

平成 19 年度総務省事業

「ICT メディアリテラシー育成プログラムの  
普及・検証に関する調査研究」  
報告書

平成 20 年 3 月

株式会社 内田洋行  
教育総合研究所

平成 19 年度総務省事業

「ICT メディアリテラシー育成プログラムの  
普及・検証に関する調査研究」  
報告書

平成 20 年 3 月

株式会社 内田洋行  
教育総合研究所

## 目 次

1.	件名 .....	1
2.	事業概要 .....	1
3.	実施体制 .....	1
4.	目的 .....	2
5.	調査研究の内容 .....	3
5-1.	育成プログラムの検証・評価 .....	3
5-1-1.	学校での授業実践による実証 .....	3
5-1-2.	育成プログラムの効果に関する全体評価 .....	5
5-1-3.	育成プログラムの利用状況に関する検証・評価 .....	9
5-1-4.	育成プログラムの学習テーマ別検証・評価 .....	13
(1)	テーマ①「インターネットで調べよう」に関する検証・評価 .....	13
(2)	テーマ②「わくわく！ハラハラ？インターネット」に関する検証・評価 .....	22
(3-1)	テーマ③「学校のステキを伝えよう！／1. デジタルカメラで写真をとろう！」に関する検証・評価 .....	32
(3-2)	テーマ③「学校のステキを伝えよう！／2. ブログを使って伝えよう！」に関する検証・評価 .....	36
(3-3)	テーマ③「学校のステキを伝えよう！／3. ブログでコミュニケーションしよう！」に関する検証・評価 .....	43
(4)	テーマ④「メールでけんか！どうする？」に関する検証・評価 .....	51
(5)	テーマ⑤「ケータイを持って街に出かけよう！」に関する検証・評価 .....	63
5-1-5.	育成プログラムの効果に関する考察(評価のまとめ) .....	73
5-2.	ICTメディアリテラシーに関する最新動向の調査 .....	79
5-2-1.	調査目的 .....	79
5-2-2.	調査概要 .....	79
5-2-3.	調査方法 .....	80
5-2-4.	調査対象 .....	83
5-2-5.	アンケート結果 .....	84

5-2-6. 考察.....	97
5-3. 育成プログラムの普及支援.....	101
5-3-1. 普及方法.....	101
5-3-2. 普及結果.....	101
5-4. 育成プログラムへの検証・評価の反映.....	112
5-4-1. 普及・検証事業実施委員会.....	112
5-4-2. 育成プログラムの改良.....	115
6. 今後の展望.....	118
6-1. 育成プログラムについて.....	118
6-1-1. ウェブ上での利用を視野に入れたプログラムの改良.....	118
6-1-2. これからのICTサービスへの対応.....	118
6-2. 普及方策について.....	119
6-2-1. 学校教育における位置付けの明確化.....	119
6-2-2. ICTメディアリテラシー育成に類する事業等との連携強化.....	120
6-2-3. 企業、産業界の支援.....	120

## 添付資料

- 【添付資料 1】 育成プログラム・ウェブサイト(旧版トップページ)
- 【添付資料 2】 育成プログラム・ウェブサイト(新版トップページ)
- 【添付資料 3】 育成プログラムの普及支援事業写真
- 【添付資料 4】 インターネット補助教材の改修要件・改修時期・および改修内容
- 【添付資料(番号なし 1)】 広報チラシ(旧版)実物
- 【添付資料(番号なし 2)】 広報チラシ(新版)実物

## 1. 件名

ICT メディアリテラシー育成プログラムの普及・検証に関する調査研究

## 2. 事業概要

本事業は、昨年度(平成 18 年度)総務省事業「ユビキタスネット時代における新たな ICT メディアリテラシー育成手法の調査・開発」(請負先: 株式会社内田洋行 教育総合研究所)において開発された育成プログラム「伸ばそう ICT メディアリテラシー 一つながる! わかる! 伝える! これがネットだー」(以下「育成プログラム」と略)の普及、および効果の検証に関する調査研究である。

調査研究の内容は、以下のとおりである。

- (1) 育成プログラムの検証・評価
- (2) ICT メディアリテラシーに関する最新状況の調査
- (3) 育成プログラムの普及支援
- (4) 育成プログラムへの検証・評価結果等の反映

## 3. 実施体制

本事業は、下記体制にて実施した。

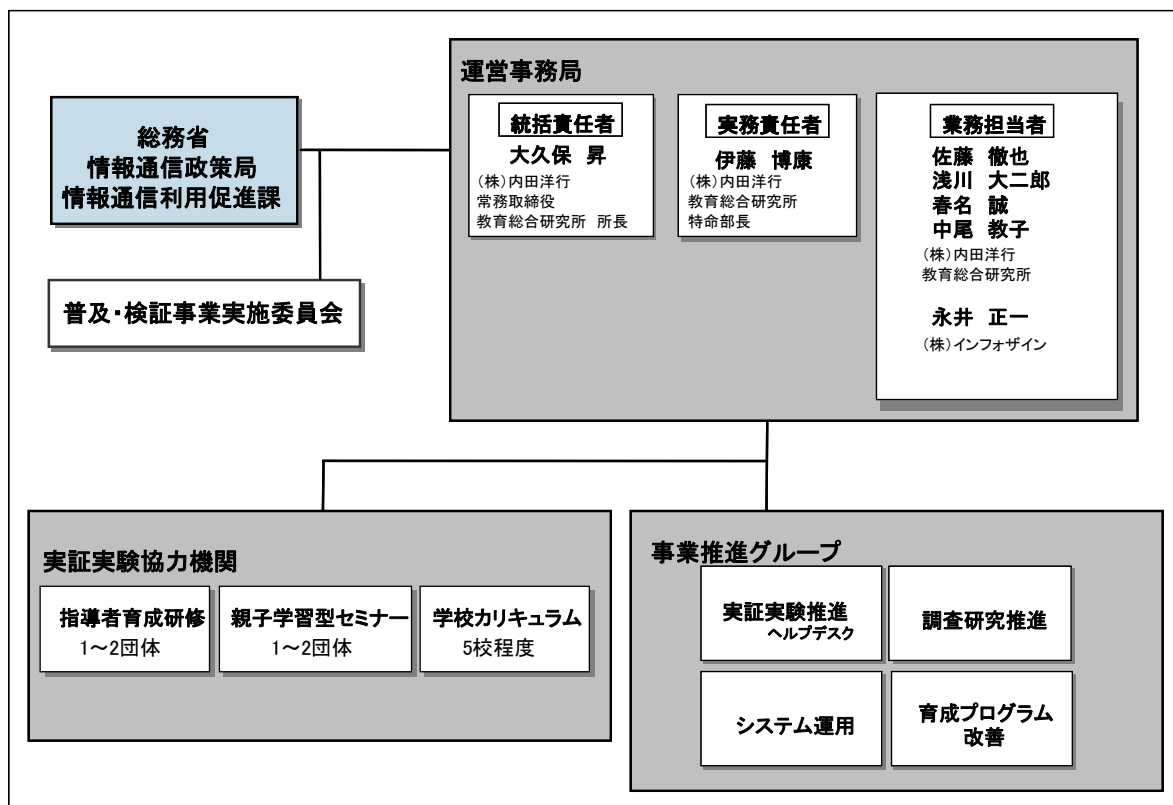


図 3-1 本事業実施体制

(1) 運営事務局

- ・本事業全般についての運営管理業務、調査研究業務
- ・普及・検証事業実施委員会の事務局業務

(2) 事業推進グループ

- ・実証実験推進業務
- ・ICTメディアリテラシーの最新状況に関する調査業務
- ・育成プログラムの公開、配信に関する業務
- ・育成プログラムに関するヘルプデスク業務
- ・育成プログラムの改善に関する業務

(3) 実証実験協力機関

- ・「指導者育成研修」「親子学習型セミナー」「学校での授業実践」の実証実験実施

(4) 普及・検証事業実施委員会

普及、検証の実施にあたり、ICTメディアリテラシーに関する有識者で構成される「普及・検証事業実施委員会」によって、本事業の方針の策定をおこなう。

## 4. 目的

インターネットや携帯電話等のICTメディアを、子どもが安全に安心して利活用できるようにするために、平成 18 年度に総務省が開発した総合的なICTメディアリテラシー育成プログラム「伸ばそうICTメディアリテラシー～つながる！わかる！伝える！これがネットだ～」(以下、「育成プログラム」という。)について、効果の検証・評価をおこなうとともに、ICTメディアリテラシーに関する最新の状況を把握し、普及を支援することにより、その成果を育成プログラムに反映させ、もってICTメディアリテラシーの健全な育成に資することを目的とする。

## 5. 調査研究の内容

### 5-1. 育成プログラムの検証・評価

育成プログラムの効果を検証・評価するにあたり、(1)指導者育成研修、(2)親子学習型セミナー、(3)学校での授業実践の3つのパターンで実証を行った。この中で、主に(3)学校での授業実践における児童・生徒の育成プログラムを通じた学習前・学習後の違いを明らかにすることで、当育成プログラムの効果を検証した。また、(1)指導者育成研修の参加者(教員)へのアンケートおよび、(2)親子学習型セミナーにおいての参加保護者に対するヒアリング等で得たコメントも、加味した。

#### 5-1-1. 学校での授業実践による実証

##### (1)テーマ別育成プログラム実施状況

今回、本育成プログラムの効果を検証・評価するために、下記の小学校(一部、中学校)にご協力いただき、実際に教材(テキスト教材とインターネット補助教材)を使用して、授業を行ってもらった。

実証に参加した各校には、育成プログラムの学習テーマ(5つ)のうち、各校の状況や対象児童・生徒の学年、ICTメディアへの理解度などに合わせて、任意に1つないし2つの学習テーマに関する授業を行っていた。以下は、テーマ別、学校別の授業実施状況を一覧にまとめたものである。

述ベクラス数は、47クラス、延ベ児童・生徒数は、1,477名であった。

テーマ	No.	学校	学年	クラス数	人数	テーマ別 クラス数	テーマ別 人数	備考
① インターネットで調べよう!	1-1	つくば市立竹園東小学校	3年生	1	33	7	226	セッション1のみ
	1-2	浦安市立美浜南小学校	4年生	2	55			
	1-3	浦安市立高州小学校	5年生	4	138			
② わくわく!ハラハラ?インターネット	2-1	福島市立森合小学校	6年生	1	25	16	532	授業前アンケートなし/ 比率、遷移集計対象外
	2-2	浦安市立富岡小学校	5年生	2	77			
	2-3	浦安市立日の出南小学校	5年生	4	138			
			4年生	2	68			
			5年生	2	63			
	2-4	仙台市立鹿野小学校	5年生	2	63			
6年生			2	63				
2-5	藤沢市立高谷小学校	6年生	3	98	アンケートに児童番号なし/ 遷移集計のみ対象外			
③ 学校のステキを伝えよう!	3-1	横浜国立大学付属鎌倉中学校	2年生	4	41	5	79	セッション3のみ 授業前アンケートなし/ 比率、遷移集計対象外
	3-2	松戸市立馬橋小学校	5年生	1	38			
④ メールでけんか!どうする?	4-1	浦安市立入船南小学校	6年生	2	57	13	446	1クラスのみ授業前アンケートなし/ 比率、遷移集計対象外
	4-2	浦安市立日の出南小学校	5年生	4	138			
	4-3	藤沢市立滝ノ沢中学校	3年生	7	251			
⑤ ケータイを持って街に出かけよう!	5-1	仙台市立鹿野小学校	4年生	2	68	6	194	
			5年生	2	64			
			6年生	2	62			
				Total	47	1,477		
				ユニーク値	37	1,145		

表 5-1-1-1 テーマ別実施状況

## (2) 調査の方法と調査内容

各実証協力校の児童・生徒に対し、授業前と授業後に、ICT メディアリテラシーに関する能力が身についたかどうかを測る設問に回答してもらった。

設問は、5つの学習テーマごとに学習者(児童・生徒)向け質問用紙を用意し、原則として、授業の前後で同じ設問に解答してもらった。

設問は、平成18年度に、当育成プログラムが開発された際に基盤となった、ICTメディアリテラシーの概念に沿って ICT メディアそのものへの理解や、ICT メディアに接する際に身に付けておくべきものとして、以下の3つに大別して設定した。

- ・「正しい知識を獲得できたか」
- ・「正しいスキル(操作技術等)を獲得できたか」
- ・「正しい行動・態度(モラル等)を獲得できたか」

具体的な設問内容と回答結果については、次項以降で、各学習テーマごとにそれぞれ提示し、これを検証・評価するが、まずは育成プログラム全体として効果があったかどうかを、各設問の回答結果を総合して俯瞰する事により評価する。



### 5-1-2. 育成プログラムの効果に関する全体評価

本調査では、教材により、「ICT メディアリテラシー」に関する「知識」、「スキル」、「行動・態度」がどれだけ身についたかを検証することを意図としてアンケートを実施している。

アンケートはテーマ毎に即した形で実施し、授業前と授業後で実施し、その変化、遷移で効果の測定を行った。授業前と授業後の変化で考えると、子供たちの状況を以下の形で分類することができる。この中で、育成プログラムを利用した授業を受ける前には、誤答していた児童・生徒のうち授業後に正答ができた児童・生徒(グループ②)に着目する。このグループが、どれだけボリューム、どれだけ割合で存在したかを見ることで、当育成プログラムの効果があったか否かを検証したい。

なお、本項では、育成プログラム全体に対する評価をおおまかに述べることで、個々の学習テーマごとの評価については、5-1-4 項で、評価のまとめについては 5-1-5 項で詳述する。

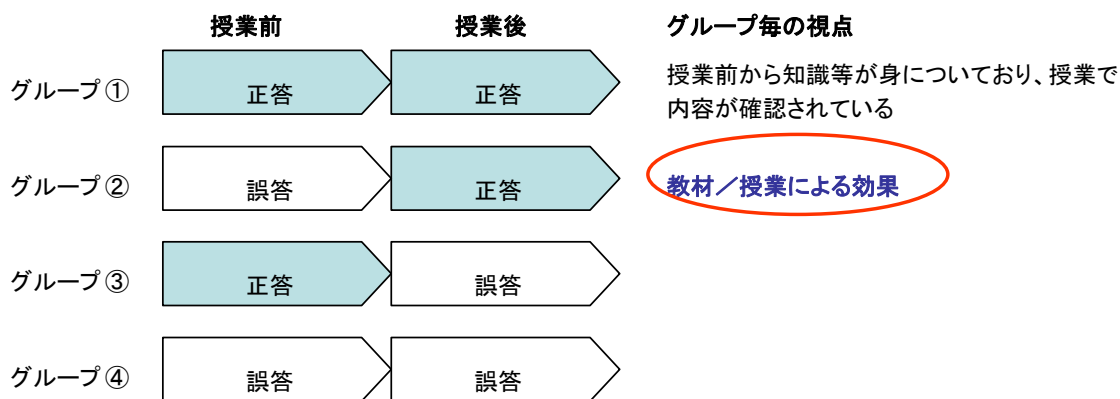


図 5-1-2-1 授業前後の変化によるグルーピング

教材の効果について、全体を俯瞰する意味で、今回の全テーマの回答結果を累計し、上記に基づいて4つのグループについて分類すると、以下のような結果となる。

区分	テーマ①	テーマ②	テーマ③	テーマ④	テーマ⑤	Total
正答→正答	417	1,190	326	1,772	927	4,632
誤答→正答	187	137	38	225	112	699
正答→誤答	45	167	7	87	78	384
誤答→誤答	255	240	9	376	47	927
						6,642

表 5-1-2-2 授業前後の変化によるグルーピング(アンケート累計)

上記の結果、全設問回答サンプル数のうち、当育成プログラムを使って学習する前は、誤答を選択していたサンプル数が、のべ 1,626 件あり、このうち、699 件(43.0%)が、学習後に、正答に到達した。

このグループが当育成プログラムによって学習をすすめることによって正しい ICT メディアリテラシーを獲得し、正しい知識、スキル、行動態度に導かれたとすることができる。

さらに、これを学習テーマ別に見てみると、ブログの制作やブログを通じたコミュニケーションを学習する学習テーマ③「学校のステキを伝えよう！」と、携帯電話の仕組みやルールについて学習する学習テーマ⑤「ケータイを持って街へ出かけよう！」の2つの学習テーマにおいて、より顕著な学習効果があったと見ることができる。

学習テーマ③「学校のステキを伝えよう！」では、授業前に誤答であった47サンプルのうち、授業後には38サンプル(80.9%)が正答に到達した。

また、学習テーマ⑤「ケータイを持って街へ出かけよう！」では、授業前に誤答であった 159 サンプルのうち、授業後には 112 サンプル(70.4%)が正答に到達した。

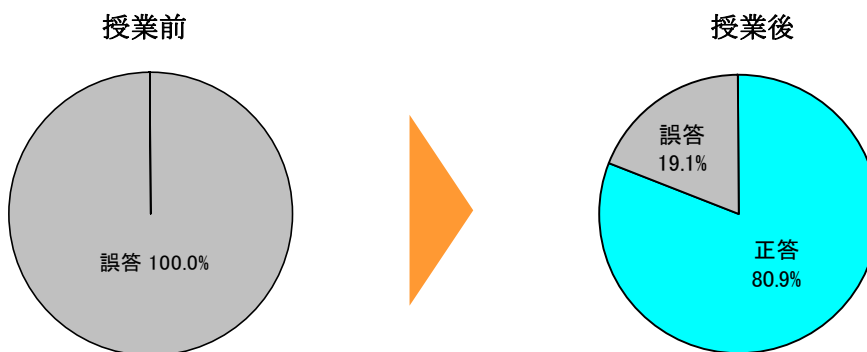


図 5-1-2-3 学習テーマ③ 「学校のステキを伝えよう！」の学習効果

※授業前誤答だったサンプル(N=47)の内、授業後、正答に遷移したのは 80.9%(38 人)

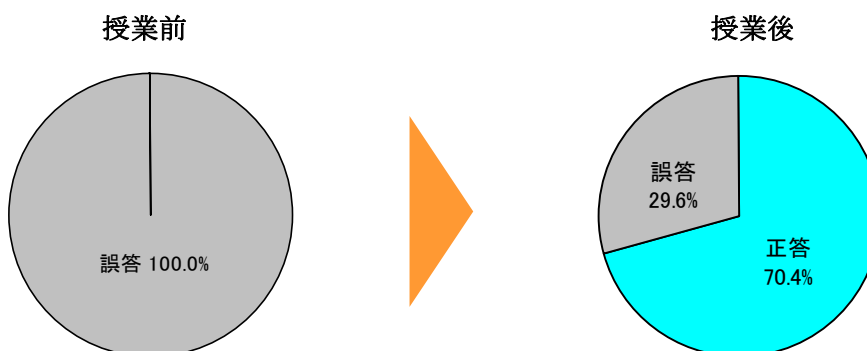


図 5-1-2-4 学習テーマ⑤ 「ケータイを持って街へ出かけよう！」の学習効果

※授業前誤答だったサンプル(N=159)の内、授業後、正答に遷移したのは 70.4%(112 人)

当育成プログラムの5つの学習テーマのうち、特にこれら2つの学習テーマは、「ブログ」と「ケータイ」という、これまでの教育現場では、あまり触れられてこなかったメディアであり、メディアリテラシー教育の中でも比較的、対応が遅れていた分野と考えられる。当育成プログラムの学習テーマとして、これらのメディアを取り上げ、特に顕著な学習効果が得られたことは、評価できる。

一方で、「誤答→誤答」のグループ、「正答→誤答」のグループが存在することも事実である。先にあげた学習テーマ③と学習テーマ⑤以外の学習テーマ①②④において、授業前に誤答だったサンプルが、授業後もそのまま変わらなかったケースが多く見受けられた。これらの学習テーマ①②④とは、「インターネット」や「メール」といった、これまでも学校を中心とする教育現場において何らかのメディアリテラシー教育、情報モラル教育が行われてきた分野であることから、学習テーマ③⑤と比べると、授業を受ける児童側にも、ある程度の基礎知識やリテラシーが既に身に付いていたと思われる。そのため、純粋に当育成プログラムで学習した内容だけでなく、それ以前に受けていた指導や、その中で提示された場面、対処法などの影響を受け、より高度な思考を巡らせた結果として、こちらの設定した正答以外の回答を、自信を持って選択したケースが少なくなかったと推定する。この詳細は、学習テーマごと、個々の設問ごとに、検証のページで補足説明をする。

また、児童に対する授業前後の回答推移データ以外に、当育成プログラムを用いて教員向けに行った研修後のアンケートでも、97.8%の教員が、「情報モラルの必要性が分かった」と答え、80.6%の人が「育成プログラム（本教材）を使って授業をする気になった」と答えている。このことから、当育成プログラムの内容が教育者からも高く評価され、期待値が高いことがうかがえる。こちらに関しても、5-1-5 項で実データを示し詳述するものとする。

#### 全体を俯瞰して考察される教材の効果は…

- 児童に対する授業前後の理解度の変化から見ると、授業前の誤答サンプル総数のうち、当育成プログラムを用いた授業後にのべ 699 サンプル (43.0%) が正答に遷移した。
- 特に、「ブログ」を扱った学習テーマ③では、授業前に誤答であった47サンプルのうち、授業後には 38 サンプル (80.9%) が正答に到達した。また、「ケータイ」を扱った学習テーマ⑤では、授業前に誤答であった 159 サンプルのうち、授業後には 112 サンプル (70.4%) が正答に到達した。
- 「ブログ」、「ケータイ」というこれまでの教育現場では、あまり対応できていなかったメディアに関する学習テーマにおいて、高い学習効果を示したことは、学習テーマ選定の妥当性も含め、当育成プログラムを高く評価できる。今後、教育現場でこれらのメディアを教える際には、非常に有効なツールとして活用できると思われる。
- 当育成プログラムを用いた教員研修後のアンケート結果から見ると、当育成プログラムを体験した教員の授業意欲が高まっていることがうかがえる。

- データの全体傾向を見る限り、当育成プログラムの利用による学習効果は、確実に認められると評価する。また、当育成プログラムを用いて教員研修を行うことで、教育現場での ICT メディアリテラシー教育への意欲が高まることも期待できることが分かった。

### 5-1-3. 育成プログラムの利用状況に関する検証・評価

育成プログラムの「学校での授業実践」において、どの学習テーマを取り上げるかについては、先述の通り各校の判断にゆだねた。また、「指導者研修」の参加者に対して行ったアンケートによっても、ICT メディアリテラシー関連の授業を行うに当たり、どの分野のニーズが高いかを調査した。

本項では、これらのデータをもとに ICT メディアリテラシー育成を実際に行う際の、テーマ選びや優先順位等について検証し、それに対し、当育成プログラムがどのように応えられているかを評価する。

検証、評価へのステップは以下の通りとする。

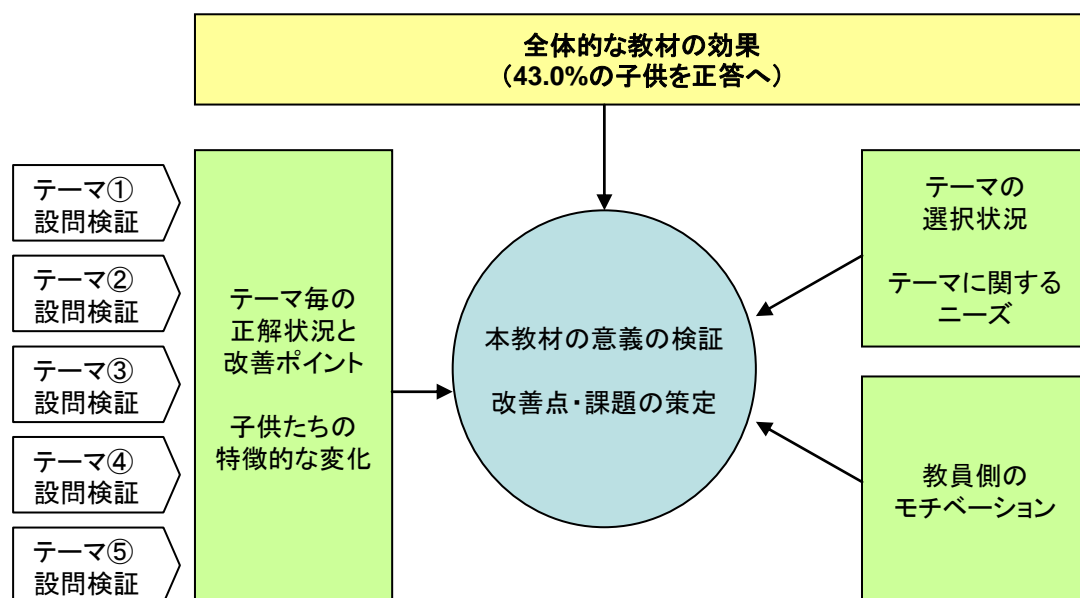


図 5-1-3-1 検証・評価のステップ

(1) テーマの選択傾向とニーズに対する仮説

ICT メディアリテラシー育成プログラムの指導者研修に参加した教員に対し、アンケート調査を行った。そのなかで、多岐にわたる ICT メディアリテラシーのどの部分を優先すべきか、どこからはじめたいかについて問い、以下の結果を得た。

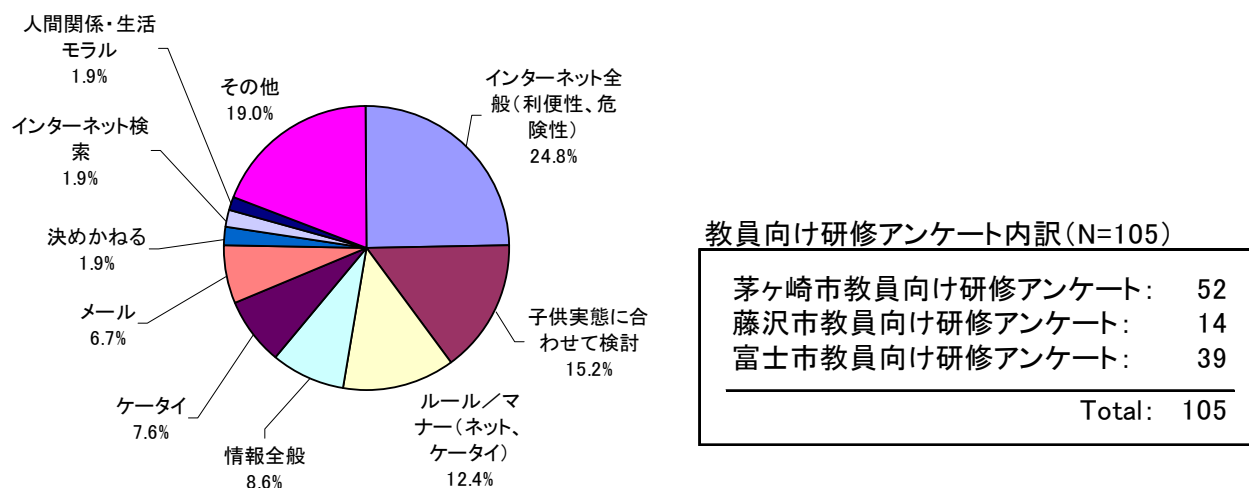


図 5-1-3-2 メディアリテラシー教育を何から(どこから)始めますか？

本結果を見ると、インターネット全般の利便性と危険性から教えていきたいというニーズが比較的高いと思われるが、ひとつに集中するわけではなく、回答は分散している。「子供の実態に合わせて検討」が15.2%を占めることから、教育現場でのICTメディア育成に関しては、まだまだ手法や手順が確立されていないことが見て取れる。後述するが、指導案やシナリオが一体となっている当育成プログラムの存在を知り、新たに児童・生徒への指導に取り組もうとする教員が多かったことも、間接的ではあるが当育成プログラムの効果として評価する。

次に、実証に参加した各学校(クラス)が、どの学習テーマを選択して授業を行ったかを以下のグラフに示す。

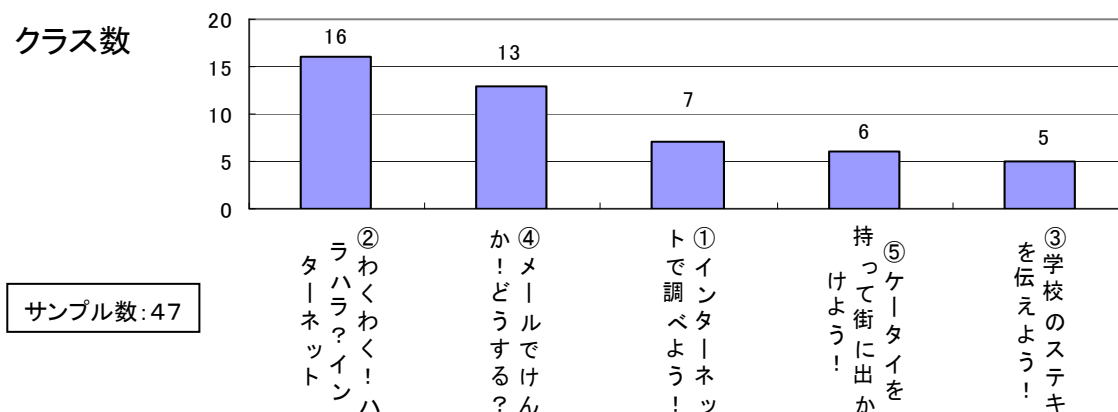


図 5-1-3-3 テーマ別の選択クラス数

指導者研修での教員アンケートの結果と類似することがわかる。

すなわち、インターネット全般の利便性や危険性を学習する「わくわく! ハラハラ? インターネット」から授業を始めるケースが最も多く、それに続くのが、メールでの表現の行き違いやネットの先にいる相手を意識したコミュニケーションの大切さを学習する「メールでけんか! どうする」である。

次頁の図に示すとおり、上位2テーマを選択したクラスは、全体の60%を超える。当育成プログラムの学習対象とした小学校5年生・6年生に対してのICTメディアリテラシー育成は、ネットメディア全体に対する基本的な理解とメールコミュニケーションに象徴されるモラルや態度の育成に関して特に高いニーズがあるものと推測できる。

また、上位2つの学習テーマに関しては、1セッション(45分授業1回分)で完結する内容となっていること。シナリオモードに沿って児童・生徒がクリック操作だけで学習を進める場面が多いことも共通している。

一方で、「ケータイを持って町に出かけよう!」は、学校内での携帯電話の利用を禁止しているケースや、児童・生徒の携帯電話の保有率などに影響を受けたものと見られる。携帯電話というICTメディアの普及のスピードや利用実態に現実の教育現場での対応やスタンスが確立されていないというコメントもヒアリングから得られた。「学校のステキを伝えよう!」は児童・生徒個人(またはグループ)でブログシミュレーターを利用して、情報製作・加工と発信を体験するプログラムであるが、学校側で事前のインストールやID設定が必要なこと、3セッションで構成され時間を要すること、複数台のデジタルカメラを必要とすることなど、学校で実施するにはいくつかのハードルがあることから、実証したクラス数は少なかったが、逆にネットやICTメディアを積極的に活用するための疑似体験ができる機能として、ブログシミュレーターへの期待が高いことも教員向けヒアリング等で確認できた。

これらの傾向からも、特に学校を中心とする教育現場においては、まず、教材として導入しやすい形態になっていることが、利用促進や普及において重要なファクターとなっていると思われる。

各学習テーマで学習するポイントを表すと、下表のようになる。

実証校における学習テーマの採用実績傾向をみると、教育現場で ICT メディアリテラシーを取り上げる際に、まずは、インターネットとはどんなメディアであり、どんな特徴があるのかを、利便性とリスクを例示しながら、理解させることに重きを置いていることがわかる。また、児童・生徒にとっての ICT メディアがコミュニケーション手段として利用される場面が多いことから、道徳面・マナー面の教育もニーズが高い。

この傾向には、昨今のネット犯罪や ICT メディアによるコミュニケーションに起因する数々の事故や事件において、被害者・加害者の低年齢化が目立っていることへの反動を窺うこともできる。保護者のニーズの高まりも拍車をかけ、「安全・安心」というキーワードが ICT メディアリテラシー育成においても、無視できないことが明らかになっている。

「安全・安心」を担保したうえで、次のステップとして、ICT メディアをいかに上手に使い、自己表現や生活のツールとして積極的に活用していかくという課題にチャレンジしていくというのが、教育現場において優先されるひとつのモデルと考えることができる。

当 ICT メディアリテラシー育成プログラムは、そのための基礎基本・導入部から、積極的な活用に至る一連のプロセスを5つのテーマに分けてケーススタディできる教材として、現状の実態に即したメニューとなっており、十分に教育現場での ICT メディア育成に資するプログラムであると評価する。

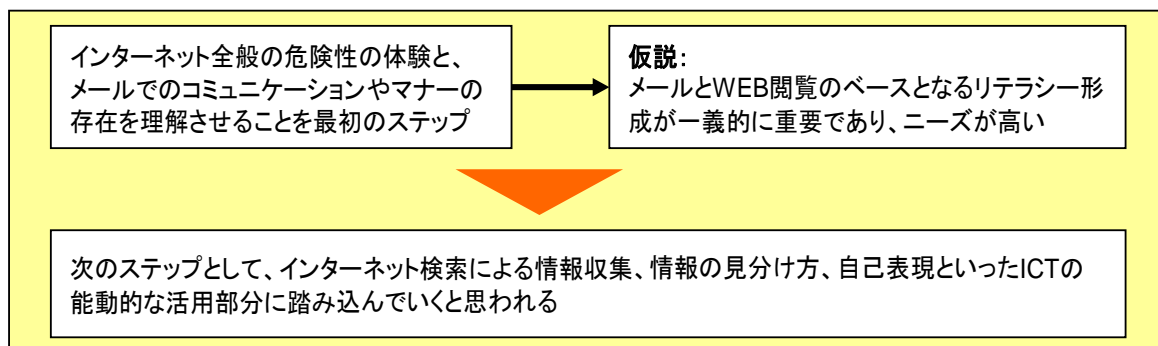
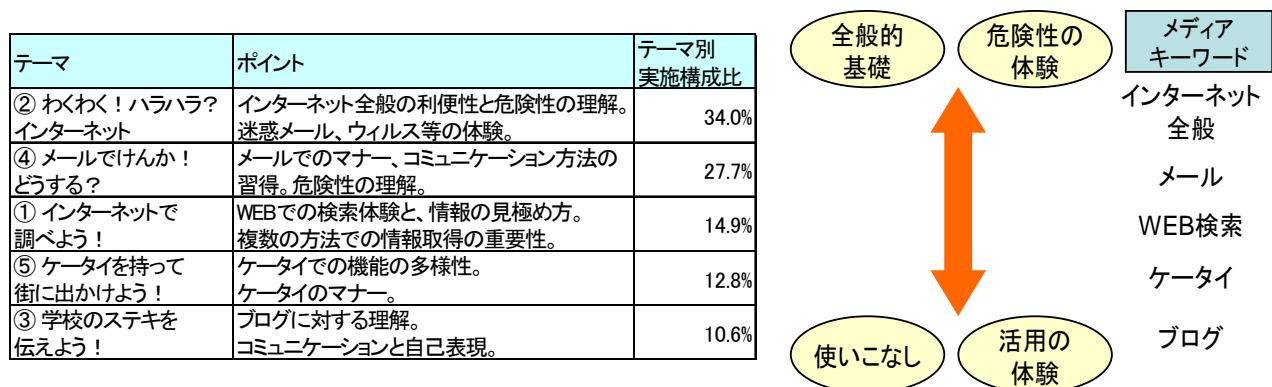


図 5-1-3-4 テーマ別の選択状況とニーズに関する仮説



5-1-4. 育成プログラムの学習テーマ別検証・評価

次に、当育成プログラムを構成する5つの学習テーマについて、それぞれの効果に関して検証・評価する。各学習テーマの学習前後に学習者(児童・生徒)に実施した設問に対する回答結果の推移をみることで、学習テーマの有効性を検証・評価するものとする。

(1) テーマ①「インターネットで調べよう」に関する検証・評価

テーマ① -問 1 情報の収集方法

問 1 は情報を収集する各種方法の理解で、インターネット検索の利便性と、総合的に様々なメディアを使うことを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢④「①～③の全部」を正答と設定した。

問1. 犬の種類について調べるときに役に立つものを1つ選んでください。  
①図鑑 ②テレビの動物番組 ③インターネット ④①～③の全部

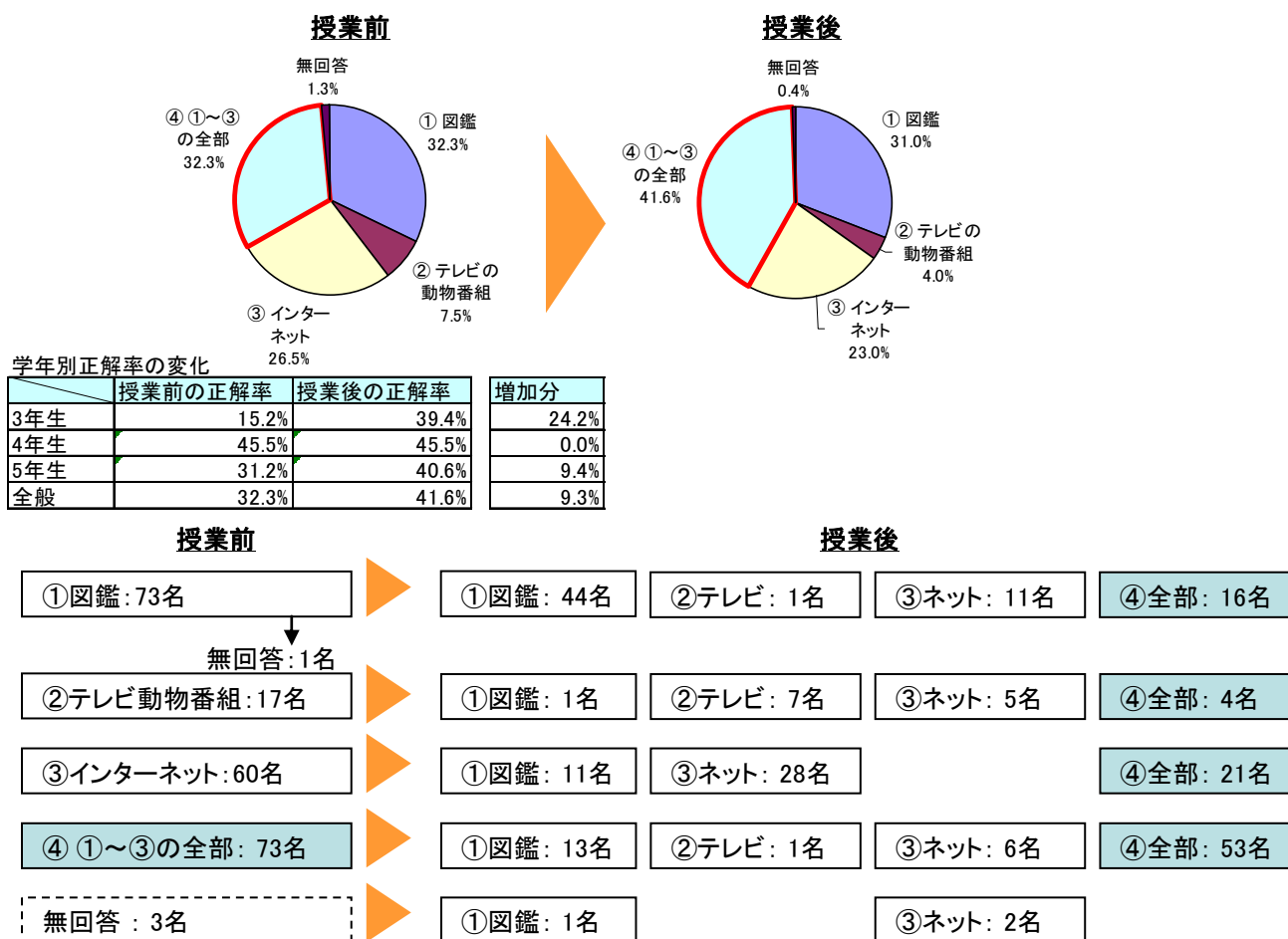


図 5-1-4-1 テーマ①-問 1 集計結果

## テーマ①-問1 考察

- 全体的に見ると、様々なメディアを総合的に使用して、情報を取得すること自体に対する理解は、今回の授業で深まったといえる。特に3年生の伸びが大きいのは、この年代では、まだネットによる調べ学習を前提とした授業を行っていないため、ものごとを調べる方法としてネットを含めたいろいろな方法があることを素直に理解できたと評価する。
- 但し、本テーマでは、インターネットの利便性と危険性を同時に教えているために、逆にネットでの調べ学習は危険であるという部分に、回答が引っ張られてしまった傾向も無視できない。これは、学習テーマが理解をミスリードしたのではなく、テーマの中で危険性の部分が、学習者に正しく認知された結果によるものであると判断する。
- 本設問に関連した指導のなかでは、「ものごとを調べる」ためのツールとして、ICT メディアも正しく使えさえすれば、とても有効であるということ、他の調べ方と並べて教えることにより、より正しい理解を得ることができることと評価した。そのためには、学習者が、様々な調べ方(メディア)を使い分けるところまでしていない場合は、授業の中で、図鑑で調べた場合の良さ、インターネットで調べた場合の良さ等、メディア別の特性を具体的に示していった方がよいと思われる。

### \* 正解率等の増減・伸びの表記について

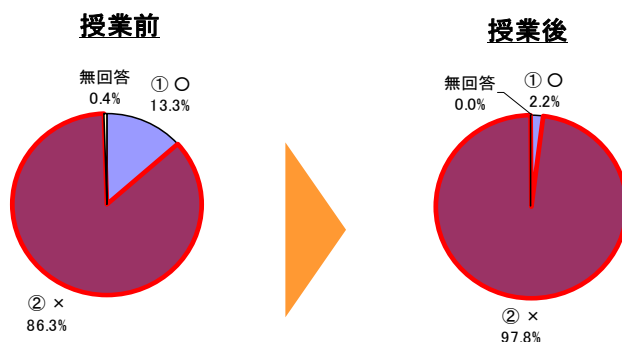
「学年別正解率の変化」の表などにおける「増加分」の数値は、実増減サンプル数と全体サンプル数の割合を算出し、四捨五入して表記しているため、授業前後の数値の差分(単純な引き算で求めた数値)と異なる場合があります。本報告書内の以降のデータに関しても同様です。

テーマ①-問 2 インターネット上の情報の正確性

問 2 は、インターネットには正しい情報だけでなく誤った情報もあることを理解しているかをみるための設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

問2. 次の文について、○か×か選んでください。「インターネットには正しい情報だけがのっている」  
① ○ ② ×



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
3年生	81.8%	93.9%	12.1%
4年生	85.5%	100.0%	14.5%
5年生	87.7%	97.8%	10.1%
全般	86.3%	97.8%	11.5%

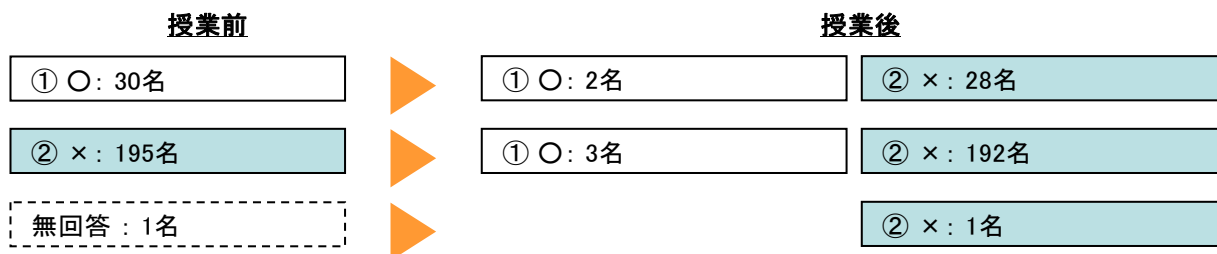


図 5-1-4-2 テーマ①-問2 集計結果

テーマ①-問 2 考察

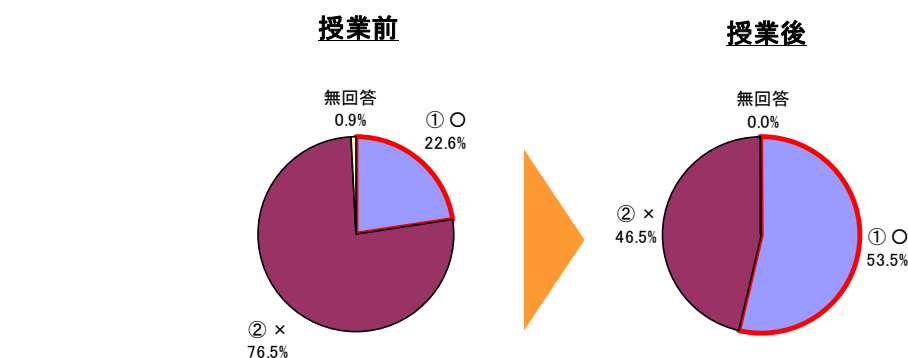
- インターネット上には間違った情報も存在するという認識は、授業後、ほぼ 100%となっている。
- 当プログラムにより、着実に効果がでてしていると評価できる。

