

研究主題

児童・生徒の心の発達とメディア環境等との関連に関する研究

目次

研究の概要	48
I 研究の背景とねらい	49
II 調査研究	
1 児童・生徒対象の調査結果から	50
2 教員の調査結果から	56
3 5つの提言	58
III 本研究を指導に生かすための具体的な方策	
1 メディアの特性と児童・生徒に身に付けさせたい能力・態度の観点	59
2 心の発達への影響を踏まえた指導	
(1) 道徳性等との関連	60
(2) 指導事例	62
3 「メディアSOSガイドブック」	
(1) 目的	63
(2) 活用の仕方	63
(3) 活用の流れ	63
(4) 内容の紹介	64
IV まとめ	67
V 資料 調査について	
1 調査研究の目的	68
2 調査研究の内容及び方法	68
3 調査項目・調査結果一覧	69

＜研究の成果と活用＞

- 東京都の児童・生徒のメディア利用状況及び心の発達にかかわる意識に関する実態把握
○都内小学校4年生、6年生、中学校2年生、高等学校2年生計約2,000人を対象に同一の項目で行った調査により、児童・生徒のインターネットや携帯電話等のメディア利用の状況及び心の発達にかかわる意識の実態が分かった。
○上記調査の中で、メディアとの接触時間と道徳性や自尊感情等にかかわる意識との間にいくつかの項目で関係が認められたことから、メディアが児童・生徒の心の発達に影響を及ぼしている可能性があることが分かった。
- Webサイト「メディアSOSガイドブック」の開発
○各学校が、東京都の実態を踏まえて、自校の実態を調査し、その結果を基に自校の情報モラル等の指導計画を立案したり、保護者会等を通じて保護者・地域への啓発を行ったりするための一連の手順が分かる。

児童・生徒の心の発達とメディア環境等との関連に関する研究【研究の概要】

研究のねらい

- 東京都内の児童・生徒のメディア利用実態の把握
- メディアが児童・生徒の心の発達に及ぼす影響の把握
- 調査結果から実態を各学校、家庭、地域に周知すること
- 各学校が自校の実態を把握し、情報モラル教育を推進するための資料提供



研究の背景

近年のニューメディア（コンピュータや携帯電話）等の急速な普及に伴い、児童・生徒を取り巻くメディア環境等は急激に変化し、メールやチャットに起因する事件・事故が起きている。児童・生徒はこれらニューメディアの利便性を知り、使いこなす能力に長けている反面、適切な情報選択ができない等の問題や長時間接することでの心身等への弊害が指摘されている。一方、大人世代の多くが幼・少年期には体験しなかったメディアであるため、児童・生徒の実態を十分に把握できず適切に対応できていない。

東京都の実態調査

- 1 児童・生徒のインターネットや携帯電話等のメディア活用状況及び道徳性や自尊感情にかかわる意識について、都内小学校4年生、6年生、中学校2年生、高等学校2年生計約2,000名に同一項目で調査を行い、東京都の実態を探った。（掲載 p.50 p.68）
- 2 教員のメディア活用状況及び情報モラル教育の指導実践の状況等について、都内小学校、中学校、高等学校の教員約600名に調査を行った。（p.56 p.68）

児童・生徒の7つの実態

- 1 子どもの成長に影響を及ぼすメディア機器の変化（p.50）
- 2 テレビゲームに強く影響を受ける小学生（p.51）
- 3 パソコンでのインターネット使用に強く影響を受ける中学生（p.52）
- 4 携帯電話所有の低年齢化（p.53）
- 5 高校生の友人関係に影響を与える携帯電話（p.54）
- 6 インターネット仲間づくりをする高校生（p.54）
- 7 ルールがないとエスカレートするメディア利用（p.55）

～教員の現状～

- 1 校種によって受け止め方の違うインターネットのメリット、デメリット（p.56）
- 2 ニューメディアとの接触時間の多い教員は授業実践にも積極的（p.56）
- 3 年間指導計画あってこそ授業実践（p.57）

5つの提言

- 1 まずは実態把握から
- 2 情報の連携から行動の連携へ
- 3 学校では情報モラル教育、家庭ではルールづくり
- 4 コミュニケーションの基本はFace to Face
- 5 大人も学ぼう、マナーと技術

研究の成果

- ニューメディアの特性（p.59）

双方向性・匿名性・情報の即時公開性・刺激の強さ・密着性
垣根の低さ・感情の出しやすさと出しにくさ・道具性



- 身に付けさせたい能力・態度の観点（p.59）

- ①うそや不確かさに気付き、正しい情報を選ぶ。
- ②正しい情報を、相手のことを考えて伝える。
- ③他の人や自分の情報をむやみに知らせない。
- ④他の人が作ったものを使うときのルールを守る。
- ⑤メディアの特性を知って使う。
- ⑥基本的な生活習慣を身に付け、節度ある生活を送る。
- ⑦自分を大切に、よい友人関係、人間関係を築く。

- メディア別発達段階における心への影響を踏まえた指導（p.60）

- Webサイト「メディアSOSガイドブック」

実態把握資料

各学校で自校の実態を把握するための調査・集計用紙（p.64）

プレゼンテーション

研修会用・保護者会/地域の会議等用（p.66）

こんな子どもがいたら（p.65）

印刷用リーフレット

都メディア実態調査（p.66）

指導資料リンク集（p.65）

各学校における情報モラル教育

◇調べる

Webサイト掲載の「実態把握資料」を活用して、自校の児童・生徒のメディア利用に関する実態を調べ把握する。また、東京都全体の状況との比較も行う。

◇取り組む

「こんな子どもがいたら」「指導資料リンク集」から実態に合った対応策を見付け、指導計画を作成し、授業実践をする。保護者と連携し「5つの提言」を実践し、トラブルを未然に防ぐとともに、「こんな子どもがいたら」から課題を抱えた児童・生徒に対し協力して対応する。

◇伝える

Webサイト掲載の「プレゼンテーション資料」を活用して、保護者会や地域の健全育成推進等の会議で、児童・生徒の実態を周知するとともに、家庭でのメディア利用に関する意識を啓発する。

I 研究の背景とねらい

1 研究の背景

近年のコンピュータや携帯電話の急速な普及に伴い、児童・生徒を取り巻くメディア環境等は急激に変化し、メールやチャット等に起因する事件・事故が起きている。警察庁発表の資料では、メールやチャット、インターネット上の電子掲示板に起因する事件は1,582件、被害者は1,289人であり、そのうち、84%にあたる1,085人が18歳未満の児童・生徒であると報告されている。（「平成16年中のいわゆる出会い系サイトに関係した事件の検挙状況について」）

インターネットや携帯電話等の新しいメディア（以下「ニューメディア」と言う。）に幼い頃から身近に触れている児童・生徒は、それらによる情報収集の利便性を十分に知っており、その能力に長けている。反面、あまりにも多くの情報が氾濫する中で、正しい情報を見極めたり、適切に情報を選択したりすることが難しい状況におかれている。また、長時間情報機器に接することによる身体への影響に加えて、人間関係の希薄化や仮想と現実との混同等、メディア環境等の変化が児童・生徒の心の発達や心の健康に及ぼす様々な問題が指摘されている。

東京都教育委員会は「児童・生徒が情報を適切に活用する能力を育成する」ことを、平成17年度の主要施策（8）に掲げ、情報リテラシーの向上とともに、情報モラルの育成など児童・生徒の心の教育の充実を図っている。また、東京都は、平成17年10月1日に「東京都青少年の健全な育成に関する条例」の一部改正を行い、「インターネット利用に係る事業者の責務」及び「保護者及び青少年の育成にかかわる者の責務」を明らかにし、フィルタリングの普及等インターネットを適正に利用できる環境の整備を図っている。さらに、教員・保護者に向けて、東京都生活文化局において「インターネットガイドブック」を作成・配布し、有害情報への対応への措置を講じている。

しかし、インターネットや携帯電話は、大人世代の多くが幼・少年期には体験しなかったメディアであるため、急増する児童・生徒の利用の実態とそれにかかわる心身の影響を、学校や家庭、地域が十分にはとらえきれず、適切に対応できていない現状がある。

2 研究のねらい

これらの現状を踏まえ、

○児童・生徒のメディア利用の実態、特にニューメディア利用の実態を十分に把握すること

○メディア利用が及ぼす心身、特に心の発達に関しての影響がどのようなものかを把握することを、本研究の第一のねらいとした。その上で、学校や家庭、地域にこれらの実態及びその影響を知らせるとともに、適切に対応するための資料を提供することを第二のねらいとした。

以下、Ⅱ章では、調査結果及び考察を、Ⅲ章では、自校の児童・生徒の健全育成に資するための具体的な方策を提案する。

表1 本研究における用語のとらえ

メディア環境等	児童・生徒を取り巻き、心の発達や生活に影響を与えるもの。本研究ではマスメディア、ニューメディアに加えテレビゲームまでを総称したメディア及び学校、家庭、地域、友達等を指す。
メディアリテラシー	メディアの特性や利用方法を理解し、情報発信や情報の取捨選択等にメディアを使いこなす能力。
情報モラル	情報社会の負の部分も理解し、適正な活動を行うための基になる考え方と態度。
心の発達	メディアによって影響を受けられる規範意識や社会性及びその育ちを道徳性の側面からとらえたもの。

Ⅱ 調査研究

本研究では、児童・生徒のメディア利用状況及び道徳性や自尊感情等にかかわる意識を中心に、都内小学校4年生・6年生、中学校2年生、高等学校2年生計約2,000人を対象に調査を行った。メディアとの接触時間についての質問と、道徳性や自尊感情等の意識についての質問を行い、両質問の回答をクロス集計したところ、両者の間に一定の関係が認められるなど、メディアが児童・生徒の心の発達に影響を与えている可能性があることが分かった。

そこで、本章では、様々なメディアと児童・生徒のかかわりについて「7つの実態」を明らかにするとともに、すべての児童・生徒が情報化社会の中で適切にメディアを活用できるようにするための「5つの提言」を行う。

※ 調査の詳細は68ページ以降を参照。

※ 掲載のグラフは基本的に各設問の回答者の中での割合を示す。また、小数第2位を四捨五入したものをを用いている。このため、構成比の計が100%にならないものがある。

※ 調査の中の各メディア機器の使用時間は、平日の1日当たりの時間である。

※ 文中の「関係がある」という表現は、推測統計(検定)を行った結果、関係がない確率が5%以下であったものを指す。

【7つの実態】

- (1) 子どもの成長に影響を及ぼすメディア機器の変化
- (2) テレビゲームに強く影響を受ける小学生
- (3) パソコン※でのインターネット使用に強く影響を受ける中学生 ※パソコンはパーソナル・コンピュータの略
- (4) 携帯電話所有の低年齢化
- (5) 高校生の友人関係に影響を与える携帯電話
- (6) インターネットで仲間づくりをする高校生
- (7) ルールがないとエスカレートするメディア利用



【5つの提言】

- ① まずは実態把握から
- ② 情報の連携から行動の連携へ
- ③ 学校では情報モラル教育、家庭ではルールづくり
- ④ コミュニケーションの基本はFace to Face
- ⑤ 大人も学ぼう、マナーと技術



1 児童・生徒対象の調査結果から

(1) 子どもの成長に影響を及ぼすメディア機器の変化

児童・生徒のメディア接触時間の長さや「我慢ができない」「自分が好きではない」などの道徳性や自尊感情に関する質問項目の間に関係が見られた。関係のある項目の多さから判断すると、小学生の「テレビゲーム」から中学生の「パソコンでのインターネット」、そして高校生の「携帯電話」へと、児童・生徒の成長とともにメディア機器の影響も変わっていくことが分かった。

表2は、児童・生徒のメディア接触時間の長さや一定の関係が認められた道徳性や自尊感情等にかかわる意識を、メディア機器別にまとめたものである。

テレビゲームについては、小学校4年生・6年生では「長時間テレビゲームをする児童」と「我慢すべきことを我慢できない」との関係が見られるなど各11項目、中学校2年生については3項目、高等学校2年生についても5項目との関係が見られた。

インターネットや携帯電話についても同様に見ていくと、インターネットでは中学校2年生で「長時間インターネットをする生徒」と「自分が好きでない」との関係が見られるなど7項目、携帯電話では高等学校2年生で「長時間携帯電話を使用する生徒」と「借りたものを決められた日までにきちんと返さない」など6項目との関係が見られた。

関係のある項目の多さから判断する限り、特に小学生では「テレビゲーム」、中学生では「パソコンでのインターネット」、高校生では「携帯電話」の使用時間と道徳性や自尊感情等にかか

わる意識等との関係が深い（表2の中の太線枠で囲んだ部分）ことが分かった。このように、児童・生徒の発達段階によって、最も影響のあるメディアが変化していくことが分かる。

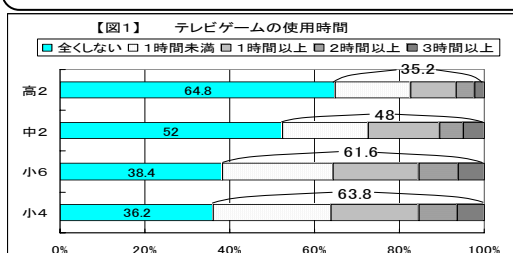
以上のことから、現在接することが多いメディアはもちろんのこと、今まで接してきたメディアからの影響についても十分考慮し、指導を行う必要がある。

