



情報モラル教育における生徒主体の学習モデルの提案

米田, 貴

(Citation)

研究紀要 : 神戸大学附属中等 論集, 9:47-52

(Issue Date)

2025-03-31

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100494034>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100494034>



実践報告

情報モラル教育における生徒主体の学習モデルの提案

A Proposal for a Student-Centered Learning Model in Information Ethics Education

米田 貴

YONEDA takashi

本研究は、情報モラル教育の課題を克服するため、生徒主体の学習モデルを提案する。従来の知識伝達型の授業ではなく、生徒自身が情報モラルの問題を発見し、議論し解決策を模索する対話型・実践型アプローチを採用する。「DR3」の枠組みを参考に、生徒が主体的に学ぶ環境を整えることで、より実践的で効果的な情報モラル教育の可能性を探る。本研究はこうした学習モデルの有効性や課題を検討し、今後の教育実践に向けた一つの視点を提供することを目的とする。

This study proposes a student-centered learning model for information ethics education. Instead of traditional lectures, it emphasizes discussion and problem-solving, where students actively identify and address digital ethics issues. Drawing from the DR3 disaster education framework, this approach explores how a student-driven environment can enhance practical learning. The study examines its feasibility and challenges, offering insights for future educational practices.

キーワード：情報モラル教育、生徒主体の学習、対話型・実践型アプローチ

Key words: Information Ethics Education、Student-Centered Learning、Dialogical and Experiential Approach

I はじめに

1.1 研究の背景

現代社会において、スマートフォンやインターネットの普及は飛躍的に進み、中高生にとっても日常生活に欠かせないツールとなっている。近年の調査によると、中学生の約70%、高校生の90%以上がスマートフォンを所有しており、日常的にインターネットを利用していることが報告されている（子ども家庭庁 2024）。特に、SNSの利用は顕著であり、LINEやInstagram、X（旧Twitter）、TikTokなどが主要なコミュニケーション手段となっている。これらのプラットフォームは、友人との交流だけでなく、情報収集や自己表現の場としても広く活用されている。しかしながら、インターネットの利便性が高まる一方で、その負の側面も深刻化している。誹謗中傷、フェイクニュースの拡散、

個人情報の流出といった問題が頻発し、特に中高生がネットトラブルの被害者・加害者となるケースが増加している。SNS上でのいじめ、デジタルタトゥー（インターネット上に残る過去の投稿の影響）、ネット・ゲームへの依存、なりすましアカウントによる詐欺行為など、現代の若者が直面するリスクは多岐にわたる（総務省 2024）。加えて、近年のAI技術の発展により、ディープフェイク技術を用いた誤情報の拡散や、自動生成された虚偽ニュースの蔓延といった新たな問題も生じている。このような状況を踏まえると、学校教育において情報モラルをどのように指導するかが極めて重要な課題となる（総務省 2024）。単にルールを学ばせるだけでなく、実際のネットトラブルに直面した際に、適切な判断を下し、リスクを回避できる能力を育成することが求められている。

1.2 中等教育における情報モラル教育の現状

中等教育においては、情報モラル教育が広く導入されているものの、その指導方法には多くの課題が指摘されている。情報モラル教育は知識伝達型の授業が中心で多くの場合、講義を行い、法的規範や倫理的ルールについて説明する形式となっている。このような形式では、生徒が情報モラルを「自分ごと」として捉えることが難しく、実際にインターネットを利用する際に適切な判断ができるかどうかには疑問が残る。また、日々変化するデジタル技術の諸問題に教員側の理解が不足する点も指摘されている（長谷川 2016）。

1.3 本研究の目的と意義

本研究ではこうした従来の情報モラル教育の課題を克服するため、生徒主体の学習モデルを提案する。特に神戸大学附属中等教育学校において防災について活動する有志団体「DR3」（Disaster Reconstruction Reduction Resilience）の活動を参考にし、その手法を情報モラル教育に応用する可能性を検討する。DR3は生徒の有志団体の一つであり生徒自身が防災の課題を発見し、解決策を提案し、実践するというアクティブ・ラーニングの手法が採用されている。本研究ではこの手法を情報モラル教育に応用し、「生徒が自ら情報モラルの問題を考え、解決策を導き出す」という実践的なアプローチを導入する。