テーマ①-問3 インターネット上の情報は送り手の考えや意見に左右される(依存する)

問3 は、インターネットにある情報は、常に送り手の考えや意見によって作られていることを理解し、ICT メディアの送り手の意図を批判的に読み解く能力が必要であることをみるための設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「○」を正答と設定した。

問3. 次の文について、○か×か選んでください。「送り手はその気になれば、どんな情報でもウェブサイトのにせることができる」  
① ○ ② ×



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
3年生	24.2%	21.2%	-3.0%
4年生	16.4%	54.5%	38.2%
5年生	24.6%	60.9%	36.2%
全般	22.6%	53.5%	31.0%

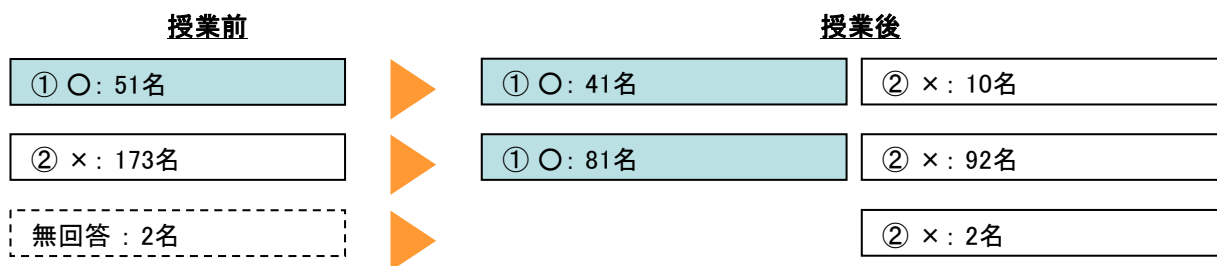


図 5-1-4-3 テーマ①-問3 集計結果

テーマ①-問3考察

- 授業前は送り手に悪意があれば、どのような情報も発信することができるという認識が、22.6%と低かったが、授業後は 53.5%の児童が理解している。
- 4年生、5年生は授業後、正解率が上がっている。3年生の授業では指導中に、本設問に関して、具体的にコメントしなかったか、学齢上の問題で、プログラムの意図を正しく理解できなかった可能性もある。
- 本設問は、ネットの仕組みや技術部分の理解という点では「○」が正答となりうるが、モラル面から見れば「×」もまた正答となりうる。この点を学習者側および指導側がどう認知していたか、授業のなかで

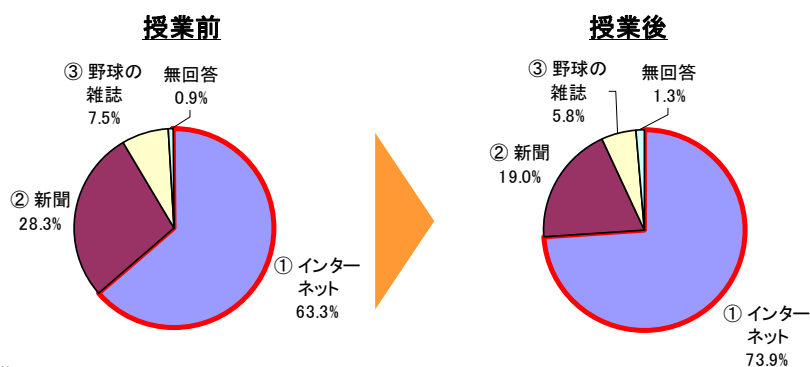
どのようなシチュエーションが例示されたかなどにも回答結果が影響をうける。授業後も全体に正解率が5割程度であったことは、この点を考慮すれば理解できるものであり、本設問において正解率が上がった事実から、本項においても育成プログラムの効果はあったと評価できる。

テーマ①-問 4 メディアにより情報収集の方法や内容が異なる

問 4 は情報を収集する際、メディアによって特性があり、情報の収集の仕方と内容が異なることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「インターネット」を正答と設定した。

問4. たった今終わったプロ野球の結果を調べるときに役立つものを1つ選んでください。  
① インターネット ② 新聞 ③ 野球の雑誌



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
3年生	39.4%	69.7%	30.3%
4年生	60.0%	76.4%	16.4%
5年生	70.3%	73.9%	3.6%
全般	63.3%	73.9%	10.6%

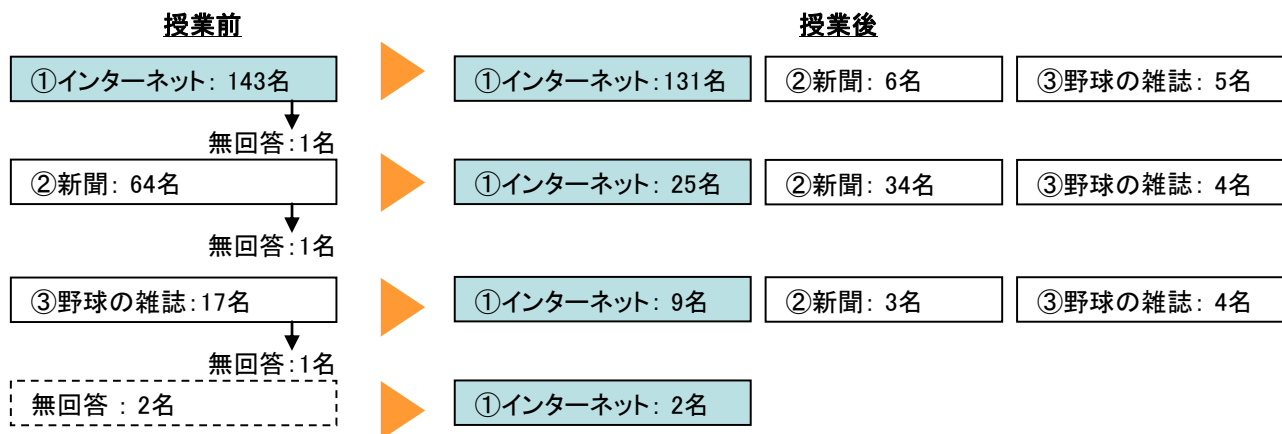


図 5-1-4-4 テーマ①-問4 集計結果

テーマ①-問4考察

- 授業後、正解率が全体で 10.6%向上しているため、着実に理解が促進されている。
- 但し、授業前に新聞と回答していた児童の半分が、授業後も新聞と回答しているところを見ると、新聞の信憑性を最優先に考え、ネットの速報性の部分よりも、こちらを重要視している層が少なからず存在する。これは、メディアの特性をより深く理解していることの証左とも取れるため、一概に当プログラムの効

果に疑問を呈するデータではないと評価する。

- 設問文で、「今終わったプロ野球の結果」を「いますぐ調べる」という条件が、読み取れなかった場合(例えば試合の結果は、明朝調べてもよいと理解された場合)は、インターネット以外の方法を選択することは誤りとはならない、という教員からの指摘もなされた。インターネットの速報性に関する理解は、得られたものの、授業時のシチュエーションによっては回答傾向が左右される点も確認された。

### テーマ①-その他の設問 竹園東小 検索シミュレーター体験の効果

つくば市立竹園東小学校(3 年生)では、独自のプリントを用意し、当育成プログラムの検索シミュレーターを使って、土星の輪についての検索体験を行った。検索シミュレーター内に用意されている様々な土星に関するウェブサイト(正しい情報も間違った情報も載っている)を見て、各ウェブサイトから児童がどのような情報を得たのかをプリントに記述してもらった。

以下の図表は、それらを一覧にまとめたものである。

育成プログラムの検索シミュレーター内に、予め用意されたウェブサイトを各児童がひとつひとつ閲覧しながら、そこに書かれている内容を、ほぼ正確に読み取っていることがわかる。また、サイト間で矛盾した表記(うその情報)があることや、検索キーワードを正しく入力しても、必要としない情報も検索されるということも検索シミュレーター内で体験できている。

また、この体験を通じて、正しい情報を見分けるための方法についても、全員の児童が自分の考えを記述することができた。

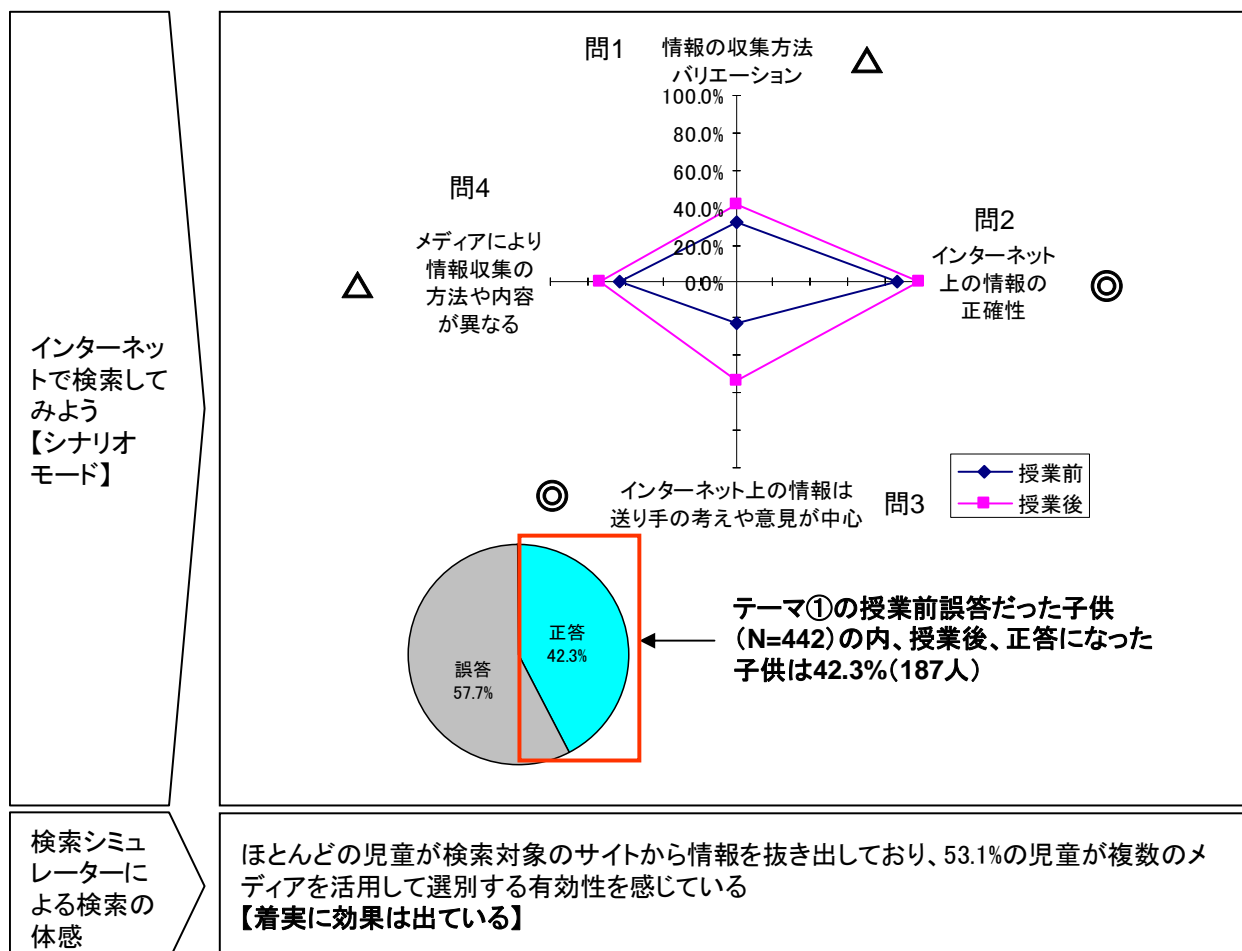
No.	ページタイトル	内容	検索目的の合致度合い	各サイトに対して児童の記述(とらえ方)
1	なぜの惑星・土星	土星の説明をしているサイトであるが、地球の大きさの約10倍という情報以外は、宇宙人がいるなど間違いの情報ばかりが掲載されている	×	地球の10倍(正確度:○)29名、直径30万km(正確度:×)24名、太陽系で一番大きい(正確度:×)12名で記述している。 <b>宇宙人など明らかに間違っている情報は記述されていない。</b>
2	宇宙のものがたり-その3	土星の概要、土星の名前の語源、土星の発見の歴史等が記されている。土星の概要を知ることは参考ができるが、輪については記述がない。土星の赤道直径は間違っている(12万が2万になっている)	△	赤道直径20,536km、両極直径108,728km(正確度:△/赤道直径は120,536km)14名、木星の次に大きい(正確度:○)12名、太陽に近い方から6番目の星(正確度:○)10名が記述している。 <b>赤道直径で正しい値を記述した児童が2名いた。</b>
3	宇宙には不思議なことがいっぱい	土星の成分といったデタラメな健康食品の情報を掲載。冒頭の土星のサイズ等は正確な情報を掲載されているため、だまされる可能性がある	×	直径120,536km(正確度:○)19名、地球の10倍(正確度:○)24名、土星の成分等(正確度:×)3名記述されており、 <b>概要のみを抜き出している児童が半数以上。</b>
4	有限会社土星商会	土星商会という会社の取扱商品の紹介ページ。情報としては間違っていないが、調べる目的のページとは異なる	×	商品名(リングの涙等)や値段(合致度合:×)を記述した児童が31名となっている。
5	土星	土星の物理的な概要を中心とした情報を掲載している。土星の輪の構成についても記されている。今回の検索の目的に合致しているサイト	◎	土星の輪は7本/厚さは0.2~3km(正確度:○)28名、土星の直径12万540km(正確度:○)27名、地球の10倍(正確度:○)17名、土星の輪が氷の粒でできている(正確度:○)7名を記述しており、 <b>多くの児童がきちんと記述している。</b>
6	土星BLOG	「土星」という個人の愛犬のブログサイト。今回の検索の目的とは異なる	×	ほとんどの児童がコメントがない状態で、 <b>検索目的と関係ないサイトと認識していると思われる。</b>
7	宇宙物質研究科・永井研究室	土星の輪の成分等を記している大学の研究室のサイト。今回の検索の目的に合致しているが、内容が小学生レベルではないため、参考にできるかは微妙である	○	内容の記述(輪は氷)20名、空欄が12名となっており、 <b>内容的に高次元なため、コメントが少ないものと思われる。</b>
8	星座占い	星座占いの中の内容に土星が含まれるため、検索に引っかかっている。今回の検索の目的と異なる。	×	タイトルのみでコメントを記した児童がおらず、 <b>検索目的と関係ないサイトと認識していると思われる。</b>
9	掲示板	土星の輪が掲示板でのテーマになっているが、岩でできているとか怪物がいるなどデタラメな情報ばかりとなっている	×	輪は岩と記した2名以外は空欄のため、 <b>正確でないサイトと認識したものと思われる。</b>

図 5-1-4-5 テーマ①-その他(竹園東小)検索シミュレーター体験 集計結果



## テーマ①「インターネットで調べよう」検証・評価 — 総括

当学習テーマで設定した4つの設問と竹園東小の収集データを総合的にみると、以下のチャートとなる。



## テーマ①総括

- ・4つの設問それぞれにおいて、正解率は上昇しており、当育成プログラムの効果が実証された。
- ・授業前に誤答だった回答サンプルのうち、授業後に42.3%が正答に変わった。これにより、全般的に育成プログラムのテーマ①による学習効果は出ていると評価する。
- ・設問別に見ると、インターネットの危険性(情報が正確でない場合がある、送り手の意見が中心)については、理解が深まっている。但し、インターネット以外の情報収集や情報確認の方法やその使い分けについては、学齢や授業中に例示されたシチュエーションによる回答のばらつきが見られることから、指導者の解説などによる補足も必要である。
- ・検索シミュレーターによる検索体験も、インターネットで情報を得るための手順や、注意すべき点を実感し理解する上で非常に効果があると実証された。

(2) テーマ②「わくわく！ハラハラ？インターネット」に関する検証・評価

テーマ②-問1 インターネットの伝達スピードの速さ

問1 はインターネットでは、情報が伝わるスピードがとても速いことを理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢③「電子メールで写真のファイルを送る」を正答と設定した。

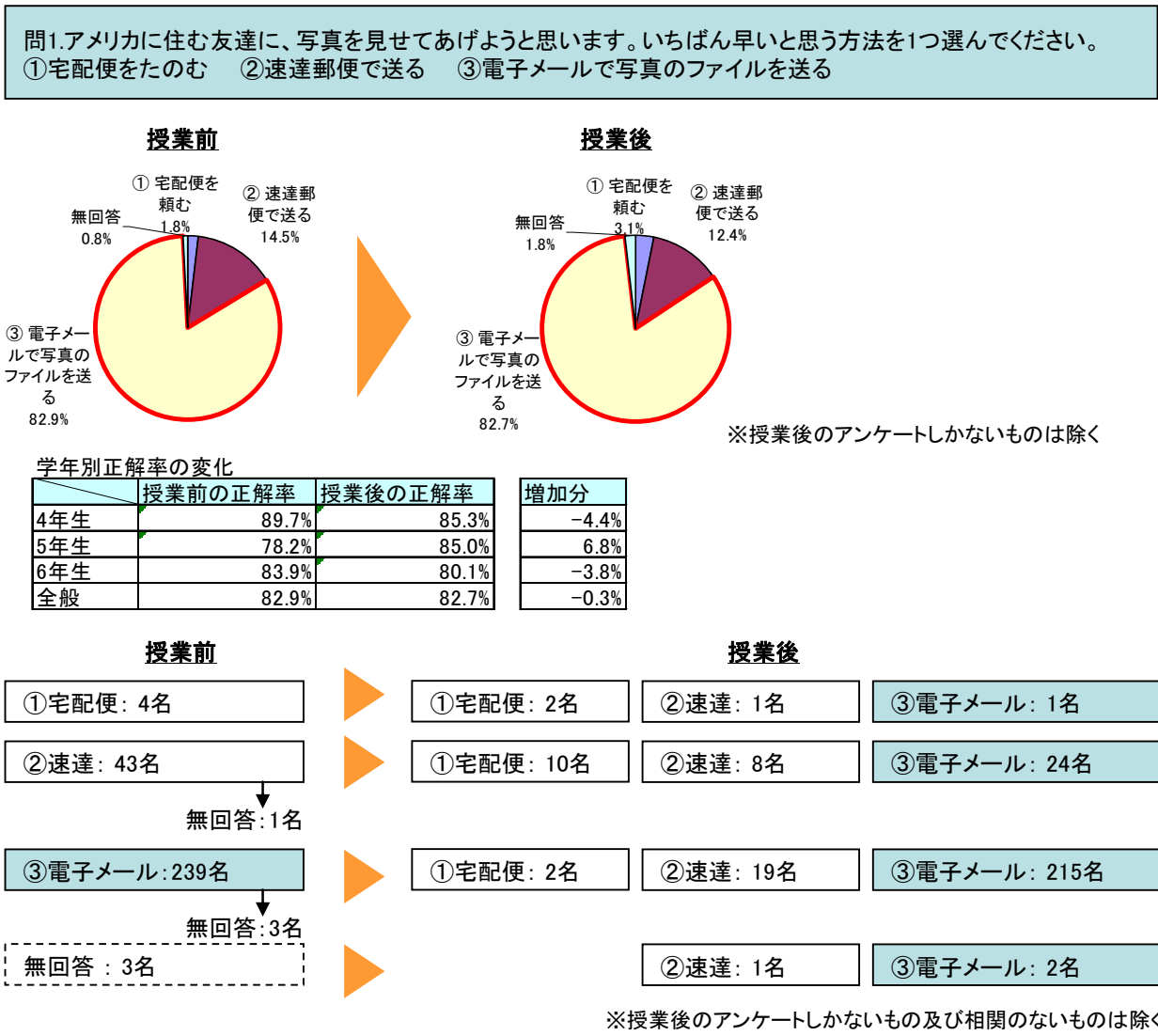


図 5-1-4-6 テーマ②-問1 集計結果

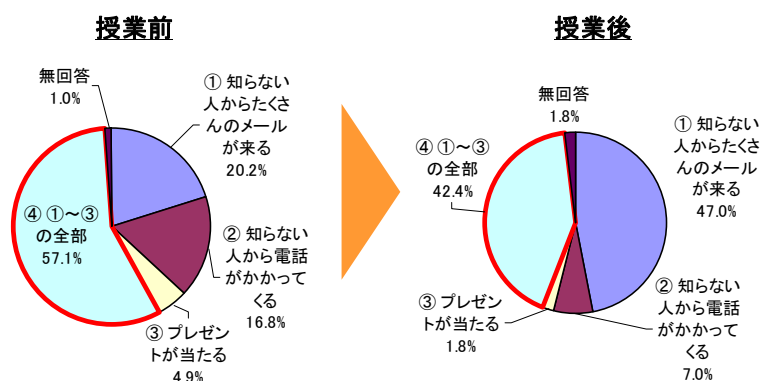
## テーマ②-問1考察

- 授業前でも、電子メールで送ることが最も写真を早く送れること自体に対する理解度は高く正解率が 82.9%ある。授業後も比率はほとんど変わらない。
- 授業前に「速達」と回答した児童 43 名のうち 24 名が、授業後、「電子メール」と回答しており、インターネットによる伝達スピードの速さを認知できた。
- 一方で、授業前に「電子メール」と回答していた児童のうち、授業後 19 名が「速達」と回答している。これは育成プログラムの中で、インターネットのはらむ危険性を説明していることに、影響を受け、「速い」と「安全で確実」であることのどちらを優先するか判断をしたうえで回答していると思われる、当プログラムで学習することにより、より高度な判断を行えるようになったものと評価する。
- このように、危険性をきちんと認知して正しい使い方をすると、利便性が高いことを具体例をもって繰り返し指導することで、当テーマの理解がより高いレベルで有効に使われると思われる。

テーマ②-問2 インターネットの情報が伝わる範囲の広さ

問2 はインターネットでは、情報が伝わる範囲がとても広いことを理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢④「①～③の全部」を正答と設定した。

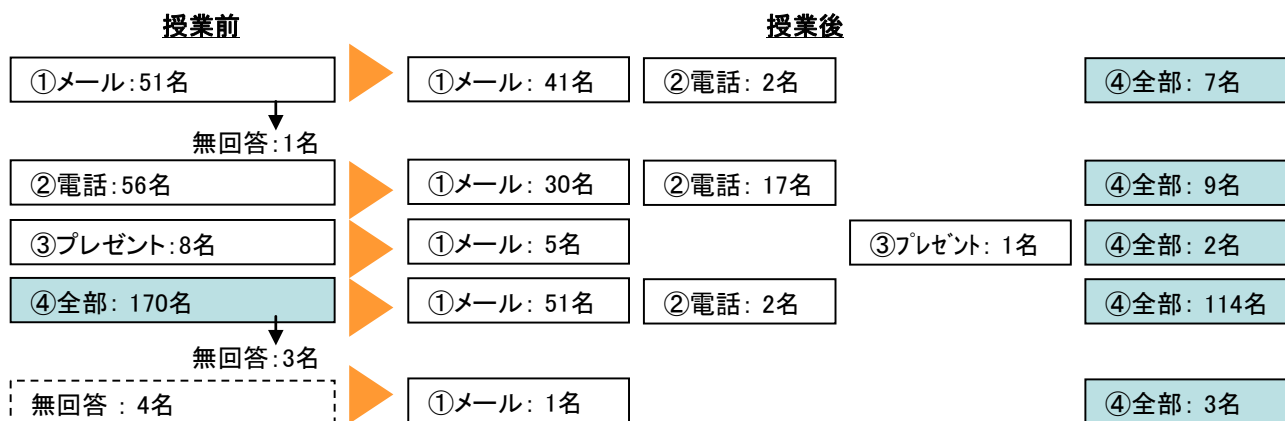
問2 プレゼントに応募するため、インターネットで自分の名前、住所、電話番号、メールアドレスを登録しました。  
次のうち、起こるかもしれないことを1つ選んでください。  
①知らない人からたくさんのメールが来る ②知らない人から電話がかかってくる ③プレゼントが当たる  
④①～③の全部



※授業後のアンケートしかないものは除く

学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	39.7%	33.8%	-5.9%
5年生	60.9%	47.4%	-13.5%
6年生	60.8%	41.9%	-18.8%
全般	57.1%	42.4%	-14.7%



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-7 テーマ②-問2 集計結果

テーマ②-問2考察

- 当育成プログラム内のシミュレーターで実際に、迷惑メールが大量に送られてくる場面設定があることから、この事象に強く誘導されるかたちで、結果的に、授業後の選択肢①「知らないひとからたくさんのメールが来る」と答える児童が増えた。

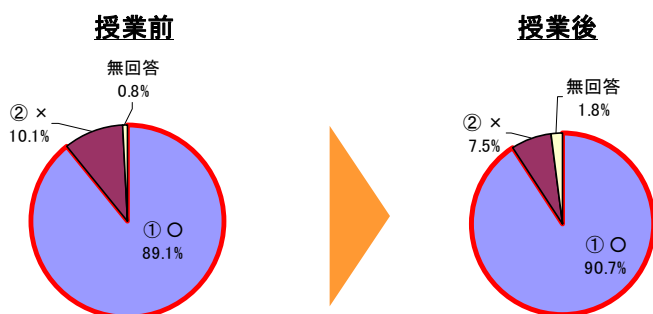
- 当設問では、あらゆる可能性があることから、選択肢④「①～③の全て」を正答としていたが、結果的に、育成プログラムで体験したことがらのほうが、強い印象を与えたため、別の解に誘導する結果となった。これは、ある意味で、シミュレーター型教材が子どもに与える影響の大きさを実証することとなり、当育成プログラムがシミュレータータイプの疑似体験を通じたICTメディアリテラシー育成を志向したことが間違っていなかったことを示す結果ともなった。
- 当学習テーマに関する学習指導に当たっては、シミュレーターで体験したこと以外にも、あらゆる可能性があることを具体的な事例を交えて説明したり、子どもに考えさせたりすることにより、さらに高い学習効果を生むものと期待する。

テーマ②-問3 携帯電話やインターネットの生活面での利便性

問3 はコンピューターや携帯電話、インターネットなどを使うことで、日常生活がより便利になることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「○」を正答と設定した。

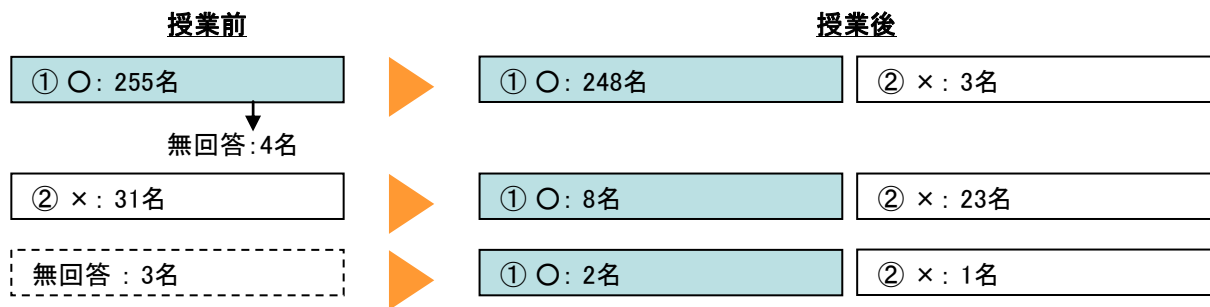
問3 次の文について、○か×かを選んでください。  
「携帯電話のなかには、テレビを観たり、買い物をしたり、キップを買わないで電車に乗ったりできる便利な機能のついたものがある。」  
①○ ②×



※授業後のアンケートしかないものは除く

学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	82.4%	77.9%	-4.4%
5年生	90.2%	94.0%	3.8%
6年生	90.9%	93.0%	2.2%
全般	89.1%	90.7%	1.6%



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-8 テーマ②-問3 集計結果

問3考察

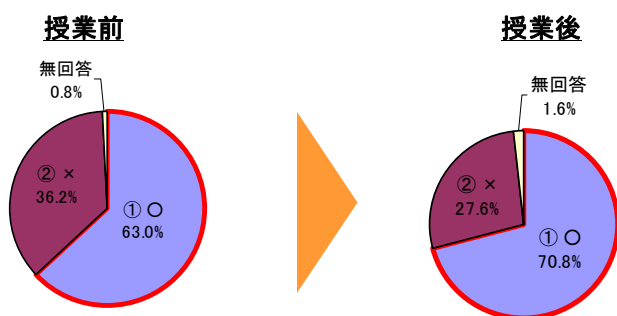
- 携帯電話が単に電話やメールだけではなく、生活に密着してさまざまな機能を有した ICT メディアであることは、育成プログラムでの学習の有無に関係なく、多くの児童が理解している。これは携帯電話機や携帯キャリアのテレビ CM などですでに大きく露出されているためと思われる。
- 授業後に「×」を回答した児童のなかには、「切符を買わない」という表現を「モラル的にいけない」と判断した例が報告された。これも数値上は、正解率の低下につながったが、実際は育成プログラムのプラス評価と判断する。

テーマ②-問 4 インターネットの匿名性

問 4 はインターネットでは、自分の名前や住所などを明かさずに使うこともできることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「○」を正答と設定した。

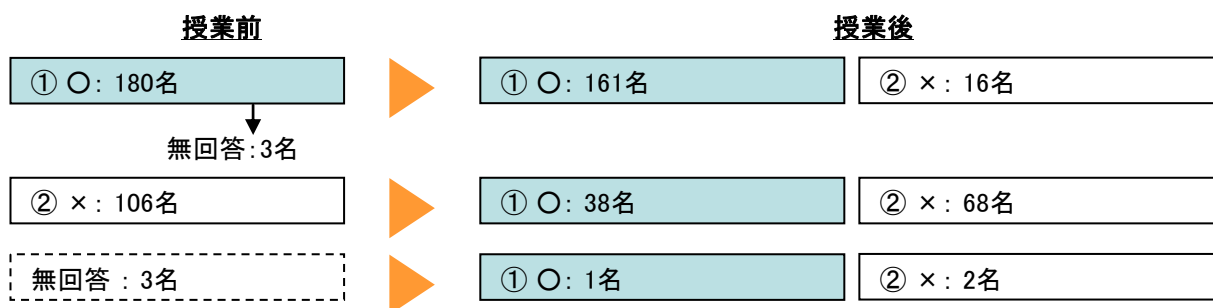
問4 次の文について、○か×かを選んでください。  
「メールアドレスを教えていないのに、知らない人からあなたあてにメールが届くことがある。」  
①○ ②×



※授業後のアンケートしかないものは除く

学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	76.5%	70.6%	-5.9%
5年生	54.9%	71.4%	16.5%
6年生	64.0%	70.4%	6.5%
全般	63.0%	70.8%	7.8%



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-9 テーマ②-問4 集計結果

問4考察

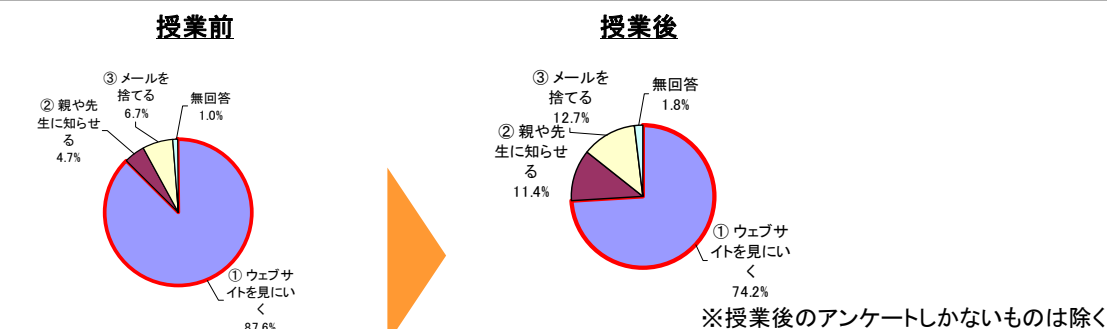
- メールアドレスを教えなくてもスパム等にさらされる危険性について、授業前より 7.8%、正解率が上昇している。これは育成プログラムのシミュレーターをきっかけとして、インターネットの仕組みやそれを操作する第三者の存在などについての認識が着実に深まったと判断し、育成プログラムによる学習効果があったと評価する。
- 特に 5 年生、6 年生は正解率が向上しているが、当育成プログラムが制作段階から小学校高学年での利用を前提としているため、妥当な結果と評価する。

テーマ②-問 5 望ましくない情報への対処法

問 5 は望ましくない情報に出会ったときの適切な対処方法について理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢①「ウェブサイトを見に行く」を正答と設定した。

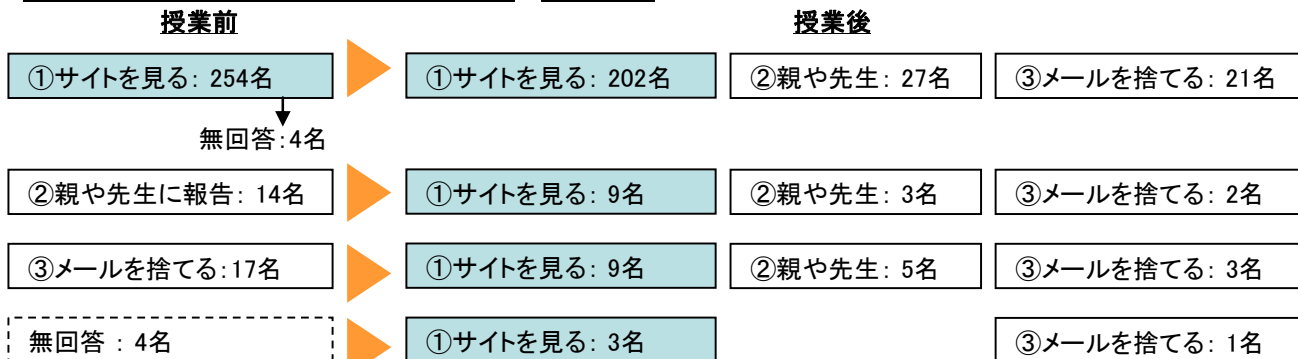
問5 「面白いウェブサイトがあるから見に来てね。」というメールで知らない人がウェブサイトのアドレスを知らせてきました。次のうち、してはいけないことを1つ選んでください。

- ①ウェブサイトを見に行く ②親や先生に知らせる ③メールを捨てる



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	88.2%	64.7%	-23.5%
5年生	88.0%	82.7%	-5.3%
6年生	87.1%	71.5%	-15.6%
全般	87.6%	74.2%	-13.4%



授業後のみアンケートを行った4クラスの正解率

	サンプル数	正解数	正解率
クラス A	34	26	76.5%
クラス B	34	30	88.2%
クラス C	39	37	94.9%
クラス D	38	38	100.0%
全般	145	131	90.3%

図 5-1-4-10 テーマ②-問5 集計結果



## 問5考察

- 元々、授業前でも正解率が 87.6%と高く、見知らぬ人からのメールへの対処への意識は持っていると思われるが、授業後は正解率が 74.2%となり、若干下がっている。
- 正解率が若干下がっている要因としては、他の設問と異なり、当設問が「してはいけないこと」を選ぶという否定形のものであったため、勘違いした児童が多かった可能性がある。また、メール発信者の悪意が確認できない段階で、親・教師に知らせたり、メールを捨てたりしてよいものかを迷う児童も見受けられたらしい。このことから、ICT メディアの先にいる人間の存在や、その人間の感情、意図に配慮する態度のようなものが、当テーマを学習していく中で醸成された可能性も否定できない。
- 実際に、授業前に②や③と回答していた児童は、半分以上が正答の①を回答しているため、個別で見ると、授業の効果は出ていると考えられる。  
(問題は授業前に①と回答し、授業後②または③と回答した 48 名)
- 授業後のみアンケートに回答している 4 クラスの正解率は 90.3%有り、着実に効果がでていていると思われる。

テーマ②-問 6 望ましくない情報への対処法

問 6 は望ましくない情報に出会ったときの適切な対処方法について理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢③「メールには返事をしないで親や先生に相談する」を正答と設定した。

問6 「あなたのことを公園で見て友達になりたいと思いました。お返事ください。」というメールが知らない人から届きました。あなたはどのようにしますか？あなたの考えに近いものを1つ選んでください。  
①相手が誰かを聞くためにメールに返事を出す ②友達にメールを転送して相談する  
③メールには返事をしないで親や先生に相談する

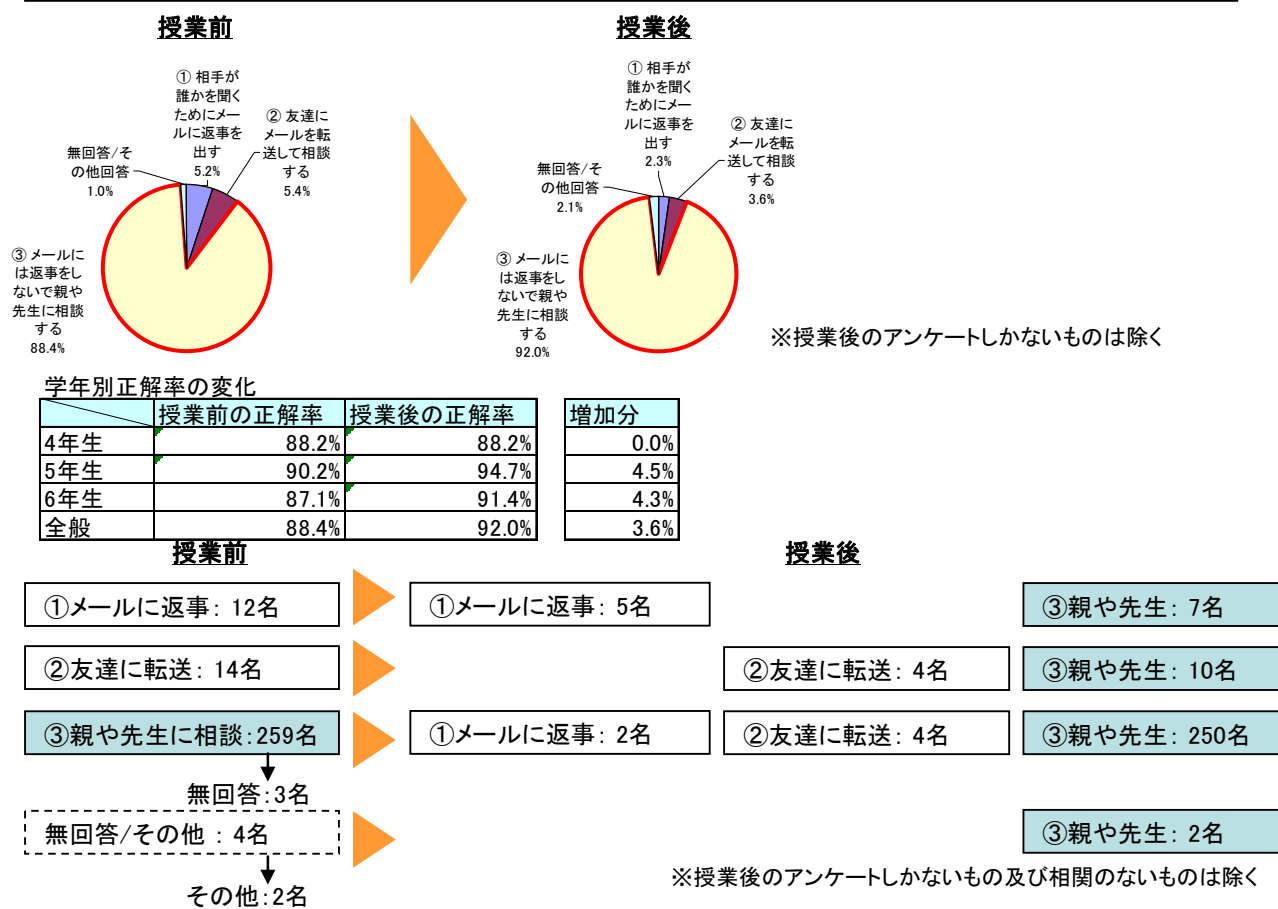


図 5-1-4-11 テーマ②-問6 集計結果

テーマ②-問6考察

- 見知らぬ人からのメールに関しては、親や先生に相談すると回答した児童が授業前に 88.4%あり、元々の理解度が高いが、授業後に高学年を中心にさらに理解度が向上している。このことから、当育成プログラムによる学習効果があったと評価する。
- なお、③を選択した理由としては、知らない人からのメールは何か悪いことが起こる可能性があるという認識や、ウイルスメールの危険性等を認識している児童が多く見られたことから、想定されるリスクについても正しく認識していることが確認できた。

## テーマ②「わくわく！ハラハラ？インターネット！」検証・評価 — 総括

当学習テーマで設定した6つの設問の回答データを総合的にみると、以下のチャートとなる。

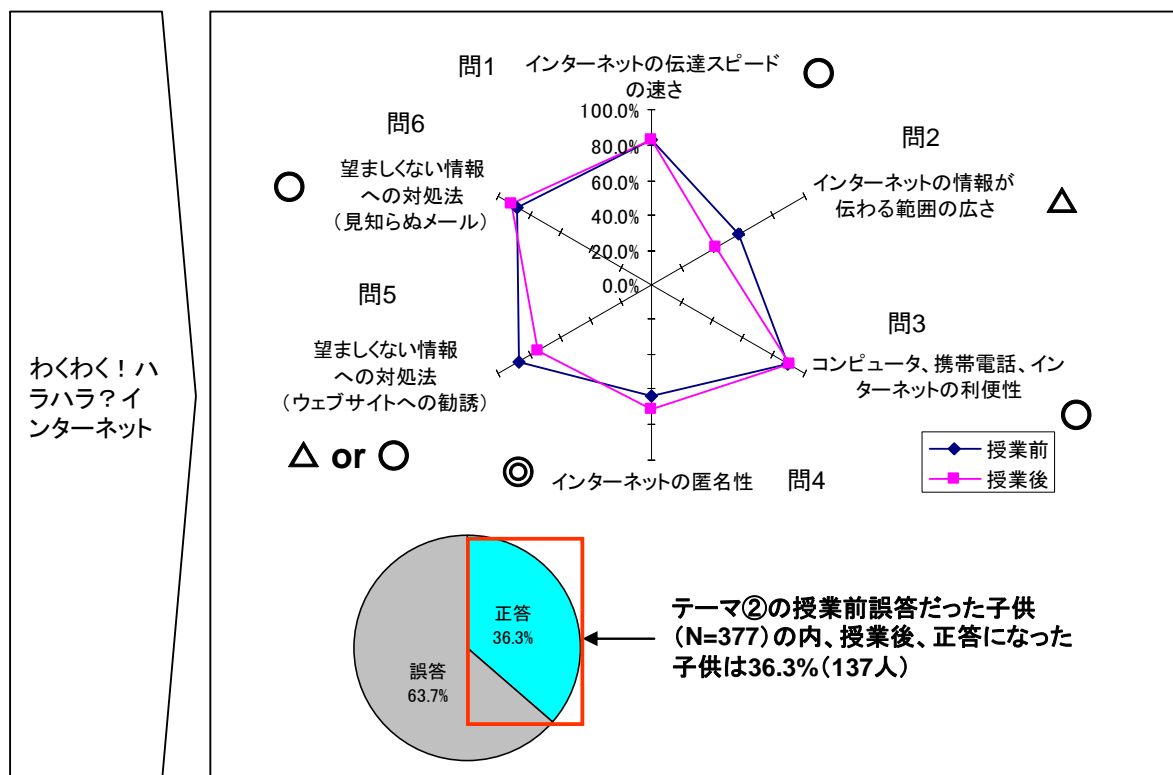


図 5-1-4-12 テーマ② 総括

### テーマ②総括

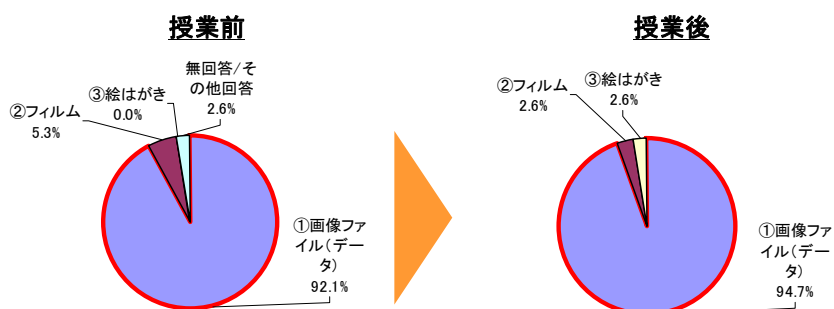
- インターネットの伝達スピードの速さや、携帯電話等の利便性など ICT メディアの持つポジティブな面については授業前後にかかわらず、すでに児童・生徒の理解度は高く、80%以上が正しい理解をしていると思われる。
- 但し、本テーマにおいては、授業前に正答だったものが、授業後に別の選択に遷移している比率が 9.6%と他のテーマに比べて高い。(他のテーマは 1.8~5%程度)。例えば、問2のように、インターネット上で個人情報を出した場合、すぐに情報が伝わり、見知らぬ人からの電話等ある危険性については、インターネットやメールを例に挙げてリスクを体験させているシミュレーターの構成に必要以上に強く影響され、メールの危険性により強い反応をした結果、正答から他の選択肢に遷移してしまったと思われる。
- この点については、シミュレーターを利用した当育成プログラムの学習効果が非常に高いことの裏づけともなったが、指導者が授業中に的確なフォローをしないと、シミュレーターの現象面だけにとらわれすぎる恐れのあることにも注意が必要であると確認できた。
- 当育成プログラムを使って、より正しい理解に導くためには授業の中で、迷惑メールだけではなく、さまざまなリスクを具体的な事例をあげながら説明することがもとめられる。