表2 児童・生徒のメディア機器接触時間と関係のあった調査項目

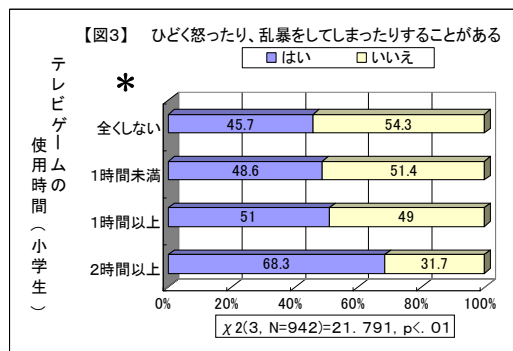
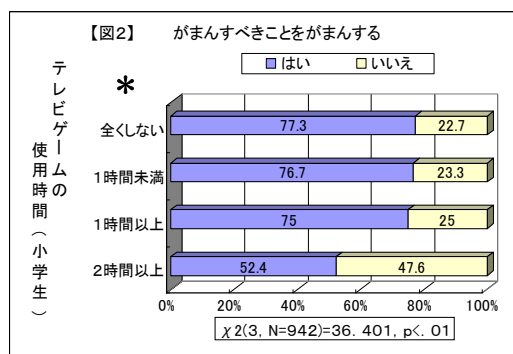
	小学校4年生	小学校6年生	中学校2年生	高等学校2年生
テレビ	・少しのことでイライラする ・決まりを守らない ・進んで掃除をしない	・少しのことでイライラする ・乱暴をする ・メールで本当の気持ちを話せる友達がいる	・決まりを守らない ・自分が好きでない ・大勢の前で言いたいことがうまく言えない ・進んで掃除をしない	・大勢の前で言いたいことがうまく言えない ・生きていてよかったと感じる
テレビゲーム	・少しのことでイライラする ・我慢をしない ・決まりを守らない ・乱暴をする ・相手の立場に立って考えない ・親切にしない ・正しい意見も人によっては素直に受け入れない ・順番を守らない ・進んで掃除をしない ・小さな虫や鳥の命を大切だと思わない ・友達が悲しい思いをしてもつらくならない	・我慢をしない ・決まりを守らない ・乱暴をする ・大勢の前で言いたいことがうまく言えない ・本当の気持ちを話せる友達がいらない ・親切にしない ・お世話になってもありがたいと感じない ・順番を守らない ・責任をもって仕事をしない ・人が傷付いても自分の体が痛むように感じない ・友達が悲しい思いをしてもつらくならない	・友達に頼りにされていない ・あいさつをしない ・生きていてよかったと感じない	・メールで本当の気持ちを話せる友達がいらない ・友達に頼りにされていない ・進んで掃除をしない ・自分の体を大切にしていない ・友達が悲しい思いをしてもつらくならない
パソコンでのインターネット	・少しのことでイライラする ・我慢をしない ・決まりを守らない ・相手の立場に立って考えない ・親切にしない ・進んで掃除をしない	・決まりを守らない ・乱暴をする ・メールで本当の気持ちを話せる友達がいる ・借りたものを返さない ・進んで掃除をする	・自分が好きでない ・メールで本当の気持ちを話せる友達がいる ・あいさつをしない ・小さな虫や鳥の命を大切だと思わない ・自分の体を大切にしない ・生きていてよかったと感じない ・テレビのいじめ役は本当に悪い人だと思う	・少しのことでイライラする
携帯電話		・メールで本当の気持ちを話せる友達がいる	・決まりを守らない	・自分にはよいところがある ・メールで本当の気持ちを話せる友達がいる ・友達に頼りにされている ・借りたものを返さない ・友達が悲しい思いをするにつらい気持ちになる ・テレビのいじめ役は本当に悪い人だと思う

(2) テレビゲームに強く影響を受ける小学生

テレビゲームを1日に使用する時間が最も長いのは小学生だった。さらに使用時間の長さで「イライラしやすい」「我慢すべきことを我慢できない」等の項目と関係が見られた。



【図1】は、「テレビゲームを1日（平日）にする時間」の調査結果を学年別に示したものである。自分専用のテレビゲームの所有率は、小学生・中学生・高校生いずれも65～70%となっており、学年による差はな



く横ばいである。しかし、1日に使用する時間を見ると学年が上がるにつれ減少していることから、テレビゲーム使用のピークは小学生と言える。使用時間の長さは、小学生の心に多くの影響を与えている。【図2】は、心の耐性につながる「我慢すべきことを我慢できる」とこととテレビゲームの使用時間との関係进行分析、示したものである。(以下 χ^2 二乗検定を行って分析したものの図には*を記す。) テレビゲームの使用時間が長いほど、我慢することができなくなる児童が増加することが分かる。他にも、

- ・少しのことでイライラする
- ・ひどく怒ったり、乱暴してしまったりすることがある【図3】

など、テレビゲームの使用時間が長くなるほど耐性や

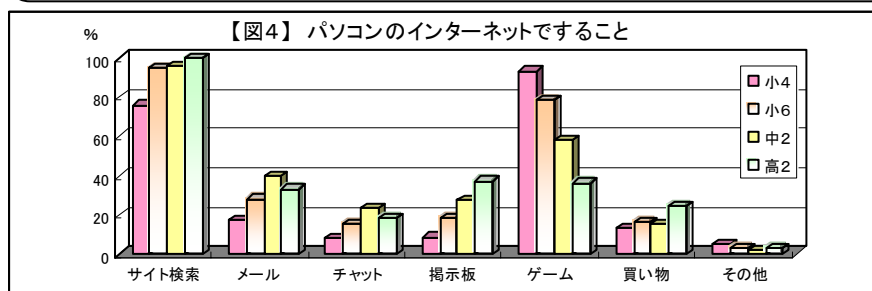
衝動性に影響を及ぼしている傾向にある。平成11年の総務庁「青少年とテレビ、ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究」では、「ゲームへの関与の度合いが大きいほど暴力経験が多くなる傾向が見られる」と報告されている。テレビゲームは、テレビのように画面を見ているだけでなく、遊戯者が仮想の相手を倒すために、積極的に働きかけていく。現実の世界では、相手を倒すことは、反社会的な行為であるが、ゲームの中では、得点が上がるという報酬が得られ、ためらうことなく相手を倒していく。本調査の中でも、

- ・人が困っていても親切にしない
- ・友達が悪口を言われたり悲しい思いをしていたりするのを見ても、つらい気持ちにならない
- ・わがまを言い、決まりを守らない

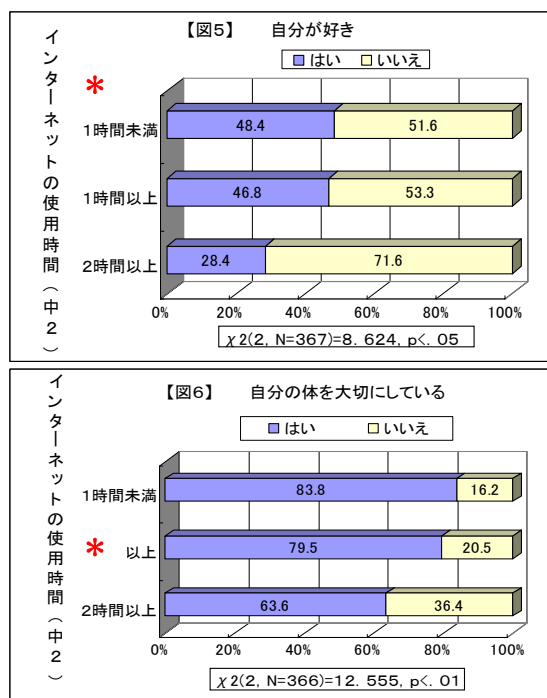
などの項目において関係が見られ、対人関係や社会性を身に付ける上での影響もあると考えられる。テレビゲームは、使うソフトの内容によっては教育的な効果があるとも言われるが、一定時間以上続けることにより様々な影響があることを、教員も保護者も機会をとらえて児童自身に伝えていくことが必要である。

(3) パソコンでのインターネット使用に強く影響を受ける中学生

パソコンのインターネットの使用の影響が最も顕著であったのは中学2年生であった。使用が1～2時間を超えると、「生きていてよかったと感ずることがない」と答える傾向にあった。また、「自分の体を大切にしていない」と答える傾向も見られた。



家庭におけるパソコン保有率は、小学生・中学生・高校生いずれもが85%以上であり、中学生で10人に1人、高校生で7人に1人が自分専用のパソコンを保



有している。パソコンのインターネットで行うことはサイト検索とゲームが多く、メールとチャットについては、中学生までは増加し、高校生になると減少する。このことは、携帯電話でのメールに移行したためによると思われる【図4】。

インターネットの使用の影響が顕著であったのは中学校2年生であった。1～2時間を超えると、

- ・自分が好きではない【図5】
- ・自分の体を大切にしていない【図6】
- ・生きていてよかったと感ずることがない
- ・小さな虫や鳥の命を大切だと思わない
- ・テレビドラマなどの中でいじめる役の人は、本当に性格が悪い人だと思う
- ・近所の人にあいさつをしない

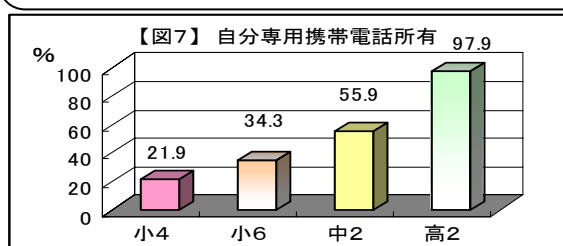
と回答する傾向があった。

このことから、パソコンのインターネットに長時間接することによって、自尊感情や自分の身体への関心に影響を受け、自分自身を大切にできなくなることが懸念される。健やかな心と体をはぐくむために、依存傾向に陥りやすいニューメディアの特性を十分理解し、長時間使用の危険性を伝える取り組みが必要である。

(4) 携帯電話所有の低年齢化

携帯電話所有率は、年齢が上がるにつれて増加し、高校生になると、ほぼ全員に近い生徒が自分専用の携帯電話を所有している。

また小学生では、これまでの全国調査を大きく上回り、小学校4年生で21.9%、小学校6年生では34.3%と所有が増加しており、東京都の特徴を示している。



携帯電話所有率は、年齢が上がるにつれて増加し、高等学校2年生で97.9%であった。つまり、東京都ではほぼ全員に近い高校生が自分の携帯電話を所有することになる【図7】。平成16年度日本PTA全国協議会の「家庭教育における

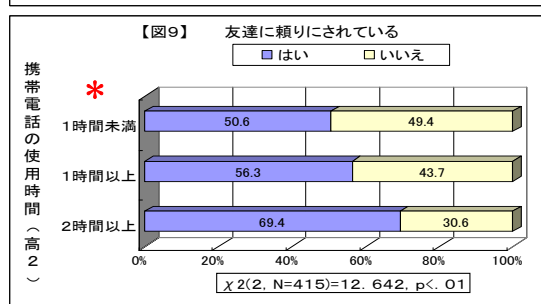
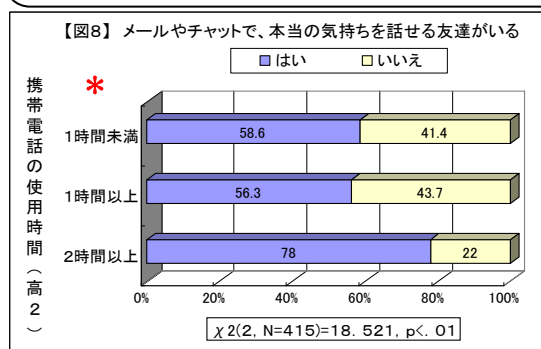
テレビメディア調査/青少年とインターネットに関する調査」によると、小学校5年生の携帯電話の所有率は10.3%であった。一方、本調査では、小学校4年生で21.9%、小学校6年生で34.3%と所有が大きく増加しており、東京都の特徴を示している。

携帯電話の宣伝がテレビ等でも盛んに行われ、児童・生徒の所有欲を増大させる社会情勢や、不審者等への自衛的な対策が必要となってきた社会環境の変化により、児童・生徒の携帯電話の所有はこれからも一層低年齢化し拡大することが予想される。一方、犯罪から身を守るために持っている携帯電話が、逆に犯罪の原因となる事態も起きている。

これらのことから、特に東京都では、携帯電話の利便性や使用に関するモラル、危険性等の指導を小学校の段階から始める必要があると言える。

(5) 高校生の友人関係に影響を与える携帯電話

高校生では、携帯電話の使用時間が長い生徒ほど「友達が悲しい気持ちになると自分もつらい気持ちになる」「友達に頼りにされていると思う」「自分にはよいところがあると思う」など、共感性や自尊感情が強かった。一方で「テレビドラマなどの中でいじめる役の人は、本当に性格が悪い人だと思う」と回答した割合も増えるなど、仮想と現実との混同もみられる。



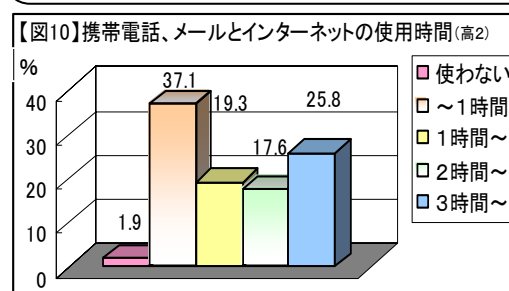
と回答した割合も増えていた。

このことから使用時間が長くなると、携帯電話というメディア機器を介した友達の姿が、その友達の本当の姿であると思う傾向が浮かび上がってくる。

一見すると、高校生は、携帯電話を通して友人関係を培い、友達に頼りにされていると感じ、さらに友達がいる自分のよさを実感しているなどのプラス面が目立ち問題はないように思える。しかし、携帯電話を通しての友人の姿が本当の姿だと思うことには十分配慮しなければならない。今や携帯電話はなくてはならないコミュニケーション・ツールとして高校生の間で定着しているが、携帯電話を通しての限られた情報だけでなく、対面でのコミュニケーションの充実を図ることが、確かな友人関係を築くことにつながると指導していくことが重要である。

