増が影響しているのではないかと考えられる。

#### 3.2 生徒の反応

本や冊子の漫画には、解説などはついていなかったが、理解を深めるためには、生徒自身が注意や解説を書くことも大事だと考え、漫画の最後にまとめのページを作るように指示した。

単にストーリーを考えるだけでなく、最後のスライドで「なぜ、こうなったのか」「トラブルをさけるためにどうすればいいか」といったことについてまとめるということである。

ネット上のトラブルに限ったことではないが、なにか失敗をしたときには、どうすればよかったか考えることによって、自分や知人の体験を振り返ることができ、同じ失敗を繰り返さないための学習になると考える。

しかし、トラブルにあった場合、どうすればよかったと考えることは少ないようで、絵本作成をする段階は、この最後のスライドに何を書いたらいいかわからないという質問が多い。

ネット上を検索すると同様のトラブルが見つかることも多く、そこを見てスライドを作成している生徒もいるが、多くの場合個別対応になっているのが現状である。

#### 3.3 作品について

授業中の反応では、本校に限らず、「絵を描くのが大変」というのが多い。「(登場するキャラクターは)人間でなくてもよい」といったものの、事前に見た教材のイメージもあり、「自分は絵が下手やから」ということでなかなか進まない生徒も見受けられる。しかし、絵のうまさは評価の対象ではないということを確認してきたことで、最初の実践のころに比べて、絵について悩む生徒は減ってきたようである。

また、ペイントで絵を描くのではなく、オートシェイプを使って人物を書いたり、顔文字を使用するなど生徒によって工夫がみられるようになってきた。

場面転換については、パワーポイントのアニメーション機能をうまく利用して、効果線をいれるなど工夫が見られた。

また、ストーリーそのものをつくることについては、当初の実践を行った学校では難しいという意見が多かったが、自分の体験などを書くことが増えたためか、これについては少なくなっている。

#### 3.4 評価の観点

作成された教材の評価については、「わかりやすい内容になっているか」と「字の大きさ・配色やアニメーションが見やすいか」といった面から、生徒の相互評価を行っている。一部、ふざけたような作品に高い点をつける生徒が見受けられることもあるが、多くの場合、教師側の評価と一致している。

### 4 実践後の効果など

#### 4.1 振り返り教材として絵本作成

この教材を考えたときの当初の目的は、イメージしにくいことを具体的に考えるというものであったが、パソコンではなく携帯電話の普及によってすでにトラブルにあっているケースも多い。

したがって、現在の実践の目的は、絵本作成時にまとめのスライドを作成することで、同じ失敗をしないための学習をするための絵本作成と考えている。

これに関して授業後のアンケート等はとっていないが、「どうしたらよかった?」という質問が多いことを考えても、トラブル等にあった場合に改善点を考えていないことも多いのではないだろうか。したがって、絵本製作中に、体験したトラブルなどについて教師と対話をし、考えていく過程が重要であると考えられる。

全日制の学校においては、この個別対応は難しいのであるが、本校においては一講座の人数が多くないため個別対応がしやすい。

また教師側から考えると、絵本作成を通じて、生徒の体験等を知るいい機会だと考えることもできる。

架空請求でもお金を払ってしまったとか、ストーリーに付きまわられたとか、携帯電話などのトラブルに巻き込まれる生徒は実際にはかなりいると考えられるが、教師に相談をしていくケースはそれほど多くない。

アンケートをとる学校も増えてきたが、具体的な内容まで知ることは難しいだろう。

が、このような絵本作成を行うと、生徒の体験の具体的な内容をかなりくわしく知ることができ、指導もしやすい。

教科「情報」での授業であるが、使い方によっては生徒指導に役立てる可能性もある。

LHRなどで全般的に情報モラルについて考える授業をおこなっている学校が増えているが、この絵本作成で得た生徒の体験談等をそれらに生かしていくことができないかというのが今の希望である。

#### 4. 2 情報モラル意識の変化について

事情により本校においては情報モラル意識の変化等についてアンケートをとっていない。したがって、効果があったかどうかというのは以前の高校においての結果になるが、簡単に記しておく。

情報モラル意識の変化については、この授業の前後に「インターネットと情報倫理」に関するアンケート<sup>\*3</sup>を行った。その結果を、対応のあるt検定で検証した結果、20項目中7項目について、有意差が認められた。ただし、1項目については、マイナスの方向での変化であり、指導の改善を要す内容である可能性がある。具体的に変換あった項目は、「個人情報」「著作権」「迷惑メール」「ウイルス」等

であり、ストーリーとして取り上げたものが中心であり、絵本作成は一定の効果があったのではないかと考えられる。

#### 4. 3 内容の偏りについて

自分や知人の体験を絵本にしていくために、作成されたストーリーの内容が同じようなものが増えてきている。

振り返り教材として考えた場合、自分や知人の体験を絵本にしていくことは大事であるが、一方、他人の絵本を見て、情報モラルについて考えるという点においては、この内容の偏りは問題である。