(3-1) テーマ③「学校のステキを伝えよう！ / 1. デジタルカメラで写真を撮ろう！」に関する検証・評価

テーマ③-1-問1 デジタルカメラの基本的な仕組み

問1 はコンピューターや携帯電話、デジタルカメラなどの基本的な仕組みを理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢①「画像ファイル」を正答と設定した。

問1. デジタルカメラで撮った写真は、カメラの中にどのような形で保存されるでしょう？ 1つ選んでください。  
①画像ファイル(データ) ②フィルム ③絵はがき



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	92.1%	94.7%	2.6%

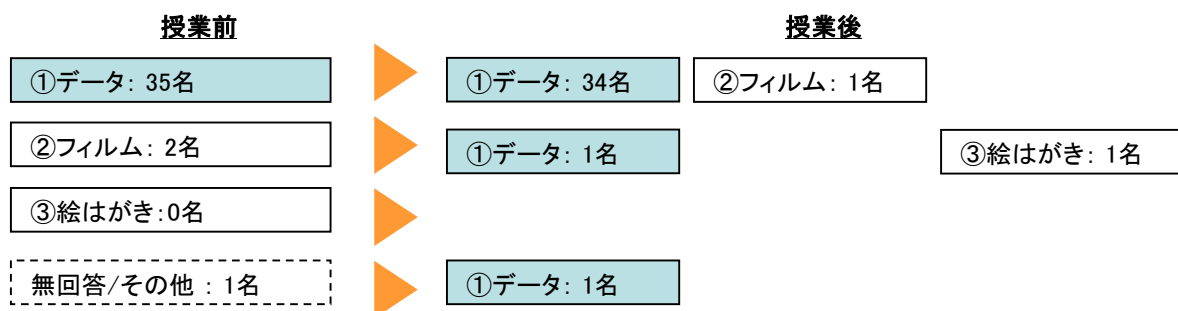


図 5-1-4-13 テーマ③-1-問1 集計結果

問1 考察

- デジタルカメラの基本的な仕組みについては、すでにほとんどの児童・生徒が理解している。
- 当育成プログラムによる直接の学習効果はデータ上は確認できない。

テーマ③-1-問2 デジタルデータに関する理解

問2 はデジタルデータを移動やコピーできることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「○」を正答と設定した。

問2. 次の文について、○か×かを選んでください。  
「デジタルカメラの中の画像ファイル(データ)は、コンピューターの中にコピーすることができる。」  
①○ ②×

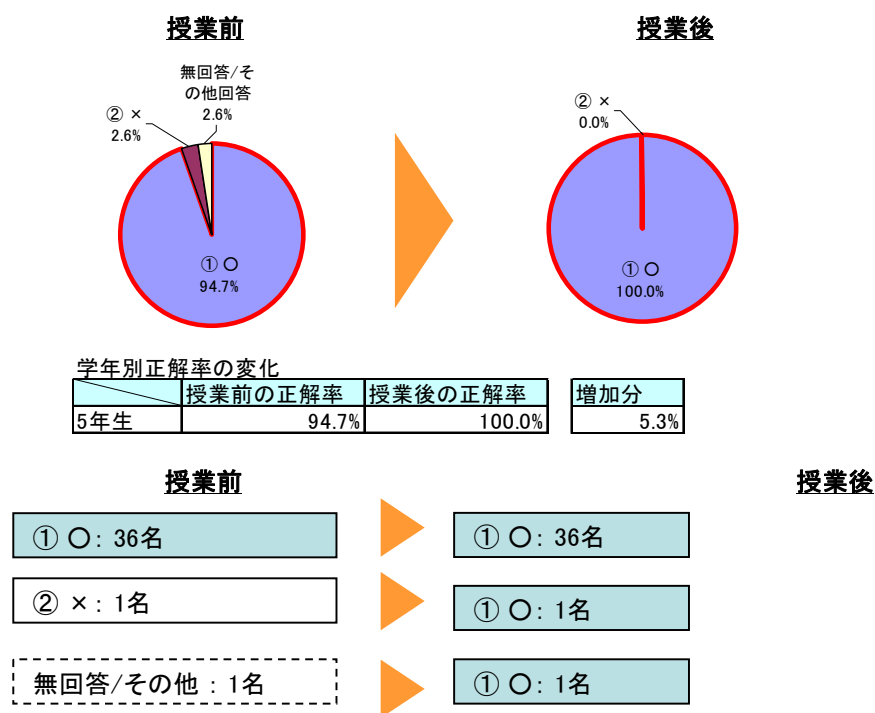


図 5-1-4-14 テーマ③-1-問2 集計結果

問2考察

- デジタルデータに関しては、授業後において全員理解できている。
- 授業前から2名を除いて理解できていたが、授業後にその2名も正答に遷移したことから、当育成プログラムの学習効果があったと評価することができる。

### テーマ③-1 問 3、4(授業前) デジタルカメラの使用経験

問 3、4 は、授業前と授業後で設問表現が異なる。授業前では経験を聞き、授業後は実際に体験できたかを聞く。当設問は授業前のもので、デジタルカメラの使用経験や自分の伝えたいことをわかりやすく表現できるかを確認する設問である。

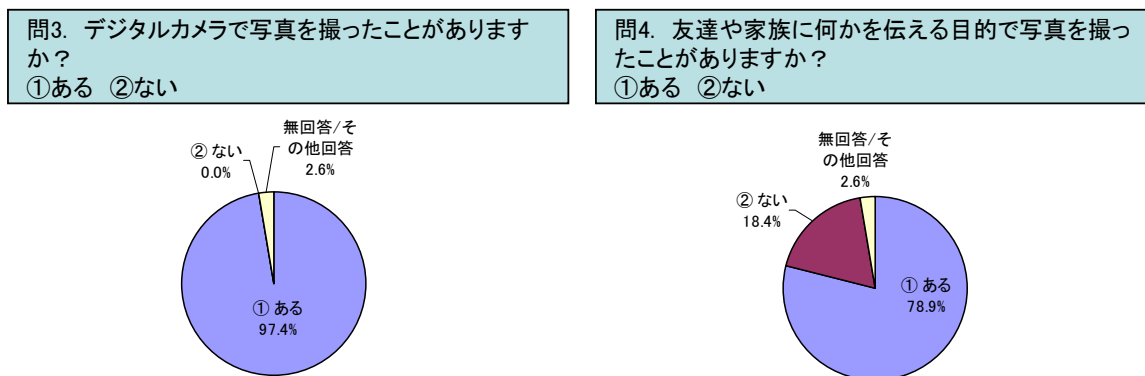


図 5-1-4-15 テーマ③-1 問3、4(授業前) 集計結果

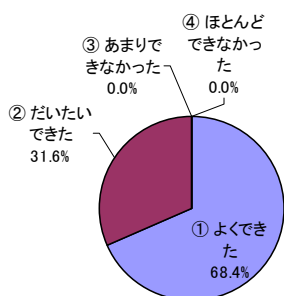
#### 問 3、4(授業前) 考察

- デジタルカメラの使用経験はほぼ 100%である。このうち、友達や家族に何かを伝える目的で撮ったと回答しているのは 78.9%である。

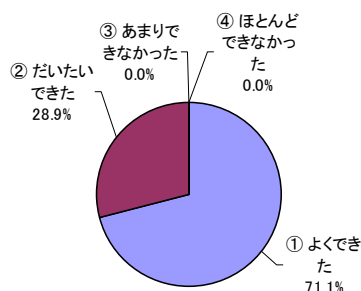
テーマ③-1 問 3、4、5(授業後) デジタルカメラの体験

授業後の問 3、4、5 はデジタルカメラの使用体験の感想や思い通り撮ることができたか、さらに、ブログ用の写真撮るときに注意事項を理解しているかを確認する設問である。

問3. デジタルカメラで写真を撮ることができましたか？1つ選んでください。  
①よくできた ②だいたいできた ③あまりできなかった ④ほとんどできなかった



問4. あなたが伝えたいことが伝わるような写真を撮れましたか？  
①よくできた ②だいたいできた ③あまりできなかった ④ほとんどできなかった



問5. ブログで公開するために先生の写真を撮ります。気をつけることを書いてください。(結果は考察参照)

図 5-1-4-16 テーマ③-1 問3、4、5(授業後) 集計結果

問 3、4、5(授業後) 考察

- デジタルカメラは全員、使用でき、意図する写真が撮れたと回答した。これにより、当育成プログラムで学習することにより、デジタルカメラを正しく使用し、目的意識を持って意図する写真を撮ることができたことがわかる。
- ブログで公開するための写真を撮るにあたって気をつけることとして、38 人中、34 人が撮影前に許可をもらうまたは、撮影内容を説明するなどを書いており、肖像権等に対する理解も当プログラムにより十分に理解されたと評価する。

(3-2) テーマ③「学校のステキを伝えよう！ / 2. ブログを使って伝えよう！」に関する検証・評価

テーマ③-2-問1 デジタルカメラの使用経験と体験

テーマ③-2-問1は、当セッションの前セッションにおける設問テーマ③-1-問4と同一設問であるため、データは、テーマ③-1-問4と合算して集計分析した。よって本項では割愛する。

テーマ③-2-問2 ブログの使い方に関する理解

問2は自分が使うコミュニケーションツール(ブログやメールなど)の使い方の概要を理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「写真を撮る」を正答と設定した。

問2. ブログでできないことを1つ選んでください。  
①文章を書きこむ。 ②写真を撮る。 ③写真をのせる。 ④一度のせた写真を別の写真と入れかえる。

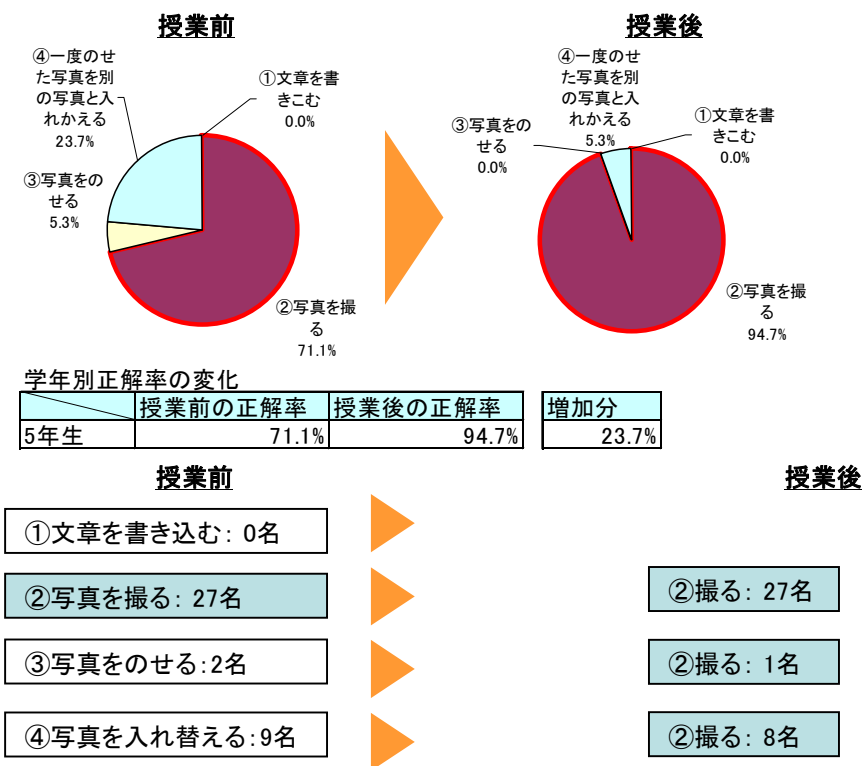


図 5-1-4-17 テーマ③-2-問2 集計結果

問2考察

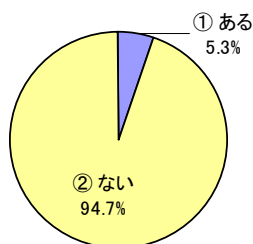
- ブログ作成をシミュレーターで体験する前は、ブログに写真を載せたり、入れ替えたりできないという回答が3割近くあった。これが、授業後は5.3%まで減少していることから、ブログとはどのようなものをほとんどの学習者が理解できたといえる。(正解率は23.7%向上した。)
- 授業後に、94.7%がブログの概要を理解したと思われる。
- このことから、当育成プログラムの学習効果があったものと評価する。



### テーマ③-2 問 3、4(授業前) 自分のブログの有無や利用経験

問 3、4 は、授業前と授業後で設問表現が異なる。授業前では経験を聞き、授業後は実際に体験できたかを聞く。授業前の問 3、4 はブログを有しているかや、利用経験を確認する設問である

問3. あなたのブログに写真をのせたことがありますか？  
①ある ②ない



問4. あなたのブログに文章を書いたことがありますか？  
①ある ②ない

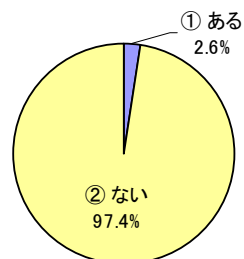


図 5-1-4-18 テーマ③-2-問 3、4(授業前) 集計結果

#### 問 3、4(授業前) 考察

- 今回の調査では、自分のブログページをもっているケースはなかったが、家族のページや他者のページの利用等の体験に関しては、写真の張りつけで5.3%、コメントの書き込みで2.6%が経験ありと答えた。
- この年代ではほとんどの児童がブログ未体験であり、この状況から考えると、問 2 で授業後、正解率が大幅に向上しているのは、ブログ自体への経験が少なく、体験シミュレーターによりブログとはどんなものかを体感できた結果と思われる。

### テーマ③-2 問 3、4(授業後) ブログシミュレーターの感想

問 3、4(授業後)は自分が伝えたいことを文字や画像などを使ってブログや掲示板などに書き込んだりすることができたかを確認する設問である。

問3. あなたのブログに写真をのせることができましたか？  
①よくできた ②だいたいできた ③あまりできなかった ④ほとんどできなかった

問4. あなたが伝えたいことが伝わるような写真を撮れましたか？  
①よくできた ②だいたいできた ③あまりできなかった ④ほとんどできなかった

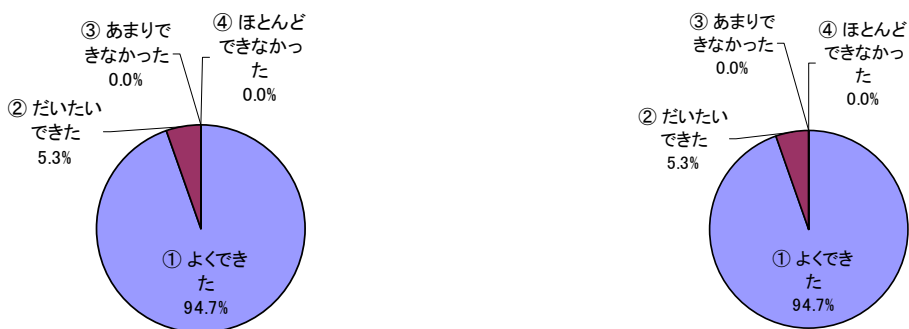


図 5-1-4-19 テーマ③-2-問 3、4(授業後) 集計結果

#### 問 3、4(授業後) 考察

- 「よくできた」が9割を超え、「だいたいできた」を合わせると全員が、ブログシミュレーターを使って、写真や文書の掲載を行うことができた。
- ブログの制作体験やブログを介したコミュニケーション体験を授業で行う際に、当育成プログラムのブログシミュレーターが十分に有効であることが検証された。

テーマ③-2-問 5 個人情報の取り扱い

問 5 は自分や他人の個人情報を掲示板やチャットなどに書き込むことが、ルール違反であること。また、悪意を持った人がその情報を悪用する可能性があることなどを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

問5. 次の文について、○か×かを選んでください。  
「あなたのブログに、友達の許可があれば、その友達の名前や電話番号をのせてもよい。」  
①○ ②×

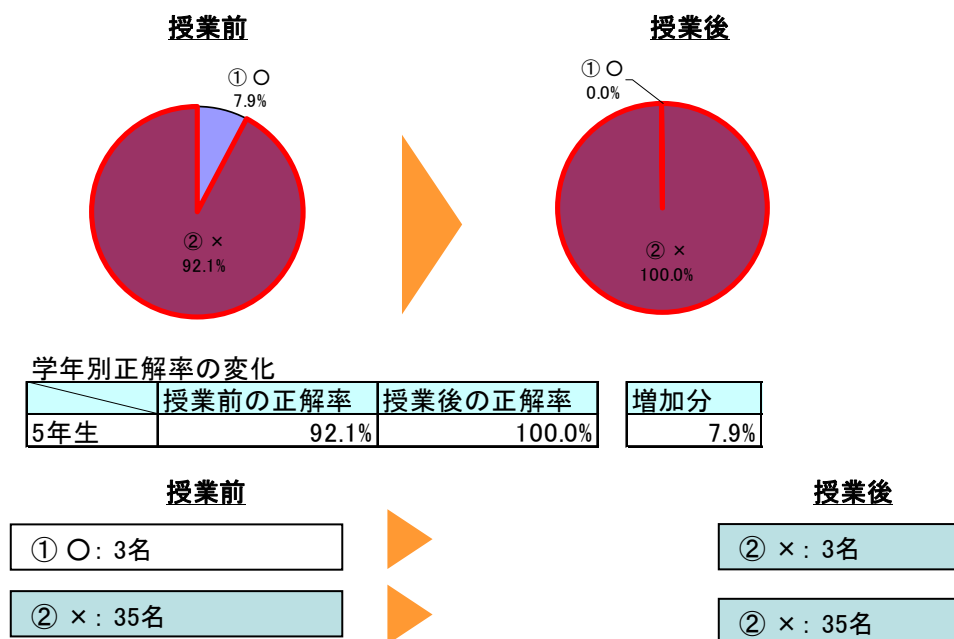


図 5-1-4-20 テーマ③-2-問5 集計結果

問5考察

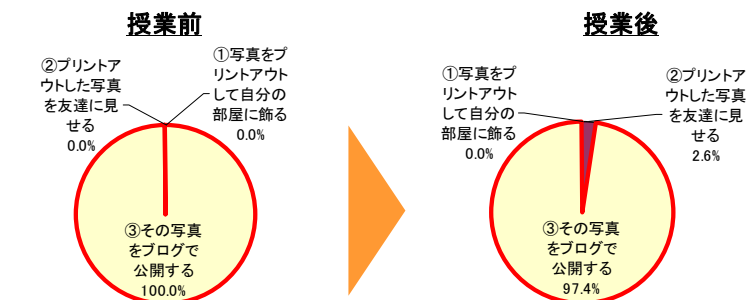
- 授業前に 7.9%が個人情報をブログや掲示板等に掲載しても問題ないと答えていたが、授業後は全員が、掲載してはいけないことを理解した。
- 授業を通じて、個人情報をブログや掲示板に掲載すると、悪用される危険性があることを理解し、プライバシーの保護は、ネットでの情報発信においてきわめて重要なルール・マナーであるということを、育成プログラムの学習によって理解したものと評価する。

### テーマ③-2-問6 肖像権への理解

問6 は人には写真や似顔絵、名前を勝手に使われない権利(肖像権など)があり、利用する場合には許可が必要であることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢③「その写真をブログで公開する」を正答と設定した。

問6. 友達とふたりの写真を撮りました。してはいけないことを1つ選んでください。  
①写真をプリントアウトして自分の部屋に飾る。 ②プリントアウトした写真を友達に見せる。  
③その写真をブログで公開する。



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	100.0%	97.4%	-2.6%

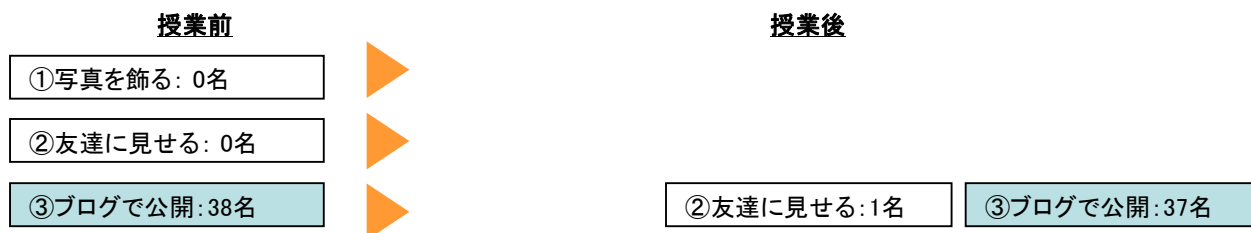


図 5-1-4-21 テーマ③-2-問6 集計結果

### 問6考察

- 授業前後にかかわらず、写真をブログで勝手に公開していけないということが理解されていた。1 名が②「プリントアウトした写真を友だちにみせる」に遷移したが、「してはいけないこと」を選択する設問であったこと、「他の友だちに見せる場合も慎重にすべき」と肖像権に過剰に反応した結果とも考えられ、当育成プログラムの効果を評価するうえで、マイナスとはならない。
- 特に肖像権に関しては、日ごろからの体験や、学校・家庭での学習指導等により、すでに多くの児童・生徒が理解しているものと評価した。
- 日ごろから理解している事柄であっても、実際のシチュエーションに沿ったかたちで繰り返し確認することが重要であるため、今回の育成プログラムのブログ体験によって、その機会を得たことに意義があるとする指導者からの評価もあった。

テーマ③-2-問7 著作権、肖像権への理解

問7は、自分が作った文章や画像(写真、イラスト)などにも著作権や肖像権等があることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

問7. 次の文について、○か×かを選んでください。  
「あなたの撮った写真を、友だちがブログで勝手に公開してもよい。」  
①○ ②×

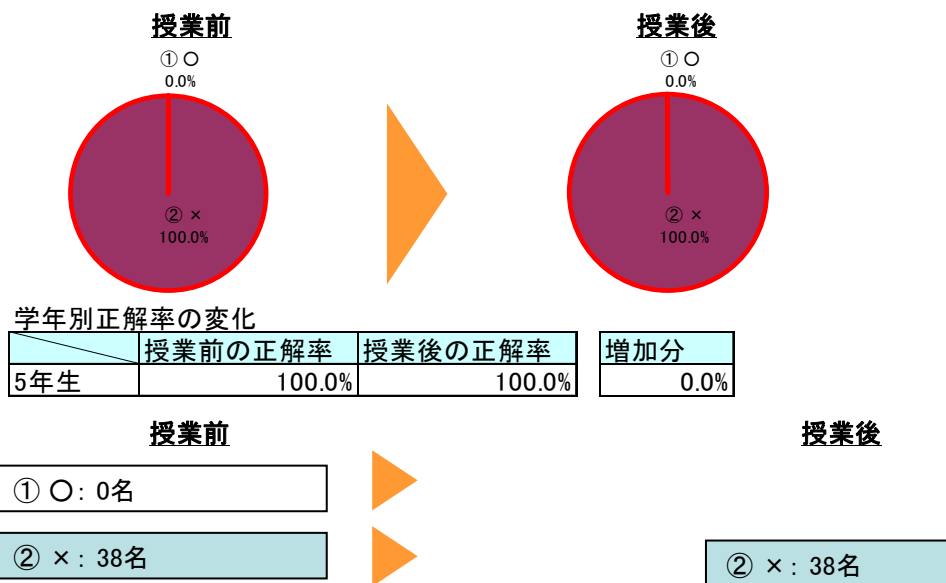


図 5-1-4-22 テーマ③-2-問7 集計結果

問7考察

- 前問の問6同様、著作物に関する理解も、授業前後にかかわらず、高い。
- ここでも、当育成プログラムによる学習を通じて、シミュレーターを使い、知識を体験へとステップアップすることによる学習効果は大きいとの評価を得ている。

### テーマ③-2 問8(授業後) ブログでの工夫

問8は授業後のみの設問である。問8は、インターネットとブログという表現手段の特徴を正しく理解したうえで、情報発信の際の効果や影響について考慮しているかを確認する設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「ペットの特徴を紹介するために、自分で写真を撮ってのせる」を正答と設定した。

問8. あなたのペットを紹介するブログを作りたいと思います。工夫することを1つ選んでください。

- ①ペットの種類を説明するのに、図鑑の説明文をそのまま書く。
- ②ペットの特徴を紹介するために、自分で写真を撮ってのせる。
- ③ペットを買ってきた店の名前と電話番号をのせる。

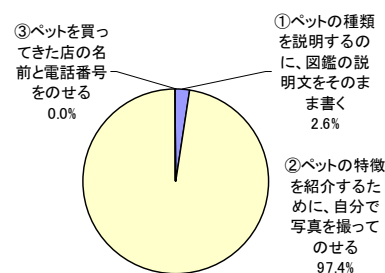


図 5-1-4-23 テーマ③-2-問8(授業後) 集計結果

#### 問8(授業後)考察

- 当育成プログラムを使って学習した後では、ほぼ全ての児童・生徒(97.4%)が正答を選択した。
- また、①「ペットの種類を説明するのに、図鑑の説明文をそのまま書く」を選択した 1 名は、著作権と併せて当育成プログラムで学習した「正しい情報をのせる」という部分に、強く誘導されたものと思われる。
- ブログシミュレーターにより、実際に自分のブログを作って情報を制作加工して発信する体験を行うことで、著作権や肖像権など、いままでも知識としてもっていた情報を再確認し、そのうえでネットを利用して表現し、公開する際に気を付けるべきことなどを、身につけることができたものと評価する。

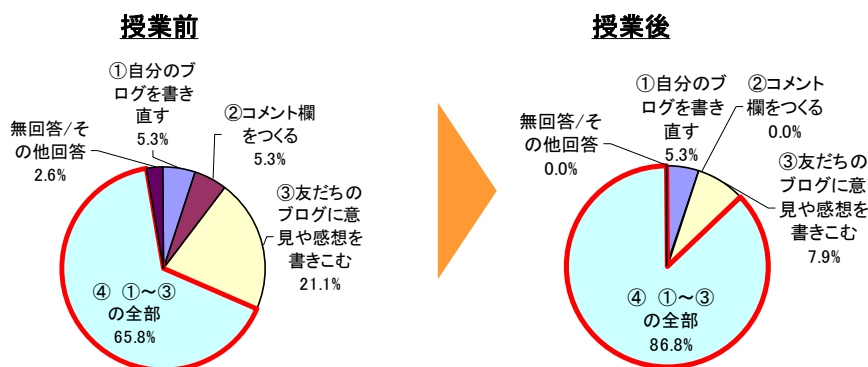
(3-3)テーマ③「学校のステキを伝えよう！／3. ブログでコミュニケーションしよう！」に関する検証・評価

テーマ③-3-問1 ブログの機能概要に関する理解

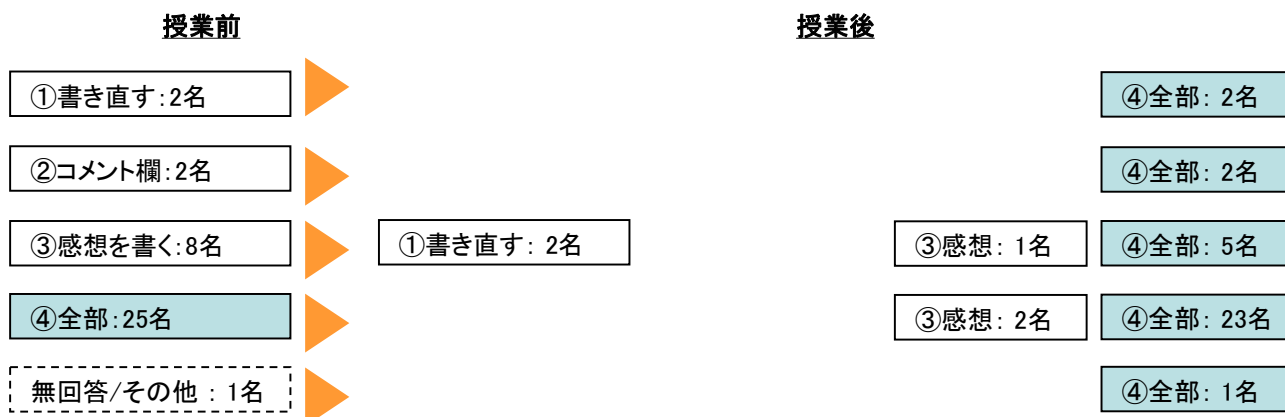
問1 は、ブログを介して、自分の考えや意見を発信したり、他者とコミュニケーションできることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢④「①～③の全部」を正答と設定した。

問1. ブログでできることを1つ選んでください。  
①自分のブログを書き直す。 ②コメント欄をつくる。 ③友だちのブログに意見や感想を書きこむ。  
④①～③の全部



※授業後のアンケートしかないものは除く



※授業後のアンケートしかないものは除く

図 5-1-4-24 テーマ③-3-問1 集計結果

問1考察

- ブログの持つ機能について、授業前の正解率が 65.8%、授業後が 86.8%と 21.1%伸びており、当育成プログラムを通じた学習により、ブログの機能概要の理解が増したと思われる。
- 設問で「ひとつ選んでください」と表現したために、あえて④「①～③の全部」を選ばなかったサンプルが散見されるが、これは設問表現に起因する問題と考えられる。育成プログラムの効果は確実にあったと評価できる。

### テーマ③-3 問2 ネットによる情報発信の特長の理解

問2 は、コミュニケーションツール(ブログやメールなど)を使うことで、インターネットの先にいる人に広く、自分の考えや意見が伝えられることを理解しているかの設問である。

当設問は、自由記入形式で行った。以下は、回答内容をグループ分けし、それぞれの構成比をあらわしたものである。なお、小学校5年生のグループでは、同様の設問を授業前と授業後の2回行っているため、その推移も示す。

問2.あなたの考えや意見をできるだけ多くの人に伝えるのに適した方法を書いてください。

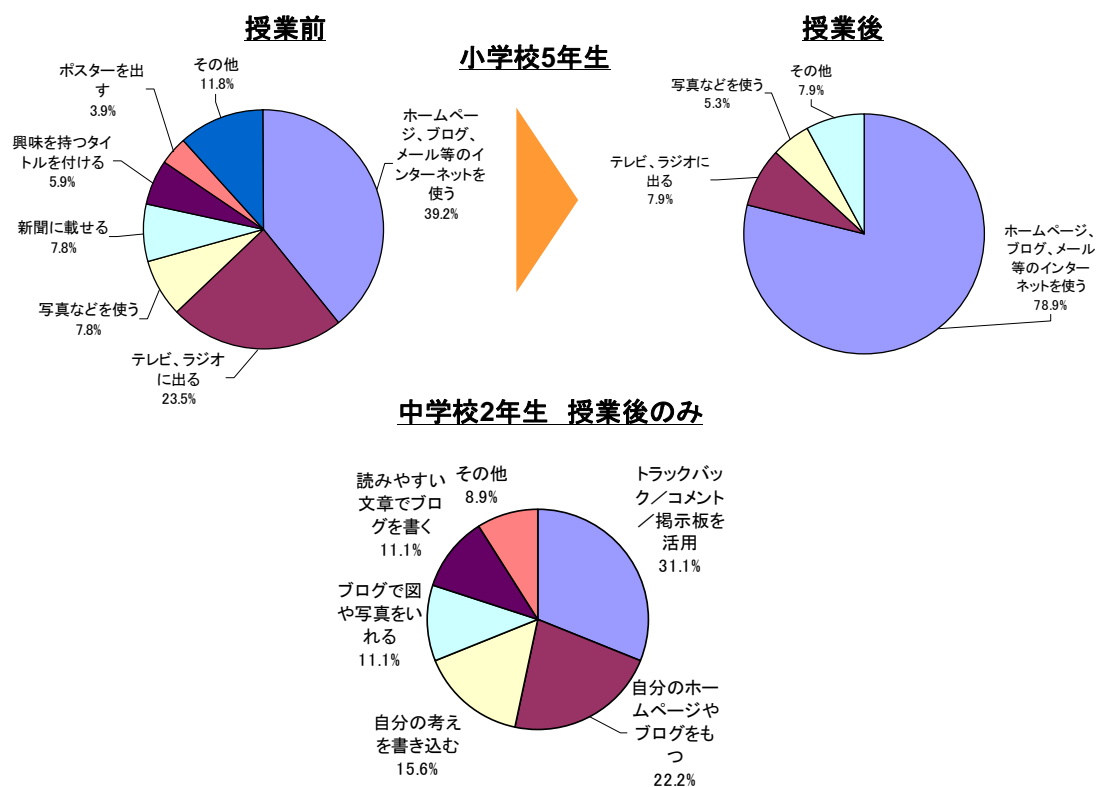


図 5-1-4-25 テーマ③-3問2 集計結果

#### 問2考察

- ホームページ、ブログ等のインターネットを有効な手段と考えた児童(小学校5年生)は、授業前は39.2%で、授業後は78.9%と、ほぼ倍増している。これは当育成プログラムの学習を通じて、インターネットの同時速報性が体感的に有効であることを理解した結果と思われる。
- 一方、中学2年生の回答結果をみると、ほぼすべての回答が、インターネット(特にブログを介したコミュニケーション)における工夫や留意点を前提とした内容になっている。これは、中学の授業では、はじめからブログを例に取ったインターネットコミュニケーションの学習という前提で授業が進められたため、回答内容もインターネット利用を前提としてものに集約されたためと思われる。

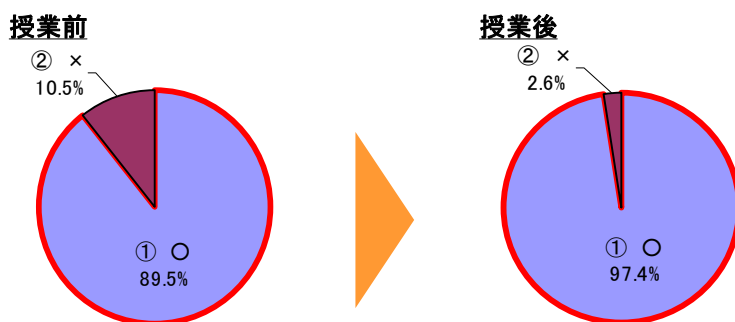


- 具体的には、「コメント欄の活用やわかりやすい文書表現」、「図や写真の活用」など、より具体的な工夫に言及した回答に移っている。
- これらのことから、当初、小学校高学年向けとして開発された当育成プログラムが、小学校高学年のみならず、ブログシミュレーターやメールシミュレーターなどのシミュレーター機能面を活用することにより、中学生向けの授業にも有効であることが検証できた。

テーマ③-3-問3 ブログを介した他者からの意見収集に対する理解

問3は、ブログの機能を使って、他の人の意見や情報を聞くことができることを理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢①「○」を正答と設定した。

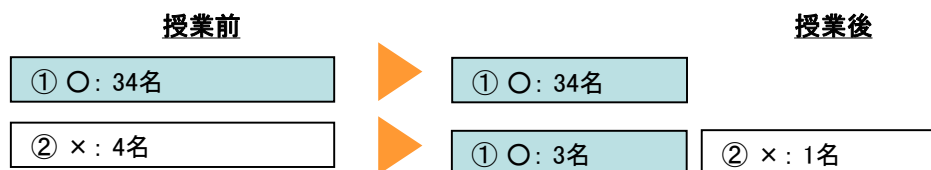
問3次の文について、○か×かを選んでください。  
「自分のブログに、読んだ人から意見や感想をもらうためのコメント欄を作ることができる。」  
①○ ②×



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	89.5%	97.4%	7.9%

※授業後のアンケートしかないものは除く



※授業後のアンケートしかないものは除く

図 5-1-4-26 テーマ③-3-問3 集計結果

問3考察

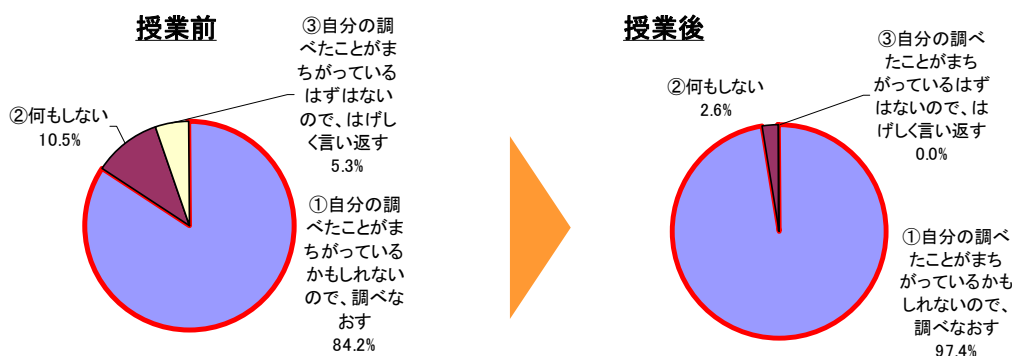
- 大半の児童・生徒は、授業前から、ブログにコメント欄を作って読者の意見を書き込んでもらうことができることを理解している。
- 授業後は、さらに理解が進み、正解率は7.9%向上している。
- これにより、当育成プログラム学習により、ブログの機能理解に効果があったと評価する。

テーマ③-3-問 4 異なる意見の人とのコミュニケーションの際の行動や態度

問4は、インターネットの先にいる人の中には自分と考え方や意見が異なる人がいることを理解して、言葉遣い等のマナーに気をつけてコミュニケーションできるかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「自分の調べたことが間違っているかもしれないので、調べなおす」を正答と設定した。

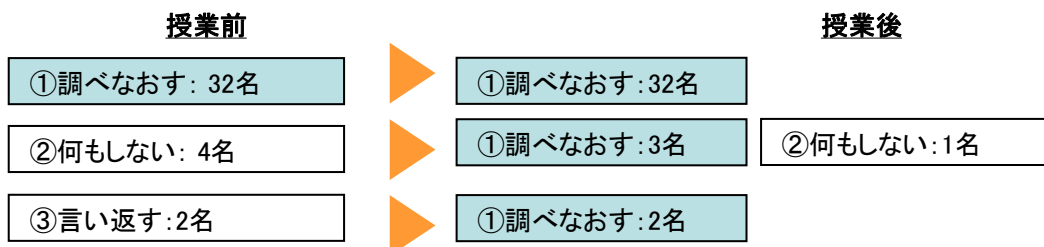
問4 あなたが昆虫について調べてブログに書きました。すると「そんなうそだよ。ちゃんと調べなよ。」というコメントがありました。あなたはどのようにしますか。1つ選んでください。  
 ①自分の調べたことがまちがっているかもしれないので、調べなおす。                      ②何もしない。  
 ③自分の調べたことがまちがっているはずはないので、はげしく言い返す。



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	84.2%	97.4%	13.2%

※授業後のアンケートしかないものは除く



※授業後のアンケートしかないものは除く

図 5-1-4-27 テーマ③-3-問4 集計結果

問4考察

- 正解率は、授業前の 84.2%から、授業後は 97.4%に向上している。
- 当育成プログラムの学習により、情報発信の際の態度や、他者からの否定的なコメントを受けた場合の対処について、理解が深まったものと評価する。
- また、個別のシチュエーションによっては、選択肢②「何もしない」、選択肢③「言い返す」も間違いにならない場合もあることから、指導者からは、いろいろなケースを例に挙げて繰り返し学習することで、当育成プログラムの学習効果はさらに高まるとの指摘も受けた。

テーマ③-3-問5 インターネット上での情報撤回の困難さ

問5は、インターネットに一度でも流れた情報は、撤回・消去できないリスクがあることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

問5 次の文について、○か×かを選んでください。  
「自分のブログにうっかり友だちの電話番号を書いて公開した。すぐに気づいて消したので、見た人は1人もいない。」  
①○      ②×      >>>選んだ理由を書いてください。

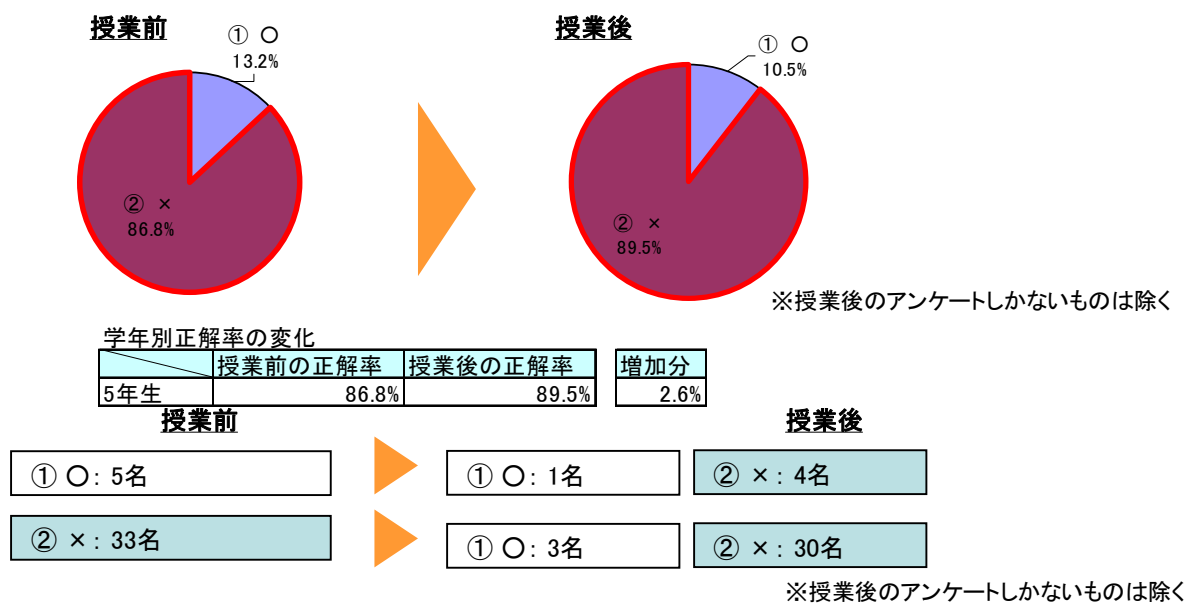


図 5-1-4-28 テーマ③-3 問5 集計結果

問5考察

- 全体として授業後で 2.6%正解率が向上している。
- 授業前と授業後、○と×の答えが入れ替わっている子供が 7 名いるが、理由の部分を見ていると、7 名全員が「一度送信したら、見られる可能性があるから」や「ネット上では誰が見たかはわからない」などと正しい理解をしていることが見て取れることから、単純な○、×の記載ミスによるもので、実際の理解は、授業後に 100%に達していると見てよい。
- また、中学校2年生の回答の中には、「世界中誰でも見られるから」や、「ネット上では誰が見たかはわからない」という意見が大半を占め、「ブログやホームページに個人情報に掲載してはいけない」というモラル面に言及した生徒も何人か見られたことから、知識としての理解はもとより、行動・態度面でも当育成プログラムの効果がでているものと評価する。

テーマ③-3-問6(授業後) ブログに対しての工夫

問6 は、授業後のみの設問である。ブログによる情報発信を行う際の、工夫や留意点に関する理解度を見る設問である。

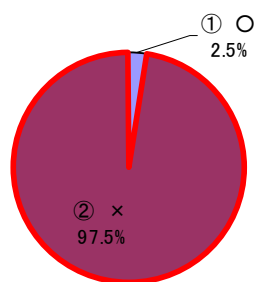
設問設定当初の条件として、それぞれ、以下を正答として設定した。

問6-1「×」、問6-2「○」、問6-3「×」、問6-4「○」、問6-5「×」、問6-6 「○」

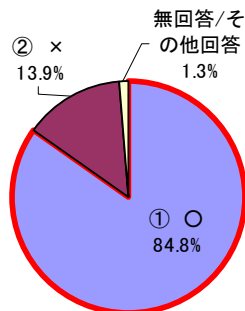
問6 あなたが作ったブログをよいブログにするためにどんな工夫をしますか。それぞれについて、○か×かを選んでください。

- ① 少くも内容がまちがってもよいので、何でも大ききにおもしろく書く。 → ○ ×
- ② 自分のブログを見てくれるよう、友だちに話したりメールしたりする。 → ○ ×
- ③ 親しみを持ってもらえるように、あなたやあなたの友だちの顔写真をできるだけたくさんせる。 → ○ ×
- ④ こまめに更新する。 → ○ ×
- ⑤ たくさん連絡をもらえるように、自分の住所、電話番号、学校名などを書く。 → ○ ×
- ⑥ 書かれたコメントに丁寧に返事を書く。 → ○ ×