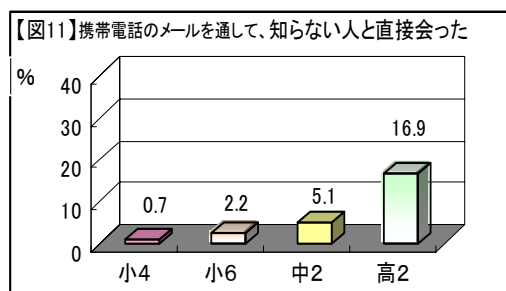
(6) インターネットで仲間づくりをする高校生

携帯電話所有の中学生・高校生の4人に1人が、3時間以上を携帯電話の使用に費やしている。また、高校生では、「直接会ったことがない人とメールでやりとりをしたことがある」と答えた生徒は56%、「携帯電話のメールを通して知らない人と直接会ったことがある」と答えた生徒は16.9%であった。



携帯電話所有率が増加している中、多くの児童・生徒の携帯電話使用時間は1時間未満であった。しかし中学校2年生で28.9%、高等学校2年生では25.8%、つまり約4人に1人は3時間以上の時間を携帯電話のメール機能とインターネット機能に費やしていることは見逃すことができない【図10】。高等学校2年生で、

「直接会ったことがない人と携帯電話のメールでやりとりをしたことがある」と答えた生徒は



56%、つまり、携帯電話を所有している生徒の半数以上が携帯電話を通して見知らぬ人と連絡を取り合った経験があると回答している。また、「携帯電話のメールを通して知らない人と直接会ったことがある」と答えた生徒は、携帯電話を所有する生徒の16.9%であった【図11】。「パソコンのインターネットで知り合った人

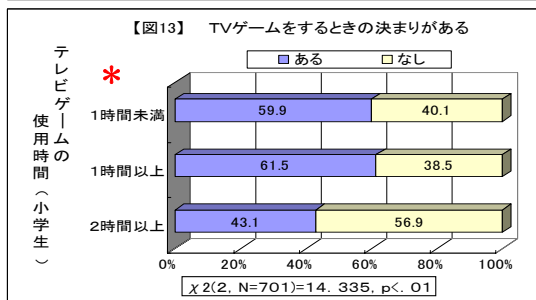
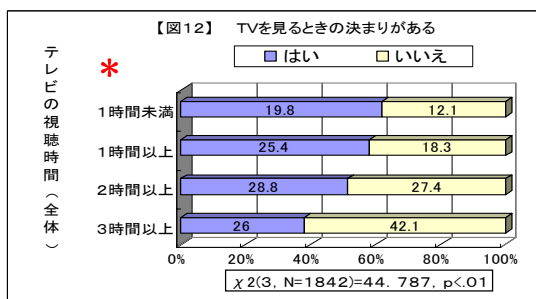
と直接会ったことがある」と答えた生徒の約3割が自分専用のパソコンを持っている。この傾向は、中学生にも見られ、中学校2年生では、携帯電話所有者の5.1%が見知らぬ人に直接会った経験があると回答していた。少数ではあるが小学生にもいた。

平成14年の内閣府「情報化社会と青少年に関する調査」の報告でも、携帯電話の利用の動機について「友達との関係をよくできる」が12～17歳において6割以上いた。また「使っているとさびしさがまぎれる」「知らない人との新しい出会いができる」などの回答もあった。

しかし、インターネットを通しての新しい仲間づくりをすること、特に知らない人に会うことには危険性が潜む。小学校から発達段階に応じて、犯罪に巻き込まれないための指導、さらに引き起こさないための指導を行うことが必要である。

(7) ルールがないとエスカレートするメディア利用

家庭でメディア利用のルールがある児童・生徒ほど1日のメディア利用時間が減少する傾向にあった。特にテレビとテレビゲームに関しては、小学生の場合、その関係が顕著であった。



テレビ、テレビゲーム、インターネットについては、家庭での使用のルールがある児童・生徒ほど1日の使用時間が少ない傾向にある【図12】。特にテレビとテレビゲームに関しては、小学生にその関係が顕著であった【図13】。使用が1時間未満の児童・生徒は、6割近くが使用に当たってのルールがあるのに対し、2時間以上の児童・生徒で、ルールがあるのは4割程度であった。

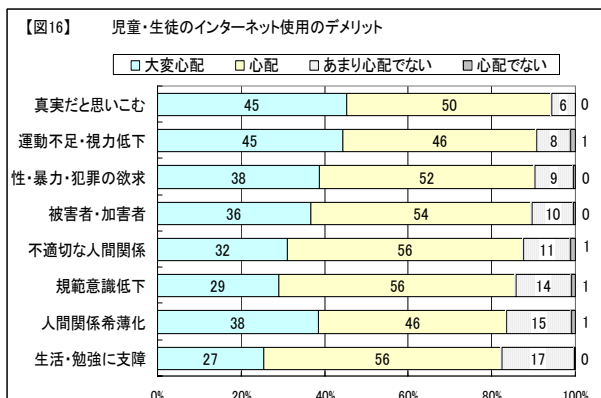
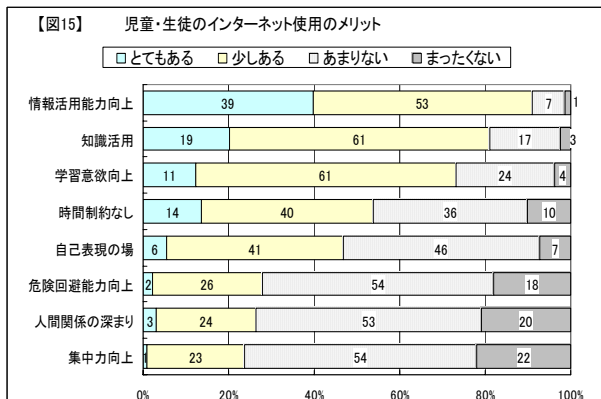
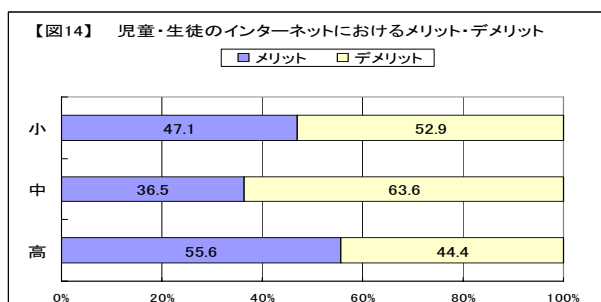
学年が上がるにつれて家庭でのルールは少なくなる傾向にあるが、成長に伴い子どもの自主性を重んじた対応をする保護者の傾向や慣れによる放任が背景にあると考える。しかし、携帯電話の使用時間と

携帯電話使用のルールとの関係では、高校生のみ関係性が見られた。これは、携帯電話を最もよく使用しているのが高校生であることと関係があると思われる。家庭での使用のルールについても、他のメディアと比べると比較的高い割合で設けられていた。

発達段階により、メディア使用のルールも変わってくる。しかし、家庭の中で相談しながら、発達段階に応じたルールをつくり、守ることができているかどうかなどの話し合いを継続することが必要である。教員と保護者が連携し、多くの大人が見守ることが、児童・生徒が「メディア漬け」と言われる生活を避け、自ら考え判断できる力を育てることにつながると言える。

2 教員の調査結果から

(1) 校種によって受け止め方の違うインターネットのメリット、デメリット



インターネットが児童・生徒に与える影響については、どの校種においてもメリットを感じている教員もデメリットを感じている教員もいる【図14】。

インターネット使用のメリット【図15】を、

- ・情報収集力を高め、資料活用の技能が高められる

- ・豊富な知識を得て、学習や生活に生かせる

と8割以上の教員が回答している。これは指導の成果を教員が実感しているものと考えられる。

デメリット【図16】については、

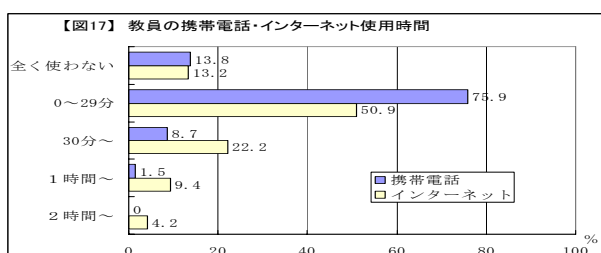
- ・情報が真実であるとの思い込み
- ・運動不足や視力の低下
- ・性や暴力への過度の欲求
- ・不正行為の被害者や加害者になること
- ・規範意識の低下

と、8割以上の教員が回答している。

校種別の傾向としては、中学校の教員はデメリットを挙げている割合が高い。デメリットの理由は、「不適切な情報や無責任な情報を送受信することにより相手の心を傷つけたり自分の心が傷ついたりすること」の心配を挙げている。

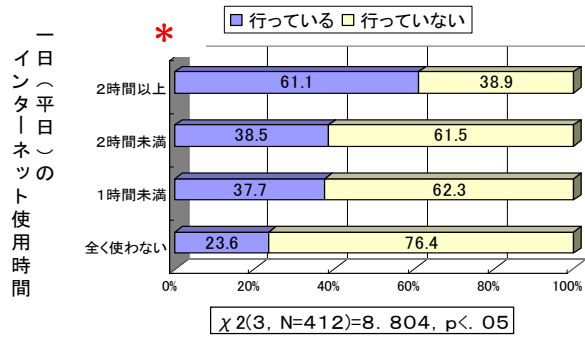
一方、高等学校の教員は、「不適切な情報や作為的な情報に惑わされ、犯罪の被害者や加害者になるおそれがあること」を心配しているもののメリットを挙げている割合がどの校種よりも高い。高校生になると、インターネットに慣れ上手に活用する姿が多く見られ、教員としてメリットを感じる割合も高くなると思われる。しかし、メディアに関連する事件・事故が多く見られるのも高校生である。中学校の教員がデメリットを感じる割合が高いということを踏まえた指導を行うことが必要である。高校生に対しても、メディアのもつ光の部分と影の部分をよく認識し、日常の生活においても継続して指導を行っていくことが大切である。

(2) ニューメディアとの接触時間の多い教員は授業実践にも積極的



教員のニューメディア接触時間は30分未満が多い。その中で、インターネットを多く使っている教員ほど、インターネットや携帯電話の使い方についての授業を多く行っているという分析の結果が出た【図17・18】。このことは、

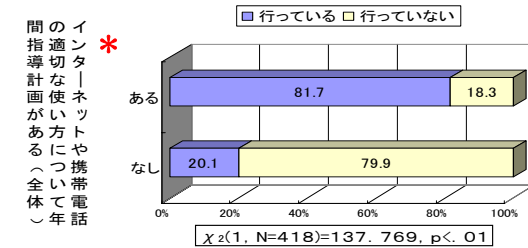
【図18】インターネット・携帯電話の使い方について授業を行っている



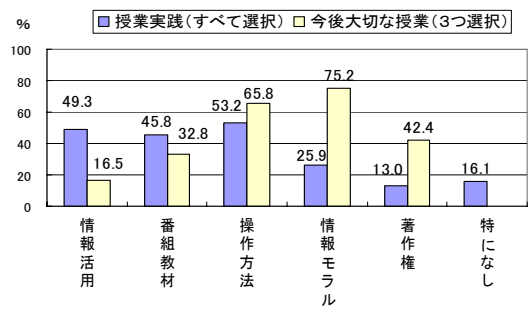
授業を行っていくためにも、教員は進んでニューメディアに触れ、情報機器活用能力を高める必要がある。その中で児童・生徒がなぜニューメディアにひかれるのかを実感し、情報モラルの指導に反映させることが大切である。

(3) 年間指導計画あってこそその授業実践

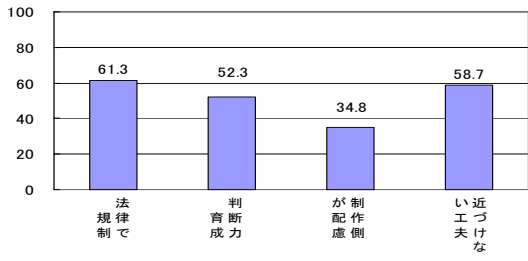
【図19】インターネット・携帯電話の使い方について授業を行っている



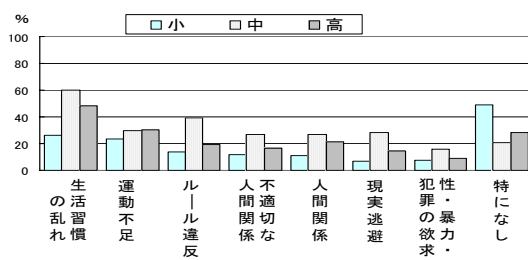
【図20】授業実践と今後大切だと思う授業



【図21】インターネット供給の有害情報への対処(3つ選択)



【図22】インターネット利用に関して聞いたことがある保護者からの話



平成 16 年度の財団法人コンピュータ教育開発センターの調査の「情報モラルについての指導を行うに当たっては、教員が、実際にインターネットを活用して問題に直面した経験があることが指導の前提となる場合が多い」という結果と同様であった。(「情報モラルに関する調査報告書」)