しかし、教材の目的自体が変化しているので、本校においてはこの方法でよいのではないかと思う。ただ、絵本作成で取り上げられなかったテーマについては、ビデオ教材を使用するといった方法で補う必要はあるだろう。

#### 5. まとめ

生徒たちが興味をもって授業に取り組み、また自分の体験を絵本作成を通して考えることができるといふ点では有効であると考えられる。

また、絵本を完成させるという完成体験を得ることもできるという点も大事である。

しかし、6時間という作成時間は人によっては少ないという意見もある。また、相互評価をしたあと、他人の意見等も参考にしながら、もう一度作成をするというのが大事であるが、これについては残念ながらできていない。

授業計画をみなおすなどして、この点も改善できればと考えている。

#### 参考文献等

\* 1

情報教育学研究会・情報倫理教育研究グループ  
<http://www.psn.ne.jp/~iec-ken/rinri/index.html>

\* 2

「インターネットと情報倫理」に関するアンケート  
情報教育学研究会・情報倫理教育研究グループ  
<http://www.psn.ne.jp/~iec-ken/rinri/rinri.html>

- ★ PowerPointを利用して、授業で学んだ情報社会におけるさまざまな問題
  - 個人情報の漏えい
  - 知的財産の侵害
  - 著作権の問題
  - インターネットを利用した犯罪
  - 情報社会での生活のマナー・モラル などその他の授業で取り扱った例やビデオの内容、または自分の体験などを題材として、それらを紹介するプレゼンテーションのスライド作品をつくっていく。

★手順

- ① まずは自分かどのようなテーマ(題材)をプレゼンテーションするか決める
- ② 誰に対してプレゼンテーションをするか考える
  - 小学生中学生、高校生、大人の人？ 年齢によって経験や知識、環境が違うので、伝え方を考えないどうまく伝わらないので、誰に対して発表するかしっかり決める。
- ③ テーマについてストーリーを考える
  - この時必ず「起」→「承」→「転」→「結」や「序論」「本論」「結論」などのストーリー展開を決め、その場面で何が伝えたいのか考えておく。
- ④ ストーリーに沿って絵コンテを書いていく
  - わかりやすい画面構成を考えて、文字や絵を配置する。
- ⑤ 絵コンテに沿って先に必要な素材(絵)をペイントを使って作る
- ⑥ PowerPointのスライドに文字や素材を組み合わせていく
- ⑦ 効果的なアニメーションを加えて、各スライドのポイントがどこかわかりやすくする

注意

作るときは自分中心ではなく、プレゼンテーションする相手のことを中心に考える!!

- ★ 見にくい色づかいや派手なスライド
- ★ 見やすい文字の大きさ
- ★ あまり意味の無いアニメーションなどをしつかりと考えることが大事である

◆テーマを決める

◆誰に話をするか?

対象は

◆ストーリーを考える

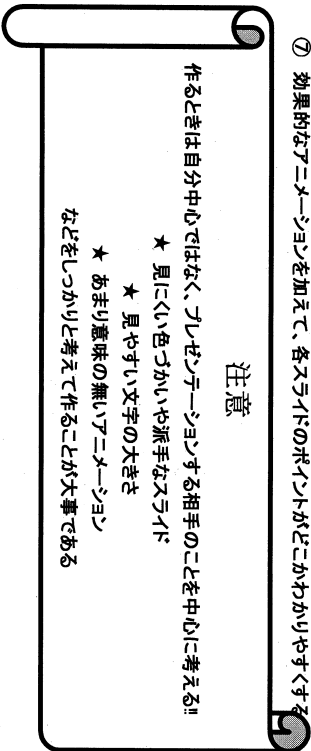
「起」→ 物語のはじめの部分。その物語にはどんな登場人物がいるか、どんな所に住んでいるのか、登場人物同士の関係はどんなものか、なぜその物語は始まるのかなど、これから物語を読む上で必要な知識を紹介する部分。

「承」→ 物語の導入部分である「起」から、物語の核となる「転」へつなぐ役目を果たす部分。ここでは単独に「起」で紹介した物語を少し進めるだけで、あまり大きな展開はない。

「転」→ 物語の核となる部分。「キレ」ともいわれる、物語の中で最も盛り上がりを見せる部分。物語の中でも最も大きな転機を見せる部分。

「結」→ 「オチ」とも呼ばれる部分で、物語が進んだ結果、最終的にどうなったのかを描いて物語を締めくくり。結果から、自分はどう思ったのか、どのようなことが結果に影響したと考えられるか、今後どのようにすればよいのかなどをまとめて終了する

◆絵コンテを描く



例



どどこで、なにになにか...

この場面では、ただだが  
なにになにか、

どどこで、〇〇をする場面で  
~~~を説明するスライド

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|