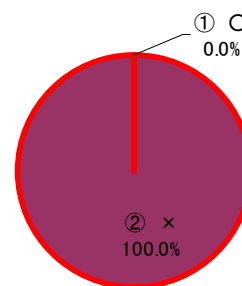
① 何でも大ききに書く



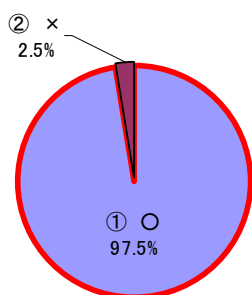
② 友だちにメール



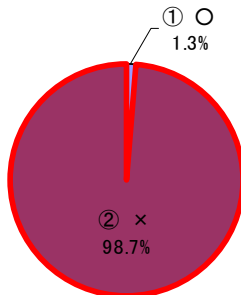
③ 顔写真を掲載



④ こまめに更新



⑤ 住所、電話番号記載



⑥ コメントに丁寧に返事

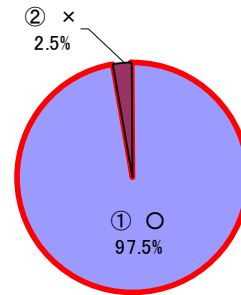


図 5-1-4-29 テーマ③-3-問6(授業後) 集計結果

問6(授業後) 考察

- すべての項目について、高い正解率となっている。唯一 80%台の問6-2に関しても、マナー面からの配慮をしたことによる回答と見受けられ、ネットコミュニケーションに臨む態度も、当育成プログラムの学習によって確実に身につけていると評価することができる。

### テーマ③ 検証・評価 - 総括

当学習テーマで設定した 10 の設問の回答データを総合的にみると、以下のチャートとなる。

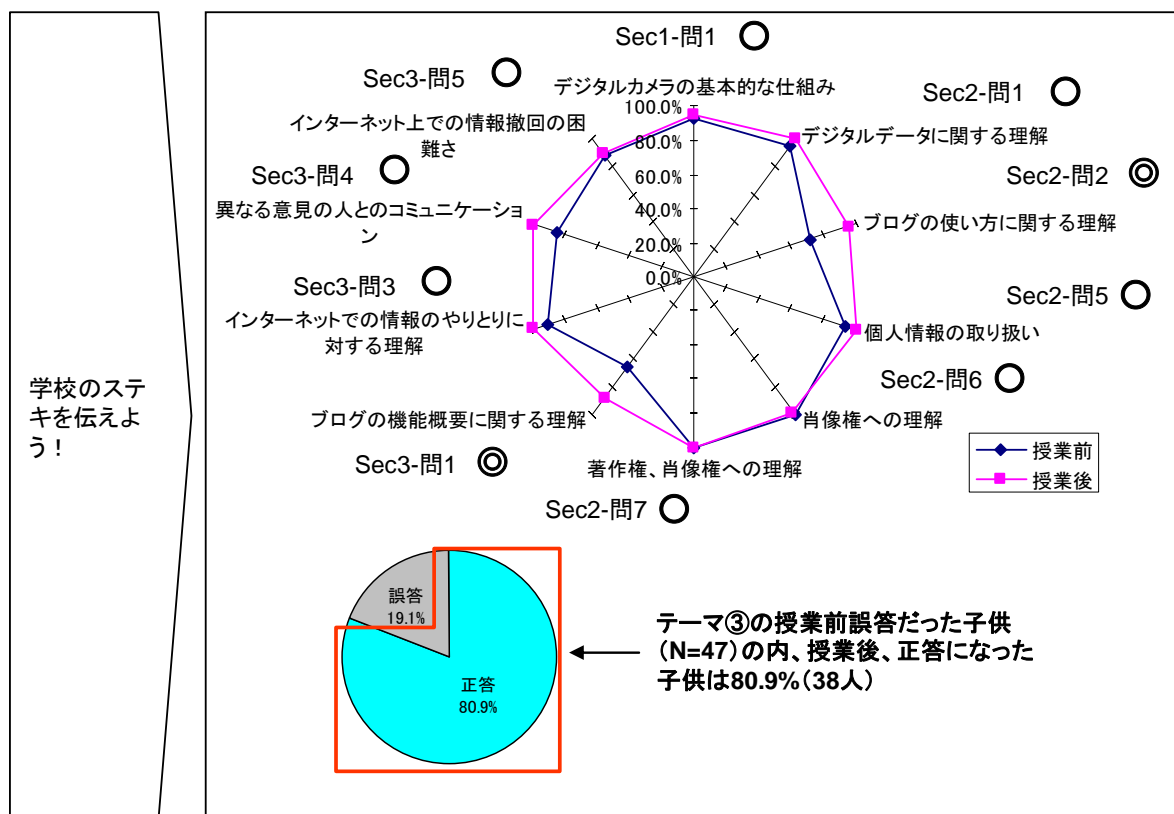


図 5-1-4-30 テーマ③ 総括

#### テーマ③総括

- 当学習テーマは、実際に情報の制作加工や発信を伴うもので、他のテーマに比べて、情報リテラシーの基礎がすでにできている児童・生徒に実施されている。また、ブログシミュレーターによる学習は、当初の対象より年齢の高い中学2年生も参加したことから、授業前においても、全体的に理解度が高い。(授業前正解率 87.6%→授業後正解率 95.8%) そのため、授業後の数値の伸びという点だけでは、当育成プログラムの効果が見えにくい部分もある。
- 但し、授業前に誤答であったグループをしてみると、このうち 80.9%が授業後に正答に遷移しており、当育成プログラムの5つの学習テーマの中でも最も高い数値を示している。このことから、当育成プログラムによる学習が有効であったことを検証できる。
- 当学習テーマでは、「ブログ」という教育現場では、メディアリテラシー教育の対応が比較的遅れていた分野を扱っている。この分野を学習できる教材を新たに提供し、一定の学習効果を示したことは、当育成プログラムが今後さらに教育現場で活用される可能性があることを示したものである。
- 特にブログの機能や使い方に関する設問では正答への遷移率が高く、ブログシミュレーターによる、リアルな体験が学習効果のを高めたものと評価する。

(4) テーマ④「メールでけんか! どうする?」に関する検証・評価

テーマ④-問1 メールの仕組みや利便性の理解

問1 は、インターネットのコミュニケーションツールのひとつである電子メールの利便性や特徴を理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「送りたい時にすぐに送れる」を正答と設定した。

問1 メールの便利なところを1つ選んでください。  
①必ずすぐに返事をもらえる。 ②送りたい時にすぐ送れる。 ③出せば出すほど喜ばれる。

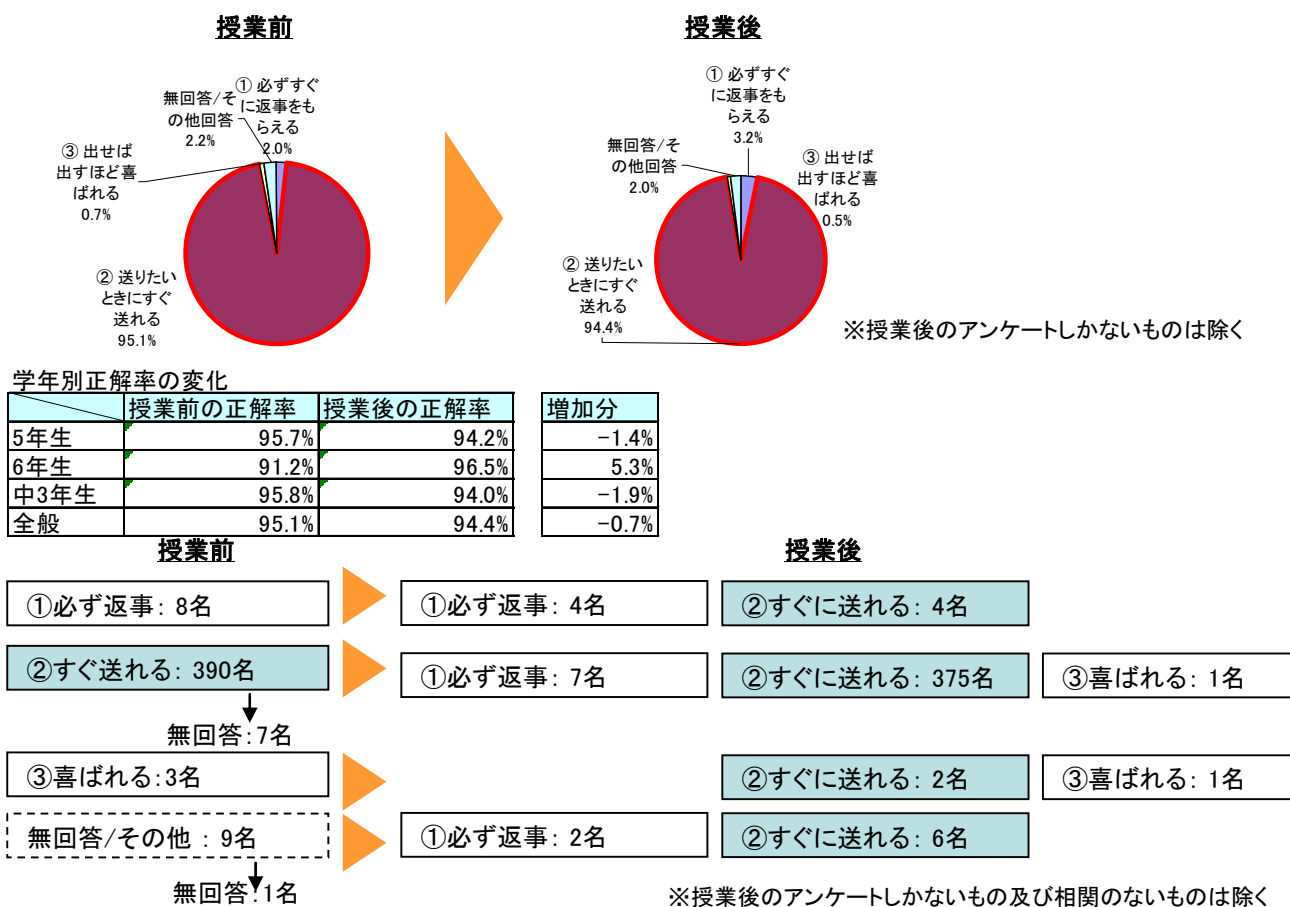


図 5-1-4-31 テーマ④-問1 集計結果

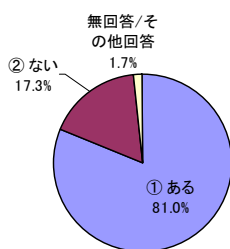
問1考察

- 授業前も授業後も、メールの利便性に対する認識は、95%程度が正答しており、理解度は高い。

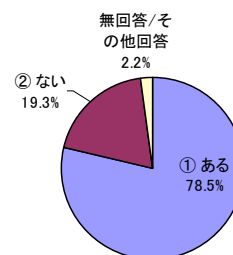
テーマ④-問 2、3(授業前) ケータイメールの経験の有無

問 2、3 は授業前と授業後で設問表現が異なる。授業前は、ケータイでのメールの送受信の経験の有無を聞いている。

問2. ケータイのメール機能を使って、人から来たメールを読んだことがありますか？  
①ある ②ない



問3. ケータイのメール機能を使って、人にメールを出したことがありますか？  
①ある ②ない



学年別ケータイメール利用経験

	受信経験有り	送信経験有り
5年生	73.9%	67.4%
6年生	59.6%	59.6%
中3年生	91.2%	90.7%

図 5-1-4-32 テーマ④ 問2、3(授業前) 集計結果

問2、3(授業前)考察

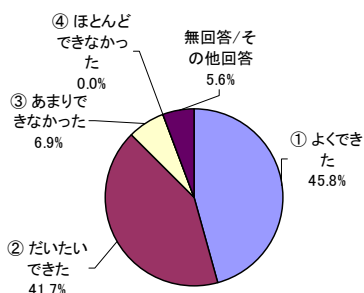
- 小学校高学年では約 60～70%がケータイメール送受信の経験があり、中学生になると 90%に伸びる。
- このことから、当育成プログラムでケータイメールを想定したテーマ設定をしていることは適当であったと評価することができる。



テーマ④ 問 2、3(授業後) メールシミュレーターでの理解

授業後の設問として、問 2、3 では、メールシミュレーター(フリーモード)でのメールの送受信体験ができたかどうかを確認する設問である。尚、当設問に解答したのは、中学 3 年生の 2 クラスである。

問2. メールシミュレーターを利用して、先生からのメールを読むことができましたか？  
①よくできた ②だいたいできた  
③あまりできなかった ④ほとんどできなかった



問3. メールシミュレーターを利用して友達にメールを出すことができましたか？  
①よくできた ②だいたいできた  
③あまりできなかった ④ほとんどできなかった

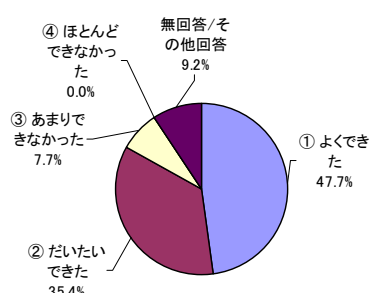


図 5-1-4-33 テーマ④-問2、3(授業後) 集計結果

問2、3(授業後) 考察

- メールシミュレーターを使ったメールの送受信体験では、80%以上が「できた」(「よくできた」、「だいたいできた」の合算)と回答している。
- 中学生ではケータイメール送受信の体験者が 90%を超えていたことを考慮すると、もっと高い数値がでもよいように見えるが、メールシミュレーターが、本物の携帯電話ではなく、パソコン上で擬似的に携帯電話の画面を表示してキーボードからテキストを入力するために、操作に若干の違和感があった可能性もある。
- また、操作だけでなく、メールで「上手にコミュニケーションできたか」という視点で、「できた」、「できない」を判断するなど、より高度な条件のもとに回答していた可能性も考えられる。

テーマ④-問 4 インターネット上では考えや意見が異なる場合、認め合うことが重要

問 4 は、他人とのコミュニケーションの際には、相手の立場を配慮しながら互いに認め合うことが重要であること、ネットによるコミュニケーションの場合は、真意が伝わらない場合があり、特に注意が必要であることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「『明日学校で相談しようね』と返信する。」を正答と設定した。

問4 あなたの友達から「明日いっしょに公園で遊ぼう」というメールがきました。あなたは家で遊びたいと思っています。あなたはどうしますか。1つ選んでください。  
①「明日学校で相談しようね。」と返信する。 ②「ほんとうはいやだけど「そうしよう。」と返信する。  
③「そんなのいやだよ。」と返信する。

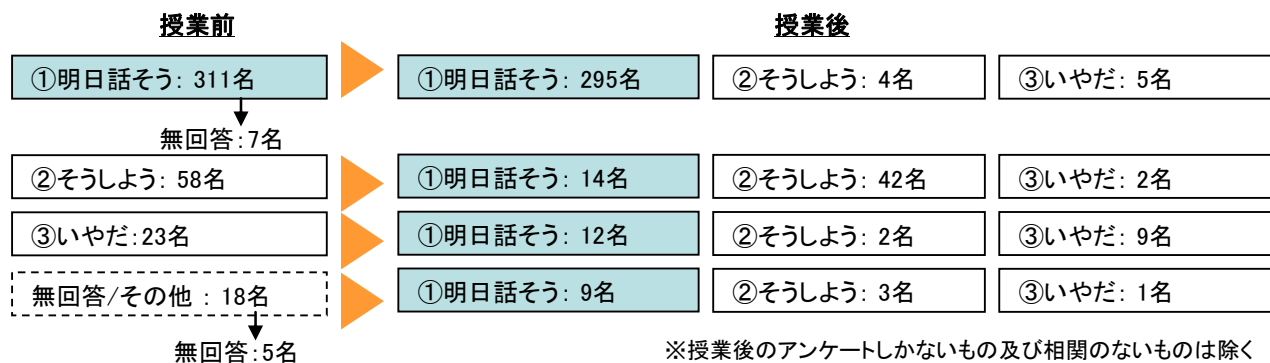
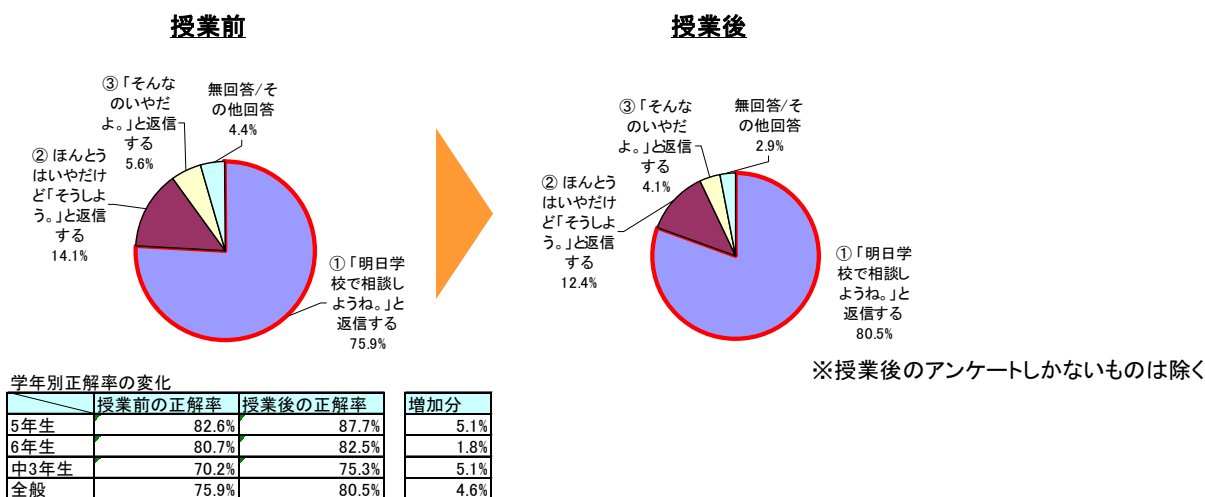


図 5-1-4-34 テーマ④-問4 集計結果

問4考察

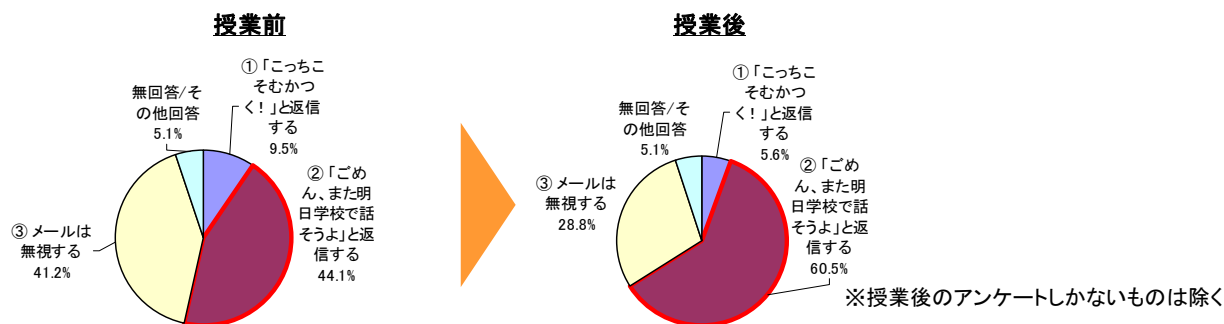
- 授業前正解率 75.9%が、授業後正解率 80.5%と、4.6%向上した。
- 選択肢②、選択肢③も、状況によっては間違いではない。当育成プログラムは、取り上げた事例以外にもさまざまなケースを想定し、それぞれを真剣に考えるためのきっかけを与えるという役割を果たしていることも指導者の指摘からわかった。

テーマ④-問 5 インターネット上での言葉遣いや態度

問 5 は、インターネットでコミュニケーションするとき、言葉遣いが荒くなったり、感情的になったりする人がいること、その際に正しい行動・態度をとることができるかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「『ごめん、また明日学校で話そうよ』と返信する」を正答と設定した。

問5 あなたの友達が、あなたのメールに「むかつく！」と返信してきました。あなたはどのようにしますか。1つ選んでください。  
①「こっちこそむかつく！」と返信する ②「ごめん、また明日学校で話そうよ」と返信する  
③メールは無視する



学年別正解率の変化

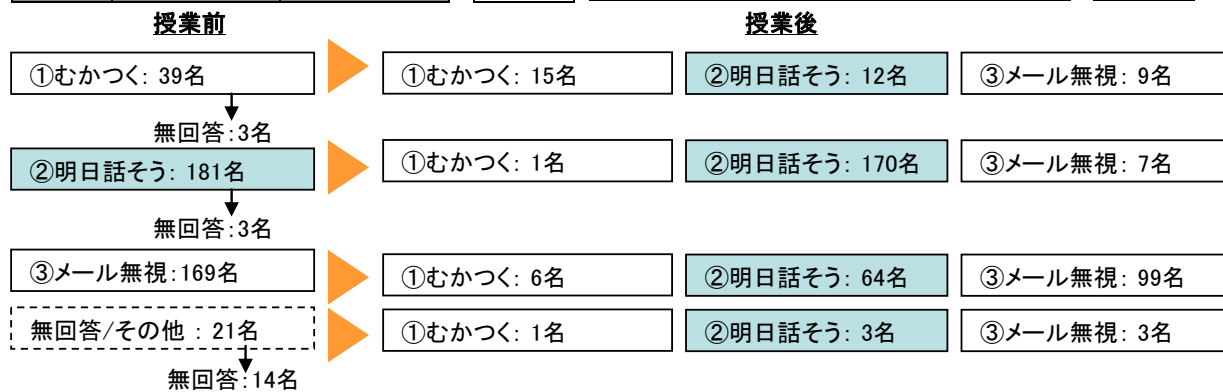
	授業前の正解率	授業後の正解率
5年生	50.0%	75.4%
6年生	50.9%	64.9%
中3年生	38.6%	49.8%
全般	44.1%	60.5%

増加分

5年生	25.4%
6年生	14.0%
中3年生	11.2%
全般	16.3%

学年別「メールは無視」の比率の変化

	授業前の③回答率	授業後の③回答率	増加分
5年生	41.3%	18.1%	-23.2%
6年生	40.4%	33.3%	-7.0%
中3年生	41.4%	41.4%	0.0%
全般	41.2%	28.8%	-12.4%



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-35 テーマ④-問5 集計結果

問5考察

- 授業前正解率 44.1%が、授業後正解率 60.5%と、16.3%向上している。
- 特に小学校5年生は 25.4%向上と、当育成プログラムの学習効果が大きく、逆に、上の学年にいくに従って、向上の幅が下がっている。これは、成長につれ人間関係などさまざまな状況を複合的に配慮するようになるためと思われる。当育成プログラムが小学校高学年を想定して作られていることは、このことから適切であると考えられる。

テーマ④-問 6 メールでのルール、マナーの認識

問 6 は、インターネット上でのコミュニケーションや携帯電話の利用についても、日常生活と同じようにルールやマナーがあることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

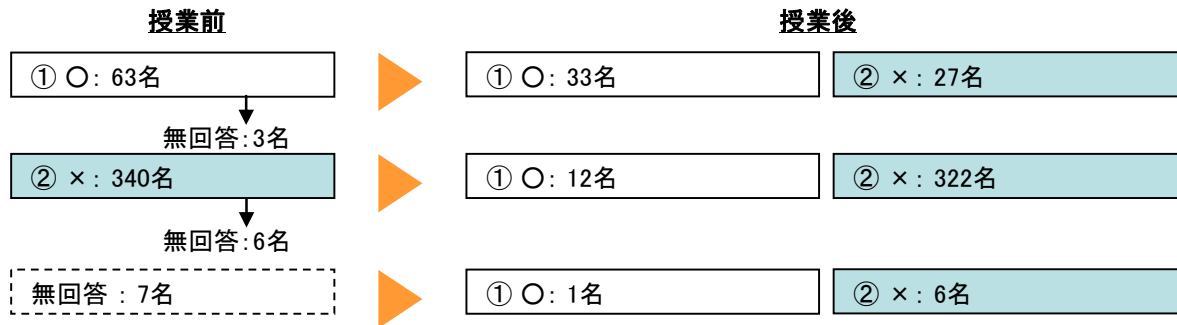
問6 次の文について、○か×かを選んでください。「メールを送る時は、直接会って話す時に比べて、相手の都合や書く内容に気をつかわなくてもよい。」  
①○ ②×



※授業後のアンケートしかないものは除く

学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	83.3%	86.2%	2.9%
6年生	86.0%	96.5%	10.5%
中3年生	81.9%	84.2%	2.3%
全般	82.9%	86.6%	3.7%



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-36 テーマ④-問6 集計結果

問6考察

- 授業前正解率 82.9%が、授業後正解率 86.6%に、3.7%向上した。
- 授業後に「○」を選択したグループの多くは、当育成プログラム内で学習したメールの利便性(いつでもどこでも送れる)に影響されたと思われる。実際に会って話したり、電話するときと比べれば、メールのほうが、送信の時間帯などを気にせず、送ることができるという特長を理解していることによるものであり、こちらも別の意味で、育成プログラムの学習効果が現れていると評価する。

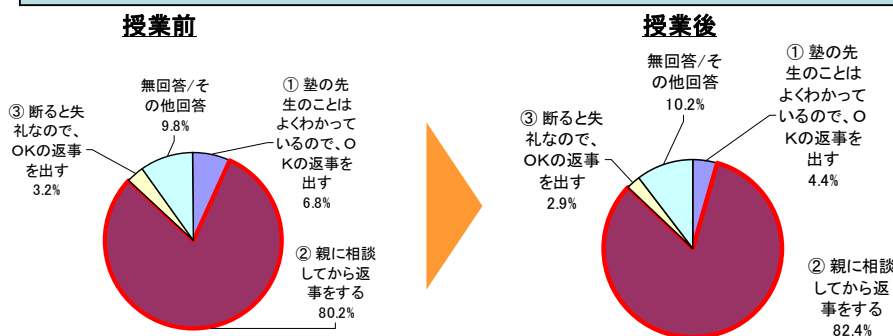
テーマ④-問 7 インターネット上での言葉遣い/メールでの対処

問 7 は、自分と考え方や意見が異なる人(当設問のケースは知っている大人)と、どのような態度でコミュニケーションできるかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「親に相談してから返事をする」を正答と設定した。

問7 塾の先生から「日曜の昼間に遊びに行こうよ」とメールが送られてきました。あなたはどのようにしますか？1つ選んでください。

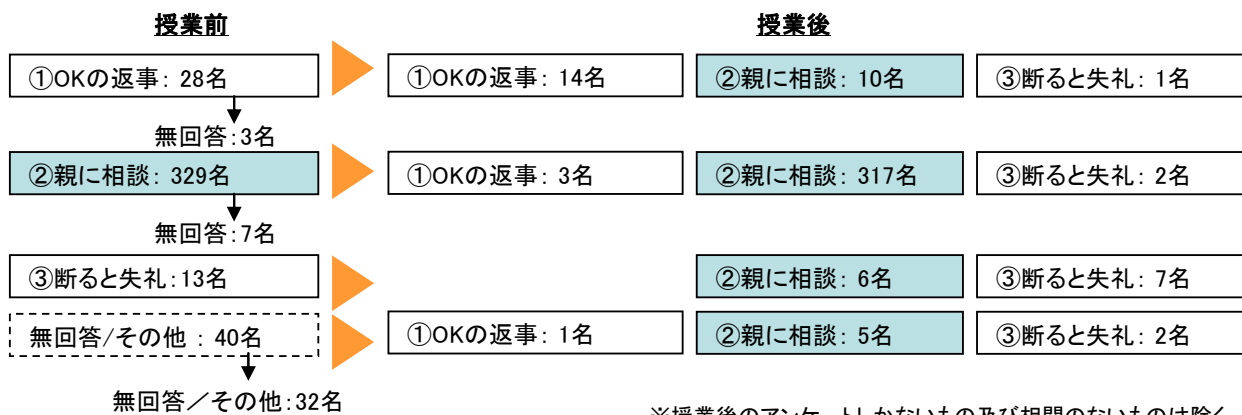
- ①塾の先生のごことはよくわかってるので、OKの返事を出す。 ②親に相談してから返事をする。  
③断ると失礼なので、OKの返事を出す。



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
5年生	96.4%	97.8%	1.4%
6年生	80.7%	86.0%	5.3%
中3年生	69.8%	71.6%	1.9%
全般	80.2%	82.4%	2.2%

※授業後のアンケートしかないものは除く



※授業後のアンケートしかないもの及び相関のないものは除く

図 5-1-4-37 テーマ④-問7 集計結果

問7考察

- 授業前正解率 80.2%が、授業後正解率 82.4%と、2.2%向上した。
- 本設問では「塾に行っていない」、「塾の先生が誘うことはありえない」など自分の立場に置き換えて回答をする「その他」が多かったことが特徴的である。これは、与えられたシチュエーションを自分の立場に置き換えたうえで、正しい判断をしようという意識の現れと思われる。単なる回答の選択ではなく、このように自らの判断を伝え、主張しようという態度を身に付けることが、本育成プログラムの狙いの一つでもあり、その効果が垣間見えたと評価する。

テーマ④-問 8 情報を伝達する能力(伝わらない場合や誤解される場合)

問 8 は、自分の考えや意見が、うまく伝わらなかつたり、相手の考えがうまく読み取れなかつたりする場合があること、それを原因としたトラブルが発生する可能性があることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢④「このメールだけではわからない。」を正答と設定した。

問8 遊ぼうと約束していた友達から、急に「遊べないよ。」というメールが来ました。考えられる理由を1つ選んでください。  
①急に病気になった。 ②塾に行く予定があるのを忘れていた。 ③親戚の子が遊びに来た。  
④このメールだけではわからない。

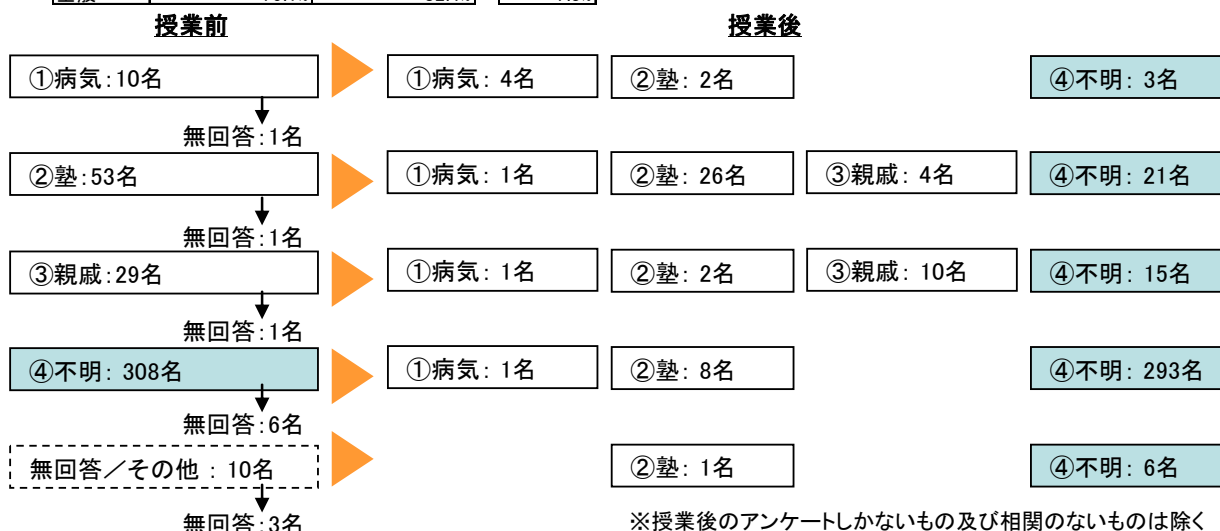
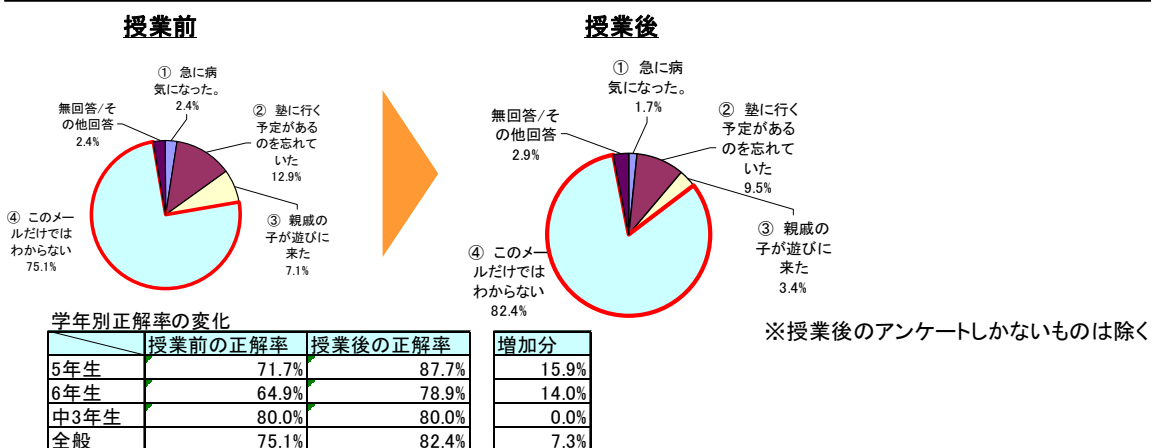


図 5-1-4-38 テーマ④-問8 集計結果

問8考察

- 授業前正解率 75.1%が、授業後正解率 82.4%と、7.3%向上した。
- 特に 5 年生 6 年生は、向上の幅が高い。当設問をみても、当育成プログラムの対象を小学校高学年に設定したことが適正であったことが窺える。

#### テーマ④-問 9(授業後) 情報を伝達する能力

問 9 は授業後のみの設問である。自分と考え方や意見が異なる人がいることを理解したうえで、メールによるコミュニケーションを行うときの行動や態度が身についているかを確認する設問で、回答は自由記述方式である。以下に回答をグループ分けして、それぞれの構成比をグラフで示す。

問9 メールをやりとりする時、自分の考えを正しく伝えるためにはどうすればよいか、書いてください。  
(フリーアンサー)

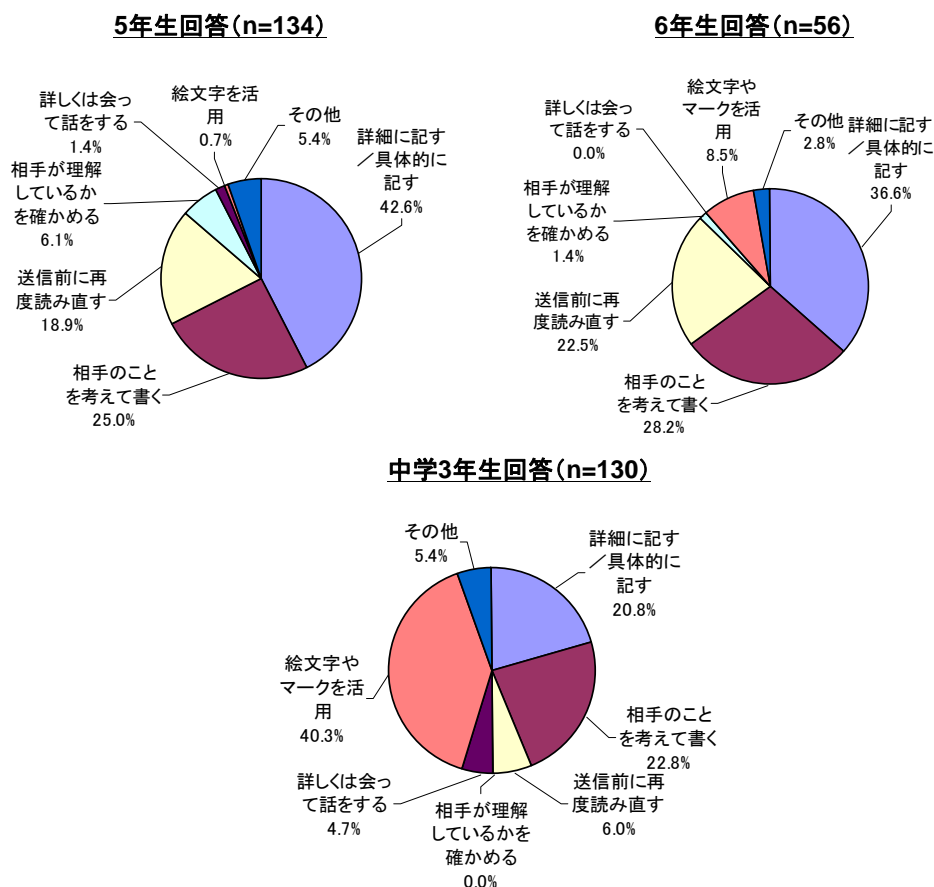


図 5-1-4-39 テーマ④ 問9(授業後) 集計結果

#### 問9(授業後)考察

- 5年生と6年生とも、「詳細に記す、具体的に記す」という回答が40%程度あった。次いで「相手のことを考えて書く」が25～28%、「送信前に再度読み返す」は20%前後となっている。
- 中学3年生は「絵文字やマークを活用」という回答が40%以上を締めており、「詳細に具体的に記す」とした回答は小学生に比べると半減している。「相手のことを考えて書く」は22.8%となっている。
- 学齢が上がるに従い、絵文字を感情やニュアンス表現に使うことが一般化していることがわかる。中学生では、約90%がメール送受信の経験があることから、この年齢では既に、絵文字表現に慣れ親しんでいるものと思われる。
- これを見ると、表現方法の一助として絵文字表現を使うことと、正しい言葉で自分の意見や感情を伝え

ることの違いなどは、小学校高学年までに理解させる必要があると思われる。この点でも当育成プログラムが小学校高学年向けに設定されていることが適当であると評価できる。



#### テーマ④ 検証・評価 - 総括

当学習テーマで設定した6つの設問の回答データを総合的にみると、以下のチャートとなる。

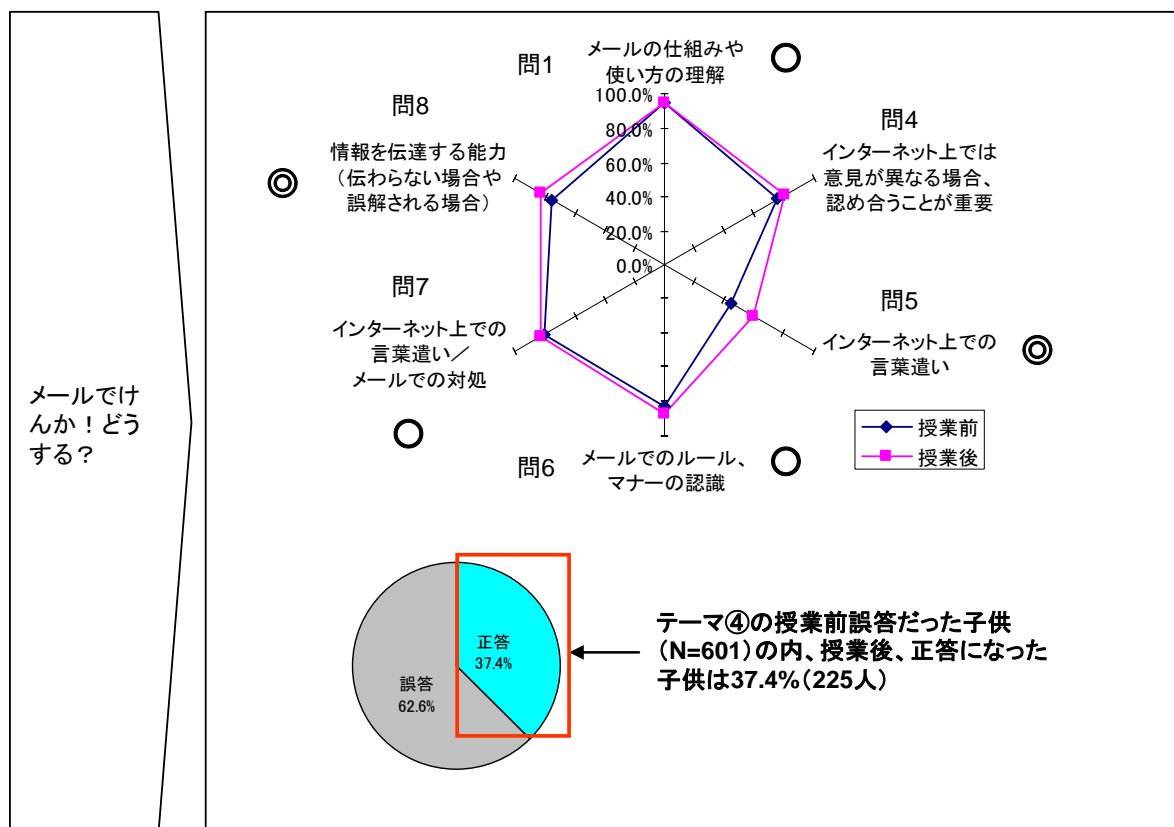


図 5-1-4-40 テーマ④ 総括

#### テーマ④総括

- 全体的に授業前から正解率が高いが、授業後はさらに正解率が向上しており、本テーマにおいても、当育成プログラムの学習効果があったと評価できる。
- 授業前に誤答をしていたグループに着目すると、このうち、37.4%が授業後に正答に遷移しており、効果が顕著となる。
- 項目別に見ると、特にインターネット上での言葉遣いで、友達の「むかつく」というメールへの対処は、授業後 16.3%の向上が見られた。また、正解率の向上は下の学年ほど大きい。
- 問8に関しても、下の学年の方が向上の幅が大きい。コミュニケーション上のモラルやマナー、相手を配慮する気持ちや態度の育成は、当育成プログラムで設定した小学校高学年からはじめることが学習効果を高めるうえで、適切であろうと思われる。
- メールをやりとりするときの工夫としては、小学生が「詳しく、具体的に書く」が最も多いのに対して、中学生は「絵文字やマークを活用して、感情を表現する」と変わってきている。これはケータイメールの経験の差と思われる。但し、指導上では絵文字はあくまでも補足的な位置づけで、文章できちんと伝えることを強調して教えることが大切であると思われる。

- 中学 3 年生へのアンケートで、1 クラスは指導により、本授業の感想を記させているが、「授業が楽しく、ためになった」と記載しているものが大半を締めていた。

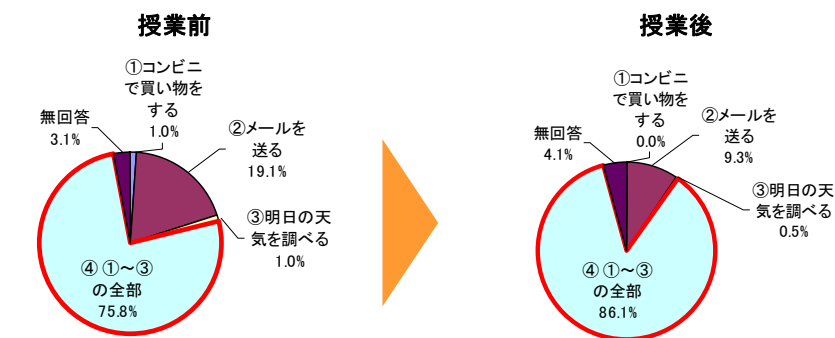
(5) テーマ⑤「ケータイを持って街に出かけよう！」に関する検証・評価

テーマ⑤-問1 ケータイの基本的な使い方の理解

問1 はケータイの基本的な機能や使い方を理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢④「①～③の全部」を正答と設定した。

問1 次のうち、ケータイを使ってできることを1つ選んでください。  
①コンビニで買い物をする ②メールを送る ③明日の天気を調べる ④①～③の全部



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	72.1%	80.9%	8.8%
5年生	76.6%	89.1%	12.5%
6年生	79.0%	88.7%	9.7%
全般	75.8%	86.1%	10.3%



図 5-1-4-41 テーマ⑤ 問1 集計結果

問1考察

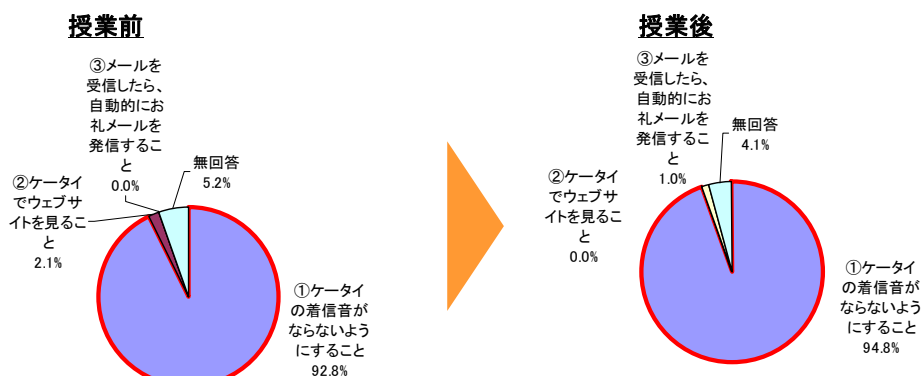
- 授業前正解率 75.8%が、授業後正解率 86.1%と、10.3%向上した。
- 特に授業前に「メールを送る」と回答していた児童・生徒の半数以上が、授業後、その他の機能があることも理解できた。
- これらから、当育成プログラムの学習効果があったと評価する。

### テーマ⑤-問2 ケータイの基本的な使い方の理解

問2 はケータイの基本的な使い方(マナーモード)を理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「ケータイの着信音がならないようにすること」を正答と設定した。

問2 次のうち、マナーモードの意味を説明している文を1つ選んでください。  
 ①ケータイの着信音がならないようにすること。      ②ケータイでウェブサイトを見ること。  
 ③メールを受信したら、自動的にお礼メールを発信すること。