インターネットや携帯電話の使い方に関する

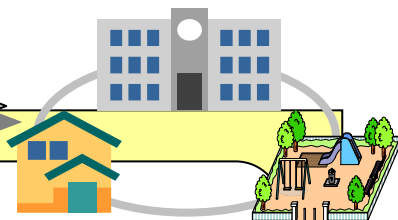
分析の結果、「インターネットや携帯電話の適切な使い方についての年間指導計画がある」学校の教員ほど、その授業を行っているという結果が出た【図 19】。しかし、年間指導計画があるのは、全校種を通じて全体の 3 割にすぎなかった。

「今後大切だと思う授業」には「情報モラル」を挙げている教員が一番多い【図 20】が、実際に行っている授業は情報活用や機器の操作方法が多い。また、インターネットの様々なデメリットを心配している。

これらのことから、ニューメディアについての指導は必要だと思っても、年間指導計画が十分でなく、どのように指導してよいか分からないという教員の実態がうかがえる。情報モラルの授業を行っていくにあたっては、「インターネットや携帯電話の適切な使い方についての指導計画」を作成する必要がある。また、インターネットによる有害情報への対処については、約 6 割の教員が、判断力の育成をすることが必要だと考えている【図 21】。家庭でのインターネット使用に保護者が不安を抱えているという実情【図 22】から、情報モラル教育の年間指導計画作成と合わせ、保護者会や学校公開等の機会をとらえ、判断力の育成やルールづくりに向けて、家庭との情報の交流・連携を密にしていくことが大切である。

3 5つの提言

5つの提言 ～上手にメディアと付き合う力を 育てるために～



まずは実態把握から

本研究の調査から、東京都におけるメディア環境等が児童・生徒の心の発達に及ぼす影響の実態が明らかになった。しかしより適切な指導を行うためには、Ⅲ章で示す実態把握資料を活用し、各学校が自校の実態把握に努めることが大切である。

情報の連携から行動の連携へ

メディアが与える児童・生徒の心と体への影響について、教員や保護者は心配を抱えている。今後、情報を保護者と共有するとともに、問題を抱える児童・生徒に対しては、連携のとれた対応をしていくことが大切である。また、保護者会や学校公開等の機会をとらえて行動の連携を働きかけ、ともに児童・生徒の情報モラルを身に付ける取組みを行っていくことが大切である。

学校では情報モラル教育、家庭ではルールづくり

学校では、児童・生徒の実態に合わせ、情報モラルの年間指導計画を作成し、それを基に意図的・計画的に情報モラル教育を実践することが重要である。家庭では、児童・生徒と保護者がともに話し合い、メディア利用のルールを設けることが重要である。ルールの内容は、1日の使用時間の制限を設けること、子どもだけになる場所での使用を避けること、正しい使い方を考えることが基本となる。また、メディアごとの使用時間だけでなく、メディアに触れる総時間数も考慮する必要がある。

コミュニケーションの基本はFace to Face

テレビゲームは、人や自然と直接触れ合う遊びの体験を不足させると言われる。インターネットは、直接のコミュニケーションを減少させ、児童・生徒の自尊感情へ負の影響を与えることが心配される。また、メールの情報で培った友人関係に頼りすぎたり、携帯電話を通じた友人の姿が本当の姿だと思ったりすることが、携帯電話の影響として懸念される。直接のコミュニケーションの中で人間関係を培い、相手のよさや自分の存在の価値を認める活動を経験させることが重要である。

大人も学ぼう、マナーと技術

ニューメディアへの接触時間が多い教員ほどニューメディアの使い方についての授業実践が多かった。実際に触れることで、そのよさも危険性も実感できる。情報モラル教育は必要不可欠なことと考え、苦手意識をもたず、大人もニューメディアに積極的に触れていくことが重要である。

Ⅲ 本研究を指導に生かすための具体的な方策

1 メディアの特性と児童・生徒に身に付けさせたい能力・態度の観点

児童・生徒の接触時間が一番長いテレビには、大量伝達、一方向性という特性があり、教養を高める反面、言語環境への悪影響もある。また、テレビゲームは、児童・生徒同士で話題の共有化が行われる面もあるが、暴力性との関係が心配される面もある。

急速に普及したニューメディアは、パーソナルメディアとマスメディアを機能的に融合しており、コミュニケーションを媒介するのに便利で多様な機能をもっている。

このように、メディアの特性やその影響は様々であり、使い方によってはプラスの影響とマイナスの影響が表裏一体となって表出する。教員は、児童・生徒の実態を把握することに加え、このようなメディアの特性を知り、心の発達への影響について十分認識し、マナーや活用方法の適切な指導を行っていく必要がある。表3は、ニューメディアのもつ特性について、各種先行研究を参考に本研究部会でまとめたものである。

表3 ニューメディアの特性

特 性	内 容
双方向性	距離や時間に関係なく、双方向で情報のやりとりができる。一度発信した内容を不特定多数の人が見ることができる。
匿名性	匿名にできるということで安心感があり、言いたいことを自由に言う傾向がある。反面、「なりすまし」という問題も生じやすい。匿名であるために、逆に個人名を挙げて誹謗中傷等を行うことができる。
情報の即時公開性	瞬時にメッセージを送ることができ、不特定多数の人が見ることができる。
刺激の強さ	興味・関心がわく刺激の強い情報を得やすい。より強い刺激を求める傾向がある。
感情の出しやすさと出しにくさ	文字中心の場合、対面しないコミュニケーション手段であるため、直接言いにくいことでも伝えやすい。また、過度に受け止めてしまいがちである。ただし、使い手や相手によっては、感情を出しにくい場合もある。
密室性	どのような使い方をしているか、他者に分かりにくい。周りを気にせずできるので自分の世界に入り込みやすい。
道具性	記憶、図式化、コミュニケーションなどが簡単にできるため、のめり込みやすく依存性がある。
垣根の低さ	匿名性や密室性とも関連し、気軽にアクセス・公開ができる。

以上の特性と本研究の調査で明らかになった児童・生徒の7つの実態から、メディアを適切に活用する能力や態度を育成するための観点を、下記のとおりまとめた。これは、「インターネットを適切に利用する能力や態度を育成するための指導資料」（平成17年3月 東京都教育委員会）が、児童・生徒が犯罪に巻き込まれないための取組みとして示している「インターネット利用の5か条」を基に、メディアとの接触の仕方によっては、児童・生徒の心の発達に影響を及ぼすことが明らかになった生活習慣や対人関係等に関する指導項目⑥⑦を加えて作成したものである。これらの観点は、児童・生徒のどの発達段階においても指導していくことが必要である。

メディア利用
において身に
付けさせたい
能力・態度の
観点

- ①うそや不確かさに気付き、正しい情報を選ぶ。
- ②正しい情報を、相手のことを考えて伝える。
- ③他の人や自分の情報をむやみに知らせない。
- ④他の人がつくったものを使うときのルールを守る。
- ⑤メディアの特性を知って使う。
- ⑥基本的な生活習慣を身に付け、節度ある生活を送る。
- ⑦自分を大切にして、よい友人関係、人間関係を築く。

2 心の発達への影響を踏まえた指導

(1) 道徳性等との関連

下の表は、本研究において、メディアとの接触時間と関係が見られた道徳性や自尊感情等にかかわる意識の項目を、小学校学習指導要領及び中学校学習指導要領「道徳」の内容項目に置き換えて一覧にしたものであり、情報モラル教育を道徳教育の視点から充実させるための資料である。併せて、本表には、前ページで述べた「身に付けさせたい能力・態度」の中で、各内容項目との関連が深い観点の番号も示した。心への影響を踏まえた情報モラル教育を、道徳の

【道徳の内容項目】

各項目の終わりにある数字は学習指導要領「道徳」の内容項目(小学校は高学年)で、1(1)は1の視点の(1)の内容項目を示す。各視点は以下になっている。詳細は学習指導要領を参照。

- 1 主として自分自身に関すること
- 2 主として他の人とのかかわりに関すること
- 3 主として自然や崇高なもののかかわりに関すること。
- 4 主として集団や社会のかかわりに関すること。

表4 メディア別発達段階における心への影響を踏まえた指導

	テ レ ビ 道徳の 内容項目	身に付け させたい能力 ・態度	テ レ ビ ゲ ー ム 道徳の 内容項目	身に付け させたい能力 ・態度
小 学 生	- 生活を振り返り、節度を守り節制に心がける。 1(1) - 互いに信頼し、学びあって友情を深め、男女仲良く協力し助け合う。 2(3) - 公德心をもって法やきまりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。 4(2) - 働くことの意義を理解し、社会に奉仕する喜びを知って公共のために役立つことをする。 4(4)	⑥ ⑦ ③④⑦ ⑦	- 生活を振り返り、節度を守り節制に心がける。 1(1) - より高い目標を立て、希望と勇気をもってくじけないで努力する。 1(2) - だれに対しても思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にする。 2(2) - 互いに信頼し、学びあって友情を深め、男女仲良く協力し助け合う。 2(3) - 生命がかげがえのないものであることを知り、自他の生命を尊重する。 3(2) - 日々の生活が人々の支え合いや助け合いで成り立っていることに感謝し、それにこたえる。 3(5) - 公德心をもって法やきまりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。 4(2) - だれに対しても差別することや偏見をもつことなく公正、公平にし、正義の実現に努める。 4(3) - 働くことの意義を理解し、社会に奉仕する喜びを知って公共のために役に立つことをする。 4(4)	⑥ ⑦ ②③⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ③④⑦ ① ⑦
中 学 生	- 望ましい生活習慣を身に付け、心身の健康の増進を図り、節度を守り節制に心掛け調和のある生活をする。 1(1) - より高い目標を目指し、希望と勇気をもって着実にやり抜く強い意志をもつ。 1(2) - 自己を見つめ、自己の向上を図るとともに、個性を伸ばして充実した生き方を追求する。 1(5) - 自己が属する様々な集団の意義についての理解を深め、役割と責任を自覚し集団生活の向上に努める。 4(1) - 法やきまりの意義を理解し遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。 4(2) - 勤労の尊さや意義を理解し、奉仕の精神をもって、公共の福祉と社会の発展に努める。 4(5)	⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ③④⑦ ⑦	- 礼儀の意義を理解し、時と場に応じた適切な言動をとる。 2(1) - 友情の尊さを理解して心から信頼できる友達をもち、互いに励まし合い、高め合う。 2(3) - 生命の尊さを理解し、かけがえのない自他の生命を尊重する。 3(2)	⑦ ⑦ ⑦

学習指導要領に道徳の内容項目が示されていない高等学校については、参考として学習指導要領「公民」の

高 校 生	- 豊かな自己形成に向けて、他者と共に生きる自己の生き方について考えさせる。 - 人間の尊厳と生命への畏敬、自己実現と幸福について、他者と共に生きる自己の在り方にかかわる課題として考えを深めさせる。	⑦ ⑦	- 豊かな自己形成に向けて、他者と共に生きる自己の生き方について考えさせる。 - 人間の尊厳と生命への畏敬、社会参加と奉仕について、他者と共に生きる自己の在り方にかかわる課題として考えを深めさせる。	⑦ ⑥⑦
-------------	--	--------	--	---------

時間を中心に、総合的な学習の時間や特別活動、教科「情報」等、教育活動全体を通し、機会をとらえて実践していく必要がある。

例えば、本研究の調査では、テレビゲームを長時間使用している小学生は、相手の立場に立って考えたり、人に親切にしたりすると答えた児童が少なかった。このことは、小学校学習指導要領「道徳」の内容項目2(2)の「だれに対しても思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にする」心を育てる道徳の指導に関連付けることができる。さらに、「身に付けさせたい能力・態度の観点」の中の、特に「②正しい情報を、相手のことを考えて伝える」、「③他の人に自分の情報をむやみに知らせない」をねらいとした指導の必要性の裏付けともなる。

【メディア利用において身に付けさせたい能力・態度の観点】

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| ①うそや不確かさに気付き正しい情報を選ぶ。 | ⑤メディアの特性を知って使う。 |
| ②正しい情報を、相手のことを考えて伝える。 | ⑥基本的な生活習慣を身に付け、節度ある生活を送る。 |
| ③他の人や自分の情報をむやみに知らせない。 | ⑦自分を大切にして、友人関係、人間関係を築く。 |
| ④他の人がつくった物を使うときのルールを守る。 | |
- ※⑤については、全メディアにかかわるため、表4では個別に表記していない。

パソコンでのインターネット	道徳の内容項目	身に付けさせたい能力・態度	携帯電話	道徳の内容項目	身に付けさせたい能力・態度
- 生活振り返り、節度を守り節制に心がける。 1(1) - だれに対しても思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にする。 2(2) - 互いに信頼し、学び合って友情を深め、仲良く協力し助け合う。 2(3) - 身近な集団に進んで参加し、自分の役割を自覚し、協力して主体的に責任を果たす。 4(1) - 公德心をもって法やきまりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。 4(2) - 働くことの意義を理解し、社会に奉仕する喜びを知って公共のために役立つことをする。 4(4)		⑥ ②③⑦ ⑦ ⑦ ③④⑦ ⑦	互いに信頼し、学び合って友情を深め、男女仲よく協力し助け合う。 2(3)		⑦
- 真理を愛し、真実を求め、理想の実現を目指して自己の人生を切り拓いていく。 1(4) - 自己を見つめ、自己の向上を図るとともに、個性を伸ばして充実した生き方を追求する。 1(5) - 礼儀の意義を理解し、時と場に応じた適切な言動をとる。 2(1) - 友情の尊さを理解して心から信頼できる友達を持ち、互いに励まし合い、高め合う。 2(3) - 生命の尊さを理解し、かけがえのない自他の生命を尊重する。 3(2)		① ⑦ ②③⑦ ⑦ ⑦	- 望ましい生活習慣を身に付け、心身の健康の増進を図り、節度を守り節制に心掛け調和のある生活をする。 1(1) - 法やきまりの意義を理解し遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。 4(2)		⑥ ③④⑦