II 情報モラル教育の新たな枠組みの検討

2.1 神戸大学附属中等教育学校の特色

神戸大学附属中等教育学校は、中高一貫教育を採用し、探究学習や協同学習を重視した教育活動を展開している。これにより、生徒が単なる知識の習得にとどまらず、実社会で求められる課題発見能

力や問題解決能力を養うことを目的としている。

特に生徒主体の学習を重視しており、個人探究の研究活動やグループでの協働プロジェクトを通じて、主体的に学ぶ機会を提供している。また本校の大きな特徴として、生徒自治の文化が根付いている点が挙げられる。生徒会組織や各種専門委員会が積極的に学校運営に関与し、学校行事の企画・運営、環境美化活動、広報活動などを担っている。このような自治活動を通じて、生徒はリーダーシップや協調性、意思決定能力を磨く機会を得ている。生徒が主導的な役割を果たすことで、単なる受動的な学習者ではなく社会の一員としての自覚を持ち、実践的なスキルを身につけることが期待されている。これらの特性を踏まえると、本校の教育環境は生徒が主体的に学び情報モラル教育に対しても自発的に取り組む素地を持っているといえる。

2.2 検討の枠組み

本研究では、情報モラルの問題を発見し、議論し解決策を模索する対話型・実践型アプローチを検討する。DR3の活動では、生徒自身が主体的に防災・減災に関する課題を発見し、その解決策を模索しながら、実際に地域社会で活動を展開している。この「課題発見・解決・実践」のプロセスは、情報モラル教育においても有効であると考えられる。本研究では情報モラルを単なるルールとして学ぶのではなく、生徒自身が情報社会の課題を考え具体的な解決策を導き出し、実践するというアプローチを採用する。このような学習を実現するためには、以下の要素が必要となる。

・生徒の主体性を引き出す学習活動の設計
受動的な知識の詰め込みではなく、実際の問題に即した学びを提供する。生徒が情報モラルに関する課題を発見し、議論しながら解決策を導き出せる仕組みを構築する。

・情報委員会、生徒会、PC部との協力体制の確立
情報委員会が中心となり、情報モラル教育に関する教材の開発や活動の企画を主導する。PC部と連携し、デジタルリテラシー向上のための技術的なサポートを提供する。生徒会を通じて全校的な取り組みとし、情報モラルを学校全体の共通意識として定着させる。

・ワークショップ形式のアクティビティの開発
座学中心の授業ではなく、生徒が実際に体験しながら学べる場を設ける。例えば、SNS上での炎上トラブルのケーススタディや、フェイクニュースを見分けるための実践演習などを導入する。

・生徒が作成する教材の活用

生徒自身が情報モラルに関する教材を作成し、それを他の生徒に向けて発信する機会を提供する。例えば、「情報モラル問題のクイズ作成」「ネットトラブル対応マニュアルの作成」「動画による情報モラル啓発コンテンツの制作」などの活動を通じて、生徒自身が教育の担い手となることを目指す。

こうした生徒主体の学習モデルは、ヴィゴツキーの社会的構成主義とデューイの経験主義的教育理論の双方に基づき、その有効性が示唆される。

ヴィゴツキーは、最近接発達領域（ZPD）の概念を通じて、学習者が他者との対話や協働を通じてより高度な理解を獲得することを提唱した。本研究の対話型・実践型アプローチも、まさにこの枠組みの中で機能し、生徒同士の相互作用を通じて情報モラルの理解を深めることを目指している。また、「内化（internalization）」のプロセスにより、情報モラルの原則が単なる知識の暗記ではなく、個々の生徒の価値観として定着することが期待される（吉國 2012）。

さらに、デューイの経験主義的学習（Experiential

Learning）の視点からも、本研究の取り組みは妥当性を持つと考えられる。デューイは、学習とは単なる知識の獲得ではなく、「経験」を通じて主体的に知識を再構成し、社会的実践の中で意味を持つものになると論じた。こうした経験主義的学習手法は道徳教育においても有用である可能性が示唆されている（松橋 2018）。本研究が取り入れるディスカッションやロールプレイングは、生徒が実際のネットトラブルを疑似体験し、その経験をもとに情報モラルの重要性を理解する機会を提供するものであり、デューイの「学習は経験を通じて発達するもの」という考え方と一致する（松橋 2018）。