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	85.3%	95.6%	10.3%
5年生	100.0%	93.8%	-6.3%
6年生	93.5%	95.2%	1.6%
全般	92.8%	94.8%	2.1%

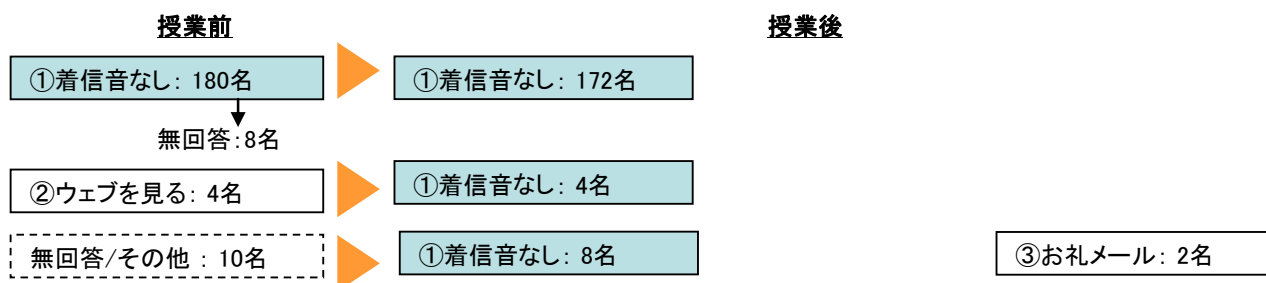


図 5-1-4-42 テーマ⑤-問2 集計結果

### 問2考察

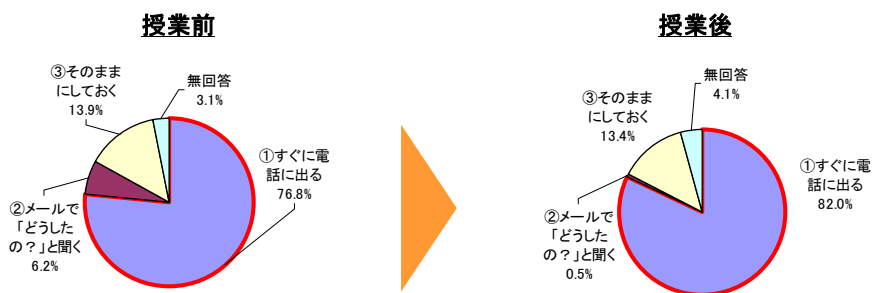
- 授業前正解率 92.8%が、授業後正解率 94.8%と、2.1%向上した。
- もともと理解度は高かったが、当育成プログラムの学習後、さらに正解率が上昇したことで、学習効果があったと評価する。

### テーマ⑤-問3 ケータイでのルール、マナーに対する理解

問3 はケータイを使う上でのルールやマナーについて理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢①「すぐに電話に出る。」を正答と設定した。

問3 バスに乗っていると、母親から電話がかかってきました。ケータイはマナーモードになっています。次のうち、してはいけないことを1つ選んでください。  
①すぐに電話に出る ②メールで「どうしたの?」と聞く ③そのままにしておく



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	73.5%	85.3%	11.8%
5年生	82.8%	89.1%	6.3%
6年生	74.2%	71.0%	-3.2%
全般	76.8%	82.0%	5.2%

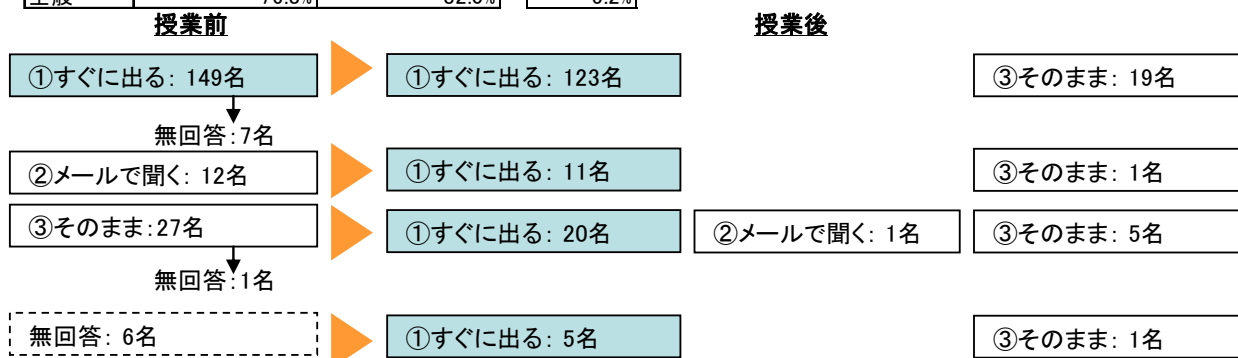


図 5-1-4-43 テーマ⑤-問3 集計結果

### 問3考察

- 授業前正解率 76.8%が、授業後正解率 82.0%と、5.2%向上した。
- 授業前に「メールで聞く」や「そのまま」と回答していた児童の多くが、授業後「すぐに電話に出る」(正答)に遷移しているため、育成プログラムの学習効果は着実にできていると思われる。
- 但し、授業前に正答していた児童が、授業後「そのままにしておく」と回答しているケースが 19 例みられた。これは当育成プログラムの他の学習項目やその他の指導のなかで、送られたメールを放置することがマナーとしてよくないのではないかと判断に影響を受けた可能性がある。また、設問が「してはいけないこと」を選ぶ方式ととなっているため、混乱が生じた可能性も否定できない。いずれの場合も、単純な誤答ではなく、理解はできていると評価する。

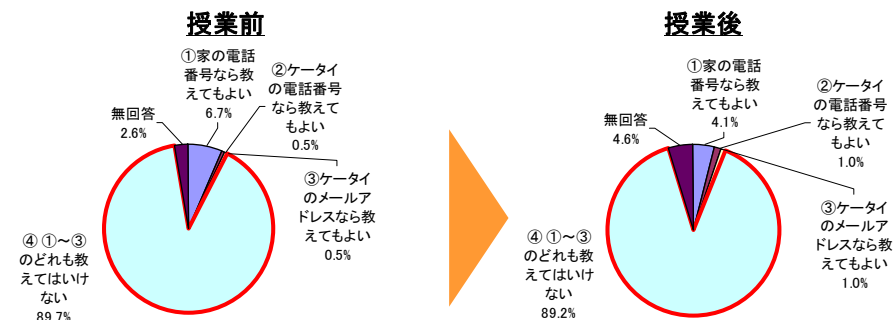
テーマ⑤-問 4 ケータイでのルール、マナーに対する理解

問 4 はケータイを使う上でのルールやマナーについて理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢④「①～③のどれも教えてはいけない」を正答と設定した。

問4 塾の先生から「あなたのクラスのナナコさんの●●●をメールで教えてください。」と言われました。次のうち、正しいものを1つ選んでください。

- ①家の電話番号なら教えてもよい    ②ケータイの電話番号なら教えてもよい  
③ケータイのメールアドレスなら教えてもよい    ④①～③のどれも教えてはいけない



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	89.7%	88.2%	-1.5%
5年生	90.6%	89.1%	-1.6%
6年生	88.7%	90.3%	1.6%
全般	89.7%	89.2%	-0.5%

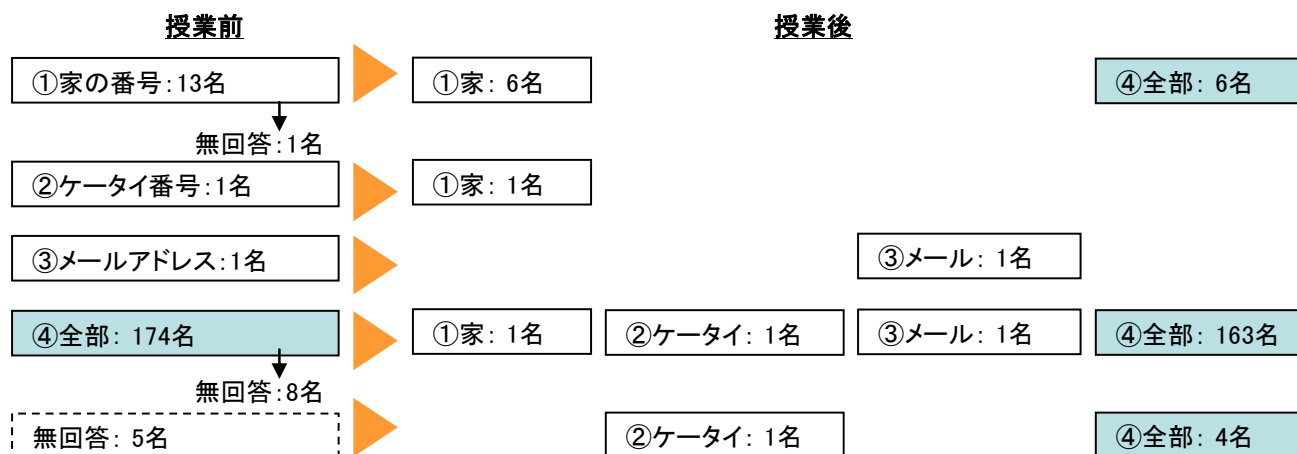


図 5-1-4-44 テーマ⑤-問4 集計結果

問4考察

- 授業前も授業後も約 90%と高い正解率となっている。
- 数値上の伸びで、当育成プログラムの学習成果を検証することはできないが、授業前の誤答グループの授業後の回答遷移をみると、「家の電話番号なら教えてもよい」とした 13 名中、6 名が正答に遷移した。また、無回答だった 5 名中、4 名が正答に遷移したことから、当育成プログラムの学習効果があったものと評価できる。

テーマ⑤-問 5 肖像権、著作権等に関する理解

問 5 は自分が作った文章や画像(写真、イラストなど)などにも、著作権や肖像権などがあることを理解しているかの設問である。

設問設定当初の条件として、選択肢②「×」を正答と設定した。

問5 次の文について、○か×かを選んでください。  
「あなたと友達が写っている写真をのせる時には、だれの許可もいらない。」  
①○      ②×

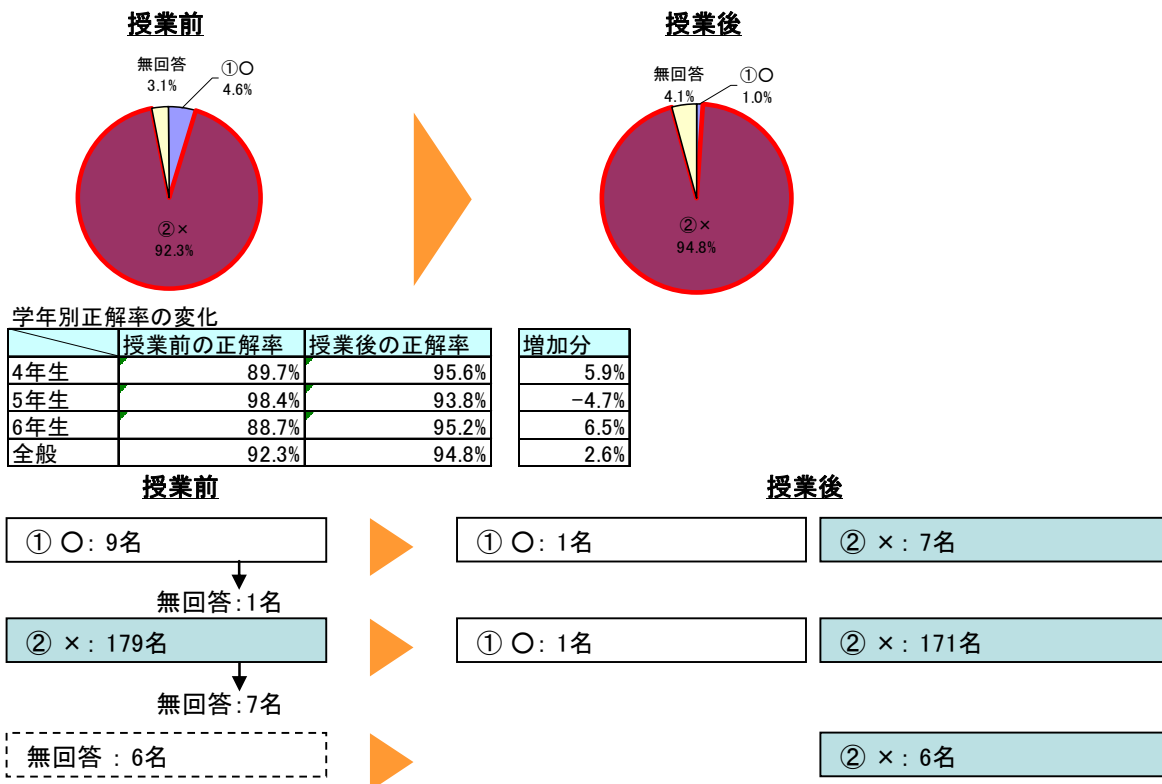


図 5-1-4-45 テーマ⑤-問5 集計結果

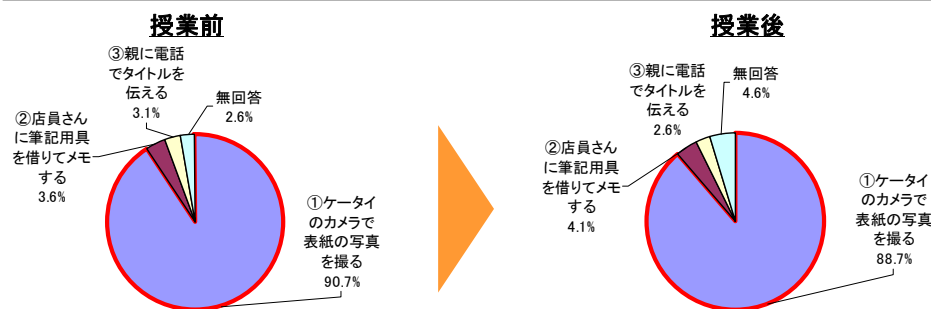
問5考察

- 授業前正解率 92.3%が、授業後正解率 94.8%と、2.6%向上した。
- 授業前後で高い理解度を示しており、他設問でも確認されたとおり、著作権、肖像権、個人情報等に関する理解は、教育現場において進んでいるものとみる。
- 当育成プログラムでは、すでに獲得された知識上の理解を、シナリオモードやシミュレーターによる体験による理解にステップアップし、定着させることができると評価する。

テーマ⑤-問 6 著作権等に関する理解

問 6 は著作物を許可なく勝手に利用したり、転用してはいけないことを理解しているかの設問である。  
設問設定当初の条件として、選択肢①「ケータイのカメラで表紙の写真を撮る」を正答と設定した。

問6 本屋で読みたい本を見つけました。今度、親に買ってもらおうと思います。親にタイトルを伝える方法として、  
してはいけないことを1つ選んでください。  
①ケータイのカメラで表紙の写真を撮る ②店員さんに筆記用具を借りてメモする  
③親に電話でタイトルを伝える



学年別正解率の変化

	授業前の正解率	授業後の正解率	増加分
4年生	83.8%	88.2%	4.4%
5年生	98.4%	92.2%	-6.3%
6年生	90.3%	85.5%	-4.8%
全般	90.7%	88.7%	-2.1%

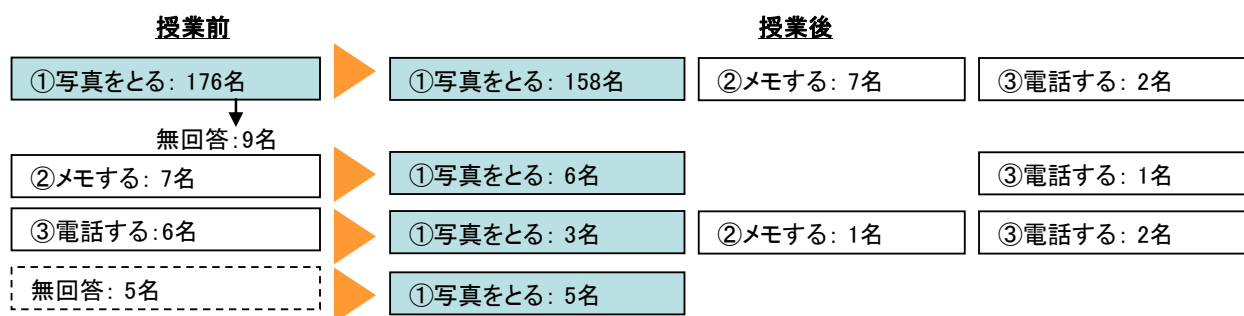


図 5-1-4-46 テーマ⑤-問6 集計結果

問6考察

- 授業前正解率 90.7%が、授業後正解率 88.7%と 2.1%下がった。
- 要因としては、授業前に正答した 176 名のうち、授業後アンケートで 9 名が欠席による無回答扱いとなったため、全体の正解率が押し下げられたもので、当育成プログラムの学習がマイナス方向に作用したのではないと、判断する。
- また、「してはいけないこと」を選択するという形式で勘違いが発生した可能性がある。



テーマ⑤-問 7(授業後) ケータイに対する姿勢

問 7 は授業後のみの設問である。問7は、これからどのようにしてケータイを使っていくかについて、意識や態度を問う設問である。

選択肢に特に正答は設定していない。また、選択した理由を自由記述形式で書いてもらう。

問7 あなたが自分専用のケータイを持ったとき(今持っている場合もふくむ)、どのように使っていきたいですか。あなたの考えに一番近いものを1つ選びましょう。

①ゲームや音楽のダウンロードをしすぎない  
②友達とのメールは、勉強中や深夜はやめておく  
③知らない人からのメールや掲示板を開かない

>>> 選んだ理由を書いてください。

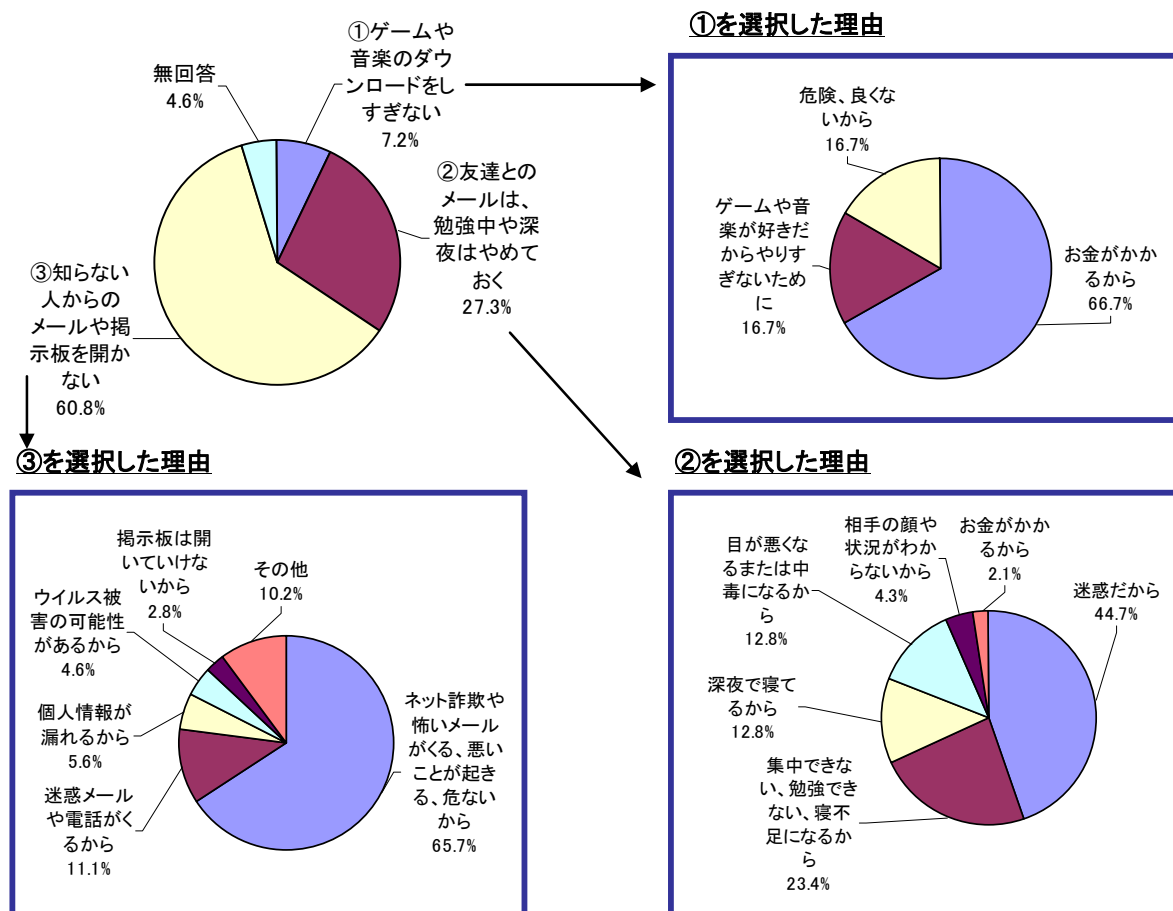


図 5-1-4-47 テーマ⑤-問7(授業後) 集計結果

問7(授業後) 考察

- 「知らない人からのメールや掲示板を開かない」が 60.8%でトップである。この項目がトップに来た要因として推測できるのは、本テーマを受けた児童は、その前にテーマ②の授業を体験しており、そのなかでシミュレーターを利用しながら、インターネットの危険性について学んでいるからと思われる。これは、当育成プログラムのシミュレーターを通じた学習が、学習者に強い印象を与えた結果であると見ることがで

きる。本項目を選択した理由としては、ネット詐欺、怖いメール、迷惑メール等の悪いことが起こる可能性があると考えている児童・生徒が大半を占めている。

- 「友達のメールは勉強中や深夜はやめておく」は 27.3%が選択した。選択理由のうち、約半数が「迷惑だから」としていることから、相手の立場を考えたコミュニケーションについても、着実に身につけていると思われる。
- 「ゲームや音楽のダウンロードをしすぎない」は 7.2%であるが、理由は「お金がかかるから」が最も多かった。実際に親から言われていたり、危険性やマナーについてはすでに充分理解しているなどの理由で、比較的、ICT メディアの利用に慣れている層が、このグループに属するのではないかと推測する。

### テーマ⑤ 検証・評価 - 総括

当学習テーマで設定した6つの設問の回答データを総合的にみると、以下のチャートとなる。

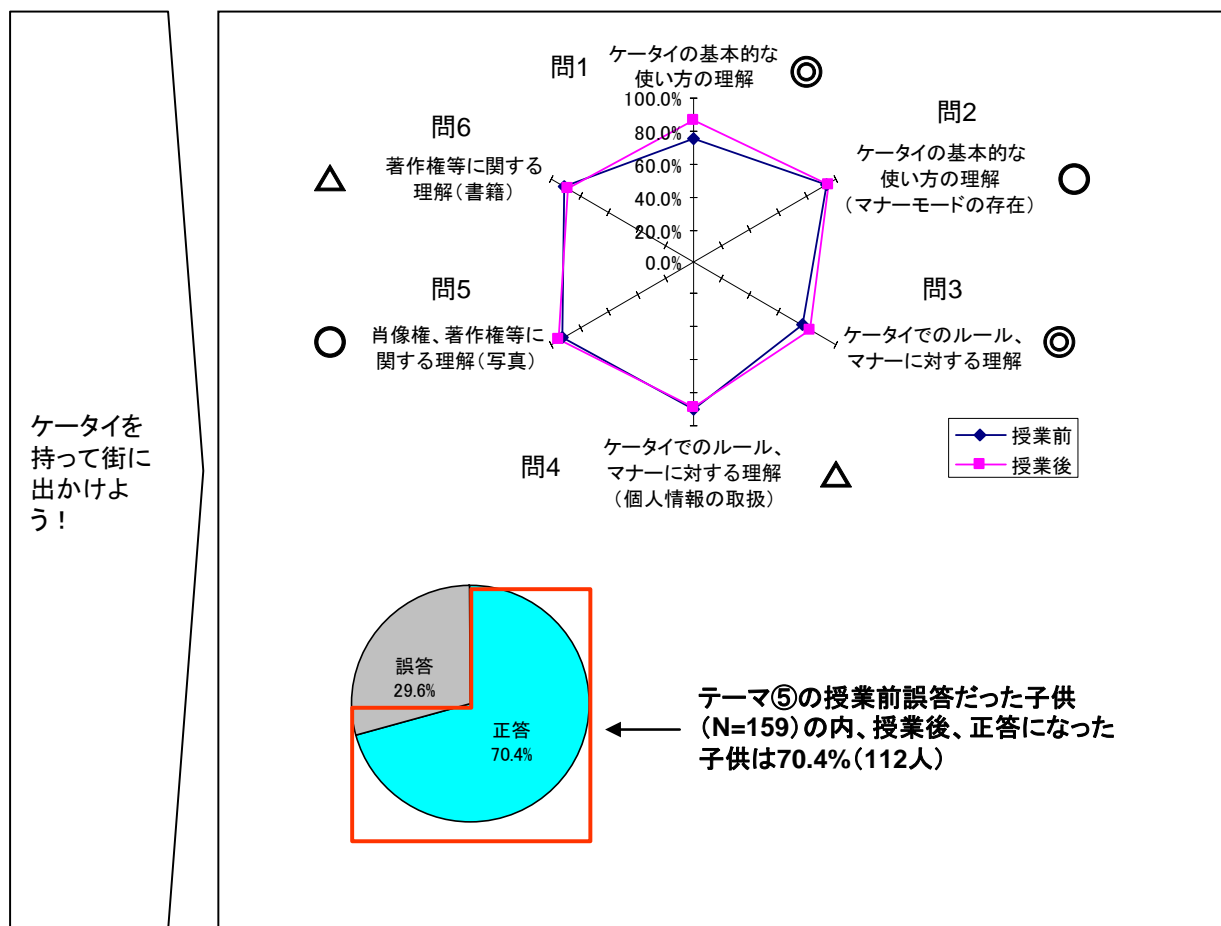


図 5-1-4-48 テーマ⑤ 総括

### テーマ⑤総括

- 全体の正解率の授業前後の伸びだけを見ると、大きな伸びを示したとは言えないが、授業前に誤答であったグループをしてみると、このうち 70.4%が授業後に正答に遷移しており、当育成プログラムによる学習が有効であったことが確認できる。
- 全体の正解率の伸び幅が小さかったことの一因として、各設問の回答の授業前正解率が 90%近いものがほとんどで、はじめから知識としては十分な理解があったことが上げられる。
- また、他の理由として、授業後、欠席等も含めて無回答の児童・生徒が多かったことにより、授業前に正答していた人数が、授業後にカウントされないという現象が起きたことによる。これは当育成プログラムの効果に対してマイナス評価になるものではない。
- 授業後、ケータイに対する姿勢としては、「知らないメールや掲示板は開かない」という児童・生徒が

60.8%であった。これは、テーマ⑤を受講した児童・生徒は、その前にテーマ②を受講しており、そのときの体験シミュレーターの影響が大きいものと思われる。これまで頭だけで理解していた知識が、体験シミュレーターを通じて「体感」することで、より深みをもった(定着した)と評価できる。

- 当学習テーマでは、「ケータイ」という教育現場では、メディアリテラシー教育のなかであまり扱われていなかった分野を扱っている。この分野を学習できる教材を新たに提供し、一定の学習効果を示したことは、当育成プログラムが今後さらに教育現場で活用される可能性があることを示したものである。

### 5-1-5. 育成プログラムの効果に関する考察（評価のまとめ）

5-1-2 項で考察したように、全設問回答サンプルを合算して、授業前に誤答だったグループのうち 43.0%が当育成プログラムの学習により、正答に遷移した。また、5-1-4 項で個別設問ごとの回答遷移をみることにより、回答時の状況によっては、単純な誤答と評価できないもの（むしろ、健全な ICT メディアリテラシーの獲得に近づく過程において、学習者自身の熟慮や判断により他の選択肢に行き着いたケースなど）が、多数存在することも判明した。これらを総合的に判断し、当育成プログラムが、特に当初想定していた小学校高学年を対象にした授業で利用することによって、ICT メディアリテラシーの育成に高い効果をあげることが検証できた。

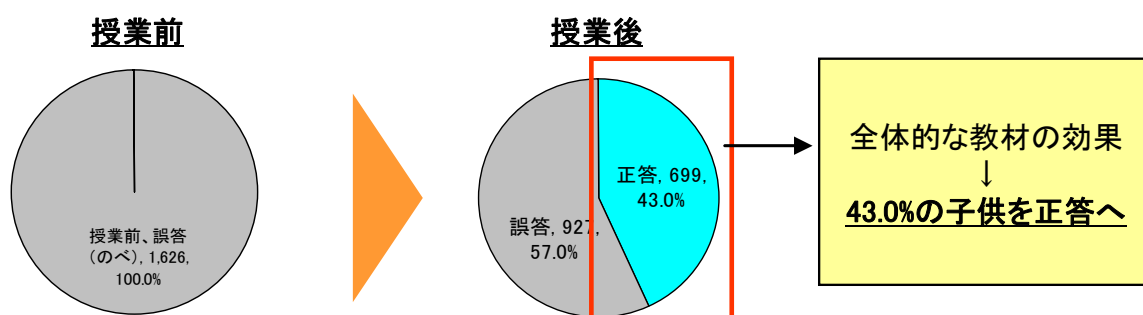


図 5-1-5-1 全体的にみた教材の効果

次に、学習テーマ別に「ICT メディアリテラシー育成プログラム」に対する評価と特筆すべき点をまとめてみると、以下の通りとなる。

	授業前	授業後	伸び	授業前誤答 の内、授業後 正答(比率)	総合評価／特筆すべき点	
テーマ① インターネット で調べよう！	51.1%	→ 66.7%	15.6%	42.3%	○	インターネットを使った情報収集や情報の取捨の体験を通じ、インターネットの特性を理解するうえで、効果があった。
テーマ② わくわく！ハ ラハラ？イン ターネット	78.0%	→ 75.5%	-2.5%	36.3%	△	ネットの速さや利便性等のポジティブ面の理解に効果があった。一方、危険性の理解は、シナリオモードで体験した事例の影響が強くてすぎた傾向があり、それ以外の危険への認識には、指導の工夫が必要。
テーマ③ 学校のステキ を伝えよう！	87.6%	→ 95.8%	8.2%	80.9%	◎	もともとの高い理解を、体験として身についた理解へと昇華させる効果がある。特に、ブログの使い方や機能等については、シミュレーターでの体験の効果が高い。
テーマ④ メールでけん か！どうす る？	75.6%	→ 81.1%	5.5%	37.4%	○	コミュニケーションについてじっくり考える機会を与えるという役割を果たした。また、中学生の回答データとの比較から、当プログラムの開始は、小学校高学年からが望ましいとの確認もされた。
テーマ⑤ ケータイを 持って街に出 かけよう！	86.3%	→ 89.3%	3.0%	70.4%	○	もともとの高い理解を、シミュレーターを利用した体験に裏打ちされたさらに深い理解へと導く効果があった。
※評価基準：						
			◎	○	△	×
			↓	↓	↓	↓
伸び率			5%以上	5%以上	-5%～5%未満	-5%以下
			and	or	and	and
誤答の内、正答に変わった比率			43%以上	43%以上	43%未満	43%未満

図 5-1-5-2 テーマ毎の評価(まとめ)

正解率の推移だけを見ると、テーマ②においては、ポイントの上昇がみられないが、これは 5-1-4 項でも述べたとおり、育成プログラムのマイナス評価には直接的につながらない。

単純に授業前後の正解率の変化および、授業前誤答だった子供が授業後、正答になった比率(教材の効果)の両方の数値で見ると、テーマ①、テーマ③、テーマ④、テーマ⑤は数値上も効果が出ているとみることができるが、一方、テーマ②はこれらの数値では効果が検証できなかった。

しかしながら、図5-1-5-2の「特筆すべき点」に記したように、児童・生徒の反応を見ていくと、以下の通り、単純な数値では見えない重要なポイントを見いだすことができる。

テーマ①、③、④、⑤は授業前、授業後の正解率の変化および誤答から正答への遷移率から考えて、効果が出ている、一方、テーマ②は正答率推移の数値では実証できなかったが、逆にシミュレーター型教材の学習効果を検証できた。

＜個別分析例＞

・テーマ②問2のように、シミュレーター体験による強い影響が回答に影響していることがわかる。  
・テーマ⑤問7では、ケータイの使い方で「知らないメールや掲示板を開かない」にもっとも反応しているのもシミュレーター体験の影響が強い。

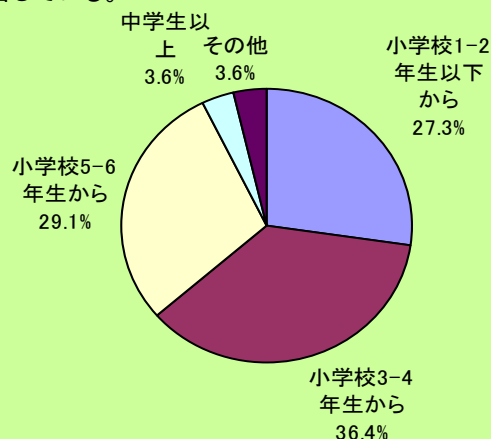
これらの反応を見ると、授業前も知っていた知識が、シミュレーター体験により、単に「知っている」から経験により「理解している」にステップアップしたと捉えることができる。

頭の中のみで形成されていた知識を現実に近いかたちで「体験」「体感」するために、シミュレーターの効果が高いといえる。

＜個別分析例＞

不快なメールの対応に対して、中学生では「無視する」という反応が多く見られるなど、小学生ほど素直な反応は見せない。

Webアンケート(5-2-5.参照)で、「安全で正しいネットの使い方はいつ頃から教えるのがよいと思うか」という質問に対して、92.8%の教員が小学生からと回答している。



シミュレーターによる「体験」「体感」はICTメディアリテラシー育成に大変有効である。但し、シミュレーターに用意されたシナリオモードで取り上げた事例は、一部であるため、これ以外の事例やシチュエーションについては、指導の中で補足を加えていくことが肝要であり、こうすることで、当育成プログラムの学習効果はさらに高まるであろう。

「体験」「体感」の有効性

小学生からの育成プログラム開始

図 5-1-5-3 児童・生徒の反応にみる効果を高めるポイント

上記の通り、「シミュレーターの利用による体験・体感の有効性」と「小学生から育成プログラムの開始」というのは、本教材の効果をより高める意味において、重要なポイントといえる。

ここからは、視点をかえて、ICT メディアリテラシー育成をになう、教員や保護者の意見から、当 ICT メディアリテラシー育成プログラムの有効性や妥当性を検証する。

以下は、ICT メディアリテラシー育成に対する教員や保護者の一般的な見方について、2008 年 2 月に「学びの場.com」で行ったウェブアンケートの結果の一部である。

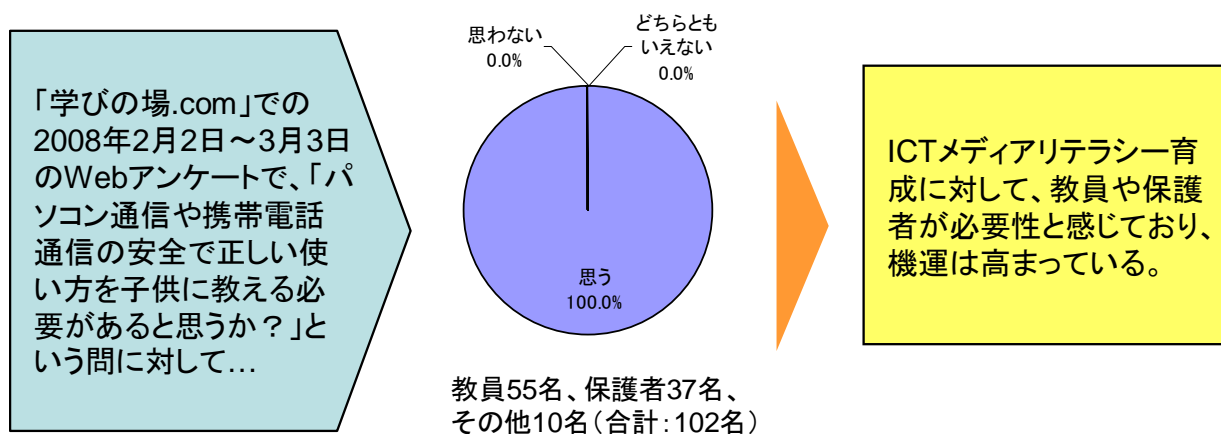


図 5-1-5-4 ICT メディアリテラシーに対する教員や保護者が感じる必要性

上記の結果を見る限り、教員や保護者の間でも、ICT メディアリテラシー育成に対して必要性を感じており、十分に機運やニーズが高まっていることがわかる。

つぎに、当育成プログラムを使用した指導者研修を行った後に、参加教員に対して行ったアンケート結果と、各学校での当育成プログラムを活用した授業予定について聞いた結果を示す。

質問	選択肢	選択肢	選択肢	選択肢	選択肢	3+4
		1	2	3	4	
(1)子どものネット利用の実態が分かった	1 ほとんど そう思わ ない 2 あまり そう思わ ない 3 ややそう 思う 4 大体そう 思う	1.1%	6.2%	48.0%	44.6%	92.6%
(2)情報モラルの必要性が分かった		1.7%	0.6%	24.2%	73.6%	97.8%
(3)情報モラルを指導する教材を知った		1.7%	4.0%	39.0%	55.4%	94.4%
(4)情報モラルを指導する気になった		2.3%	6.8%	45.8%	45.2%	91.0%
(5)育成プログラム(本教材)の始め方が分かった		1.7%	14.0%	52.8%	31.5%	84.3%
(6)育成プログラム(本教材)の使い方が分かった		1.1%	15.2%	52.8%	30.9%	83.7%
(7)育成プログラム(本教材)を使って授業をする気になった		2.8%	16.5%	52.8%	27.8%	80.6%
(8)他の人にも、この研修の受講を勧めたい		1.7%	8.0%	50.6%	39.8%	90.4%

図 5-1-5-5 指導者研修アンケート結果



指導者研修後に、参加した教員に対して、アンケートを行い、178 名からアンケートを回収した。アンケートの質問は、選択式として 8 つを用意した。選択肢は、「1 ほとんどそう思わない」「2 あまりそう思わない」「3 ややそう思う」「4 大体そう思う」という 4 件法とした。

8 つの質問全てにおいて、「3 ややそう思う」「4 大体そう思う」を合わせた割合が 80%を超えていた。「(2)情報モラルの必要性が分かった」は97.8%、「(3)情報モラルを指導する教材を知った」は94.4%、「(7)育成プログラム(本教材)を使って授業をする気になった」80.6%であった。

さらに、後日、当育成プログラムを使って授業をおこなったクラス数が、研修参加者の所属する学校において 40 クラス(今年度中に実施予定含む)あることが研修主催者側より報告された。

指導者研修プログラムは、指導者が「子どもがネット上で利用しているサービス」を知ることにより、情報モラル教育の必要性を認識することに有効であり、かつ、当育成プログラムを利用した授業を実施するきっかけとなることが示された。

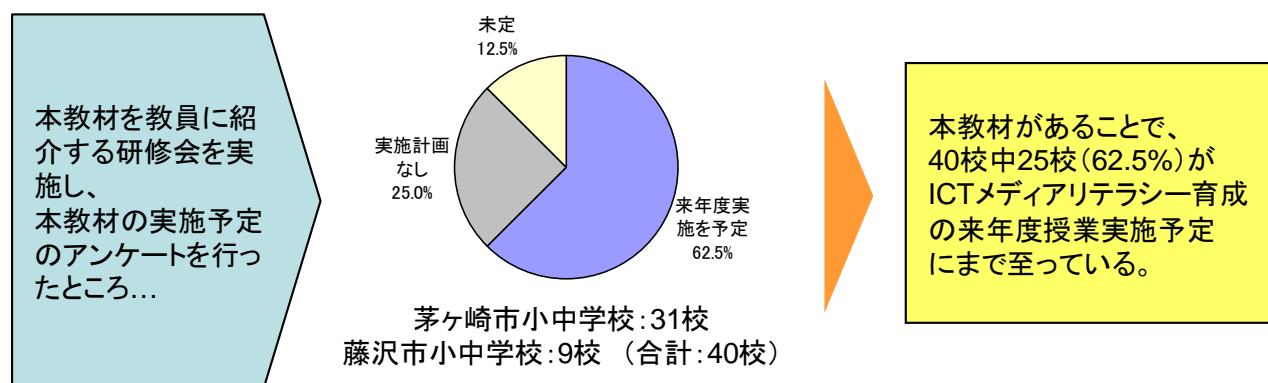


図 5-1-5-6 本教材を利用した授業予定の有無

このように、ICT メディアリテラシーの育成について、教員や保護者の多くが必要性を感じているが、具体的な方法についてはノウハウや経験が不足しており、実施に至っていないことが多い。その中で、実際に当育成プログラムを利用した指導者研修を行ったところ、62.5%の学校が当育成プログラムを活用した授業を行いたいと答えた。当育成プログラムの存在により、教育現場に、ICT メディアリテラシー育成のノウハウや経験則が補填され、授業など、実際の教育活動として根付こうとしていることが、本年度の成果といえる。

また、来年度授業を予定している 25 校の内、8 校は今年度、試験的に一部のクラスで当育成プログラムを利用した授業を既に実施している。、その他の 17 校は、選考モデルである 8 校の状況を参考に、来年度の授業予定に組み込むことを決めたと思われる。

この状況を見ると、地域でモデル校を設定し、まずはモデル校において当育成プログラムを使った授業を実

施する。その後実施状況や成果を紹介する指導者向け研修会等を行いながら、当該地域の学校全体に普及させていくことが有効であると思われる。

漠然とあった ICT メディアリテラシー育成が必要だという機運から、  
当育成プログラムの存在により、実際の育成活動(授業)へのアクションに結びついた。  
試験的に導入した学校でも、当育成プログラムの効果が高いことが検証された。



今後の普及のためには、まず地域にモデル校を設置し、そのモデル校での授業を実施する。  
その事例や成果を地域内で共有しながら、当該地域の学校全体に普及していくことが有効である。

本項の最後に、「当育成プログラムの全体的な効果」、「当育成プログラムの効果を高めるためのポイント」、「当育成プログラムの利用に関する教える側のモチベーション」の 3 つの側面から当調査研究における ICT メディアリテラシー育成プログラムの検証・評価をまとめる。

多くの学校における当育成プログラムを使った授業実践から、当育成プログラムが健全な ICT メディアリテラシー育成のために効果があることを検証できた。また、検証過程において、各学習テーマの理解や学習効果をより高めるポイント、更なる普及のための改良要件等も見いだすことができた。。さらに指導者研修やウェブアンケートにより、普及のための素地があることもあらためて確認され、当育成プログラムを活用した授業へのニーズ、意欲の高まりも感じられ、具体的な普及モデルも確認できた。

なお、調査および普及や検証の過程で得られた意見、要望を総合して、当育成プログラムの一部改良を行うものとする。具体的には、別章において記述する。

## 5-2. ICTメディアリテラシーに関する最新動向の調査

### 5-2-1. 調査目的

近年のインターネットや携帯電話を含む ICT メディアでは、ユーザ自らがコンテンツを生成したり、これを公開するためのサービスが急速に普及している。また、携帯電話利用の低年齢化、ゲーム機のインターネット接続などによるネット環境は、日々著しく変化している。これまでのようにサービス提供者側が利用者に発信する B2C 的な形態から、動画共有サービスや SNS 等、サービス利用者も発信者になるような C2C 的な各種 ICT サービスが一般化しつつある。

これら環境の変化に伴い、必要となる ICT メディアリテラシーも変化する。これからの ICT メディアリテラシー育成について検討するために、今後普及が予測される ICT サービスやユーザに求められるリテラシーを調査する。

これらの調査結果から、今後、ICT メディアリテラシーを育成するために、必要なポイントを探ることを本調査の目的とする。

### 5-2-2. 調査概要

現在利用可能なインターネットや携帯電話を利用した ICT サービスについて、最新のサービス動向や普及実態などを調査する。さらに、それらのサービスを利用するにあたりどのような ICT メディアリテラシーが必要になるか、またその育成のためにはどんな方法が考えられるかについて考察する。

今回の調査では、子どものネット安全利用を保護者や教育現場がどのように考えているかを調査する「教員や保護者向けの意識調査」(調査①)と、コンテンツ事業者、ウェブサービス事業者、ICT 系コンサルタント等の ICT 関連事業者が、今後のサービスの動向や現在の ICT メディアリテラシー育成をどのように捉えているか調査する「ネットサービス動向調査」(調査②)の 2 つの調査を実施した。