「倫理」の内容の一部を示した。

豊かな自己形成に向けて、他者と共に生きる自己の生き方について考えさせる。	⑥⑦	- 豊かな自己形成に向けて、他者と共に生きる自己の生き方について考えさせる。 - 情報社会における倫理的課題を、自己の課題とつなげて追究させる。	②③④ ⑥⑦ ①
--	----	---	----------------

(2) 指導事例

下記は「身に付けさせたい能力・態度」と「メディア別発達段階における心への影響を踏まえた指導」(p. 60, 61)を基に、道德の時間で行った事例である。

1 主題名 「相手の気持ちを考えて」 4-(2) 公德心・規則の尊重 (小学校第五学年道德)

2 資料名 「たけしのつくったホームページ」(自作資料)

3 本時のねらい

- ・公德心をもって法や決まりを守ろうとする心情を育てる。
- ・ホームページの特性を考え、相手の気持ちを尊重して約束や決まりを守ることの大切さに気付く。
- ・正しい情報を、相手のことを考えて伝える。【身に付けさせたい能力・態度の観点②】
- ・他の人に自分の情報をむやみに知らせない。【身に付けさせたい能力・態度の観点③】

(3) 展開

	学習活動 (主な発問・予想される児童の反応)	指導上の留意点 ◆身に付けさせたい観点
導入	1 ホームページの世界を知る。 ○様々なホームページを見てみましょう。	・実際にインターネットを使い、様々なホームページがあることを感じさせる。
展開	2 資料「たけしのつくったホームページ」を読んで話し合う。 (あらすじ) 運動会のホームページを作成することになったたけしは、親友のやすしやのりゆきのことをホームページに載せることにした。たけしにとっては満足のいくホームページだったので、自慢げに教室にいた友達に見せていた。やすしやのりゆきのことが話題になったとき、なぜかのりゆきが怒って教室から出て行ってしまった。「せっかくホームページに載せてあげたのに」と思っているたけしに対し、みかがホームページを作るときに気をつけなければならないことを話し始めた。 ①たけしはどんな気持ちで自分のホームページをつくったのでしょうか。 ・運動会のことをみんなに知らせたかった。 ・おもしろおかしくつくって、みんなを楽しませたかった。 ②ホームページの中に登場したやすしは、そのホームページを見てどう感じたでしょう。 ・自分のことがよく書かれていてうれしかった。 ・写真まで載せなくてもよいと思った。 ③ホームページに登場したのりゆきが、いやな顔で教室から出て行ってしまった理由について、考えましょう。 ・悪口を書かれているようでいやだった。 ・みんなが自分のことを笑い話にしているのがいやだった。 ・ホームページに自分の名前やしたことが勝手に載せられていることに腹がたった。 ④みかがホームページのことについてみんなに話したときのたけしの気持ちを考えましょう。 ・ホームページで載せたことが世界中の人に知られてしまうことを知っておそろしい気持ちになった。 ・のりゆきに対しても申し訳ない気持ちになった。 3 相手の気持ちを考えて情報を発信することの大切さについて話し合う。 ・正確な情報を載せることが大切だ。 ・個人情報絶対載せてはいけない。 ・ホームページを見る人や登場する人の気持ちを考えてホームページをつくることがとても大切だ。	・資料とたけしが作成したホームページを液晶プロジェクタで表示する。 ◆正しい情報を、相手のことを考えて伝える。 ◆他の人に自分の情報をむやみに知らせないことを理解する。 ・日常生活の中でもちょっとした軽い気持ちで相手の心を傷つけてしまうことを押さえる。 ・のりゆきのことについて書かれたホームページをもう一度見て考えさせる。 ・もし自分が、同じようなことをホームページ上に書かれたときにどんな気持ちになるかを考えさせる。 ・書いたことが世界中の人に公になってしまうホームページの特性や、発信してはいけない内容を理解させる。 ・今までに、ホームページを見た経験や作品をつくって他の人に見てもらったときの経験などを基に考えさせる。
終末	4 教員の体験談を聞いて、ワークシートに今日の学習内容と感想を書く。	・心に残った言葉や活動を振り返ることができる言葉を書くように促す。

(4) 評価

- ・ホームページの特性を考え、相手の気持ちを尊重して約束や決まりを守っていかうとする気持ちを育てることができたか。
- ・ホームページの発信には責任が伴うことやルールや決まりを守らなければならないことを理解できたか。
- ・正しい情報を、相手のことを考えて伝えることや他の人に自分の情報をむやみに知らせないことを理解できたか。

(5) 児童の感想から

ネットの向こうには見えない相手がいることを学びました。だれが見ても気持ちのよいホームページをつくりたいです。



「本当の友達ならのりゆきさんの気持ちがわかるでしょう。」と言ったみかは相手の気持ちを真剣に考えることができる人だと思いました。私もこれから友達のことを真剣に考えてあげられるような人になりたいです。

3 「メディアSOSガイドブック」

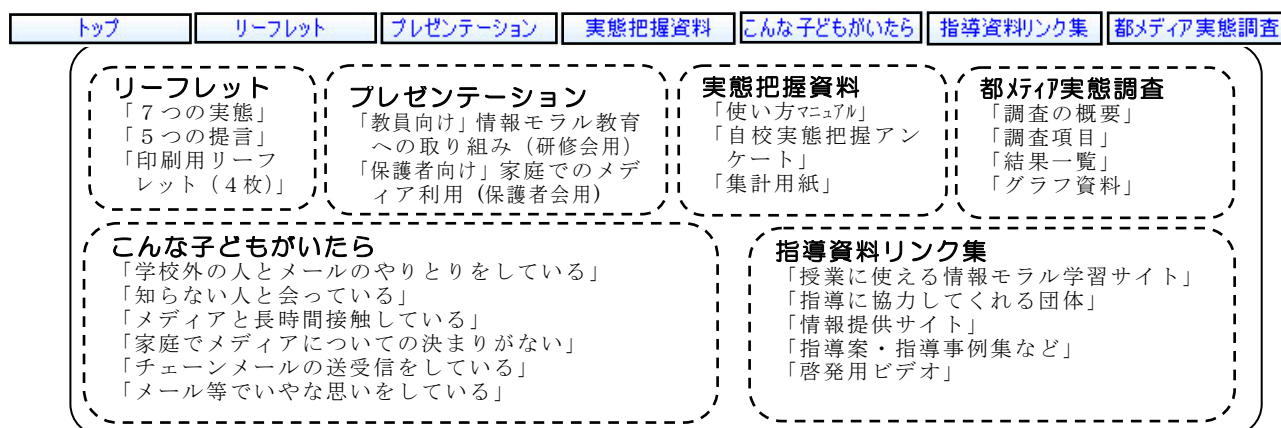
(1) 目的

児童・生徒の健全育成のために、東京都の児童・生徒のメディア利用実態と心の発達についての調査結果を周知するとともに、各学校の実態から課題を把握し、その解決方法を示す。

さらに、Web上に公開（平成18年3月末予定）することで、いつでも・どこでも・だれもが必要に応じて活用できるようにし、教員や保護者、地域への意識啓発を図る。

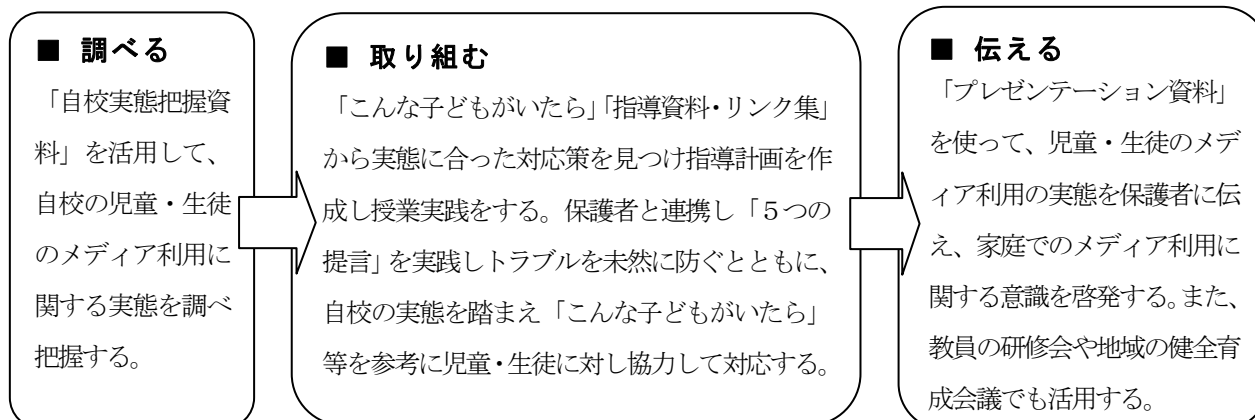
(2) 活用の仕方

- ① 東京都教職員研修センターのWebページから、「メディアSOSガイドブック」を開く。
または、検索ページに「メディアSOSガイドブック」と入力し、その結果から開く。
- ② 下図の7つのボタンの中から、必要な情報を選択する。次のような内容や実態に即した指導法等の情報が得られる。



(3) 活用の流れ

活用の手順としては「調べる」「取り組む」「伝える」の3つがあるが、まずは、実践可能なことや必要なことから始めることができる。最終的には、各校の実態に合わせた流れで年間指導計画が作成され、家庭や地域と連携した実践が行われることが望まれる。



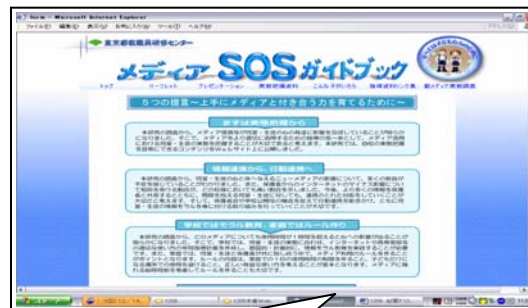
(4) 内容の紹介

① リーフレット ～7つの実態・5つの提言～

ア 児童・生徒の7つの実態

東京都の児童・生徒のメディア利用状況と心の発達についての調査結果を分析した結果、明らかになった児童・生徒の7つの実態を提示する。

【図24】 5つの提言



イ 教員・保護者・地域への5つの提言【図24】

7つの実態を受け、児童・生徒のよりよいメディア活用を目指す、これからの学校・家庭・地域の役割と連携の在り方について提言する。

まずは実態把握から

東京都の調査から、メディア環境等が子どもの心の発達に影響を及ぼしていることが明らかになりました。そこで、子どもが上手にメディアと付き合う力を育てるために、まず子どものメディア利用の実態を把握することが大切です。作成したWebサイト「メディアSOSガイドブック」に、子どもの実態把握が簡単にできる資料を用意しましたので、是非ご活用ください。

② 実態把握資料

各校でメディア環境等の実態を把握することができる資料である。この資料を活用することにより、自校の児童・生徒のメディア利用状況を明らかにすることが可能となり、指導する視点が明確になると考えた。実態把握資料は次のような構成となっている。

ア 調査用紙

ふり仮名の有無により「小学生版」と「中学生・高校生版」を用意した【図25】。これは、本研究で使用した調査項目で、特に関係性が見られた項目に精選した、5～10分程度で実施できる内容である。(p. 69, 70 参照)

【図25】 調査用紙

1. テレビ(ビデオを入れて)を1日(平日……お休みではない日)どのくらい見ますか。…
 ①1時間未満(含む「見ない」) ②1時間以上 ③2時間以上 ④3時間以上

2. テレビを見る人に聞きます。あなたの家では、テレビを見る時のきまりがありますか。(見る時間・番組・時間帯) …
 ①ある ②ない

3. テレビゲームを1日(平日)どのくらいしますか。…
 ①全くしない(「①全くしない」と答えた人は5の質問から答えてください) ②1時間未満 ③1時間以上 ④2時間以上

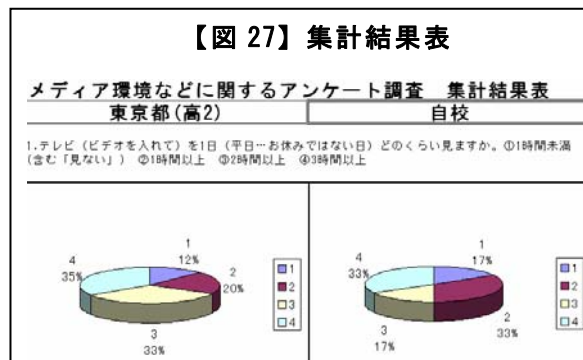
イ 集計用紙

調査結果の集計用表計算ソフトである。回答選択肢の番号を半角英数で入力し【図26】、集計結果表(小4、小6、中2、高2)を選択すると自動的に円グラフを作成し、都の実態との比較を簡単に行うことができる【図27】。

【図26】 集計用紙

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2				1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
3				2	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
4				3	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
5				4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6				5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7				6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8				7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9																			
10					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11					1														
12					2														
13					3														
14					4														
15					5														
16					6														
17					7														
割合(%)																			