したがって、本研究の提案する学習モデルは、ヴィゴツキーの社会的構成主義における対話と協働を通じた学習の深化、およびデューイの経験主義に基づく実践的な学びの重要性の双方を取り入れることで、より効果的な情報モラル教育の可能性を示唆するものである。

Ⅲ DR3 活動の概要と情報モラル教育への応用

3.1 DR3（防災活動）の概要

DR3は、震災・復興・減災・レジリエンスをテーマに、生徒主体の有志団体である。この活動は、単なる防災知識の習得にとどまらず、生徒が実際の防災・減災の現場に関わりながら、課題発見・問題解決のプロセスを経験し、実践的な学びを深めている（吉國 2012）。DR3の活動の特徴は、生徒自身が主体となり、地域社会と協力しながら防災教育を推進する点にある。具体的には、以下のような取り組みが行われている。

- 校内防災学習の企画・運営・評価
 - 学校内で防災訓練やワークショップを実施し、その内容を自ら評価・改善する。
- 地域住民を対象とした防災啓発活動
 - 近隣の小中学校や地域団体と連携し、防災学習の出前授業を実施する。

- 被災地での探究活動
 - 実際に被災地を訪問し、被害状況の調査や復興支援活動を行う。
- 全国の高校生との交流・発表
 - 防災に関する研究成果を発表し、他校との意見交換を通じて学びを深める。

これらの活動を通じて、生徒は防災に関する知識を深めるだけでなく、主体的に学び、実社会とつながる経験を積むことができる。また、学校内外の異なる立場の人々と協力しながら活動を行うことで、リーダーシップや協調性、社会的責任感を育むことにもつながっている。

3.2 DR3 の情報モラル教育への応用可能性

DR3 の活動で培われた生徒主体の学びの手法は、情報モラル教育にも応用することが可能である。特に、以下の3つの点が、情報モラル教育の効果的な実践につながると考えられる。

① 課題発見型の学習を通じた主体性の向上

DR3 では、生徒が自ら防災の課題を発見し、解決策を考えるプロセスを経験する。この手法を情報モラル教育に応用すれば、単なるルールの伝達ではなく、生徒が自ら「インターネットの利用における課題は何か」を考え、それに対する解決策を模索する学習が可能となる。例えば、「SNS 上での誹謗中傷」「フェイクニュースの拡散」「フィッシング詐欺」など、実際に生徒の身近で起こる問題を題材にし、自分たちで問題を設定し、対策を考える学びを促すことができる。

② 実践的なアプローチを取り入れた学習

DR3 が防災訓練や避難所運営といった実践的な学びを重視しているように、情報モラル教育でも「実際に体験しながら学ぶ」ことが重要である。そのた

め、ワークショップ形式の授業を導入し、生徒自身が SNS の投稿内容を検討し、フェイクニュースを見破る演習を行うなど、実践的な活動を中心とした教育を取り入れることで、より深い理解を促すことができる。

③ 学校外との連携を活かした学びの深化

DR3 が地域の自治体や防災機関と協力しているように、情報モラル教育においても、外部の専門家や企業と連携することで、より実践的な学びが可能となる。例えば、IT 企業やセキュリティ関連団体と協力し、最新のサイバーセキュリティに関する知識を学ぶ機会を提供することで、より現実的な視点から情報モラルを考えることができる。

このように、DR3 の学習手法を情報モラル教育に応用することで、生徒が自ら問題を発見し、解決策を考え、ワークショップ形式で他者と学ぶという実践的なアプローチを実現することが可能となる。これにより、単なる知識の詰め込みではなく、生徒が自らの行動を振り返り、適切な情報モラルを身につける機会を提供できると考えられる。

IV 情報モラル教育の実施プログラムの提案

現代社会において、インターネットは日常生活に不可欠なツールとなっているが、その利便性と引き換えに様々なリスクも生じている。特に、中高生の間では SNS を中心としたコミュニケーションが主流となる一方で、誹謗中傷、情報漏洩、フィッシング詐欺、フェイクニュースの拡散、AI を活用した情報操作といった問題が顕在化している。これらの問題は、単なる知識の習得ではなく、実際のケースを想定した実践的な教育によって対応力を身につける必要がある。本章では情報モラル教育の具体的な課題を整理し、それに対応するた