「利用者側を取り巻く環境や意識」と、「提供者側の最新動向(予測)」を把握することで、今後の ICT メディアリテラシー育成のありかたを検討する。

調査全体のイメージは以下の通りである。

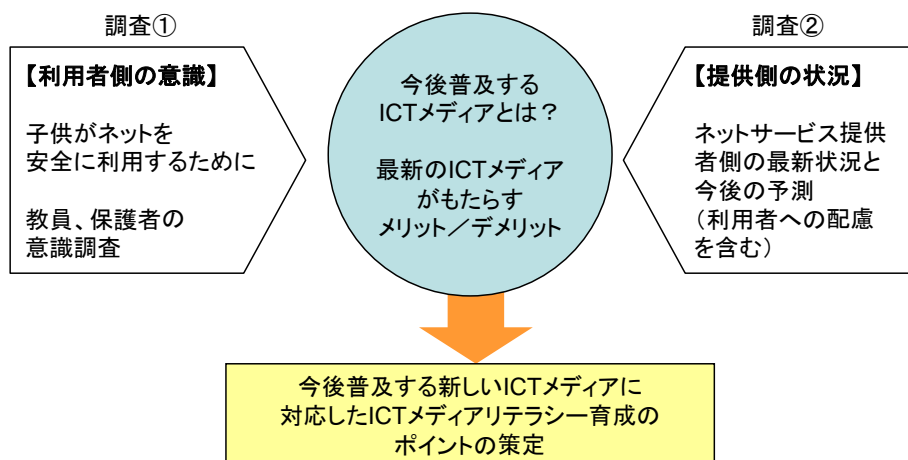


図5-2-2-1: 調査概要(全体イメージ)

### 5-2-3. 調査方法

#### 「教員や保護者向けの意識調査」(調査①)

2008年2月～3月に、教育ポータルサイト「学びの場.com」において、教員、保護者向けにウェブアンケートを実施した。ウェブアンケートのテーマは、「ネットの安全利用のための子供への教育に関するアンケート」とした。アンケートの主な内容については、以下の通りである。

- ネットの利用の必要性
- ネットの安全利用に関する子どもへの教育の必要性
- ネットの安全利用について子供に教える場所(環境)
- ネットの安全利用の教育を開始する時期
- 子供のネット利用に関する不安な点
- 子供のネット利用に関するルール

#### 「ネットサービス提供者側の実態調査」(調査②)

コンテンツ事業者、ウェブサービス事業者、IT コンサルタント等の ICT メディア関連事業者に対し、ICT メディア関連サービスの調査するにあたって、フォーカスするポイントを明確にするために、まずは事業者側にヒアリングによるサンプリング調査を実施した。ここでは最新の ICT サービスや、今後普及が予測されるサービスの概要、課題等についてヒアリングし、ICT メディア関連事業者へのアンケート調査を設計するためにフォーカスポイントを策定した。ヒアリングは以下を対象に実施した。

所属先(企業名等)	業種/職種
株式会社エムエム	コンテンツ制作/コンテンツプロデューサー
有限会社グラフィテック	ウェブサービス/セールスエンジニア
株式会社プラグアウト	ソフト開発/エンジニア
株式会社インフォシティ	ウェブサービス/マネジャー
株式会社魔法のiらんど	ウェブサービス/マネジャー
株式会社魔法のiらんど	ウェブサービス/エンジニア
メディアアート株式会社	ソフト開発/コンテンツディレクター
メディアアート株式会社	ソフト開発/マネジャー
株式会社インストラクショナルデザイン	コンテンツ制作/コンテンツプロデューサー
株式会社ソフィア	ウェブコンサルティング

図5-2-3-1:ヒアリング先事業者一覧

ICT 関連事業に対するヒアリングでは、以下の点が指摘された。

- ICT サービスにおいて「ユーザ参加型サービス」への移行が著しい。
- この中で、ユーザは情報の利用者から、情報の制作者、発信者の役割を容易に担えるようになる。
- こうした構造の変化のなかで、コンテンツ制作・配給を事業として行うものと、趣味の延長で行うものとのボーダレス化が加速する可能性がある。これは、コンテンツ市場の裾野の拡大にもつながるが、同時に市場の混乱を引き起こすリスクも秘めている。
- 情報コンテンツの制作・加工・発信を行う新しいユーザ層は、サービスの一般化、多様化が進むにつれ、今後ますます増加する。また、利用者の低年齢化も加速する一方、高年齢層の参加も増える。
- 「ユーザ参加型サービス」では、従来のようにコンテンツをプロが生成するのではないため、制作過程におけるルール無視や、コンテンツの質の低下も起こりうる。
- 「ユーザ参加型サービス」を提供する事業者側にも、利用者を教育する義務が生じるはずだが、現状は事業者の任意となっている。
- 「ユーザ参加型サービス」の新たな利用者層に必要な ICT メディアリテラシーを考える場合、技術面では、サービス提供者側や利用者本人の自助努力により自然と浸透していく可能性が高い。
- 新しい技術やサービスが提供されても、基本的に必要な ICT メディアリテラシーは、技術面以外は、現時点で想定されているものが引き続き、基本となる。すなわちネットの特性(即時性・広域性・匿名性など)の理解、ネットの利便性と危険性の理解、ルールに関する知識(法令、権利意識など)、コミュニケーションに関するモラル、マナーなどである。
- また、これに加えるなら、ものづくりや自己表現に対する積極性や、物事を関連付けて考える習慣(こうするとこうなるのではないかと予測・想像する力)が上げられる。

ヒアリング調査で指摘された内容にもとづき、教育ポータルサイト「学びの場.com」にて、コンテンツ事業者、ウェブサービス事業者、ソフトウェア開発者、ハードウェア開発者、ICT 系コンサルタント等の ICT 関連事業者に対して、ウェブアンケートを実施した。アンケートのサンプル数は 252 件の有効回答を得た。

アンケートの主な内容については、以下の通りである。

- PC ユーザ向け／携帯電話ユーザ向けで今後普及するサービス
- これらのサービスがもたらす社会的メリット
- ユーザの ICT メディアリテラシーは低い場合に予測される問題点
- 発信者でもあるユーザ層に必要な ICT メディアリテラシーとは
- サービス提供側が考えるべき、ICT メディアリテラシー育成とは
- 現状実施している ICT メディアリテラシー育成とは
- ICT メディアリテラシー育成のアイデア

調査②のイメージは以下の通りである。

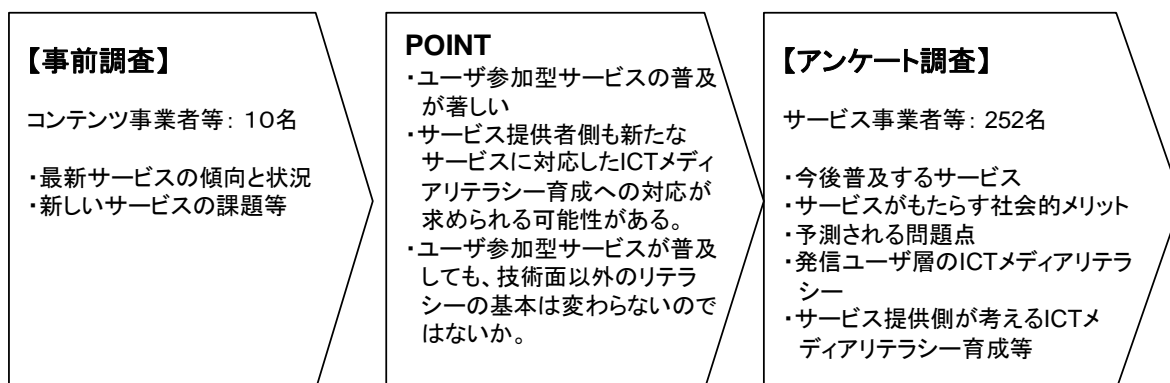


図5-2-3-1:調査②の調査方法

5-2-4. 調査対象

「教員や保護者向けの意識調査」(調査①)の回答者  
調査①の回答者(102名)は以下の通りである。

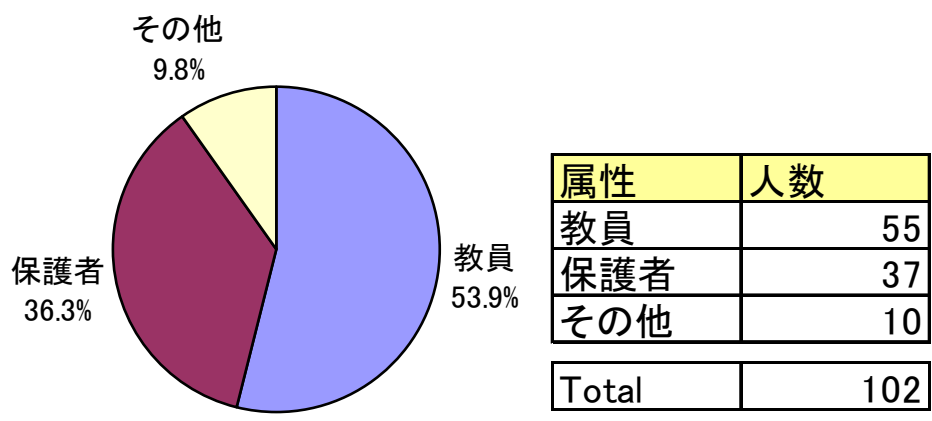


図5-2-4-1: 調査① 回答者属性

「ネットサービス提供者側の実態調査」(調査②)の回答者  
調査②の回答者(252名)は以下の通りである。

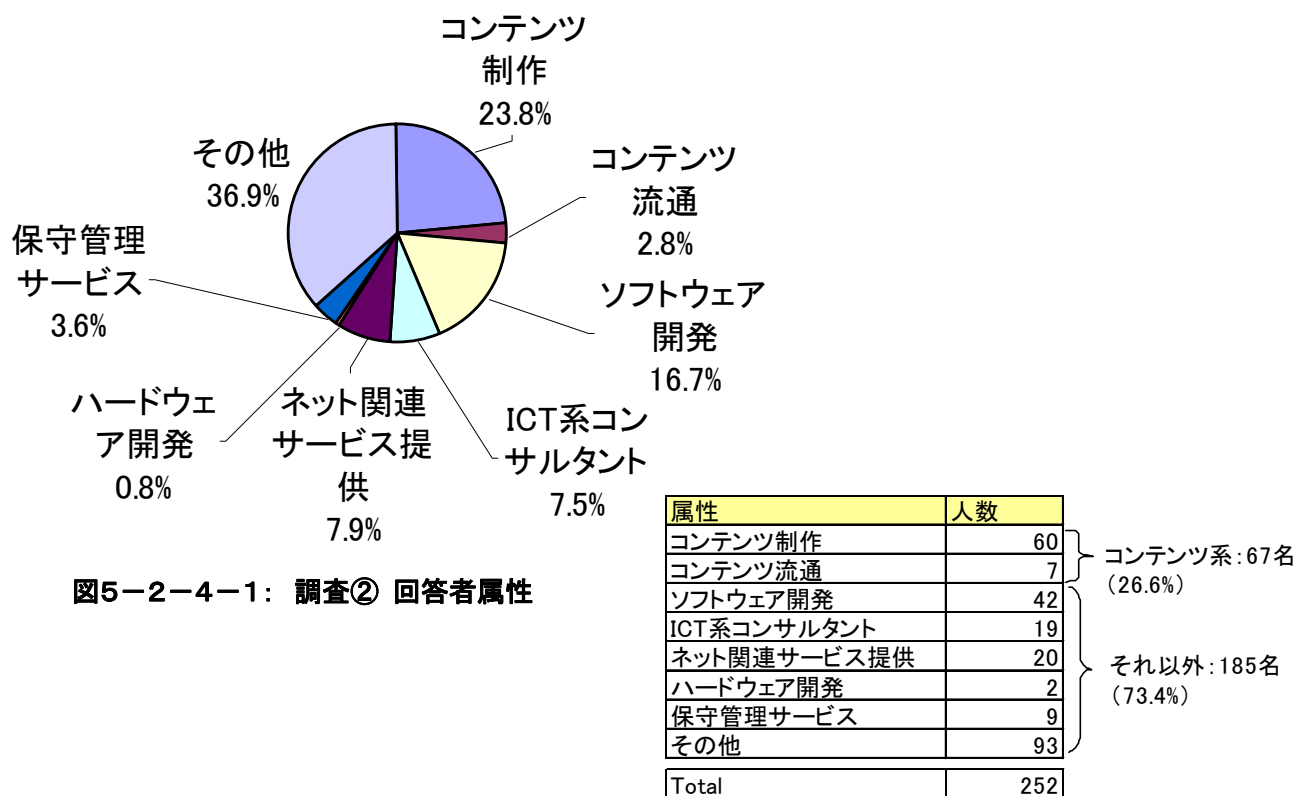


図5-2-4-1: 調査② 回答者属性

### 5-2-5. アンケート結果

#### (1)「教員や保護者向けの意識調査」(調査①)のアンケート結果

##### 調査①問 1

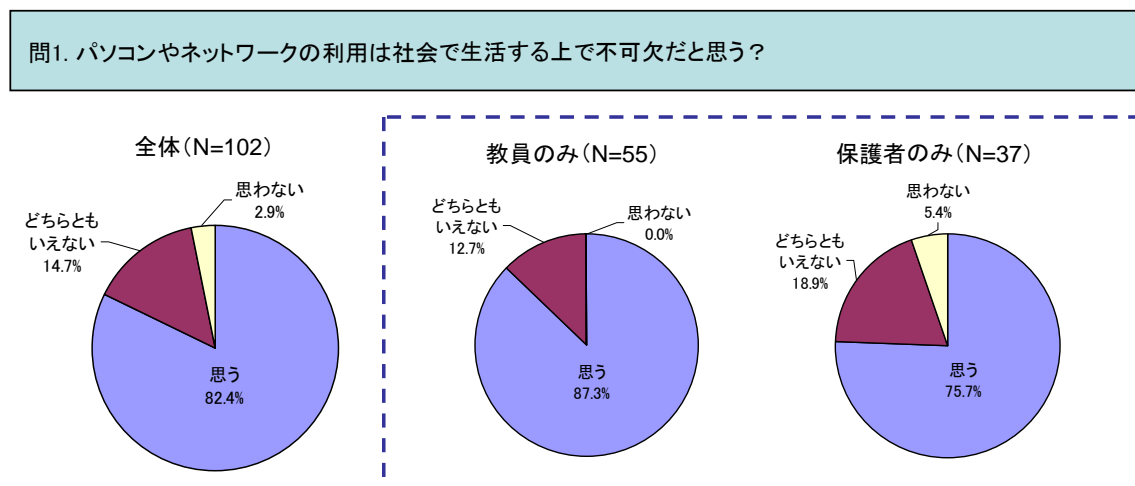


図5-2-5-1: 調査① 問 1

##### 調査①問 1 考察

- 全体の 82.4%が ICT の必要性を感じており、必要ないと回答したのはわずか 2.9%のみである。
- 教員の方が、保護者よりも必要性を感じている比率が 11.6%高い。パソコンによる授業等、教員の方が有効性を感じる機会が多いためと考えられる。

##### 調査①問 2

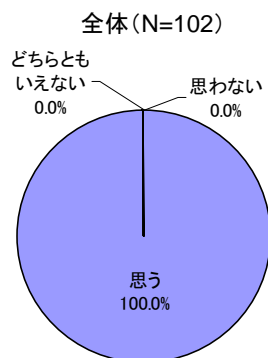
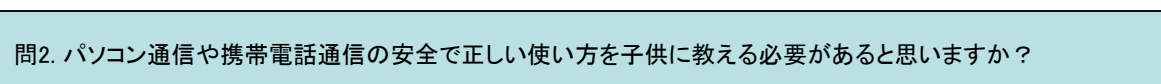


図5-2-5-2: 調査① 問2

##### 調査①問2考察

- 全員が ICT メディアリテラシー育成を必要と考えており、機運は非常に高い。



調査①問 3

問3. 安全で正しいネットの使い方はどこで教えるべきだと思いますか？

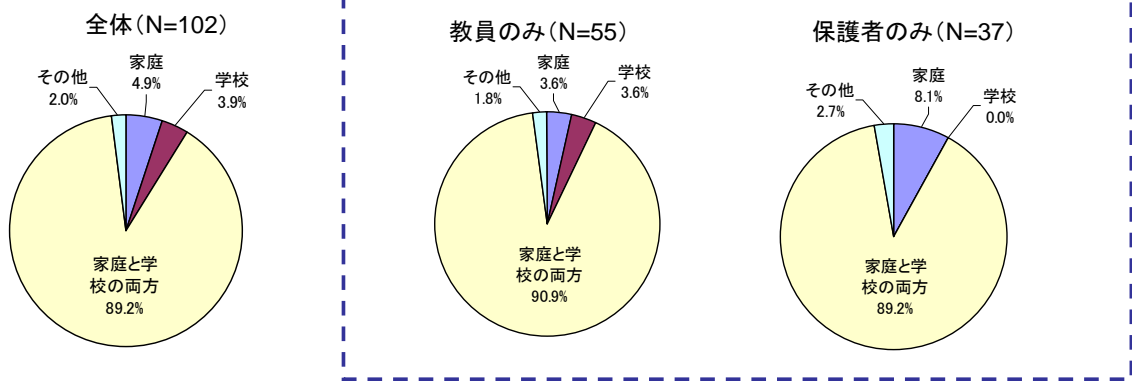


図5-2-5-3: 調査① 問3

調査①問3考察

- 全体の 89.2%が学校と家庭の両方での教育が有効と考えている。学校で親と子供がいっしょに学べる環境や学校で学んだことを家庭で実践する等、学校と家庭での連携が重要になるとと思われる。
- 少数意見であるが、教員は学校で、保護者は家庭でと考えている人が存在している。

調査①問 4

問4. 安全で正しいネットの使い方はいつ頃から教えるのが良いと思いますか？

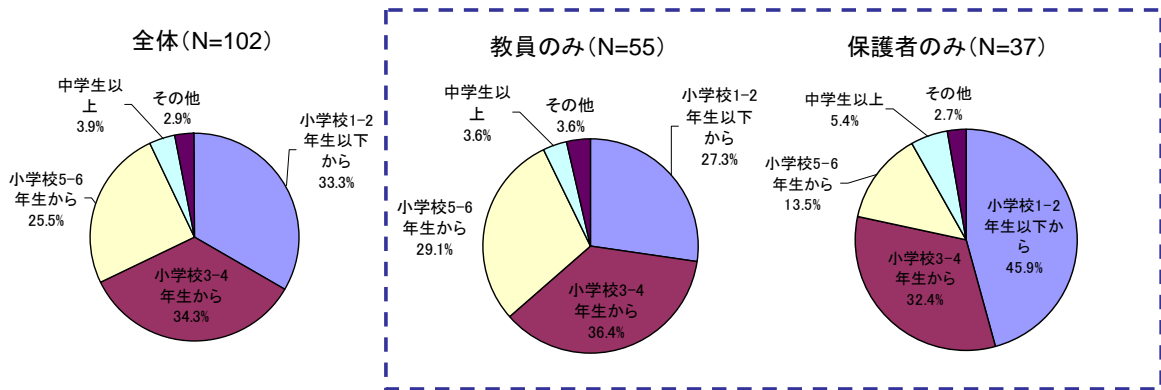


図5-2-5-4: 調査① 問4

調査①問4考察

- 全体の 93.1%が小学校からの ICT メディアリテラシー育成が有効と考えている。
- 教員に比べ、保護者の方が低年齢からの教育を望んでいる。
- 当育成プログラムは小学校 5、6 年生を対象に設定しているが、今後、低学年向けに ICT メディアリテラシーの基礎等を教育するバリエーションも必要になってくる可能性がある。

調査①問5

問5. ネットを子供に使わせることにどんな不安がありますか？  
(複数回答可)

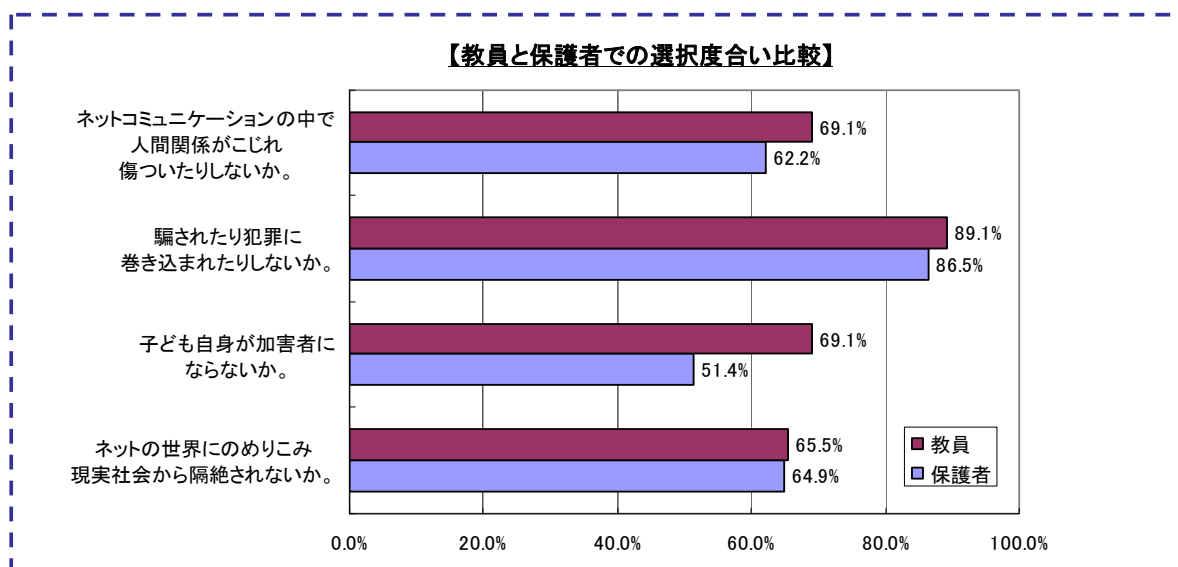
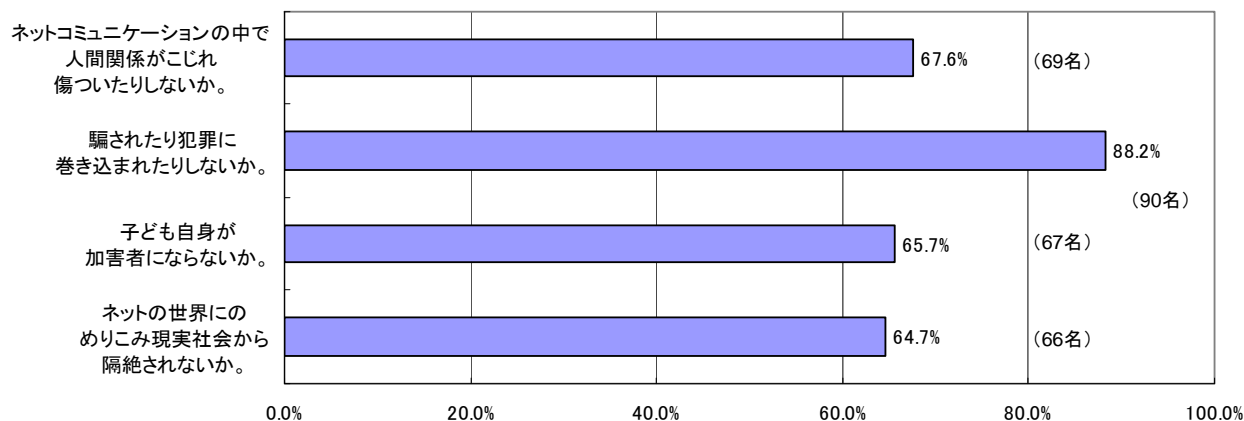


図5-2-5-5: 調査① 問5

調査①問5考察

- 騙されたり、犯罪に巻き込まれるといった被害者としての危険性を考えるのが、最も多く 88.2%の人が不安としてあげている。他の選択肢はすべて 65%前後の人が不安としてあげており、様々なことを不安としている人が多いことがわかる。
- 教員と保護者の選択度合いで比較すると、子供自体が加害者になるのではという不安は教員の方が比率的に 17.7%高いが、保護者においても半数以上が、自分の子供が加害者になる可能性を心配していることがわかる。これは、ネットという親からは直接見えない世界で、子どもがどう振舞っているかが把握しきれていないのではないかと懸念があるものと思われる。

## 調査①問6

問6. ご自身にお子様がいる場合、ネットに関してこんなルールを決めておけば良かったというものはありますか？  
(フリーアンサー)

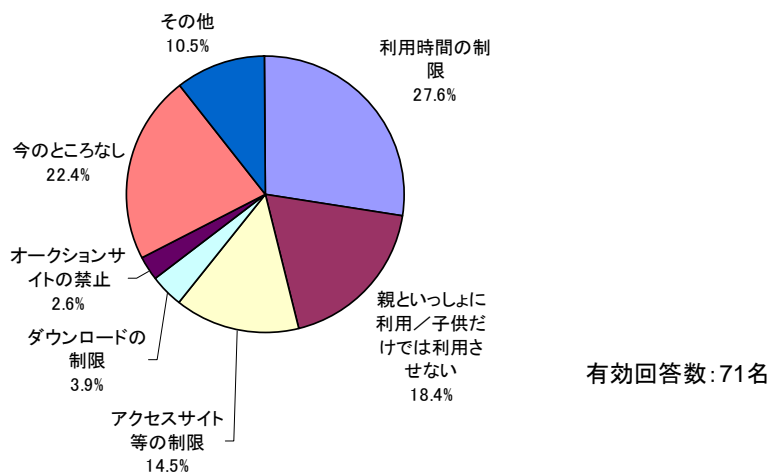


図5-2-5-6: 調査① 問6

## 調査①問6考察

- 利用時間の制限が最も多く 27.8%で、次いで親と一緒に利用し、子供単独では利用させないが 18.4%、アクセスサイト等の制限(フィルタリング含む)が 14.5%であった。
- 子供単独で使わせない方策として、パソコンはリビングに設置するとした家庭が多かった。
- 当育成プログラムの中では、上記のような利用上のルールには触れていないが、学校と親との連携で、一定のルールをモデルとして提示することも有効であると思われる。

調査①問7

問7. これからますます技術発展が予測されるネット社会と子供たちへの教育について、どんな期待や不安がありますか？（フリーアンサー）

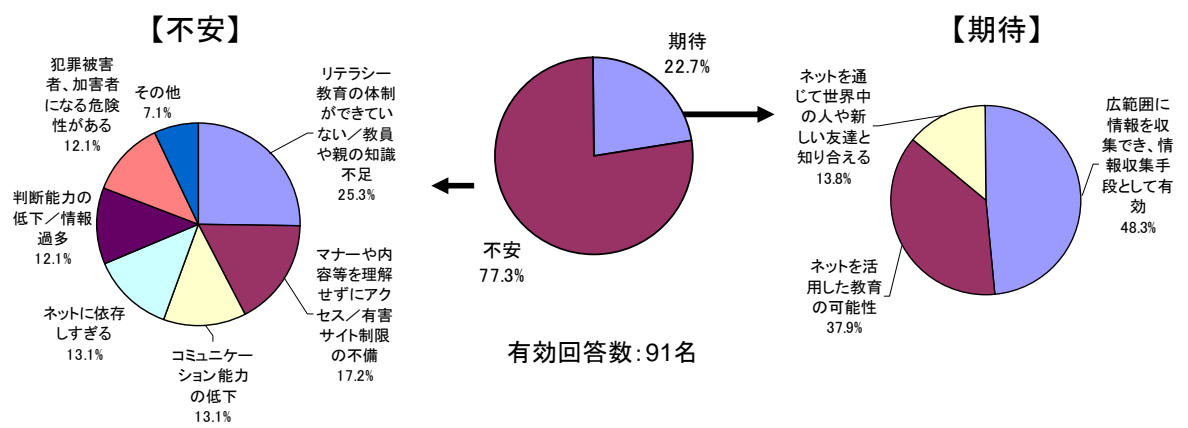


図5-2-5-7: 調査① 問7

調査①問7考察

- ネット社会の中では、教員や保護者は期待よりも不安の方が大きく、期待 22.7%に対して、不安が 77.3%となり、ネットの持つ危険性の認知を子供たちに教えていく要望の高さが伺える。
- 期待する面としては、情報収集の有効な手段であるが 48.3%で、次いでネットを活用した教育の可能性を考える人が 37.9%であった。
- 不安な面としては、リテラシー育成の教育土壌の不備や教員、保護者の知識が乏しく、保護者は気軽に ICT メディア利用環境を与えすぎているとしている人が、25.3%と最も多かった。このことからすると、ICT メディアリテラシー育成のための教育体制やそのための環境の整備は急務であり、当育成プログラムのその一翼を担うものとして、さらに利用促進が望まれる。
- それ以外はマナーや内容を知らないままアクセスする無防備さ、コミュニケーション能力の低下、ネット依存の状態等を不安視する声が多かった。

(2)「ネットサービス提供者側の実態調査」(調査②)のアンケート結果

調査②問 1

問1. これからのパソコンユーザに普及する(ユーザ数がもっと増える)と思うサービスを選んでください。  
(複数回答可)

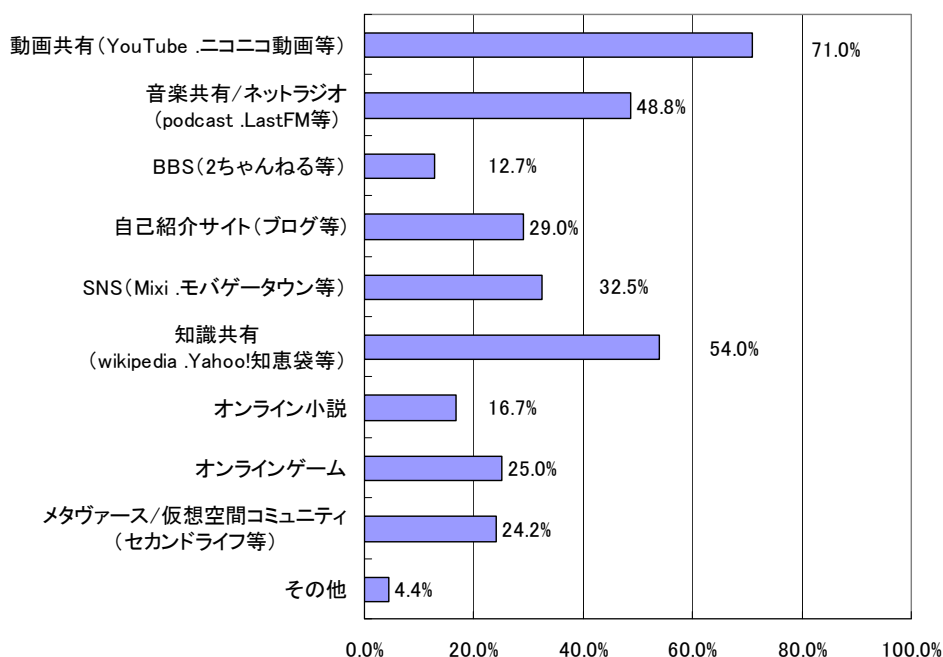


図5-2-5-8: 調査② 問1

調査②問1考察

- 今後普及するパソコンユーザ向けサービスとしては、動画共有、音楽共有、知識共有等、コンテンツの共有サービスが上位にきている。これらの共有サービスはユーザ参加型のサービスであるが、ユーザ同士のコミュニケーションを目的としているわけではなく、利用者が発信者にもなり、既存のコンテンツ等を再加工して匿名的に発信する仕組みとなっている。
- 一時、もてはやされたセカンドライフ等の仮想空間コミュニティについては、事業者サイドにおいてもまだ様子を見ている状況と思われる。

調査②問2

問2 これからの携帯電話ユーザに普及する(ユーザ数が増える)と思うサービスを選んでください。  
(複数回答可)

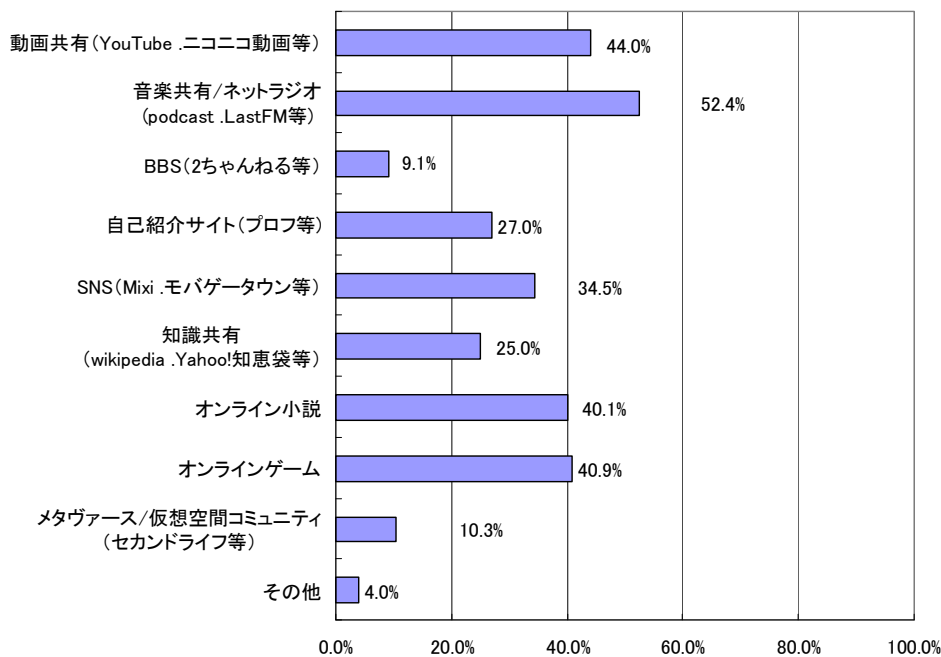


図5-2-5-9: 調査② 問2

調査②問2考察

- 携帯ユーザ向けサービスではオンライン小説やオンラインゲーム、音楽配信等が上位に入っている。
- ユーザ参加型サービスだけではなく、携帯電話のサービスでは、機能の進化により、サービス提供側が生成したコンテンツを享受するモデルもさらなる事業拡大が見込まれている。

### 調査②問3

問3 問1、問2でお聞きしたサービスが普及することで、社会的にどんなメリットが期待できますか？

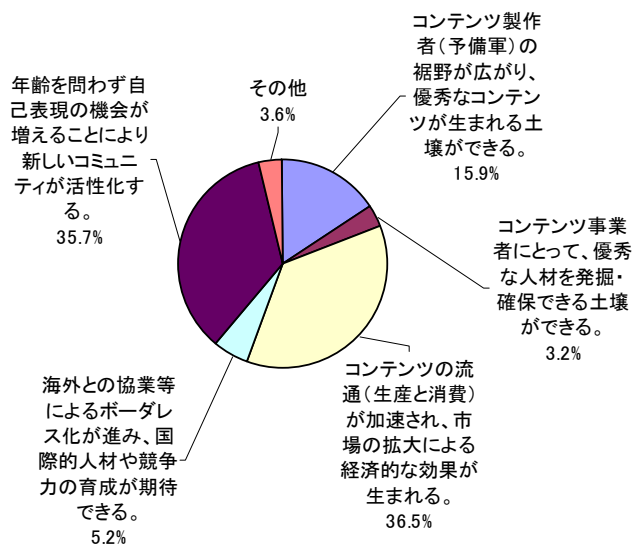


図5-2-5-10: 調査② 問3

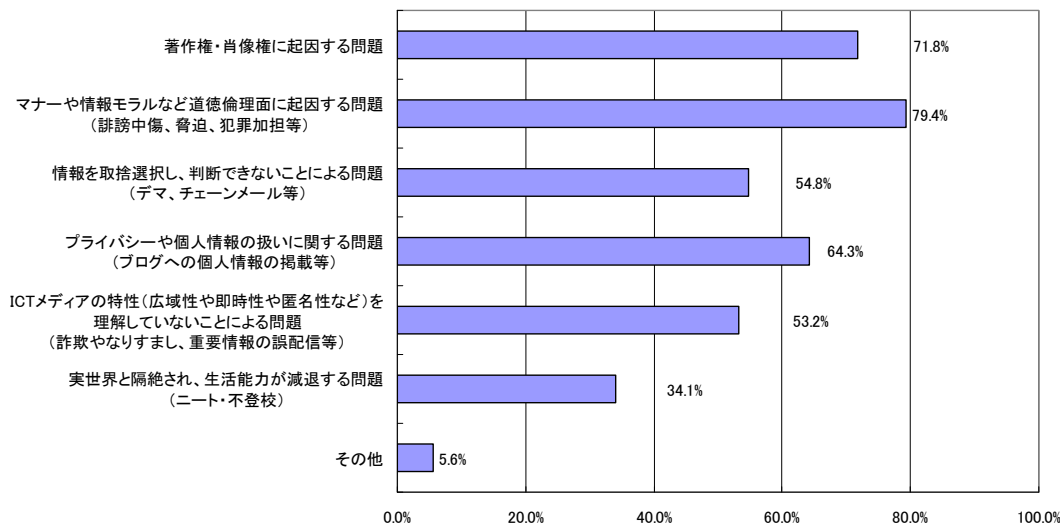
### 調査②問3考察

- コンテンツ流通の加速と、コミュニティの活性化が、期待されるメリットとして上位に来ている。
- 一方、ユーザ参加型サービスで発信者が増えることで、コンテンツクリエイターとなりうる人材がでてくると見ている人は少ない。つまりユーザ参加型サービスの普及で、「素人的」コンテンツは大きく増えていくが、サービス提供側のプロのコンテンツクリエイターとは別のものとして捉えているものと考えられる。

## 調査②問4

問4 ユーザにICTメディアリテラシーが身につけていないとどんな問題が起こると思いますか？  
(複数回答可)

全体 (N=252)



### コンテンツ系事業者とそれ以外で分けると...

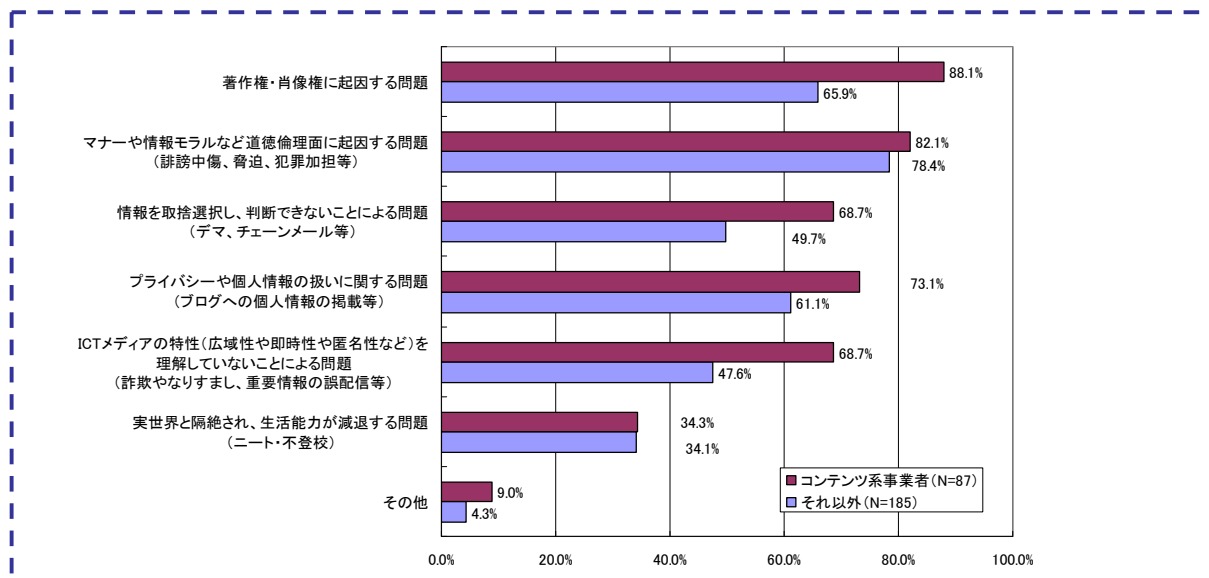


図5-2-5-11: 調査② 問4

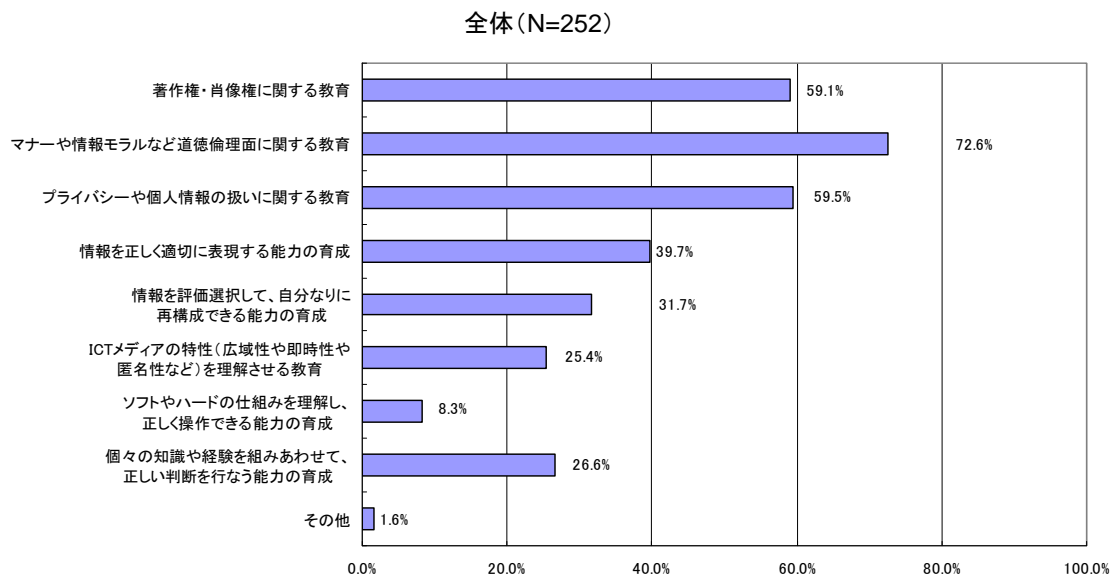
### 調査②問4考察

- 「マナーやモラルに関する問題」が 79.4%でトップに来ており、次いで「著作権、肖像権関連」が 71.8%、「個人情報関連」が 64.3%となっている。
- 回答者の事業形態で分けると、コンテンツ系事業者はマナーよりも「著作権、肖像権関連」が上位に来ており、権利関連の問題の発生に懸念していることがわかる。



調査②問5

問5 情報の制作加工や発信を行うユーザ層に対して、どのようなICTメディアリテラシーの育成(教育)が必要と思いますか？優先されるものを3つ選んでください。



コンテンツ系事業者とそれ以外で分けると...