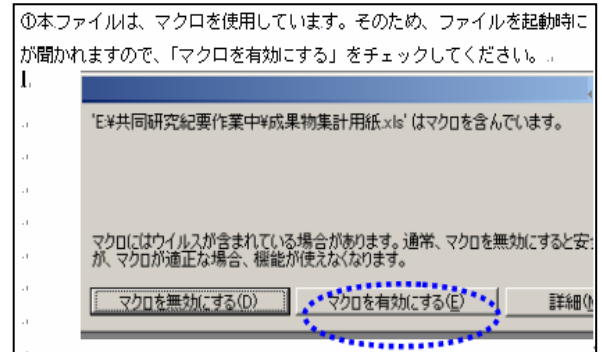
【図27】 集計結果表



ウ 使い方

集計の際の表計算ソフトの使い方などについて解説したマニュアルを用意している。集計前に確認すると処理が容易に行えるようになる【図 28】。

【図 28】 使い方



【図 29】 チェーンメールの送受信をしていたら

③ こんな子どもがいたら～調査結果より～

調査等で実態を把握した結果、気になる傾向が見られた児童・生徒がいた場合に参考となるページである【図 29】。例えば、「チェーンメールの送受信」を選択すると、具体的な指導方針や内容が表示される。さらに、事例集、指導案、関連サイトへのリンクがあり、課題解決に必要な資料を入手することができる。



④ 指導資料リンク集

児童・生徒に情報モラルやマナーを身に付けさせるために役立つサイトのリンク集。どのように指導を行っていけばよいか知りたいとき、参考にできる。以下の内容で構成されている。

○ 授業に使える情報モラル学習サイト【図 30】

児童・生徒がパソコンを使って、そのサイトで情報モラルを学ぶことができる。

○ 指導に協力してくれる団体【図 31】

授業や研修会などに講師や助言者、技術者などを派遣する団体が載せてある。公的機関やNPOが行っている場合と、企業が社会貢献として行っている場合がある。詳細はそれぞれ確認する必要がある。

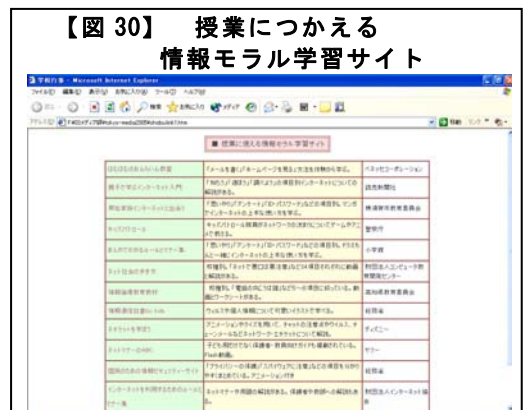
○ 情報提供サイト

様々な調査や情報などを提供しているサイト一覧である。

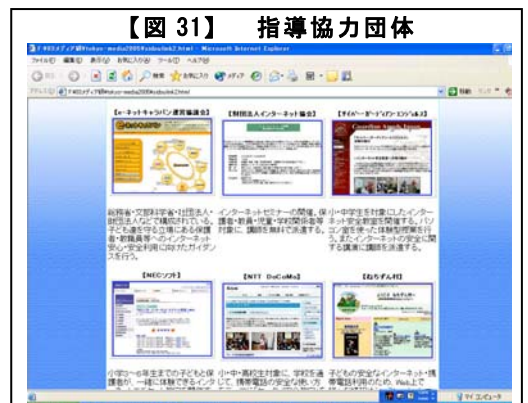
○ 指導案・指導事例集・ビデオ教材など

情報モラルの指導案、指導事例集などのリンク集である。指導資料として人権教育資料センター

【図 30】 授業につかえる
情報モラル学習サイト



【図 31】 指導協力団体



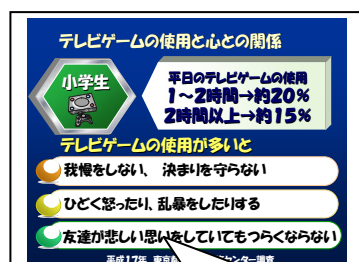
所蔵のビデオ教材の紹介もある。

⑤ プレゼンテーション・ソフトを活用した指導・啓発資料

児童・生徒のメディア利用の実態や心に与える影響を提示し、情報モラル教育に関する教員の意識や、家庭でのメディア利用に関する保護者の意識を啓発するためのプレゼンテーション資料である。教員用、保護者用の2種類あり、それぞれ15分程度で、説明用の原稿も付いている。なお、本資料は紙に印刷して活用することも可能である。

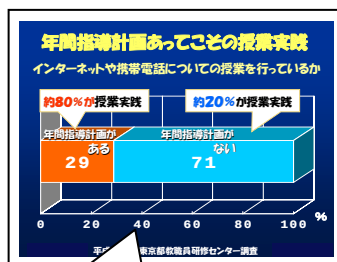
ア 教員啓発用プレゼンテーション資料（研修会用）

各種研修会等で活用できるスライド資料である。情報モラル教育の実践や教員自身の積極的なメディア活用等と呼びかける。



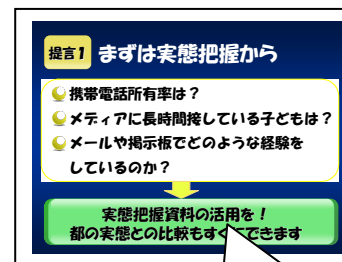
テレビゲームの使用と心との関係

- 「我慢をしない」「決まりを守らない」「ひどく怒ったり、乱暴をしたりする」「友達が悪い思いをしていてもつらくならない」等の傾向がある。



大切なのは年間指導計画

- 情報モラルに関する年間指導計画の有無が、授業実践の割合を大きく左右する。

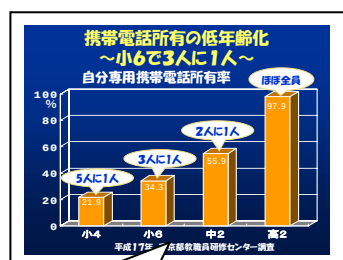


5つの提言
まずは実態把握から

- 実態把握資料を活用し、都の実態と比較することができる。

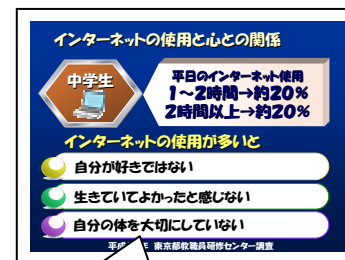
イ 保護者・地域啓発用プレゼンテーション資料（保護者会・地域での会議用）

保護者会や地域での会議で活用できるスライド資料である。家庭でのメディア利用に関するルール作り等と呼びかける。



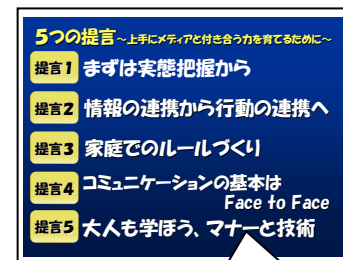
携帯電話所有の低年齢化

- 小学4年生5人に1人
- 小学6年生3人に1人
- 中学2年生2人に1人
- 高校生ほぼ全員



インターネットの使用と心との関係

- 「自分が好きでない」「生きてよかったと感じない」「自分の体を大切にしていない」等の傾向がある。



5つの提言

- 上手にメディアと付き合う力を育てるために学校が家庭に働きかけ協力して取り組む内容を提案する。

⑥ 東京都の調査結果

本研究で実施した、児童・生徒、教員対象の調査研究について説明している。

ア 調査の概要（教員・児童生徒）

イ 調査項目（教員・児童生徒）・・・教員54項目、児童43項目

ウ 結果一覧（教員・児童生徒）

エ グラフ化（教員・児童生徒）・・・調査結果の全項目をグラフで表したもの

IV まとめ

1 研究の成果

本研究の成果として以下の3点が挙げられる。

第一に、児童・生徒のメディア利用と心の発達についての東京都の実態を把握したことである。本研究では、区部と市町村部、大規模校と小規模校など、様々な学校を対象に調査を行った。このことにより、東京都の児童・生徒の実態をおおむね把握することができた。この調査結果と、他県やPTA等の全国規模の調査結果とを比較し、今後の指導の在り方を考えることができる。また、本研究においては、他の多くの調査では行っていない、児童・生徒のメディア利用の状況と心への影響の関連を探ったという点で一步踏み込んだものと言える。児童・生徒を取り巻くメディア環境が予想以上に急速に変化し、メディア利用が心の発達と関係していることが調査から明らかになった。学校での取り組みと並行しながら、家庭・地域・関係諸機関と連携しながら、メディア利用の適切な指導に早急に取り組むことが必要である。

第二に、指導のための視点を提示したことである。「メディア利用において身に付けさせたい能力・態度の観点」と道徳の内容項目との関連を示し、道徳の授業をはじめ、学校の全教育活動で指導ができるよう整理した。

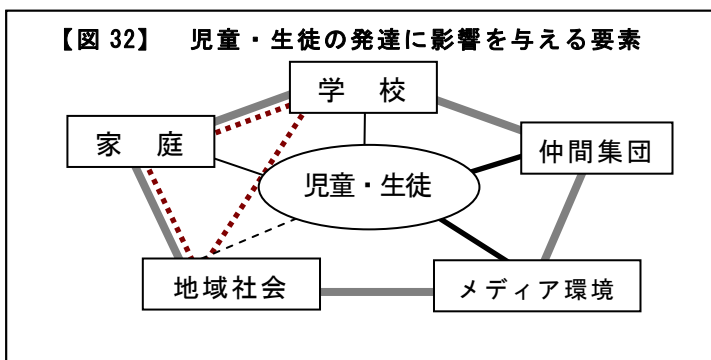
第三に、啓発資料の開発をしたことである。研究の成果を「メディアSOSガイドブック」としてWeb上に公開し、いつでも、だれでも、必要に応じて資料を閲覧し取り出すことができるようにした。また、教員研修や保護者会、地域の健全育成等の会議で利用できるプレゼンテーション、自校の実態把握のための資料や個々の事例に応じた指導資料等を用意し、各校・各家庭の実態に応じた活用ができるようにした。

2 今後の課題

児童・生徒の心身の発達に影響を与えるものとして、学校、家庭、地域社会、メディア、仲間集団が考えられる。【図 32】かつて、児童・生徒の生活に大きな影響をもっていた家庭・地域・学校に代わり、現代ではメディアが児童・生徒の生活に強い影響を及ぼしている。調査でも明らかになったように、児童・生徒はメディア利用に多くの時間を割いている。そして、仲間集団とのかかわりの中にもメディアが介在し、その関係もメディアに左右されることが多い。

これからの社会において、インターネットや携帯電話は一層普及し続けることが予想される。児童・生徒は、上手にそれらを活用し、心と体の健康を守りながら、生活し成長していかなければならない。ニューメディアに関しては、これまでは大人の体験が不足しているということから、不安をもちつつも対処に悩み、傍観する傾向にあった。しかし現状が明らかになった今、学校、家庭、地域は児童・生徒とメディアの関係を見守り、児童・生徒がメディアを適切、有効に活用していけるよう連携して取り組んでいかなくてはならない。

そのためにも、Webサイト「メディアSOSガイドブック」が活用され、学校における情報モラル教育の充実と、家庭や地域との連携が図られることを願う。



V 資料 調査について

1 調査研究の目的

近年のニューメディアの進展は著しく、その状況は急激に変化している。そのため、過去に行われた各種の調査の結果が、必ずしも現在の児童・生徒の実態を反映しているとは言い難い。そこで、東京都における児童・生徒及び教員の現在の実態をとらえるための調査を実施し、調査結果を基に課題を把握することとした。

2 調査研究の内容及び方法

(1) 調査の実施について

- ①教員対象調査（平成 17 年 7 月実施）
都内の小学校、中学校の情報モラル教育実践モデル校 50 校、高等学校の I T 教育普及支援校 20 校、計 70 校のうち 25 校 612 名を対象にして、質問紙法により実施した。
- ②児童・生徒対象調査（平成 17 年 9 月実施）
都内の小学校、中学校の情報モラル教育実践モデル校 50 校、高等学校の I T 教育普及支援校 20 校、計 70 校のうち 21 校の小学校 4 年生、小学校 6 年生、中学校 2 年生、高等学校 2 年生の児童・生徒、合計 2065 名を対象にして、質問紙法により実施した。

(2) 調査研究の内容について

- ①児童・生徒の心の発達とメディア環境等との関連についての調査
児童・生徒のメディア利用の実態と、道徳性・自尊感情等の心の発達との関連について、道徳の内容項目を中心にして分析した。
- ②教員のメディア利用の実態と意識についての調査
教員のメディア利用実態、児童・生徒のメディア利用実態の把握、情報モラル授業の実践の有無等の調査を実施した。

(3) 回収結果(百分率については小数第二位で四捨五入した概数)

	児童・生徒対象数	児童・生徒回収数	回収率	教員対象数	教員回収数	回収率
小学校	1043 名	968 名	92.8%	306 名	228 名	72.5%
中学校	537 名	478 名	89.0%	123 名	107 名	87.0%
高等学校	485 名	431 名	88.9%	183 名	102 名	55.7%
合計	2065 名	1877 名	90.9%	612 名	437 名	71.4%

(4) 分析に際して(分析手法及び外れ値等について)