めの実施プログラムを提案する。従来の受動的な学習方法ではなく、生徒主体の学習活動を通じて問題解決能力を育成することを目的とする。

4.1 情報モラル教育における主要課題

① SNS を利用した誹謗中傷や情報漏洩 SNS の普及により、誰もが簡単に情報を発信できる時代となった。しかしその一方で、無自覚な発言が誹謗中傷に発展するケースが増加している。

② フィッシング詐欺やフェイクニュースの拡散 インターネット上には、詐欺や虚偽情報が溢れており、特に若年層は標的にされやすい。フィッシング詐欺では、偽のウェブサイトやメールを通じて個人情報が盗まれるケースが多発している。

③ AI を活用した情報操作のリスク

近年の AI 技術の進化により、偽情報の拡散が容易になっている。例えば、有名人や政治家の偽の発言や映像が作成され、世論操作に悪用されるケースも確認されている。

④ ネット依存とその影響

近年、スマートフォンやインターネットの利便性が向上し、SNS やオンラインゲーム、動画配信サービスの利用時間が増加する中で、「ネット依存」の問題が深刻化している。特に、中高生の間では、SNS やゲームの長時間利用が学業や生活リズムに影響を及ぼすケースが増えている。

また、上記の問題以外にも実態的に生徒の生活の中において問題になり得ることを洗い出すことも本スキームであれば可能になる。自身を取り巻く環境の課題について発見し、具体的で身近な例を題材に課題設定をする。

4.2 実施プログラムの設計（想定）

本研究では、これらの情報モラル上の課題に対応するために、以下の 3 つのアクティビティを組み合わせたプログラムを提案する。

① ディスカッション（クラス内での議論）

生徒が情報モラルに関する問題について議論し、さまざまな視点から考察することで、問題の本質を理解し、適切な対応策を学ぶ。

② ロールプレイング

実際に起こりうる情報モラル問題をシナリオ化し生徒が疑似体験を通じて適切な対応策を学ぶ。

③ 校内ウォークラリー（体験型学習）

校内を活用したクイズ形式のゲームを通じて、情報モラルに関する知識を学ぶ。

V 実施後の評価と課題

本研究は、情報モラル教育における新たな枠組みを提案するものである。そのため、本章では、想定される評価方法、期待される成果、そして実施の際に考えられる課題と改善策について論じる。

5.1 実施結果の評価方法

本研究で提案する「生徒主体の情報モラル教育」が、実際にどのような効果をもたらすのかを評価するために、以下の方法を用いることが考えられる。

① 学習成果の測定 事前・事後の比較を通じて、生徒の情報モラル意識や判断力の変化を測定する。

● アンケート調査

ワークショップ参加前後で、生徒の意識変化を調査する。

- 自己評価シートの活用
生徒自身に「ネットリテラシー」「フェイクニュースの見極め」「誹謗中傷への対応」等の項目について、自己評価を行ってもらおう。

吉國 洋一 2012. ヴィゴツキーの理論を踏まえた
教育学的な解説論文

松橋俊輔 2018. デューイの教育思想に依拠して
論じられた道徳授業論の現状

VI おわりに

本研究では、情報モラル教育の新たな枠組みとして「生徒主体の学び」を提案した。特に、防災教育「DR3」のアプローチを情報モラル教育に応用し、以下のようなポイントを重視した。

- 生徒自身が問題を発見し、解決策を考えるプロセスを導入
- 座学ではなく、ディスカッションやロールプレイングを活用
- 実生活に即した学習内容を設計

この学習モデルの実現により、「自ら考え、適切な判断をする力」の本研究の枠組みが、情報社会における「自律的で責任あるネット利用者」の育成に寄与することを期待したい。

謝 辞

本研究の資料提供や討論にご協力いただいた情報委員長、PC 部、DR 3 の皆様、貴重なご意見とご支援をいただきましたことに心より御礼申し上げます。本研究が今後の情報モラル教育の発展に寄与することを願いつつ、ここに感謝の意を表します。

文 献

- 子ども家庭庁 2024. 「青少年のインターネット利用環境実態調査」報告書
- 総務省 2024. 令和6年版 情報通信白書
- 長谷川 春生 2016. 小学校・中学校における情報モラル指導の現状と課題