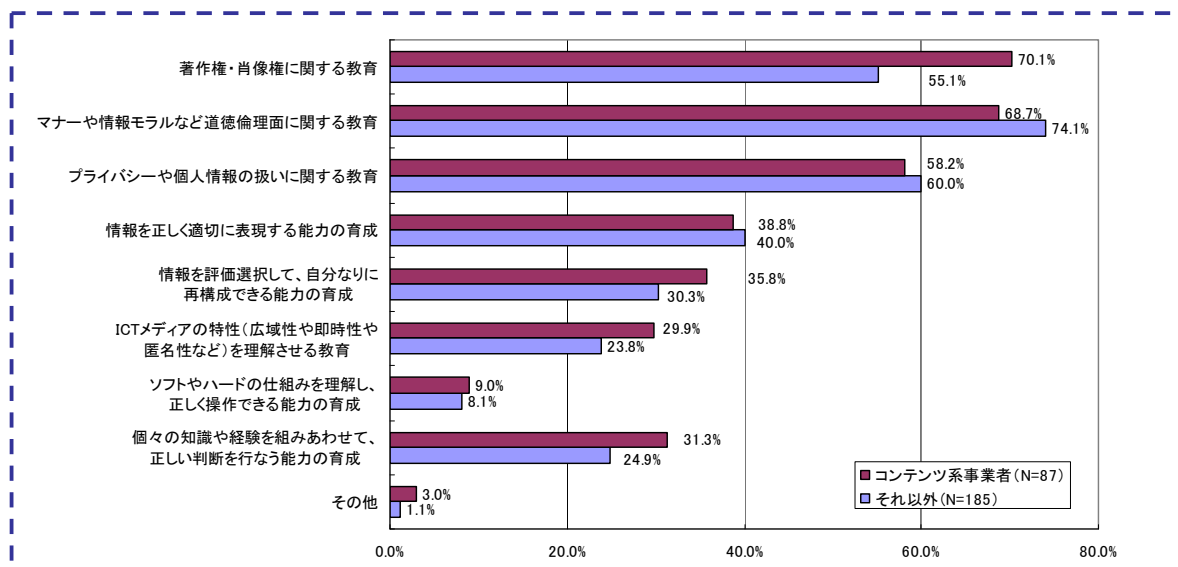


図5-2-5-12: 調査② 問5

調査②問5考察

- ICT メディアリテラシー育成の中で重要な項目は、マナー／モラル、著作権／肖像権、個人情報の取り扱いが上位に来ている。これらは、本教材でも ICT メディアリテラシーの基本として中心的に取り上げているテーマでサービス事業者側の見方とも合致している。
- 回答者の事業形態で分けると、コンテンツ系事業者では、著作権／肖像権に関する教育がトップとなっている。ひとつには不正利用などによるコンテンツ事業者側の権利侵害を防ぎたい意図が見える。また、実際の市場においてもこの問題を実感として感じる人が多いのであろう。

調査②問6

問6 ユーザのICTメディアリテラシーの育成(教育)のために、サービス提供者である産業界はどのようなことを行っていくべきとお考えですか？ (複数回答可)

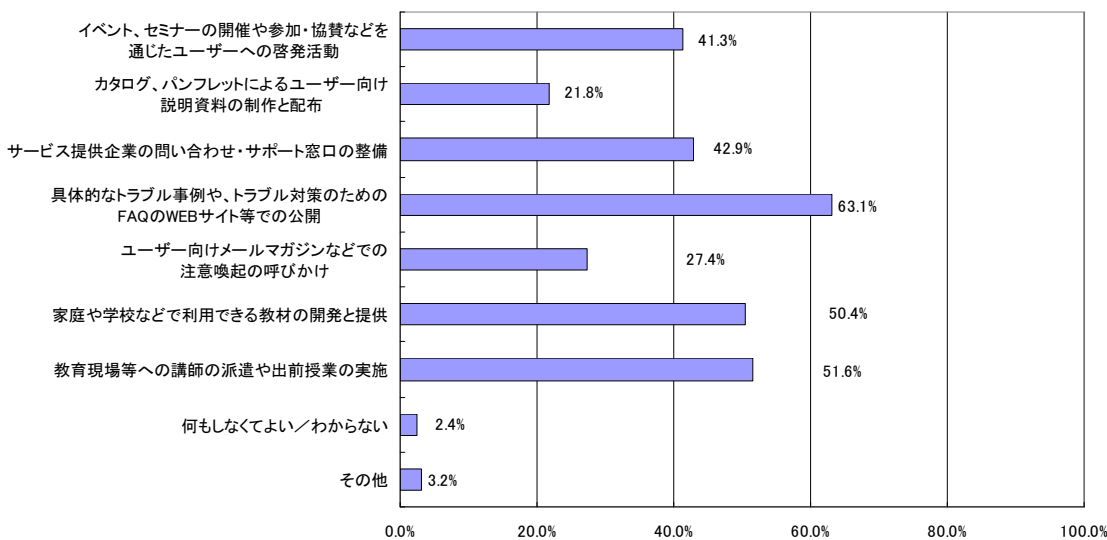


図5-2-5-13: 調査② 問6

調査②問6考察

- 「事例や対策のウェブでの公開」が 63.1%でトップに来ており、次いで「教育現場への講師の派遣」51.6%、「家庭や学校向けの教材開発」50.4%となっている。
- 知識や技術、ノウハウがあるサービス提供者側が、ICT メディアリテラシー育成について、家庭や学校との連携が重要なポイントとして考えていることがわかる。

調査②問7

問7 問6でお聞きした事項のうち、実際にあなたの所属先で行っているものはどれですか？  
(複数回答可)

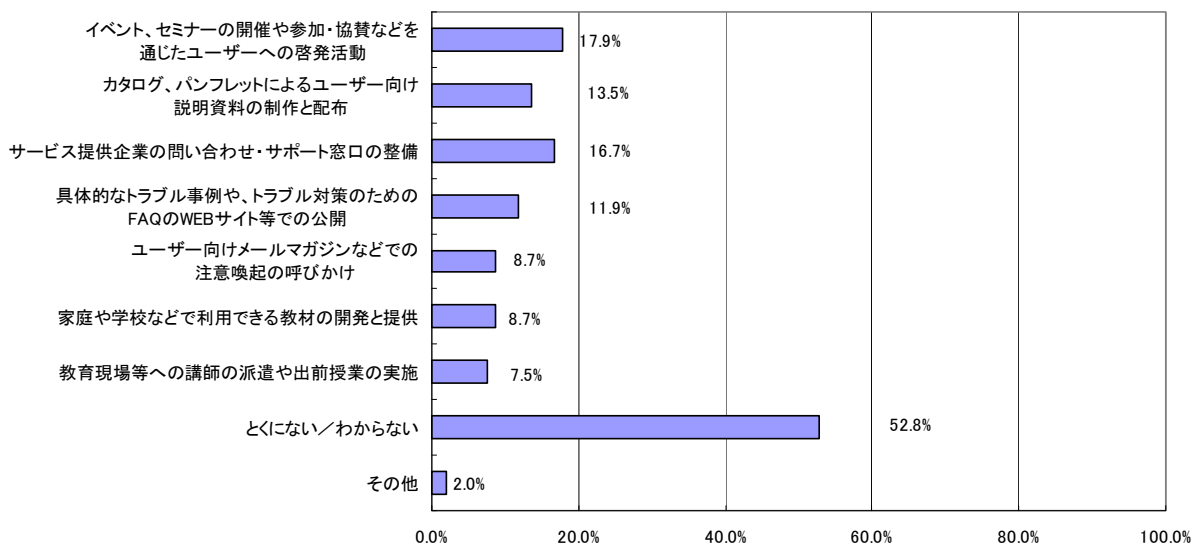


図5-2-5-14: 調査② 問7

調査②問7考察

- 前設問では、「事例や対策の公開」、「講師派遣」、「教材開発」等、学校や家庭との連携が重要と考えているのに反して、現状、自社で実施されていることが、とくにないと回答している人が 52.8%となっている。ICT メディアリテラシー育成は重要だと思っているが、サービス提供者側が、自らこれを実施するには至っていない現実がわかる。
- 事業者側で、現在行われている項目としては、「イベント」、「カタログ・パンフレット」、「サポート窓口など事業の延長線上にあるものは、比較的实施されているが、それでも2割に達するものはない。

調査②問8

問8 ICTメディアリテラシー育成のためのアイデアや提案をお書きください。

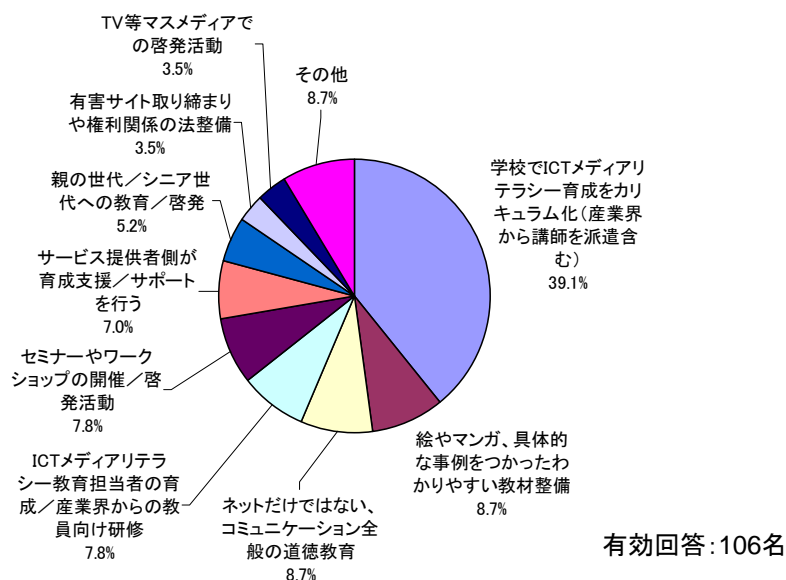


図5-2-5-15: 調査② 問8

調査②問8考察

- 学校でのカリキュラム化を望む声が大きく39.1%となっている。学校での授業に際して、教員側や保護者の知識やノウハウ不足が見られるため、産業界からの講師派遣をあげる人が多かった。
- 講師派遣については、国が費用負担するように制度化していく方がよいなどの意見も見られた。
- また、わかりやすい教材開発、教員や保護者向けに対しても啓発活動を行うなどの意見も多かった。
- 何れも当育成プログラムの開発・普及事業において実施されているもので、ICTメディアリテラシー育成の望ましいあり方として、当事業が目指す方向に合致している。

## 5-2-6. 考察

### 「教員や保護者向けの意識調査」(調査①)の考察

調査①のアンケート結果から、教員や保護者の意識として、主なポイントは以下の通りである。

- 教員、保護者とも子供に対する ICT メディアリテラシー育成は必要と考えている。しかしながら、教員や保護者の知識不足等でリテラシー育成の教育環境が構築されていないと感じている意見が多かった。
- 教員、保護者とも ICT メディアリテラシー育成は、学校と家庭の両方で行うことが重要であると考えており、学校と家庭の連携がポイントであると思われる。
- ICT メディアリテラシー育成の開始時期について、小学校の低学年からの開始を望む人が多かった。(特に保護者)
- 保護者にも、自分の子供が加害者なる危険性に対する懸念があることがわかった。ネットという親からも見えない世界であるがゆえの不安もあると思われる。
- ネットの利用時間制限や有害サイトのフィルタリング等、家庭と学校が連携したネット社会に対する子供向けの利用ルール作りや仕組み(システム)も必要になってくると思われる。

教員、保護者の間でICTメディアリテラシー育成の機運は非常に高いが、教育の仕組みや環境の整備がされていないと感じている人が多かったことから考えると、当育成プログラムが、この状況を改善するための有効なツールとなりうるので、一層の利用促進が望まれる。

当育成プログラムを、より有効に活用していくためには、教える側(教員、保護者)のボトムアップが必要であり、教員や保護者向けの研修会を開催していく等の仕組みも必要になってくると思われる。また、子供がネットに触れる環境についても学校と家庭で連携しながらルール作り等を行っていく必要がある。

また、当育成プログラムは、小学校 5 年生、6 年生をターゲットにして設計されているが、今後、低学年向けのバリエーションについても検討の余地があると思われる。

調査①から、当育成プログラムを取り巻くポイントをまとめると、以下の通りとなる。

#### 育成の体制や環境の整備

- 指導者の創出  
→教員、保護者のボトムアップ  
(研修会、勉強会等の開催)
- 学校と家庭の連携によるICTメディアの利用環境構築  
→教員と保護者の共同作業によるネットや携帯電話の利用ルールの策定等

#### 育成プログラムの展開

- 小学校低学年向けへのバリエーション

ICTメディアリテラシー育成プログラム

図5-2-6-1: 調査①の結果からの考察

### 「ネットサービス提供者側の実態調査」(調査②)の考察

調査②のアンケート結果から、ICT 関連サービス事業者側から見た今後のサービスの方向性、それらのサービスがもたらすリスクに対する対策や現状の実施状況等がみえてきた。ポイントをまとめると以下の通りである。

- 今後普及するサービスはパソコンユーザ向けでは、動画共有や音楽共有等の共有サービスをあげる事業者が多く、携帯電話ユーザ向けではオンライン小説やオンラインゲーム、音楽配信等が多かった。
- ユーザ参加型の共有サービスが普及していくと、「コンテンツ流通の加速」や「コミュニティの活性化」等のメリットがあげられる一方で、「マナー／モラル」、「著作権、肖像権の理解不足」、「個人情報取り扱い不備」などの問題が増大していく。特にコンテンツ系事業者は著作権、肖像権の知識不足やそれらに起因するトラブルの発生を懸念している。
- 今後、ICT サービスが普及拡大することにより想定されるリスクへの対策やリテラシー育成のために、事業者としてできる方策については、「具体的な事例や対策情報のウェブ公開」、「教育現場への講師派遣」、「わかりやすい教材開発」等をあげているが、実態として、これらの対策を現実実施している事業者は少なかった。
- ICT メディアリテラシー育成に資するアイデアとしては、「学校でのカリキュラム化」による教育現場での面での対応を求める声が多い。また、「産業界からの講産業界とのノウハウ共有や連携による支援も必要とされた。

調査②の結果から考察する ICT サービスの普及の変化と、各サービスに対応したリテラシーのポイントをまとめると以下の通りとなる。

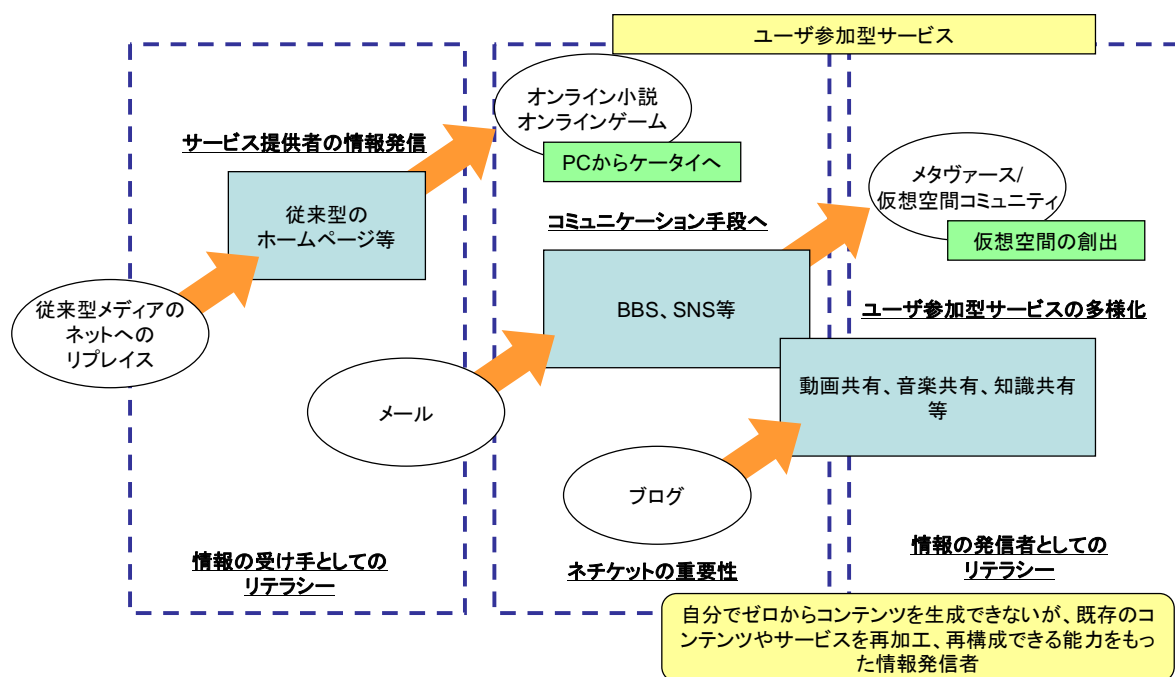


図5-2-6-2: ICT サービスの変化とリテラシーのポイント

- ・マナー、モラル
- ・著作権、肖像権の理解
- ・個人情報の取り扱い

今後の ICT サービスは、動画共有等のサービスがより普及すると見られる。これらの共有サービスは、ユーザ同士のコミュニケーションを目的としているわけではなく、既存のコンテンツやサービスを再加工して匿名的に利用者が情報発信する仕組みとなっている。そのため、今後は情報の発信者としてのリテラシー育成が重要なポイントになってくると思われる。

サービス事業者側があげる「情報の発信者としてのリテラシー」のポイントとしては、「マナー／モラル」、「著作権、肖像権の理解」、「個人情報の取り扱い」であった。現状、これらのポイントは、本教材でも ICT メディアリテラシー育成の基礎として取り上げられている。

従って、今後普及する ICT サービスに対応した新たなリテラシーを追加するということではなく、本育成プログラムで育成を目指している基本的な能力の獲得のために、育成プログラムの更なる利用促進と、利用しやすい環境や仕組みの検討が優先されるべきであろう。

また、ICT メディアリテラシー育成の方法として、サービス事業者側は、「具体的な事例や対策情報のウェブ公開」、「教育現場への講師派遣」、「わかりやすい教材開発」等をあげているが、実態として、これらの対策を実行している事業者は少ない。これは、サービス事業者は、あくまでも事業体であり、ユーザの ICT メディアリテラシー育成自体に投資する必然性を感じていないと予想される。

従って、サービス事業者のアイデアにもあるように、「学校でのカリキュラム化」や「公的な費用負担による講師派遣」など、国や自治体の制度面でのフォローを求める声は多い。

一方、教員、保護者が抱えている不安と同様、サービス事業者側からも、教員、保護者の知識不足が指摘された。従って、指導者側のボトムアップをはかるために ICT 知識をもったサービス事業者（専門家）を講師として学校に派遣したり、教員や保護者への啓発や研修活動を行う等の仕組みも必要になってくると思われる。

こうした、ICT メディアリテラシー育成のための教育体制や環境の整備は、教員、保護者の意識調査（調査①）からも、サービス提供者側の実態調査（調査②）からも、大きなニーズとしてあげられた。

今後、普及が予測される ICT サービスや、それに伴う今後の ICT メディアリテラシー育成に関するニーズから、みえてきたことは、最新技術や最新サービスが今後、普及したとしても、基礎となる ICT メディアリテラシーの基本は変わらないというものである。当育成プログラムで定義した、あるべき健全な ICT メディアリテラシーを、より定着させていくことが、授業者からも指導者（教員・保護者）からも共通して求められている。

このことから、今後の ICT メディアリテラシー育成においても、当育成プログラムを教育現場で広く普及させ、学校の授業の一環として利用してもらうことが、有効かつ確実な方法であると判断する。また、より広く、より有効に使ってもらうためには、教育現場で導入しやすく、手軽に取り組めるかたちにするのが重要であり、そのための改良は、随時加えていくべきであろう。

調査①と調査②を踏まえて、当育成プログラムの普及・発展や今後の ICT メディアリテラシー育成の方向性をまとめると、以下の通りとなる。

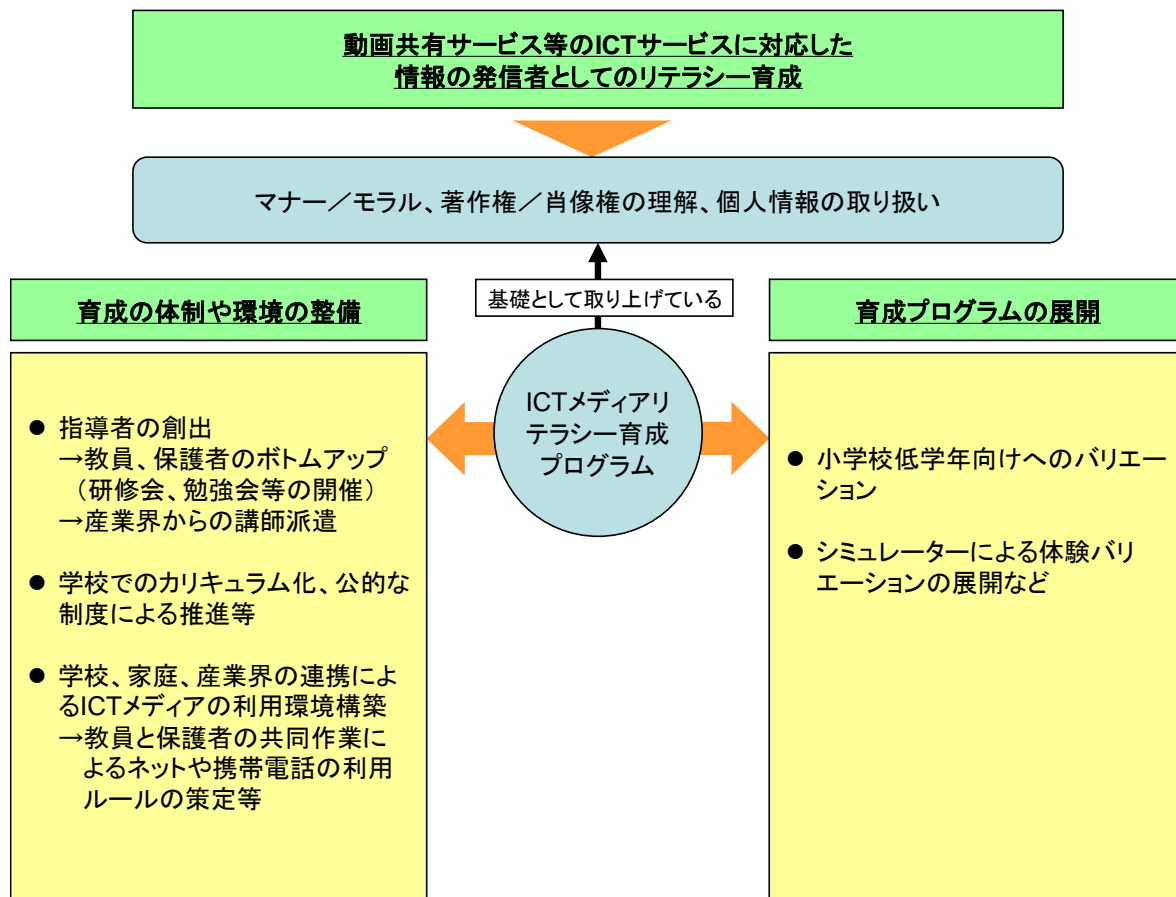


図5-2-6-3: 今後の ICT メディアリテラシー育成における普及と展開のポイント



### 5-3. 育成プログラムの普及支援

#### 5-3-1. 普及方法

本育成プログラムの普及のために、以下の方策を実施した。

- ① 育成プログラム配信のためのサーバを構築、本育成プログラム普及のためのウェブサイト(添付資料 1)を公開し、オンラインで配信できるようにした。
- ② 教育ポータルサイト「学びの場.com」から上記ウェブサイトへリンクするとともに、教育関係の主要メーリングリストへの案内やアンケートを行った。
- ③ ヘルプデスクを設置し、上記ウェブサイトを見た方々からの問合せに対応できるようにした。「ヘルプデスク」とは、専用メールアドレス([info@ict-media.net](mailto:info@ict-media.net))、電話(株式会社内田洋行 教育総合研究所内 ICTメディアリテラシー普及グループ)による本事業に関する問合せ窓口をさす。また、これに加え、イベント等での対面による問合せや導入支援相談にも対応した。
- ④ 普及対象者からの依頼や問合せに応じて、育成プログラム(テキスト教材、CD-R)の配布を行った。
- ⑤ 各種教育イベントや学会で、本育成プログラムを展示・紹介した。
- ⑥ 広報チラシを2種類、平成 19 年 7 月、および平成 20 年 2 月に作成した(添付資料(番号なし 1, 2)参照)。これらのチラシは、ヘルプデスクへの問合せに対応して送付したり、イベントや実証実験の場において配布したりする等の方法で普及に努めた。さらに、後者については、全国の都道府県～市町村レベルの教育委員会、教育センターの教員研修担当者に一斉送付し、教員研修の一環として紹介していただくよう案内した(1,967 箇所)。
- ⑦ 実証実験(5-1. 参照)の場においても、チラシ配布等の普及活動を行った。
- ⑧ 平成 20 年 2 月までの事業成果を踏まえ、より見やすく使いやすくなるよう、ウェブサイトを更新した(平成 20 年 3 月 2 日)(添付資料 2)。

#### 5-3-2. 普及結果

上記の様々な方法によって本育成プログラムの普及に努めた結果、以下のような結果を得た。

##### (1) 育成プログラム配信サーバ構築・公開

育成プログラムをオンライン公開するためのサーバを、平成 19 年 7 月 10 日に公開し、同日総務省よりプレスリリースを行った。

##### (2) 案内先メーリングリスト等

サーバ公開後、下表のメーリングリストに育成プログラムの公開を案内した。案内したメーリングリストの会員総計は、約 77,300 名であった。

表5-3-1-1 案内先メーリングリスト名称と会員数

年月日	案内先メーリングリスト名称	会員概数	備考(主な対象等)
2007.7.10	学びの場. com(サイト公開告知)	46,500	学校教師、教育関係者
2007.7.18	学びの場. com メールニュース	27,000	学校教師、教育関係者
2007.7.17	あいみでの	3,000	学校教師
2007.7.17	東京スクール	500	学校教師
2007.7.17	東海スクールネット	300	学校教師

計 77,300

### (3) サーバへのアクセス数

サーバ公開後、本育成プログラムへのアクセス総数は約 41 万、テキスト教材のダウンロード数は約 5,000 であった。特にセミナー学習用の「ティーチャーズガイド」および「学習テキスト」のダウンロード数が多く、本育成プログラムが、主に学校での授業等のセミナー学習の場でより多く用いられていることが窺われる結果となった。

表5-3-1-2 サーバへのアクセス数実績(平成 20 年 3 月 31 日現在)

名称	アクセス数	ダウンロード数	備考(主な対象等)
①テキスト教材のダウンロード数			2007.7.1～2008.3.31
・ティーチャーズガイド		1,216	
・学習テキスト		3,104	
・家庭学習用ガイドブック		661	
・学習ワークブック		495	
②学びの場.com 内のプロジェクト紹介ページのページビュー数	14,860		2007.7.10～2008.3.31
②インターネット補助教材(入口)へのヒット数	404,477		2007.7.10～2008.3.31 うち、補助教材への訪問者数 11,694

計	419,337	5,476
---	---------	-------

### (4) ヘルプデスク利用実績(問合せ件数)

専用メールアドレス([info@ict-media.net](mailto:info@ict-media.net))への問合せに、電話での問合せ、イベント等での事業担当者への直接の問合せを含めた、育成プログラムに関する問合せ総件数は、310 件に達した(平成 20 年 3 月 31 日現在)。

運営事務局は、問合せ内容に応じて、チラシ、テキスト教材、CD-R の送付を行った。その実績は下表のとおりである。

表5-3-1-3 ヘルプデスクへの問合せ(運営事務局への直接  
問合せ含む)による広報チラシ、テキスト教材、CD-R 配布実績

年月日	名称	場所	チラシ配 布数	テキスト 配付数 (セット)	CD-R 配 付数(セッ ト)
2007.8.8	千葉県柏市教育委員会	千葉県柏市		1	1
2007.8.8	日本福祉大学	愛知県		5	2
2007.8.8	徳島県立新野高校	徳島県		3	1
2007.9.3	柏市土南部小学校	千葉県柏市			1
2007.9.3	目黒区教育委員会	東京都		1	
2007.9.27	藤沢市教育委員会	神奈川県	60	60	
2007.10.1	茅ヶ崎市教育委員会	神奈川県	50	35	
2007.10.5	福島市立森合小学校	福島県		50	
2007.10.5	福島学院大学	福島県		10	
2007.10.9	山梨県教育センター	山梨県	500	60	1
2007.11.5	大阪豊中市新田小学校	大阪豊中市	50	40	
2007.11.6	三浦市教育委員会	神奈川県	20	20	
2007.11.8	天草市e-netキャラバン	熊本県	100	2	
2007.11.8	名古屋市e-netキャラバン	愛知県	300	2	
2007.11.9	中央区教育委員会事務局	東京都		1	
2007.11.9	大田区立萩中小学校	東京都		1	
2007.11.9	大田区立出雲小学校	東京都		1	
2007.11.9	渋谷区立代々木小学校	東京都		1	
2007.11.9	青梅市立新町小学校	東京都		1	
2007.11.9	町田市立町田第五小学校	東京都		1	
2007.11.14	福岡県教育庁教育振興部	福岡県	50	2	1
2007.11.20	品川区立芳水小学校	東京都		10	
2007.11.27	京田辺市教育委員会	京都府	30	30	1
2007.11.27	京都府京都市教育委員会	京都府	10	10	
2007.11.27	滋賀県教育委員会	滋賀県	30	30	
2007.11.26	内田洋行 仙台営業所	東京都	500	50	

2007.12.19	内田洋行 九州支社	福岡県	100	10	
2008.12.20	新潟市教育委員会	新潟県		1	1
2007.12.25	豊中市教育委員会	大阪府	60	60	1
2008.1.7	彦根市教育委員会	滋賀県	50	50	
2008.1.9	滋賀県総合教育センター	滋賀県		1	1
2008.1.22	京都府立桃山高等学校	京都府	10	1	
2008.1.23	上三川町立本郷小学校	栃木県	15	30	
2008.2.12	埼玉県戸田市教育委員会	埼玉県	50	100	1
2008.2.13	さいわい市民活動懇談会	神奈川県		1	1
2008.2.13	私立須磨学園中・高等学校	兵庫県		1	1
2008.3.4	港区教育委員会	東京都	100		
2008.3.5	長崎県教育センター	長崎県		10	1
2008.3.5	奥出雲町教育委員会	島根県		2	1
2008.3.10	川西市教育委員会	兵庫県	40		
2008.3.10	和泉市教育研究所	大阪府		32	
2008.3.11	千葉県総合教育センター	千葉県	10	5	1
2008.3.13	明石市教育委員会	兵庫県		3	

合計	2,135	734	17
----	-------	-----	----

また、問合せをもとに、本育成プログラムについての基本的な情報を与えるための Q&A(下表)を、2008 年 3 月 3 日に更新したウェブサイトに掲載し、今後の普及の一助とした。

表5-3-1-4 ヘルプデスクへの問合せにもとづいて構成した Q&A(ウェブサイトに掲載)

Q1. 「ICT メディアリテラシー」とは、何ですか？
本教材では、ICT メディアリテラシーを、「単なる ICT メディア(パソコン、携帯電話など)の活用・操作能力のみならず、メディアの特性を理解する能力、メディアにおける送り手の意図を読み解く能力、メディアを通じたコミュニケーション能力までを含む概念」と定義しています。
Q2. 何のための教材ですか？
これからの情報社会を生きる子ども達が身につけるべき ICT メディアリテラシーを、十分に身につけるためのものです。
Q3. 主な対象学年は？

小学校 5・6 年生を想定していますが、工夫次第で、小学校 3・4 年生にも利用できます。また ICT シミュレーター等一部の機能については、中学・高校生向けにも応用可能です。

Q4. 教材の構成はどうなっていますか？

「テキスト教材」と「インターネット補助教材」からできています。  
テキスト教材には「ティーチャーズガイド」「学習テキスト」「家庭学習用ガイドブック」「学習ワークブック」の 4 種があり、インターネット補助教材は「ICT シミュレーター」と「解説用コンテンツ」からできています。

Q5. 教材はどのような内容ですか？

5 つの学習テーマ「インターネットで調べよう！」「わくわく！はらはら？インターネット」「学校のステキを伝えよう！」「メールでけんか！どうする？」「ケータイを持って街へ出かけよう！」を通して、ICT メディアリテラシーに関して子ども達が学習すべきことが広くカバーされています。

Q6. 学校の授業で使えますか？

ネット上にある「インターネット補助教材」と、印刷して使用する「テキスト教材」を併用して、授業を行うことができます。先生の指導用マニュアルとして「ティーチャーズガイド」も用意しています。

Q7. 「ティーチャーズガイド」とは、どんな教材ですか？

学校の授業や一般のセミナーで、指導者(学校の教員やセミナー講師)が使用するためのテキスト教材です。45 分で 1 回の授業や、セミナーを行うための指導案などが掲載されています。

Q8. 「学習テキスト」とは、どんな教材ですか？

学校の授業や一般のセミナーで、子どもたちが使用するためのテキスト教材です。

Q9. 「家庭学習用ガイドブック」とは、どんな教材ですか？

家庭での復習や補習で、保護者が子どもと話し合う時に使用するためのテキスト教材です。

Q10. 「学習ワークブック」とは、どんな教材ですか？

家庭での復習や補習で、子どもたちが保護者と話し合う時に使用するためのテキスト教材です。

Q11. 各テキスト教材は、どこで入手できますか？

当サイトから PDF データをダウンロードしてお使いください。(テキスト教材のページへ)

Q12. 「ICT シミュレーター」とは、何ですか？

子どもたちが、指導者の管理の下で、ブログやメール、チャットなどのやりとりを安全かつリアルに疑似体験するための教育用シミュレーターです。「シナリオモード」と「フリーモード」があります。

Q13. 「シナリオモード」と「フリーモード」とは、何ですか？

「シナリオモード」は、テキスト教材「ティーチャーズガイド」に記載されている指導案に従って教材を使用する場合に選択します。「フリーモード」は、ブログやメール、掲示板などの各シミュレーターの機能を単独で操作するときに選択します。

Q14. 「解説用コンテンツ」は、どのように使うのですか？

各学習テーマで取り上げられる事柄を解説するためのデジタルコンテンツで、主にテキストと図で構成されています。授業中に大型画面に映したり、プリントして配布したり、家庭で子どもたちが自習用教材として使うことができます。

Q15. この教材の利用は有料ですか？無料ですか？
当教材は無料でご利用いただけます。当サイト内で定期的に利用者アンケートを行う予定ですので、ご利用いただいた皆様は、アンケートにぜひご協力ください。
Q16. このサイト内の ICT シミュレーターを使ってブログに書きこんだ内容はどうなりますか？
あくまで ICT シミュレーターの機能を知っていただく為の体験版なので、書き込まれたデータは、メンテナンスのために予告なく削除されます。授業等で子どもたちひとりひとりにアカウントを作って、個人個人のブログを制作したり、メールのやり取りを行うなど、本格的にシミュレーターの機能をご利用の場合は、教育委員会(センター)や学校等のサーバに当教材プログラムをインストールしてご利用ください。教材プログラムを収録した媒体は、ご要望いただいた教育機関や NPO 法人等の関連団体に郵送いたします。
Q17. 教材を利用して授業を行いました。結果を学会等で発表しても構いませんか？
はい。結構です。 株式会社内田洋行 教育総合研究所 ICT メディアリテラシー普及グループまでご一報いただくようお願いいたします。
Q18. 教材をこちらのサーバにインストールして使いたいのですが、どうすればいいですか？
各地域でサーバを構築いただける教育委員会(教育センター)や NPO の方には、媒体(CD 等)にて教材プログラムを提供しています。ご希望の場合は株式会社内田洋行 教育総合研究所 ICT メディアリテラシー普及グループまでメールにてご連絡ください。 ※インストールには、教育委員会等、サーバ管理責任者の許可が必要な場合があります。 ※インストール作業はご利用者側にて行っていただきます。
Q19. ブログやメールに写真を添付して登録しようとしたのですが、できませんでした。
ICT シミュレーターは、InternetExplorer のプロキシ設定だけを利用しています。IE 以外のブラウザをご利用の場合は、IE のプロキシ設定をご利用の環境に合わせて正しく設定してください。また、添付する写真や図は、縦・横とも 1280 ドット以下の解像度にしてください。
Q20. ICT シミュレーターでメールを受信中に「Now Loading」表示のまま固まりました。
ICT シミュレーターは、InternetExplorer のプロキシ設定だけを利用しています。IE 以外のブラウザをご利用の場合は、IE のプロキシ設定をご利用の環境に合わせて正しく設定してください。
Q21. 使用に際しての条件や規定等がありますか？
教材の使用契約や使用期限は特にありません。但し当サイトでの教材の公開は平成 21 年 3 月末日までを予定しており、以降については未定です。

#### (5) 普及広報イベント開催・参加

育成プログラム普及・広報のため、各種教育イベントで、展示・広報等を行った。実績は表5-3-1-5のとおりである。27件のイベントに参加し、約7,000部のチラシを配布し、約550セットのテキスト教材を配布した。このうち、平成20年3月22日～23日開催の情報コミュニケーション学会全国大会では、本育成プログラムに関係し

た下記の学会発表を行った。

中尾教子・春名誠・佐藤徹也・浅川大二郎(2008)：総務省「ICT メディアリテラシー教材」を利用した教員研修プログラムの開発。情報コミュニケーション学会第 5 回全国大会論文集, 3-4。

表5-3-1-5 育成プログラム普及・広報のための展示・広報等を行ったイベント一覧

イベント種別	年月日	名称	開催場所	チラシ配布数	テキスト配付数(セット)
研修会	2007.8.3	滋賀県下の小・中・高校の情報教育担当者向け研修	滋賀県	400	20
	2007.8.8	草津市の小・中・高校の情報教育担当者向け研修	滋賀県草津市		
	2007.8.24	北九州市の小・中・高校の情報教育担当者向け研修	福岡県北九州市		
	2007.8.7	静岡県長泉町教育委員会 パソコン研修会	静岡県長泉町	20	20
	2007.8.28	東大阪市学校校長会	大阪府東大阪市	50	50
	2007.9.3	文部科学省有害情報対策モデル事業会議にて配布	文部科学省	12	12
		内田洋行サポート部にて各パソコン講習会にて配布 東日本		1,000	50
		内田洋行サポート部にて各パソコン講習会にて配布 西日本		1,000	50
展示会・講演会	2007.8.1～3	eラーニングワールド	東京ビッグサイト	500	30
	2007.8.22～23	ネット利用の安全と未来フォーラム2007	総務省	1,000	30
	2007.8.23	海外教育情報化セミナー	内田洋行 CANVAS	50	
	2007.8.24	国際シンポジウム ICTを活用した豊かな教育環境と学校の役割(文部科学省主催)	三田共用会議所	81	
	2007.10.7～8	ネットディフォーラム	パシフィコ横浜	200	20
	2007.10.25	e-ネットキャラバン運営協議会	マルチメディア振興センター	20	

	2007.10.27	子どもたちを取り巻く携帯電話・インターネットの現状 関東総合通信局	とちぎ男女共同参画センター	150	
	2007.11.2～6	まなびピア岡山 2007	岡山県総合グラウンド	300	30
	2007.11.18	ケイタイフォーラム in 山梨	山梨県総合教育センター	700	30
	2007.11.21	New Education Expo 2007 in 仙台	フォレスト仙台	200	30
	2007.11.23～24	New Education Expo 2007 in 沖縄	フェストーネ	100	20
	2008.1.13	情報リテラシー教育を考える会 第 2 回 情報教育シンポジウム	せんだいメディアテーク	25	
	2008.1.17～18	ネットワークフォーラムin霞が関 第 21 回全国文化・学習情報提供機関ネットワーク協議会	霞が関ナレッジスクエア	60	
	2008.2.14	e-ネットキャラバン運営協議会	千葉県総合教育センター	30	
	2008.2.27	インターネット上の違法・有害情報への対応に関する検討会(第4回)	合同庁舎 共用会議室	50	50
	2008.3.1	教育フォーラム 2008 21 世紀の授業を考える	東京学芸大学	300	50
学会・研究会	2007.10.26～27	視聴覚教育総合全国大会	オリンピック記念青少年総合センター	200	30
	2007.11.16～17	全日本教育工学研究協議会全国大会	千葉県旭市	500	20
	2008.1.13	NPO法人 とうきょう ED 研究会 冬の研究会2008	千代田区立九段中学校	20	5
	2008.3.22～23	情報コミュニケーション学会全国大会	明治大学	10	

合計	6,978	547
----	-------	-----

普及広報イベント実施時の写真を、添付資料 3(a)に掲載する。

## (6) 実証実験における普及実績

育成プログラムの検証・評価のため実証実験(指導者育成研修、親子学習型セミナー、学校での授業実践)においても、下表のようにチラシ・テキスト教材・CD-R の配布を行い、約 1,000 枚のチラシ、1,000 セットを超えるテキスト教材、および 5 セットの CD-R を配布した。実証実験時の写真を、添付資料 3(b)～(d)に掲載する。



表5-3-1-6 実証実験(指導者育成研修、親子学習型セミナー、  
学校での授業実践)における育成プログラム普及実績

年月日	名称	所在地 (都道府県)	参加者 数	チラシ 配布数	テキスト 配付 数 (セット)	プログ ラム配 付数 (セット)	備考(主な対象 等)
-----	----	---------------	----------	------------	--------------------------	---------------------------	---------------

(1)指導者育成研修

2007.7.24	川口市教育委員会主催指導者研修会	埼玉県	10	10	10		小中学校教諭
2007.10.15	藤沢市メディア研究会	神奈川県	12	30	30		小中学校教諭
2007.10.30	山梨県教育センター	山梨県	10	50	15		教育センター指導主事
2007.11.01	茅ヶ崎市立中島中学校	神奈川県	19		30		中学校教諭
2007.11.07	茅ヶ崎市立梅田小学校	神奈川県	27		30		小学校教諭
2007.11.15	茅ヶ崎市立西浜小学校	神奈川県	24		30		小学校教諭
2007.11.29	藤沢市中学校ネットワーク担当者研修	神奈川県	25	30	25		ネットワーク担当者
2007.12.1	NPO法人 学習開発研究所	滋賀県	12		30	1	小中学校教諭
2007.12.13	富士市小学校教員研修	静岡県	42	50	40		小学校教諭
2007.12.15	滋賀県総合教育センター主催 情報教育指導者研修会	滋賀県	35	100	35		小・中高校教諭、 指導主事
2008.01.07	茅ヶ崎市立松林小学校	神奈川県	21		21		小学校教諭
2008.1.21	茅ヶ崎市 31 校情報担当者研修	神奈川県	31	50	35		小中学校教諭
2008.2.15	藤沢市立小学校情報担当者研修	神奈川県	36	50	36		小学校教諭
2008.3.25	茅ヶ崎市立今宿小学校	神奈川県	20		20		小学校教諭

(2)親子学習型セミナー

2007.8.31	株式会社内田洋行主催親子セミナー	東京都	12	15	12		小学生の親子
-----------	------------------	-----	----	----	----	--	--------

2007.11.20	NPO法人 いはら	静岡県	10	30	15	1	高齢者
2007.12.1	NPO法人 CANVAS	東京都	8	10	10		小学生の親子
2007.12.15	三木市教育センター	兵庫県	8	500	10		小学生の親子

(3) 学校での授業実践

2007.11.15	つくば市立竹園東小学校	茨城県	33		50		小学生
2007.11.30	浦安市立美浜南小学校	千葉県	60		45		小学生
2007.12.11	藤沢市立滝ノ沢中学校	神奈川県	280		50	1	中学3年7クラス
2007.12.12	仙台市立鹿野小学校	宮城県	360		50	1	小学生
2007.12.13	浦安市立富岡小学校	千葉県	77		40		小学生
2007.12.14	浦安市立入船南小学校	千葉県	57		40		小学生
2007.12.14	福岡県立嘉穂総合高等学校	福岡県	45	50	50	1	高校、公開授業
2007.12.17	浦安市立高洲小学校	千葉県	138		40		小学生
2007.12.19	藤沢市立高谷小学校	神奈川県	110		45		小学生
2008.1.10	浦安市立日の出南小学校	千葉県	280		40		小学生
2008.1.16	福島市立森合小学校	福島県	320		60		小学生、保護者が講師
2008.1.17.24	横浜国立大学附属鎌倉小・中学校	神奈川県	40		50		中学生
2008.2.12.13.14	京田辺市立培良中学校	京都府	113		30		小学生
2008.2.19	松戸市立馬橋小学校	千葉県	40		42		中学生

合計	2,315	975	1,066	5
----	-------	-----	-------	---

(7) 広報チラシ、育成プログラム(テキスト教材、CD-R)配布実績

ここまで記述してきたとおり、様々な方法でチラシや育成プログラムの配布を進め、普及に努めた。その総計は下表のとおりである。

表5-3-1-7 広報チラシ、テキスト教材、CD-R 配布数(総計)

普及方法	チラシ配布数	テキスト配付数 (セット)	CD-R 配付数 (セット)	本報告書中参照 個所
直接送付	1,967			5-3-1. ⑥
ヘルプデスク	2,135	734	17	5-3-2. (4)
イベント	6,978	547		5-3-2. (5)
実証実験	975	1,066	5	5-3-2. (6)

合計	12,055	2,347	22	
----	--------	-------	----	--

#### 5-4. 育成プログラムへの検証・評価の反映

育成プログラムについては、実証実験による検証を経て、5-4-1.普及・検証事業実施委員会で検討の結果、以下に述べる改修を行った。具体的な改修内容については、5-4-2.育成プログラムの改良において、(1)インターネット補助教材、(2)テキスト教材に分けて述べる。

##### 5-4-1. 普及・検証事業実施委員会

###### (1) 委員リスト

本事業に際しては、ICTメディアリテラシーに関する有識者から構成される普及・検証事業実施委員会において検証が行われた。委員人選は総務省および本事業受託者(株式会社内田洋行 教育総合研究所)との協議の結果、決定された。

普及・検証事業実施委員会のメンバーは、以下の通りである(敬称略)。なお、所属・職位は、平成 20 年 3 月時点のものである。

**表5-4-1-1 普及・検証事業実施委員会メンバー**

<b>委員長</b>	
清水 康敬	独立行政法人メディア教育開発センター 理事長
<b>副委員長</b>	
山西 潤一	国立大学法人富山大学 理事・副学長
<b>委員(五十音順)</b>	
石戸 奈々子	NPO 法人 CANVAS 副理事長
猪田 順一	浦安市教育委員会 指導主事
榎本 竜二	都立江東商業高等学校 教諭
中川 一史	独立行政法人メディア教育開発センター 教授
西田 光昭	柏市立土南部小学校 教諭
平野 秋一郎	独立行政法人メディア教育開発センター 特定特任教授
吉田 浩	つくば市教育委員会 指導主事

###### (2) 議事次第

普及・検証事業実施委員会は、合計 3 回開催された。議事次第については、以下に示すとおりである。

###### 【第 1 回会議 議事次第】

日時：平成 19 年 8 月 28 日(火) 午後 6 時 30 分～8 時

場所：株式会社内田洋行 新川オフィス 9F AV ルーム

(1)開会挨拶：総務省 情報通信政策局 情報通信利用促進課 課長 松川 憲行

(2) 委員長、副委員長、委員紹介

(3) 総務省より本事業説明

(4) 本事業実施計画説明： 内田洋行 教育総合研究所

(5) 討議

- 普及・広報について
- 検証・評価について
- ICT メディアリテラシーの最新状況に関する調査項目について

(6) 第 2 回委員会の日程について

**【第 2 回会議 議事次第】**

日 時 平成 19 年 12 月 5 日(水) 午後 6 時～8 時

場 所 株式会社内田洋行 潮見オフィス 10F 役員会議室

(1) 開会挨拶： 総務省 情報通信政策局 情報通信利用促進課 課長 松川 憲行

(2) 報告・討議

- 普及・実証実績
- 最新状況に関する調査
- 報告書目次(案)