児童・生徒対象調査についてはメディアに長時間接触することにより児童・生徒の心の発達に何らかの影響を与えると仮定して調査を実施した。また、調査結果を分析するに当たっては、各項目の単純集計を行うとともに、メディアへの接触時間と道徳等の質問項目「5～31」について、二重クロス集計(分割表)による「pearson の χ^2 検定」を行った。単純集計の際には、「5～31」の項目に対して、すべてを同一の選択肢で回答(27/27 個)または 26 個の設問を同一の選択肢で回答(26/27 個)したものをデータに歪みをもたらす「外れ値」として分析から除外している。その根拠は、質問項目が「順項目」25 個、「逆転項目」2 個から成っているからである。また、不適切な回答として除外したものは、携帯電話の使用開始年齢を例えば、中学 2 年生に質問しているにもかかわらず、高校 2 年生を選択している回答である。除外した具体的データ数は下表の通りである。検定を行う際は、発達段階に応じて影響を明らかにするために、小 4、小 6、中 2、高 2 と場合分けしながら行っている。また、児童のアンケート回答を 4 件法から 2 件法に置換し分析した。使用時間については例えば「1 時間以上と 1 時間未満」や「0 分/1 時間未満/1 時間以上 2 時間未満 2 時間以上」など様々なカテゴリー化を行い分析している。後者の教員用調査については、例えばメディア接触時間が長いほど、情報モラルの授業を行っているとは仮定して調査している。教員回答には外れ値が特別みられないため、すべての回答を分析に用いている。

外れ値基準	27 個同一	26 個同一	不適切回答	外れ値基準	27 個同一	26 個同一	不適切回答
小 4	1	0	0	小 6	1	0	1
中 2	4	1	1	高 2	3	1	0

3 調査項目・調査結果一覧

【メディア環境等に関するアンケート調査項目】

児童・生徒用

1-1 テレビ（ビデオを入れて）を1日（平日…お休みではない日）どのくらい見ますか。

①全く見ない②1～29分③30分～④1時間～⑤2時間～⑥3時間～

1-2 テレビを見る人に聞きます。あなたの家では、テレビを見る時のきまりがありますか。

①ある②ない（見る時間・番組・時間帯）

1-3 自分専用のテレビはありますか。①ある②ない

2-1 テレビゲームを1日（平日）どのくらいしますか。

①全くしない ②1～29分 ③30分～ ④1時間～⑤2時間～⑥3時間～⑦4時間～⑧5時間～

2-2 テレビゲームをする人に聞きます。あなたの家ではゲームをする時のきまりがありますか。

①ある②ない（時間の長さ・内容・時間帯）

2-3 自分専用のテレビゲーム機や携帯ゲーム機をもっていますか。①はい②いいえ

3-1 自分専用の携帯電話をもっていますか。①はい②いいえ

「①はい」と答えた人は3-3の質問から答えてください

3-2 携帯電話をもたないことで次のように思ったことはありますか。ある番号をすべて書いてください。

①特に何も思わない。②電話をしたい時できない。③友だちと話題が合わない。④友だちと学校以外で話せない。⑤友だちが携帯電話を持っていて仲間に入れてもらえない。⑥その他

3-3 いつから自分専用の携帯電話をもっていますか。

①小学校入学前②小学校1年生③小学校2年生④小学校3年生⑤小学校4年生⑥小学校5年生
⑦小学校6年生⑧中学校1年生⑨中学校2年生⑩中学校3年生⑪高校1年生⑫高校2年生

3-4 携帯電話はどのように使いますか。すべて書いてください。

①通話②メール③インターネット④写真撮影⑤音楽⑥ゲーム⑦その他

3-5 携帯電話のメールと携帯電話のインターネットを1日（平日）どのくらい使っていますか。

①全く使わない ②1～29分 ③30分～ ④1時間～⑤2時間～⑥3時間～⑦4時間～⑧5時間～

3-6 あなたの家では、携帯電話を使う時のきまりがありますか。①ある②ない

3-7 ふだん学校ではあまり話していない友だちと携帯電話のメールでやりとりをしますか。①はい②いいえ

3-8 直接会ったことのない学校外のひと、携帯電話のメールでやりとりをしたことがありますか。

（学習の目的以外で）①はい②いいえ

3-9 携帯電話のメールを通して、知らないひとと直接会ったことがありますか。①はい②いいえ

3-10 携帯電話のメールで次のような経験をしたことがありますか。経験したことのある番号をすべて書いてください。

①チェーンメール（次の人へ送りたいという内容のメール）がきた。②いわゆる「出会い系サイト」などからメールがきた。③知らない人からメールがきた。④いやなことが書いてあった。⑤新しい友だちができた。⑥うそをつかれた。⑦元気がでるメールをもらった。⑧けんかになった。⑨友だちともっと仲良くなった。⑩自分に関するメールを他の人たちが回して読んでいた。⑪その他⑫経験したことがない。

4-1 あなたの家にパソコンがありますか。①ある②ない

4-2 それは自分専用のパソコンですか。①はい②いいえ

4-3 あなたが使えるパソコンの中にインターネットにつながっているパソコンはありますか。①ある②ない

「②ない」と答えた人は、3ページの5の質問から答えてください

4-4 パソコンのインターネットで何をしますか。する事の番号をすべて書いてください。

①サイト検索②メール③チャット④掲示板⑤ゲーム⑥買い物⑦その他

4-5 いつ頃からインターネットを使っていますか。

①小学校入学前②小学校1年生③小学校2年生④小学校3年生⑤小学校4年生⑥小学校5年生
⑦小学校6年生⑧中学校1年生⑨中学校2年生⑩中学校3年生⑪高校1年生⑫高校2年生

4-6 パソコンでインターネットを1日（平日）どのくらい使いますか。

①全く使わない ②1～29分 ③30分～ ④1時間～⑤2時間～⑥3時間～⑦4時間～⑧5時間～

4-7 あなたの家では、インターネットを使う時のきまりがありますか。①ある②ない

4-8 インターネットのゲームやメールやチャットなどを通して、まだ会ったことのない人と仲良くなったことはありますか。

①ある ②ない 「②ない」と答えた人は、4-10の質問から答えてください。

4-9 その人と直接会ったことが、ありますか。①ある②ない

4-10 パソコンのメールやチャットや掲示板などで、次のような経験をしたことがありますか。経験したことのある番号をすべて書いてください。

①チェーンメール（次の人へ送りたいという内容のメール）がきた。②いわゆる「出会い系サイト」などからメールがきた。③知らない人からメールがきた。④いやなことが書いてあった。⑤新しい友だちができた。⑥うそをつかれた。⑦元気がでた。⑧けんかになった。⑨友だちともっと仲良くなった。⑩自分に関することを他の人たちが書いていた。⑪その他⑫経験したことがない。

5 少しのことでイライラすることがありますか。

①はい②どちらかというとはい③どちらかというといいえ④いいえ

6 がまんすべきことを、がまんしますか。

7 わがままを言わず、きまりを守って行動しますか。

8 ひどく怒ったり、乱暴をしてしまったりすることがありますか。

9 楽しかったなと思うことがよくありますか。

10 自分にはよいところがあると思いますか。

11 自分が好きですか。

12 たくさんの人の前で、言いたいことがうまく言えますか。

13 あなたのまわりに、本当の気持ちを話せる友だちがいますか。

14 メールやチャットで、本当の気持ちを話せる友だちがいますか。

13 友だちに頼りにされていると思いますか。

16 友だちと仲よくやっていく自信がありますか。

17 相手の立場に立って考えますか。

18 人が困っていたら、親切にしますか。

19 人にお世話になって、ありがたいと感じますか。

20 誰の意見でも正しいと思ったら、素直に受け入れますか。

21 かりた物は、決められた日までにきちんと返しますか。

22 きちんと順番を守って並びますか。

23 決められた仕事は責任をもってしますか。

24 そうじやボランティア活動などを自分から進んでしますか。

25 近所の人にあいさつをしますか。

26 小さな虫や鳥の命も大切だと思いますか。

27 自分の体を大切にしていますか。

28 生きていてよかったなと感じることがありますか。

29 人がけがをするところや傷ついた動物などを見ると、自分の体が痛むように感じますか。

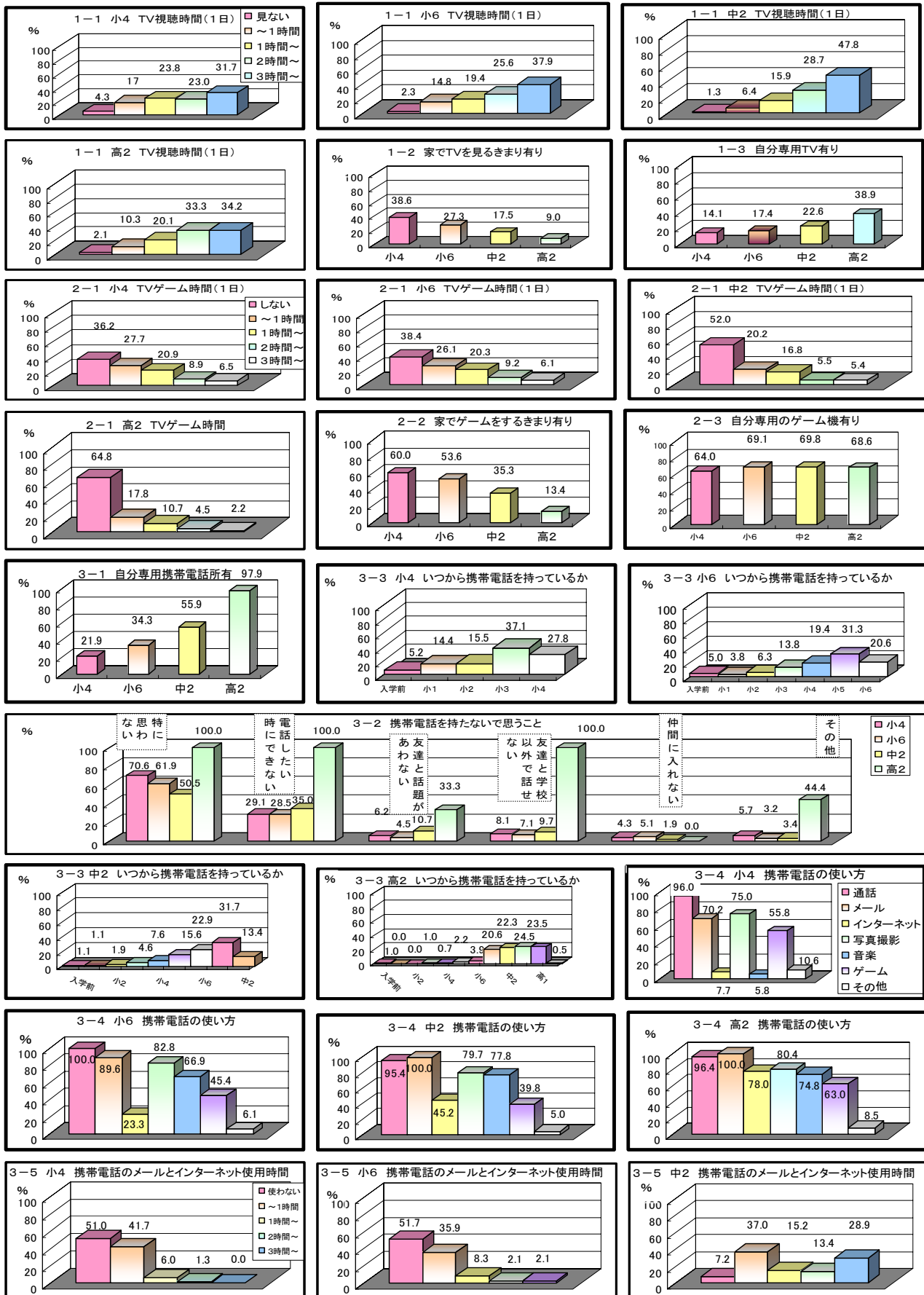
30 友だちが悪口を言われたり、悲しい思いをしていたりするのを見ると、自分もつらい気持ちになりますか。