(3) 第 3 回委員会の日程について

(4) ご挨拶： 株式会社 内田洋行 教育総合研究所 所長 大久保 昇

**【第 3 回会議 議事次第】**

日 時 平成 20 年 3 月 5 日(水) 午後 6 時～8 時

場 所 株式会社内田洋行 潮見オフィス 10F 役員会議室

(1) 開会挨拶： 総務省 情報通信政策局 情報通信利用促進課 課長 松川 憲行

(2) 報告・討議

- 普及・実証実績報告および年度内の予定

- ICT メディアリテラシー育成プログラムの検証・評価について
- ICT メディアリテラシーの最新状況に関する調査について

(3)ご挨拶： 株式会社内田洋行 教育総合研究所 所長 大久保 昇

### (3)各委員会における主要な指摘事項とそれらへの対応

表5-4-1-2に、普及・検証事業実施委員会での主要な指摘事項と、指摘事項への対応をまとめた。個々の対応については、表中に参照された各項に記載されている。

表5-4-1-2 普及・検証事業実施委員会(第1回～第3回)  
における議事次第、承認・指摘事項と、指摘事項への対応

議事次第	承認事項・指摘事項	指摘事項への対応
<b>第1回会議</b>		
普及・広報について	報告について承認。	承認に基づいて報告書をまとめた【本報告書5-3参照】。
検証・評価について	評価方法に関して、知識・スキル・行動態度の視点からまとめなおすこと。	知識・スキル・行動態度の視点から、事前・事後アンケートをまとめ、実証実験の際に用い、評価することとした【本報告書5-1参照】。
ICT メディアリテラシーの最新状況に関する調査項目について	報告について承認。	承認に基づいて報告書をまとめた【本報告書5-2参照】。
<b>第2回会議</b>		
普及・実証実験について	報告について承認。	承認に基づいて報告書をまとめた【本報告書5-3参照】。
最新状況に関する調査について	報告について承認。	承認に基づいて報告書をまとめた【本報告書5-3参照】。
報告書目次(案)について	報告について大枠で承認。 ヘルプデスクについてまとめなおすこと。また、FAQ や用語集を加えてほしい。	承認に基づいて報告書をまとめた。 ヘルプデスクについては、専用メールアドレスへの問合せだけでなく、電話や対面での問合せも含め、カウントしなおした【本報告書5-3-2(4)参照】。FAQ については、本育成プログラムに関する用語解説も

		含めて Q&A としてまとめ、リニューアルしたウェブサイト、および本報告書・表5-3-1-4に掲載した。
<b>第 3 回会議</b>		
普及・実証実績報告および年度内の予定について	報告について大枠で承認。 ウェブサイトへのアクセス数(約 40 万)と、ID・パスワードを用いて ICT シミュレーターを体験した数(約 1 万)の違いが大きい。ID・パスワードの必要の有無を含めて検討すること。	承認に基づいて報告書をまとめた。普及支援の内容については、本報告書5-3に記載。 育成プログラムの改修要件と改修内容に関しては、本報告書5-4-2に記載。 ID とパスワードに関しては、来年度の検討事項とする【本報告書6-1-1参照】。
ICT メディアリテラシー育成プログラムの検証・評価について	報告について大枠で承認。 事前・事後アンケートについて、各設問ごとの比較だけではなく、全テーマ・設問を総括した比較を行い、報告すること。	承認に基づいて報告書をまとめた【本報告書5-1参照】。アンケートの全体像については、特に本報告書の5-1-2に記述した。
ICT メディアリテラシーの最新状況に関する調査について	サンプルデータが不足し、調査結果としての信頼性が薄いため、追加調査を行うこと。	「学びの場.com」によりウェブアンケートを実施して 200 以上のデータを収集し、結果を分析した。 【本報告書5-3参照】

## 5-4-2. 育成プログラムの改良

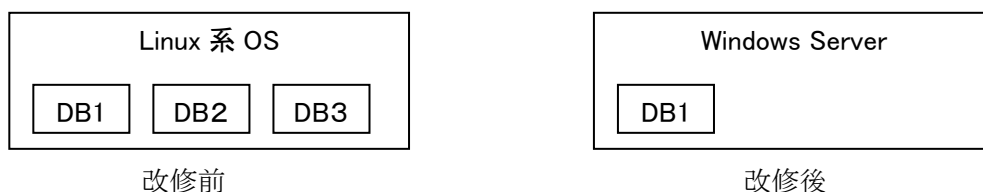
### (1) インターネット補助教材

本年度のインターネット補助教材改修は、以下の諸点から実施された。

- ・ インターネット補助教材を実際に実証事業に使用された指導者の方々からの意見や要望を中心として、教材の操作性の向上やミスオペレーションを防ぐといった改修を行った。
- ・ インターネット補助教材を設置するサーバ環境を幅広く対応するために、汎用性を持たせるような改修を行った。
- ・ 改修前のシステムの動作環境は、OS がLinuxで、かつ、複数のデータベースが必要であった。そのため、

たとえば ISP に本インターネット補助教材を設置しようとする場合、利用できる業者が限定されてしまうといった制限が多かった。

- 改修後のシステムは、OSが WindowsServer となり、データベースも単一となった。そのため、小規模な ISP への設置や学校等で用意する自前サーバでの設置・運用が可能になった(ただし、一部機能が利用できない)。



- また、実証事業で要望が多かったユーザインタフェースの改善については、以下について対応した。
  - ファイル名に使用できる文字種の拡張
  - ユーザーID に使用できる文字種の拡張
  - パスワードに使用できる文字種の拡張
  - 名前のに使用できる文字種の拡張
  - 操作上で注意が必要な部分のメッセージ表示
- また機能面では、当初想定していなかったが要望の多い機能の追加と同時に、実装しているが実際には利用されていない機能の見直しも行った。
  - 入力項目の見直し
  - 入力方法の見直し
  - 削除機能の追加

具体的な改修要件・改修時期・および改修内容については、添付資料 4 にまとめた。

## (2)テキスト教材

テキスト教材については、「ティーチャーズガイド」「学習テキスト」について改修を行うこととした。改修内容は下表の通りである。

表5-4-2-1 テキスト教材の改修要件および改修内容

学習テーマ	改修要件	改修内容
<b>■ティーチャーズガイド</b>		
全体	ログイン方法のマニュアル化	ログイン方法等を解説した「ICT シミュレーターの始め方」のページを作成した。



学習テーマ 1 「インターネットで調べよう！」	検索シミュレーターの操作手順のマニュアル化	巻末に「ICT シミュレーター 操作の仕方」を編集・追加し、学習テーマ毎の ICT シミュレーターについての操作手順のマニュアルを掲載した。
学習テーマ 2 「わくわく！ハラハラ？インターネット」	迷惑メールシミュレーター操作手順のマニュアル化	・「検索シミュレーターの使い方」 (学習テーマ 1)
学習テーマ 3 「学校のステキを伝えよう！」	ブログの設定手順のマニュアル化 (ブログタイトルやデザインなど)	・「迷惑メールシミュレーターの使い方」 (学習テーマ 2)
	ブログに写真を貼る手順のマニュアル化 (1 枚の写真の容量についても書いておく)	・「ブログシミュレーターの使い方(1)～(4)」 (学習テーマ 3)
学習テーマ 5 「ケータイを持って街へ出かけよう！」	シミュレーターの最初の方の操作手順 (特に平仮名とカタカナのみログイン可のあたり)	・「けんか・仲直りシミュレーターの始め方」 (学習テーマ 4) ・「お使いシミュレーターの始め方」 (学習テーマ 5)
学習テーマ 4 「メールでけんか！どうする？」	シミュレーターでそれぞれの選択肢を選んだら、次にどう進むかというシナリオを一見してわかるようにする。	本文中に「けんか・仲直りシミュレーターのストーリー一覧」を追加し、本シミュレーターの全ストーリーを全て一覧で見られるようにした。
<b>■学習テキスト</b>		
全体	ログイン方法のマニュアル化。	ログイン方法等を解説した「ICT シミュレーターの始め方」のページを作成した。
学習テーマ 3 「学校のステキを伝えよう！」	ブログの設定手順のマニュアル化 (ブログタイトルやデザインなど)	「ブログタイトル、ブログデザイン、投稿者名の設定・変更のしかた」のページを追加した。
	ブログに写真を貼る手順のマニュアル化 (1 枚の写真の容量についても書いておく)	写真の容量についての記載も含んだ「画像のつけ方」のページを追加した。

このように、改修要件の多くは、ICT シミュレーターの操作手順に関するものであり、ICT シミュレーターを問題なく使えるようにするためには、このようなマニュアルがテキスト教材に記載されていることが必須であることがわかった。また、学習テーマ 4 では、ストーリーによってはけんか別れに終わるものもあるためか、あらかじめ各ストーリーの概略を把握してから児童・生徒の指導を行いたいと考えている指導者の意図が理解できた。

## 6. 今後の展望

平成 19 年度「ICTメディアリテラシー育成プログラムの普及・検証に関する調査研究」の事業推進過程および調査研究結果から、今後のICTメディアリテラシー育成のために必要と思われる仕組みや施策について、検討したほうが良いと思われることを述べる。

### 6-1. 育成プログラムについて

本年度の調査研究の結果を反映し、平成 18 年度に開発されたICTメディアリテラシー育成プログラムの改良を行った(詳細は前項で述べた通り)。

本項では、本年度は改良対象にならなかったが、今後の普及のさらなる拡大や学習効果の改善に資すると思われる事項について例示し、次年度以降のプログラムの改良や、対象とする ICT メディアリテラシーサービスの拡張にともなう、教材プログラム(学習コース)の追加開発の可能性について述べる。

#### 6-1-1. ウェブ上での利用を視野に入れたプログラムの改良

本年度の普及、利用促進策として当育成プログラムをウェブサーバ上に公開し、誰もが、何処からでも教材を試用できるようにした。この結果、インターネットを通じて当プログラムを体験、試用したのち、実際の教育現場へ導入するケースが増え、多くの教育現場が実証実験に参加していただいた。

但し、当育成プログラムは、教育委員会や学校など利用者側のサーバにインストールして、イントラネットの中で授業などでの教育利用を行う想定で作られており、学校側のサーバやネットワーク環境あるいは、指導者側の ICT スキルによっては、導入までにハードルが高い場合があることが確認された。

そこで、育成プログラムの ICT シミュレーターのなかでも、学習者の個別 ID による認証を行わなくても、利用が可能な部分(メールシミュレーターやブログシミュレーターを使わないシナリオモード)に関しては、利用者側でのインストールやネットワーク設定、ID 登録をせずに、直接ウェブ上で利用が可能なように、ID、パスワードの入力をスキップできるように改良を施すことで、少なくとも一部の学習テーマにおいては、もっと加速度的に利用が広がる可能性がある。

本年度に公開した当育成プログラムのウェブページのトップページビュー数が、40 万件近くに上りながら、実際にログインしたあとのページビュー数が1万件程度になっていることをみても、ログイン画面によって、多くのウェブページ来訪者が実際の教材を体験する機会を逸していると考えられる。

当育成プログラム全体を、テキスト教材を用いて授業等に活用するなら、教育現場側でのサーバ構築やインストールは必須ではあるが、まずは利用環境や導入の手間に左右されずに、手軽に利用していただくことに優先順位をおき、そのうえで本格的な導入に発展していただくという 2 段階の利用導入方式も視野に入れた改良も今後、検討する必要がある。

#### 6-1-2. これからのICTサービスへの対応

今後の ICT サービスやメディアリテラシーについて、ICT サービス事業者に対する調査を行った結果、ひとつ

の可能性として、ユーザ参加型サービスの普及や利用拡大、それに伴う利用者の低年齢化が予測された。こうした流れの中で、ICTメディアの利用者は情報の受け手(コンテンツの消費者)としてだけでなく、情報の作り手、送り手にも簡単になることができるようになる。但し、これに伴って新たな概念の ICT メディアリテラシーがすぐに必要というわけではなく、基本的なルールや身に付けるべき態度は、当 ICT メディアリテラシー育成プログラムですでに扱っているテーマに包含されている。また、新たなサービスに対する新たな脅威や、それを回避する具体的な技術に関しては、むしろサービス事業者側が、積極的に用意するよう仕向ける動きも求められているようだ。

具体的には、以下のような事例に対して、ICT メディアのメリットやリスクを理解できるような情報コンテンツがあると良い。

- ・ オリジナルの小説やアニメーションの発表の場としてのネットの有益性と留意点(権利意識)
- ・ 詐欺、不正請求、訴訟問題などの事例(新聞、ニュース記事)
- ・ コンテンツの消費と課金の仕組みの理解(ネットショッピングも同様)
- ・ ネットコミュニティとの付き合い方(個人情報の開示に関するメリットとリスク)
- ・ ユーザーの低年齢化への対応(同じテーマでも表現が異なるケースなど)

但し、当育成プログラムの開発を行った平成 18 年度以降、当事業以外にも ICT メディアリテラシー育成に資するサービスや教材の開発が徐々に進んでおり、これらで扱うテーマや教育内容にも目を向けながら、二重投資にならないよう留意する必要がある。

(参考例)ICT メディアリテラシー育成に資すると思われるサービス、団体等

- ・ インターネット博物館(<http://internetmuseum.org/>) : ネット関連トラブルの事例紹介や相談受付
- ・ まぐまぐメールマガジン「メディアリテラシー21」 : メディアリテラシー関連ニュース、各種情報の配信
- ・ 岩手県立総合教育センター: 携帯サイト「スタモバ」、携帯電話指導用ブラウザ等の開発と公開

## 6-2. 普及方策について

今後の、ICTメディアリテラシー育成の場としては、さまざまなパターンが想定されるが、今後さらにサービスのバリエーションや対象となる利用者が拡大し、普及のスピードが加速されることが予測される。そうすると、当事業でおこなってきたような、プログラムの開発・実証・普及の方策だけでは、カバーで来る利用者の範囲や育成のスピードに限界が見えてくる可能性がある。

そこで、今後の ICT メディアリテラシー育成において、多彩になるサービス、広がる利用者、早まる普及スピードに対応するための方策を確立していく必要がある。

### 6-2-1. 学校教育における位置付けの明確化

広範囲の利用者に対して、効率的に面的な育成を行う際に、学校教育の場はもっとも重要な育成の場となりうる。

本年度も普及・検証の中心となった学校での授業や課外活動における児童・生徒への教育は、教育のプロで

ある教員が、特定の指針(今回に当てはめると当育成プログラム)に沿って行えるという点で、学校全体、教育委員会全体で広範囲に一定の水準の育成メニューを実施することができ、とりわけ子どもを中心とした若年層のリテラシー育成には効果的が高いと思われる。

よって、当育成プログラムを今後も、より多くの学校、地域で採用して教育を行っていただくこと、そのための支援を行うことが第一義となろう。また、当育成プログラムの家庭教育版の普及も、学校を核とした展開がのぞましい。本年度も開催した親子学習型セミナーの参加者層を見ると、すでに参加申込みをした時点で、メディアリテラシー問題に対する意識の高い人たちばかりであり、当然のことながらその子どもも、基礎的な理解は家庭教育の中で、既に身につけていた。残念ながら、本当に基礎の育成が必要な子どもたちに対して、家庭教育任せにしておけないのが実情である。このような子どもたちの二極化を止めるためにも、学校とくに義務教育における対応は必要である。家庭教育への展開については、例えば、学校で子どもが学習したあとに、家庭での復習や親子でのルール決めを促すアクションを学校から各家庭に依頼するなどの方法で、保護者層に広げていくことが着実な基礎の育成に当たって効果を発揮すると思われる。

しかしながら、学校教育における ICT メディアリテラシー教育は、ニーズの高さに反して、実際に主体的に取り組むことができるかという点に関しては、地域や学校ごとの温度差がある。学習指導要領や教科書を中心とした、既存のカリキュラムと ICT メディアリテラシー育成との共存やすみわけのあり方次第で、教育現場での対応に差が出てくるのが懸念される。これは、ICT サービス事業へのアンケートの際にも、指摘された事項で、サービス提供者側としても、子どもたちが本格的なサービス利用者になるまえに、リテラシーの基礎は、全国の学校で、教えておいて欲しいとの要望もある。

今後の学校をはじめとする教育現場での育成活動促進のためには、学習指導要領に準じる形で、具体的にメディアリテラシーとして身に付けるべき知識や能力を示し、それにそった教科書やガイドブックの類いを整備し、カリキュラムに落とし込むかたちで少なくとも基本部分に関しては一律的に教えていくことも必要である。

#### 6-2-2. ICTメディアリテラシー育成に類する事業等との連携強化

一方で、当事業以外にも、産官学さまざまな立場で、ICT メディアリテラシー育成に類する活動やプログラム開発が行われており、今後は、それぞれが連携、補完しあいながら、利用者から見てワンストップで求めるサービスが見えるようにしていくことも効果があると思われる。

また、複数の事業が、それぞれのもつ利用者や協力者等を共有することで、相乗効果と工数削減効果が見込まれる。これらの動きを促進させるためには、コアとなる事業体を選定し、組織や管轄の枠を超えた活動ができるように権限委譲をしたうえで、集中投資することもひとつの方法であろう。

#### 6-2-3. 企業、産業界の支援

ICT メディアの普及によって利益を得る事業体には、ICT メディアリテラシー育成の義務が生じると考える。このことは、ICT サービス事業者へのアンケート調査から事業者自身が認識していると推察できる。

ただし、実際に ICT メディアリテラシー育成に対し、積極的に向きあっている事業者が、少ないことも事実である。意識はありながらも実施に至らない理由は、いくつか考えられるが、やはり事業者自身のメリットにつながるか否かがポイントであるように思われる。

例えば、当該サービス事業者に対しては、ICT メディアリテラシーに資する活動基金に対する出資を義務化するか、積極的な活動には税制優遇があるなどの制度面の対応も効果が期待できる。

また、先述した学校教育現場での ICT メディアリテラシー育成に対する温度差の問題は、家庭でのインターネットや携帯電話のサービス利用状況に個人差があることも一因である。とくに携帯電話サービスに関しては、学校側はあずかり知らないとして、リテラシー育成にも距離を置くケースがあるものと思われる。

そこで、携帯電話サービスに関しては、とくにサービス事業者側のきめ細かい対応が必須と思われ、親任せ、学校任せではない事業者責任におけるリテラシー育成を求めたい。例を挙げれば、規定年齢以下の利用者に対しては、端末からのフィルタリング設定だけでなく、ネット関連機能の起動の際に必ず、所定のシミュレーション教材カリキュラムを修了することを条件にするなどのシステム的な制限があっても良いだろう。また、今後、携帯端末からのサービス利用がもっと加速すると見られているオンラインゲーム等においては、行政指導を含む規制や監視の強化、違反事業者への罰則の強化等も検討の余地がある。

なお、これらの企業、産業界の活動もそれぞれがバラバラに行うのではなく、上記6-2-2. にあげた産官学の連携中核組織等による相互補完のもとに実施することで、さらに効果が期待できるものと思われる。

平成 19 年度総務省事業

「ICT メディアリテラシー育成プログラムの  
普及・検証に関する調査研究」  
報告書

添付資料

【添付資料1】 育成プログラム・ウェブサイト(旧版トップページ)

平成19年度総務省事業  
ICTメディアリテラシー育成プログラムの普及・検証に関する調査研究

# 伸ばそうICTメディアリテラシー

つながる! わかる! 伝える! これがネットだ

## インターネット補助教材

ICTシミュレーター/解説用コンテンツ

体験するには  
こちらをクリックしてください

仮ID: ict

仮パスワード: media

\* 体験版のため、入力された情報等は  
削除することがあります。

## テキスト教材

PDFファイルをダウンロードできます

ティーチャーズ ガイド	先生の指導用マニュアル
学習テキスト	授業で見学・生徒が使用する ことを目的に制作したテキ スト
家庭学習用 ガイドブック	家庭で親子で学習するた めの保護者向けガイドブック
学習ワーク ブック	児童・生徒が自宅でも学習 するためのワークブック

本教材を利用するためには教材システムをサー  
バにインストールしていただく必要があります。  
(インストールには、教育委員会等、サーバ管理  
部署の許可が必要な場合があります。)

各地域でサーバを構築いただける教育委員会  
(教育センター)やNPOの方には、DVDまたは  
CD-Rにて、本システムを提供します。  
下記までお問合せください。

[info@ict-media.net](mailto:info@ict-media.net)

本育成プログラムに関するチラシ(A4サイズ2ペ  
ージ)をダウンロードすることができます。

[チラシはこちら](#)



## お問い合わせ

株式会社内田洋行 教育総合研究所  
東京都中央区新川2-4-7

TEL 03-3555-5999

MAIL [info@ict-media.net](mailto:info@ict-media.net)

\*本事業では、「ICTメディアリテラシー」を「単なるICTメディアの活用・操作能力のみならず、メディアの特性を理解する能力、メディアにおける送り手の意図を読み解く能力、メディアを通じたコミュニケーション能力までを含む概念」と定義しています。

【添付資料 2】 育成プログラム・ウェブサイト(新版トップページ)

## ネットを安全に利用するための基礎を学ぼう!!

総務省 ICTメディアリテラシー教材  
**伸ばそう ICTメディアリテラシー**  
つながる! わかる! 伝える! これがネットだ

# 子どもたちに ネット・ケータイ どうやって教えますか?

**お知らせ**  
サイトデザインをリニューアルしました。

概要 教材 Q & A

「伸ばそう ICTメディアリテラシー」は、子どもたちが安全に安心してインターネットや携帯電話を使用できるよう、ICTメディアリテラシーを育成するプログラムです。育成プログラムには、下記の5つの学習テーマが設定されています。  
育成プログラムは、これらを学習するために、冊子タイプの「テキスト教材」とネット上で使用する「インターネット補助教材」の2つから構成されます。\*当育成プログラムは平成18年度総務省事業により開発されました。

### 1 インターネットで調べよう!

インターネットで効率的に情報を収集する方法や正しい情報を見極める方法、分かりやすい発表の仕方について学びます。

### 2 わくわく!ハラハラ? インターネット

インターネットの特性や便利なウェブサービス、迷惑メールへの対応など、インターネットを利用する上で気をつけなければならないことを学びます。

### 3 学校のステキを伝えよう!

デジカメでの撮影やブログを使っての情報発信、コミュニケーションを体験し、情報を発信、受信する際のルールやマナーを学びます。


### 4 メールでけんか! どうする?

メールによるけんかのやりとりを疑似体験することで、メールの仕組みや特性、気持ちよく使うためのルールやマナーを学びます。

### 5 ケータイを持って街へ出かけよう!

ケータイを持って街におつかいに出かけるというシチュエーションを疑似体験することで、携帯電話の機能や便利な使い方、ルールやマナーを学びます。

### ICTメディアリテラシーとは?



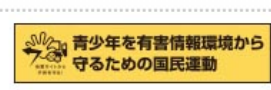
### 教材の利用手順

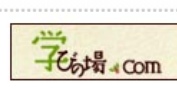
教材の利用方法はこちら

**Step.1** テキスト教材を閲覧 (必要に応じてダウンロード)

**Step.2** インターネット補助教材を体験

**Step.3** 使い方がわかったら授業で利用

 青少年を有害情報環境から守るための国民運動 「青少年を有害情報環境から守るための国民運動」の一環として実施しています

 学校の授業をよりよくする教育ネットワーク

[この教材について](#) [サイト利用規約](#) [リンク集](#) [お問い合わせ](#)

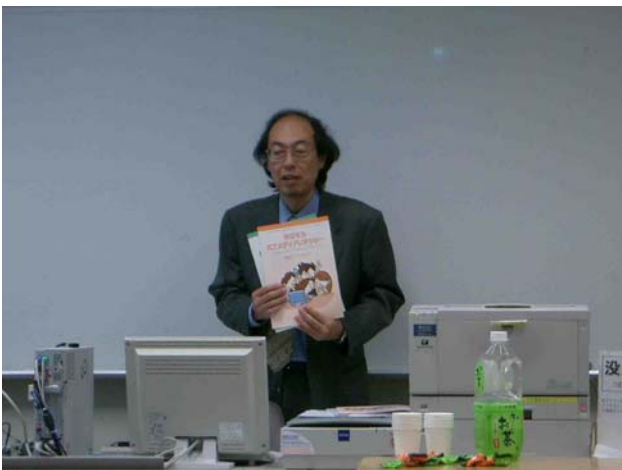


【添付資料 3】 育成プログラムの普及支援事業写真

(a) 普及広報イベント



(b) 指導者育成研修



(c) 親子学習型セミナー



(d) 学校での授業実践



【添付資料 4】 インターネット補助教材の改修要件・改修時期・および改修内容

改修要件	改修時期	改修内容
Windows サーバで動作するように対応してほしい。	平成 19 年 11 月	<p>Windows サーバに対応した。</p> <p>置換する際に“/”を使用しないつくりに変更</p> <p>create/create.php</p> <p>94 行目 \$dir=getcwd();</p> <p>96 行目 \$pass = str_replace('create','item',\$dir);</p>
日本語名の画像をアップロードできるようにしたい。	平成 19 年 11 月	<p>日本語名の.jpg ファイルをアップロードできるようにした</p> <p>アップロードしたファイルのファイル名を“年月日時分秒_ユーザー隠し ID”に設定</p> <p>Item/org/php/upload.php</p> <p>71 行目 \$ufn = \$date."_".\$_GET['hiddenid'].".jpg";</p> <p>Item/org/php/imageupload.php</p> <p>52 行目 \$ufn = \$date."_".\$_GET['hiddenid'].".jpg";</p>
ユーザーを登録する際、1つ間違ると、全部入力しなおさなくてはならないのを改善してほしい。	平成 20 年 1 月	<p>全部入力し直さなくて良いように対応した。</p> <p>Javascript で正しく入力しないとフォームを送信できなくした。</p> <p>Item/org/edit/entry2.php</p> <p>11 行目に追加</p>

```
<script type="text/javascript">
<!--
function submitCheck(){
//記入漏れ
    flgcount = 0;
    flgcount2 = 0;
    flgcount3 = 0;
    dcheck = new Array();
    for(i=0;i<document.form1.totalnum.value;i++)
    {
        if(document.form1.eval("user"+i+"_name_f")
.value=="") //
document.form1.eval("user"+i+"_id_f").value=="") //
document.form1.eval("user"+i+"_pass_f").value==""){
            flgcount++;
        }
        //入力は半角英数字でお願いし
ます。
        str =
document.form1.eval("user"+i+"_id_f").value;
        err = 0;
        for (j=0;j<str.length;j++){
            code =
str.charCodeAt(j);
            if ((48<=code && code
<=57) || (65<= code && code <=90) || (97 <= code &&
code <= 122)){
                }else{
                    err++;
                }
            }
            if (err!=0){//入力は半角英数字で
お願いします。
                flgcount2++;
            }
        }
    }
}
```

```
        str =
document.form1.eval("user"+i+"_pass_f").value;
        err = 0;
        for (j=0;j<str.length;j++){
                code =
str.charCodeAt(j);
                if ((48<=code && code
<=57) || (65<= code && code <=90) || (97 <= code &&
code <= 122)){
                        }else{
                                err++;
                        }
                }
        if (err!=0){//入力は半角英数字で
        お願いします。
                flgcount2++;
        }

        dcheck.push(document.form1.eval("user"+i
+"_id_f").value+document.form1.eval("user"+i+"_pass_
f").value);

        }
        h=new Object();
        for(x=0;x<dcheck.length;x++){
                if(!h[dcheck[x]]){
                        h[dcheck[x]]=1;
                } else {
                        flgcount3++;
                        h[dcheck[x]]+=1;
                }
        }
        if(flgcount>0){

        document.getElementById('errortext').inner
```

		<pre> HTML = '※記入漏れがあります。';         scrollTo(0,0);         return false;     }else{         if(flagcount3&gt;0){              document.getElementById('errortext').inner HTML = '※ID・PASS が重複しているものがあります。 ';                 scrollTo(0,0);                 return false;             }else{                 if(flagcount2&gt;0){                      document.getElementById('errortext').inner HTML = '※ID・PASS は半角英数字のみ入力できま す。';                         scrollTo(0,0);                         return false;                     }else{                         return true; // 送信を実行                     }                 }             }         }     } } //--&gt; &lt;/script&gt; </pre> <p>41 行目変更</p> <p>変更前</p> <pre> &lt;form id="form1" name="form1" method="post" action="entry3.php"&gt; </pre> <p>変更後</p> <pre> &lt;form id="form1" name="form1" method="post" action="entry3.php"           onSubmit="return </pre>
--	--	---

```
submitCheck()">
```

60～64 行目

変更前

```
<div id="btn">
<input      name="totalnum"      type="hidden"
id="totalnum"      value="<?php      echo
$_POST['totalnum']; ?>" />
<input name="submit" type="submit" id="submit"
onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage
= 'url(..../simulatoredit/img/btn_post_over.gif);"
onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage =
'url(..../simulatoredit/img/btn_post.gif);" value="
送信" />
<input name="reset" type="reset" id="reset"
onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage
= 'url(..../simulatoredit/img/btn_reset_over.gif);"
onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage =
'url(..../simulatoredit/img/btn_reset.gif);" value="
リセット" />
</div>
```

変更後

```
<div id="btn">
<div id="errortext"></div>
<div id="btnbox1" class="pkg">
<input      name="totalnum"      type="hidden"
id="totalnum"      value="<?php      echo
$_POST['totalnum']; ?>" />
<input name="submit" type="submit" id="submit"
onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage
= 'url(..../simulatoredit/img/btn_post_over.gif);"
onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage =
'url(..../simulatoredit/img/btn_post.gif);" value="
送信" />
<input name="reset" type="reset" id="reset"
```



```
onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage  
= 'url(../../simulatoredit/img/btn_reset_over.gif);"  
onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage =  
'url(../../simulatoredit/img/btn_reset.gif);" value="  
リセット" />  
</div>  
</div>
```

Item/org/edit/ revision2.php

42 行目に追加

```
<script type="text/javascript">  
<!--  
function submitCheck()  
//記入漏れ  
    flgcount2 = 0;  
    //入力 は 半角英数字 でお 願 い し ま す 。  
    str = document.sendtotal.id_f.value;  
    err = 0;  
    for (j=0;j<str.length;j++){  
        code = str.charCodeAt(j);  
        if ((48<=code && code <=57) ||  
(65<= code && code <=90) || (97 <= code && code <=  
122)){  
            }else{  
                err++;  
            }  
        }  
    }  
    if (err!=0){//入力 は 半角英数字 でお 願 い し  
ま す 。  
        flgcount2++;  
    }  
    //入力 は 半角英数字 でお 願 い し ま す 。  
    str = document.sendtotal.pass_f.value;
```

```
err = 0;
for (j=0;j<str.length;j++){
    code = str.charCodeAt(j);
    if ((48<=code && code <=57) ||
(65<= code && code <=90) || (97 <= code && code <=
122)){
        }else{
            err++;
        }
    }
    if (err!=0){//入力 は半角英数字でお願いし
ます。
        flgcount2++;
    }

    if(document.sendtotal.name_f.value==" " ||
document.sendtotal.id_f.value==" " ||
document.sendtotal.pass_f.value==""){

        document.getElementById('errortext').inner
HTML = '※記入漏れがあります。';
        scrollTo(0,0);
        return false;
    }else{
        if(flgcount2>0){

            document.getElementById('errortext').inner
HTML = '※ID・PASS は半角英数字のみ入力できま
す。';

            scrollTo(0,0);
            return false;
        }else{
            return true; // 送信を
実行
        }
    }
}
```

	<pre>} //--&gt; &lt;/script&gt;  77 行目変更 変更前 &lt;form action=%revision3.php% method=%post% name=%sendtotal% id=%sendtotal%&gt; 変更後 &lt;form action=%revision3.php% method=%post% name=%sendtotal% id=%sendtotal% onSubmit=%return submitCheck()%&gt;  91~95 行目 変更前 &lt;div id=%btn%&gt; &lt;input name=%revisionid% type=%hidden% id=%revisionid% value=%\$_POST['radio'].% /&gt; &lt;input name=%submit% type=%submit% id=%submit% onmouseover=%javascript:this.style.backgroundImage = 'url(../simulatoredit/img/btn_post_over.gif);% onmouseout=%javascript:this.style.backgroundImage = 'url(../simulatoredit/img/btn_post.gif);% value=%送信% /&gt; &lt;input name=%reset% type=%reset% id=%reset% onmouseover=%javascript:this.style.backgroundImage = 'url(../simulatoredit/img/btn_reset_over.gif);% onmouseout=%javascript:this.style.backgroundImage = 'url(../simulatoredit/img/btn_reset.gif);% value=%リセット% /&gt; &lt;/div&gt;  変更後 &lt;div id=%btn%&gt;</pre>
--	---

		<pre> &lt;div id="errortext"&gt;&lt;/div&gt; &lt;div id="btnbox1" class="pkg"&gt; &lt;input name="revisionid" type="hidden" id="revisionid" value="" \$.POST['radio']. "\$" /&gt; &lt;input name="submit" type="submit" id="submit" onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage = 'url(.././././simulatoredit/img/btn_post_over.gif)';" onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage = 'url(.././././simulatoredit/img/btn_post.gif)';" value="送信" /&gt; &lt;input name="reset" type="reset" id="reset" onmouseover="javascript:this.style.backgroundImage = 'url(.././././simulatoredit/img/btn_reset_over.gif)';" onmouseout="javascript:this.style.backgroundImage = 'url(.././././simulatoredit/img/btn_reset.gif)';" value="リセット" /&gt; &lt;/div&gt; &lt;/div&gt; </pre>
<p>学習テーマ5:名前をアルファベットでも入力できるようにしてほしい。</p>	<p>平成 19 年 12 月</p>	<p>名前をアルファベットでも入力できるようにした。</p> <p>Item/org/swf/ scenario_town.swf 使用可能な文字にアルファベット・数字を追加</p> <p>ルートのフレーム 2 レイヤー6 のタイムライン 変更前 checklist = new Array("あ","い","う","え","お","か","き","く","け","こ","さ","し","す","せ","そ","た","ち","つ","て","と","な","に","ぬ","ね","の","は","ひ","ふ","へ","ほ","ま","み","む","め","も","や","ゆ","よ","ら","り","る","れ","ろ","わ","を","ん","あ","い","う","え","お","や","ゆ","よ","わ","が","ぎ","ぐ","げ","ご","だ","ぢ","づ","で","ど","ば","び","ぶ","べ","ぼ","ぱ","ひ","ふ","ぺ","ぽ","ざ","じ","ず","ぜ","ぞ","っ")</p>

,"ア","イ","ウ","エ","オ","カ  
,"キ","ク","ケ","コ","サ","シ","ス","セ","ソ","タ  
,"チ","ツ","テ","ト","ナ","ニ","ヌ","ネ","ノ","ハ  
,"ヒ","フ","ヘ","ホ","マ","ミ","ム","メ","モ","ヤ  
,"ユ","ヨ","ラ","リ","ル","レ","ロ","ワ","ヲ","ン  
,"ア","イ","ウ","エ","オ","ヤ","ユ","ヨ","ワ","ガ","  
ギ","グ","ゲ","ゴ","ダ","ヂ","ヅ","デ","ド","バ","  
ビ","ブ","ベ","ボ","パ","ピ","プ","ペ","ポ","ザ","  
ジ","ズ","ゼ","ゾ","ヅ","ヴ","ゐ","ゑ");

変更後

checklist = new Array("あ","い","う","え","お","か  
,"き","く","け","こ","さ","し","す","せ","そ","た  
,"ち","つ","て","と","な","に","ぬ","ね","の","は  
,"ひ","ふ","へ","ほ","ま","み","む","め","も","  
や","ゆ","よ","ら","り","る","れ","ろ","わ","を","  
ん","あ","い","う","え","お","や","ゆ","よ","わ","が  
,"ぎ","ぐ","げ","ご","だ","ぢ","づ","で","ど","ば  
,"び","ぶ","べ","ぼ","ぱ","ぴ","ぷ","ぺ","ぽ","  
ざ","じ","ず","ぜ","ぞ","っ")

,"ア","イ","ウ","エ","オ","カ  
,"キ","ク","ケ","コ","サ","シ","ス","セ","ソ","タ  
,"チ","ツ","テ","ト","ナ","ニ","ヌ","ネ","ノ","ハ  
,"ヒ","フ","ヘ","ホ","マ","ミ","ム","メ","モ","ヤ  
,"ユ","ヨ","ラ","リ","ル","レ","ロ","ワ","ヲ","ン  
,"ア","イ","ウ","エ","オ","ヤ","ユ","ヨ","ワ","ガ","  
ギ","グ","ゲ","ゴ","ダ","ヂ","ヅ","デ","ド","バ","  
ビ","ブ","ベ","ボ","パ","ピ","プ","ペ","ポ","ザ","  
ジ","ズ","ゼ","ゾ","ヅ","ヴ","ゐ","ゑ"

,"A","B","C","D","E","F","G",  
,"H","I","J","K","L","M","N","O","P","Q","R","S  
,"T","U","V","W","X","Y","Z", "a","b","c","d",  
e","f","g","h","i","j","k","l","m","n","o","p","q",

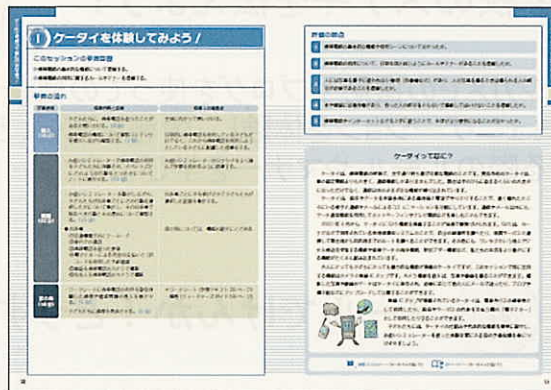
		<pre>r","s","t","u","v","w","x","y","z","1","2","3","4", "5","6","7","8","9","0");</pre>
<p>学習テーマ3: ブログの新規記事の作成画面で、「画像」をアップする欄の下に、「登録できるサイズは、◎KB 以下です」等の注意書きがほしい。</p>	<p>平成 19 年 12 月</p>	<p>容量の上限について、下記のような注意書きを追加した。「アップできるサイズは※2MB 以下です。」</p> <pre>Item/org/swf/blogedit.swf Item/org/swf/bbs.swf Item/org/swf/mail.swf Item/org/swf/mobilemail.swf Item/org/swf/scenario_blogedit.swf</pre> <p>Swf に注意書きを追加</p>

<p>ユーザーID とパスワードは「半角英小文字と半角数字」に対応してほしい</p>	<p>平成 19 年 12 月</p>	<p>ID とパスワードを「半角英小文字と半角数字」に対応した。</p> <p>DB 内のテーブル“アカウント名_user”の userid の照合順序を”utf8_unicode_ci”を”utf8_bin”に変更</p> <p>create/create.php 62 行目 変更前</p> <pre> \$query = "CREATE TABLE `".\$_POST['dbname']."_user` (`id` INT UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY, `userid` varchar(30) NOT NULL, `username` text NOT NULL, `hiddenid` varchar(6) NOT NULL, `pass` text NOT NULL, `key` varchar(10) NOT NULL)"; </pre> <p>変更後</p> <pre> \$query = "CREATE TABLE `".\$_POST['dbname']."_user` (`id` INT UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY, `userid` varchar(30) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_bin NOT NULL, `username` text NOT NULL, `hiddenid` varchar(6) NOT NULL, `pass` text NOT NULL, `key` varchar(10) NOT NULL)"; </pre>
--	---------------------	--



## 伸ばそう ICTメディアリテラシー

— つながる！わかる！伝える！これがネットだ —



ティーチャーズガイドで  
学習の流れや目標を確認

子どもたちは、学習テキスト  
を見ながら、ケータイ、プロ  
グ等をシミュレーターで体験  
モラルを含めたICTメディア  
リテラシーを身につけられます



ネット、ケータイ、  
どうやって教えますか？

無料で公開中！詳細は... <http://www.manabinoba.com/>

お問い合わせ 株式会社内田洋行 教育総合研究所 TEL 03-3555-5999 MAIL info@ict-media.net



# 伸ばそう ICTメディアリテラシー

— つながる！わかる！伝える！これがネットだ —

## 5つの 学習テーマ



### インターネットで調べよう！ ①

インターネットで効率的に情報を収集する方法や正しい情報を見極める方法、分かりやすい発表の仕方について学びます。

### ② わくわく！ハラハラ？インターネット

インターネットの特性や便利なウェブサービス、迷惑メールへの対応など、インターネットを利用する上で気をつけなければいけないことを学びます。



### ③ 学校のステキを伝えよう！

デジカメでの撮影やブログを使っての情報発信、コミュニケーションを体験し、情報を発信、受信する際のルールやマナーを学びます。

### ④ メールでけんか！どうする？

メールによるけんかのやりとりを疑似体験することで、メールの仕組みや特性、気持ちよく使うためのルールやマナーを学びます。



### ⑤ ケータイを持って街へ出かけよう！

ケータイを持って街におつかいに出かけるというシチュエーションを疑似体験することで、携帯電話の機能や便利な使い方、ルールやマナーを学びます。

小学校  
5・6年の  
先生方へ

# 子どもたちに ネット・ケータイ どうやって教えますか？

ネットを安全に利用するための基礎を学ぼう!!

総務省 ICTメディアリテラシー教材

伸ばそう ICTメディアリテラシー

つながる！わかる！伝える！これがネットだ

指導  
マニュアル付



ネットから**無料**で**教材**を利用できます!!

<http://www.ict-media.net/>

# 伸ばそう ICTメディアリテラシー

## この教材の概要

「伸ばそうICTメディアリテラシー」は、平成18年度総務省事業によって開発された教材です。子どもたちが安全に安心してインターネットや携帯電話を使用できるよう、ICTメディアリテラシー\*を育成するプログラムです。

育成プログラムには、右の5つの学習テーマが設定されています。

育成プログラムは、これらを学習するために、冊子タイプの「テキスト教材」とネット上で使用する「インターネット補助教材」の2つから構成されます。

### ▶ 1. インターネットで調べよう!

インターネットで効率的に情報を収集する方法や正しい情報を見極める方法、分かりやすい発表の仕方について学びます。

### ▶ 2. わくわく! ハラハラ? インターネット

インターネットの特性や便利なウェブサービス、迷惑メールへの対応など、インターネットを利用する上で気をつけなければいけないことを学びます。

### ▶ 3. 学校のステキを伝えよう!

デジカメでの撮影やブログを使っての情報発信、コミュニケーションを体験し、情報を発信、受信する際のルールやマナーを学びます。

### ▶ 4. メールでけんか! どうする?

メールによるけんかのやりとりを疑似体験することで、メールの仕組みや特性、気持ちよく使うためのルールやマナーを学びます。

### ▶ 5. ケータイを持って街へ出かけよう!

ケータイを持って街におつかいに出かけるというシチュエーションを疑似体験することで、携帯電話の機能や便利な使い方、ルールやマナーを学びます。

\*本事業では、「ICTメディアリテラシー」を「単なるICTメディアの活用・操作能力のみならず、メディアの特性を理解する能力、メディアにおける送り手の意図を読み解く能力、メディアを通じたコミュニケーション能力までを含む概念」と定義しています。

## テキスト教材

小学校の授業や一般の子ども向けイベントで利用するために「ティーチャーズガイド(指導者用)」「学習テキスト(児童用)」があります。

また、子どもが、自宅等で家族と一緒に学習内容を振り返るために「家庭学習用ガイドブック(保護者用)」「学習ワークブック(児童用)」もあります。



### 学校用

使用場面: 学校の授業等

#### ● ティーチャーズガイド

使用者: 教員 講師

#### ● 学習テキスト

使用者: 児童



### 家庭用

使用場面: 家庭での振り返り等

#### ● 家庭学習用ガイドブック

使用者: 保護者

#### ● 学習ワークブック

使用者: 児童



## インターネット補助教材

パソコンで稼働するネット対応型教材で、教材サイト\*上に公開されています。

<http://www.ict-media.net/>

教材は、「ICTシミュレーター」と「解説コンテンツ」で構成されており、それぞれの利用マニュアルも用意されています。

※利用者ID、パスワードを必要とする教材があります。

※詳しくは、教材サイトのQ&A等を参照ください。

### ICTシミュレーター

各学習テーマ毎に、シナリオに沿って学習を進めていく「シナリオモード」と、用意されたシナリオを使わずに、指導を自由に行える「フリーモード」があります。どちらのモードについても、子どもたちは指導者の管理の下で、ブログやメール、チャットなどのやりとりを安全かつリアルに体験することができます。



### 解説コンテンツ

各学習テーマの中で取り上げられている内容を解説するためのデジタルコンテンツです。学習内容毎に解説テキストとイラストで構成されています。基本的には、各学習テーマのシナリオに沿ってコンテンツを提示できるようになっていますが、単独の教育素材としても利用できるようになっています。



## 教材の利用手順

教材サイトにアクセス!!  
<http://www.ict-media.net/>

テキスト教材を閲覧  
(必要に応じてダウンロード)

インターネット  
補助教材を体験

使い方がわかったら  
授業で利用

平成 19 年度総務省事業

# 「ICT メディアリテラシー育成プログラムの普及・検証に関する調査研究」報告書

---

2008 年(平成 20 年)3 月 31 日

株式会社内田洋行 教育総合研究所

〒104-8282 東京都中央区新川 2-4-7

---