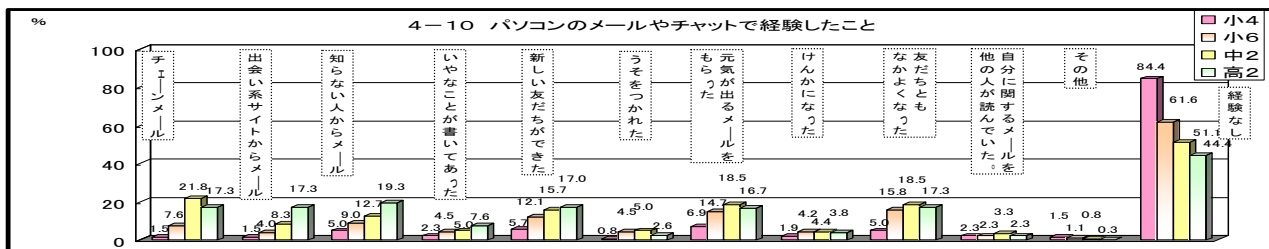
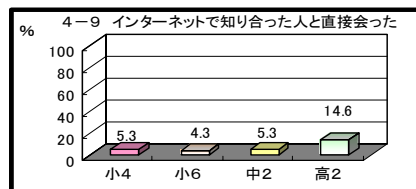
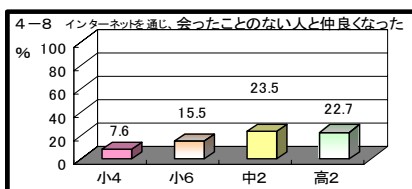
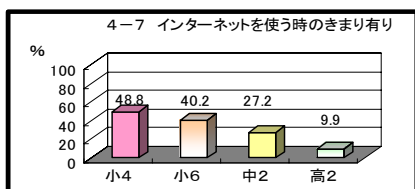
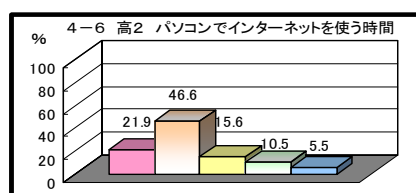
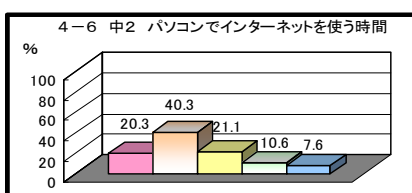
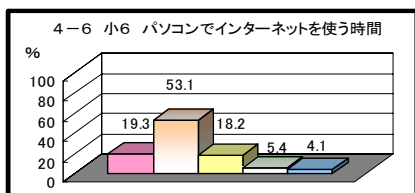
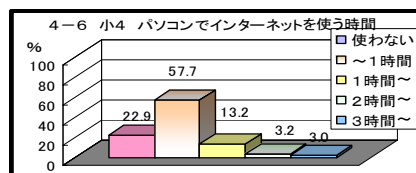
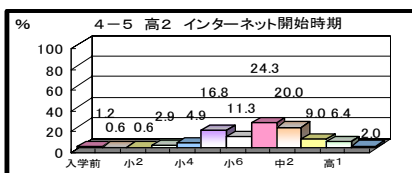
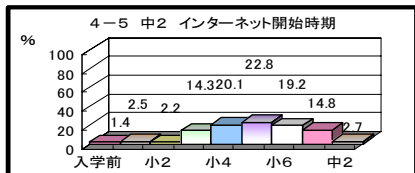
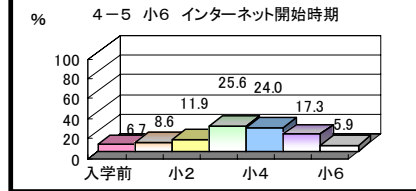
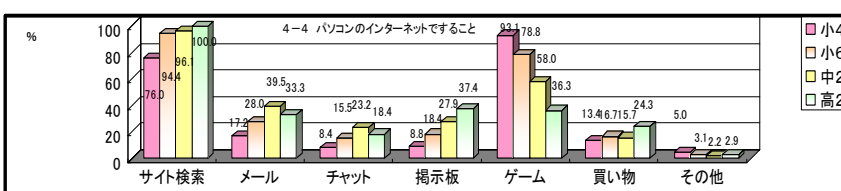
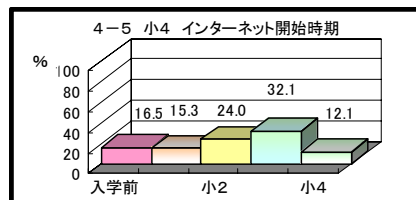
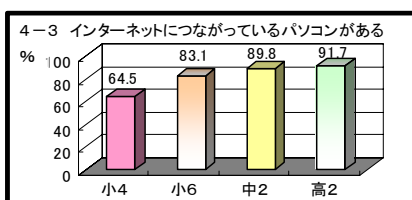
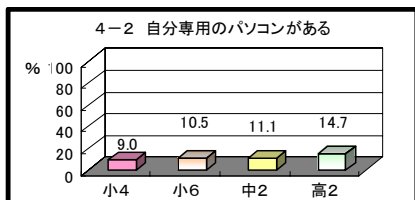
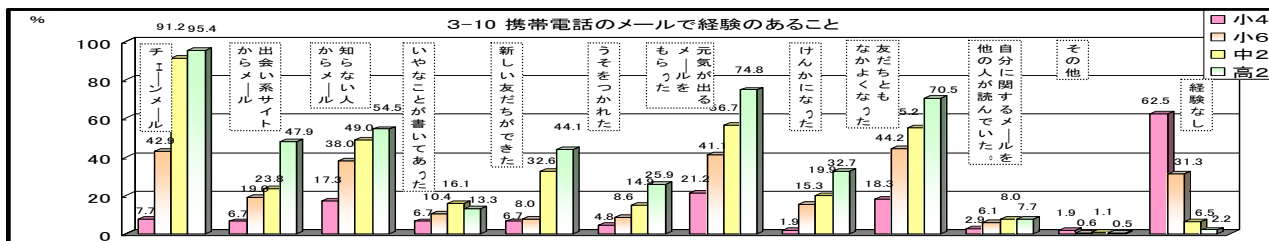
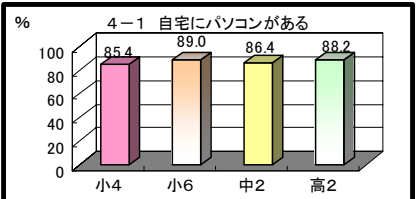
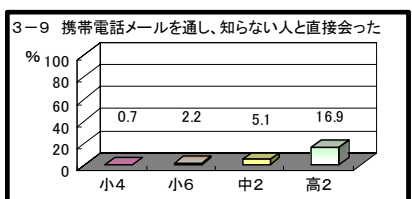
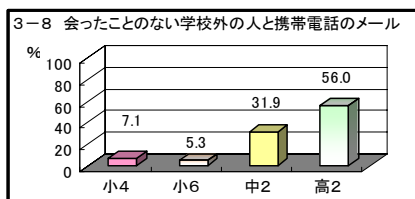
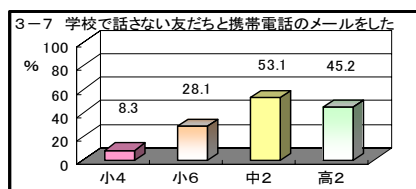
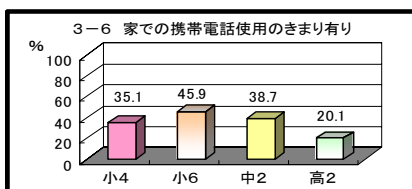
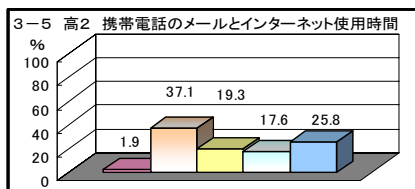
31 テレビのドラマなどの中でいじめる役の人は、本当に性格が悪い人だと思いますか。

児童の実態・活用状況 ※p.69～p.70に掲載したアンケート項目の結果をグラフ化したものを掲載。

※ 掲載のグラフは小数第2位を四捨五入したものをを用いている。このため、構成比の計が100%にならないものがある。

※ 使用時間を問う設問は平日の1日あたりの使用時間である。





【メディア環境等に関するアンケート調査項目】

教員用

- 1 あなたの校種についておたずねします。①小学校 ②中学校 ③高等学校
- 2 あなたの年齢についておたずねします。①20代 ②30代 ③40代 ④50代 ⑤60代
- 3 あなたは次のものを持っていますか。全て書いてください。
①テレビゲーム機や携帯ゲーム機 ②携帯電話 ③PC（以下、「TVゲーム機」と書きます。）
- 4 あなたは、テレビゲーム機を1日（平日）におよそどのくらい使いますか。
①全く使わない ②30分未満 ③1時間未満 ④2時間未満 ⑤3時間未満 ⑥4時間未満
⑦5時間未満 ⑧5時間以上
- 5 あなたは携帯電話（メール・サイト検索）を1日に（平日）およそどのくらい使いますか。
①全く使わない ②30分未満 ③1時間未満 ④2時間未満 ⑤3時間未満 ⑥4時間未満
⑦5時間未満 ⑧5時間以上
- 6 あなたが携帯電話を使う目的は何ですか。全て書いてください。
①通話②メール ③インターネット ④写真・動画撮影 ⑤音楽 ⑥ゲーム ⑦その他
- 7 あなたは1日（平日）にパソコンでのインターネットをおよそどのくらい使いますか。（仕事を含む）
①全く使わない ②30分未満 ③1時間未満 ④2時間未満 ⑤3時間未満 ⑥4時間未満
⑦5時間未満 ⑧5時間以上
- 8 あなたがインターネットを使う目的は何ですか。全て書いてください。
①情報収集 ②メール ③チャット ④掲示板 ⑤ゲーム ⑥ネットショッピング・オークション
⑦その他
- 9 テレビゲーム機を所有している児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 10 携帯電話を所有している児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 11 家庭でパソコンを使っている児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 12 直接会ったことのない人とメールのやりとりをしている児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
（学習以外の目的で）
- 13 携帯などを通して知らない人と直接会ったことがある児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 14 出会い系サイトなどからメールを受けとったことがある児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 15 インターネットでネットショッピング・オークションをしたことがある児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 16 インターネットゲームやメール、チャットを通して、知り合いや友達のできた児童・生徒は何割くらいいると思いますか。
- 17 インターネット（メールを含む）は、児童・生徒にとってメリットとデメリットのどちらが大きいと思いますか。
①メリットが大きい ②デメリットが大きい
- 18 児童・生徒が、インターネット（メールも含む）を使用するにあたって、次のことにどのぐらいのよさがあると思いますか。
①とてもある ②少しある ③あまりない ④まったくない
ア 友だちを増やし、人間関係を深められる
イ 情報収集力を高め、資料活用の技能が高められる
ウ 集中力を高められる
エ 豊富な知識を得て、学習や生活に活かせる
オ 潜んでいる危険をある程度体験し、大きな危険を回避する能力をつけられる
カ 情報を広く得ることで、学習への意欲が増す
キ 自らの意見や作品を多くの人に公開し、自己表現できる
ク 時間の制約を受けずに利用できる
- 19 児童・生徒が、インターネット（メールも含む）を使用するにあたって、次のことがどの位心配ですか。
①大変心配である ②心配である ③あまり心配ではない ④心配ではない

- ア 性や暴力、犯罪への欲求が過度になること
- イ 情報がすべて真実なものだと思いこんでしまうこと
- ウ 規範意識が低下すること
- エ 運動不足や視力の低下をもたらすこと
- オ 生活や勉強に支障をきたすこと
- カ 不正行為の被害者や加害者になること
- キ 人間関係が希薄になること
- ク 不適切な人間関係が生じること

20 インターネット（メールを含む）の利用に関して、次の内容で保護者から話を聞いたことがありますか。
（あてはまるものを全て書いてください。）

- ①友だちを増やし人間関係を深められたこと ②情報収集力を高め、資料活用の技能が高められたこと
- ③集中力を高められたこと ④豊富な知識を得て、学習や生活に活かされたこと ⑤潜んでいる危険をある程度体験し、大きな危険を回避する能力をつけられたこと ⑥情報を広く得ることで、学習への意欲が増したこと ⑦自らの意見や作品を多くの人に公開し、自己表現できたこと ⑧特になし

21 インターネット（メールを含む）の利用に関して、次の内容で保護者から話を聞いたことがありますか。
（あてはまるものを全て書いてください。）

- ①性や暴力、犯罪へ過剰に興味を持ったこと ②使いすぎによる運動不足や視力の低下があったこと
- ③現実から逃避してしまう傾向にあったこと ④人間関係が希薄になったこと ⑤不適切な人間関係が生じたこと ⑥家庭のルールを守らなくなったこと ⑦基本的な生活習慣が乱れたこと ⑧特になし

22 あなたは、インターネットが提供する有害と思われる情報をどのようにすべきだと思いますか。3つまで選んで書いてください。

- ①法律で制限するべき ②制作側が配慮するべき ③児童・生徒を近づけない工夫をするべき ④児童・生徒に自分で危険かどうかを判断できる力を育てるべき

23 あなたは、パソコンやインターネット（メールを含む）を使用する際のマナーなどを児童・生徒が学ぶ場として、中心となるべき場はどこだと思いますか。 ①家庭 ②学校 ③地域 ④その他

24 あなたは、メディアに関して次のような授業を行ったことがありますか。あてはまるものを全て書いてください。

- ①テレビ番組を教材として使う ②コンピュータの操作方法を学習させる ③インターネットで調べたり、そこから得た情報を学習に使わせたりする ④情報モラルについて考えさせる（情報発信者の責任と相手への配慮、個人情報やプライバシーの保護、情報の信頼性や信ぴょう性） ⑤著作権や肖像権について考えさせる ⑥特になし

25 あなたの担当する学年、または教科では、インターネットや携帯電話の適切な使い方について、年間指導計画がありますか。 ①ある ②ない

26 あなたの担当する学年、または教科では、インターネットや携帯電話の適切な使い方についての授業を行っていますか。 ①行っている ②行っていない

27 あなたは、今後メディアに関してどのような授業を行うことが大切であると思いますか。大切だと思うことを3つ選んでください。

- ①テレビ番組を教材として使う ②コンピュータの操作方法を学習させる ③インターネットで調べたり、そこから得た情報を学習に使わせたりする ④情報モラルについて考えさせる ⑤著作権や肖像権について考えさせる

28 あなたは、子どもたちが暴力的なシーンを見たり、擬似的な暴力体験をしたりすることで、人の体の痛みを、現実の体の痛みのように感じられなくなっていると思いますか。

- ①とてもそう思う ②そう思う ③あまりそう思わない ④まったくそう思わない

29 あなたは、子どもたちがインターネットやメールなど、直接相手の表情を見ないでコミュニケーションをすることが増えてきたことで、相手のつらい気持ちに共感できなくなっていると思いますか。

- ①とてもそう思う ②そう思う ③あまりそう思わない ④まったくそう思わない