

派遣者番号	29K18	氏名	菊地 弘明
研究主題 —副主題—	情報化社会における新たな問題解決の糸口のための質問紙の開発		
派遣先	東京学芸大学教職大学院	担当教官	今井 文男
所属校	八王子市立南大沢小学校	校長	佐藤 洋

キーワード：情報モラル教育 精神医学 質問紙 個人票

1 研究の背景 (目的)・主題設定の理由等

今日の情報技術の発展は目覚ましいものがある。それに伴い、情報化社会における新たな問題によって、様々な形で被害を被っている児童・生徒についての報道は後を絶たない。情報モラル教育は、学校内で表面化する生徒指導と異なり、学校内で問題点が見えにくく、教員が問題意識をもちづらいことが情報モラル教育の広がりを抑えていると考えられる。情報モラル教育を行う際に、児童・生徒の課題についてできる限り可視化し、意識的に情報モラル教育を進められるようにする必要がある。

情報化社会における新たな問題の中には、児童・生徒の精神的な特性が関わっているものもあるという研究が進んでおり、児童・生徒に情報機器や情報技術を適切に使用させていくためには、心理・精神医学的見地からのアプローチも必要であると考えられる。これらを踏まえ、小学生児童の ICT 利用に関する問題の早期発見を支援する質問紙を作成するとともに、情報モラル教育の指導に役立てるための教員向け資料を作成することを本研究の目的とした。

2 研究の内容・研究の方法

本研究は、質問紙の作成、調査研究、調査結果分析、調査結果提案の順に進めた。

質問項目の検討では、ICT 利用に関する問題とは何か、早期発見方法の具体は何か、対象は誰かについて、操作的定義付けを図った。情報モラル教育、心理学、精神医学の視点から、文献・先行研究から、質問項目の検討を行った。ICT 利用に関する問題に対する児童・生徒の行動や志向性と関連のあると思われる児童の日常生活や生活態度、心理状態等を抽出し、問題解決の糸口として、ICT 利用に関する問題の要因を質問紙結果から把握することができる質問項目を設定し、質問紙を作成した。

調査内容の検討を踏まえ、調査研究として、

作成した質問紙を使用して都内公立A小学校第5・6学年児童を対象に質問紙調査を実施した。

調査結果の分析では、質問項目のカテゴリごとに得点を算出し、因子分析を行うことにより、児童がもつ情報化社会における新たな問題の支援、指導に供すると考えられる因子を抽出した。また、因子得点を算出し、一人一人の児童に応じたスコアを算出した。

分析において明らかになった児童がもつ ICT 利用に関する問題に対する要因と考えられる因子を基に、質問紙調査に参加した児童に対して各因子得点から算出したスコアと対応策について掲載した個人票を作成、担任に返却することにより、情報モラル指導に役立てるようにした。

研究の成果については、課題研究報告資料としてまとめるとともに、作成した質問紙データ、集計用データ等をパッケージ化し、他教員に頒布させていく。

3 研究の結果

文部科学省が、児童生徒の ICT 利用に関する問題として挙げている5点について、その症状として現れる心理的要因を推測し、質問項目のカテゴリを作成することとした。小学校第5・6学年児童を対象とした11カテゴリ、139項目の質問項目を作成した。本研究で作成した質問項目について、倫理的配慮から、都内公立小学校校長1名、公立小学校副校長1名に管理職の立場から、倫理に反する質問項目がないか判断を受けた。また、質問項目の文章表現について、小学生児童が読んで理解できる内容かどうかの吟味を受けた。その上で、都内公立A小学校第5・6学年児童50名を対象に調査を実施した。有効回答の得られた49名(男子23名、女子26名)を分析対象とした。有効回答率は98%であった。質問紙調査法を用い、回答方式は無記名の4件法とした。

Table1 因子分析結果（最尤法，プロマックス回転）

項目	M	SD	因子				共通性
			I	II	III	IV	
I. 社会的充実 ($\alpha=.788$)							
コミュニケーション・スキル	76.81%	22.82%	0.972	-0.057	-0.043	0.108	0.877
自尊感情	68.94%	14.45%	0.816	0.077	-0.211	0.111	0.613
生活態度	73.41%	13.00%	0.516	-0.092	0.397	-0.159	0.588
II. 精神的均衡 ($\alpha=.797$)							
分離不安	70.79%	20.06%	-0.054	0.798	-0.242	-0.033	0.457
強迫	60.53%	20.32%	-0.284	0.697	0.311	0.151	0.587
うつ	66.97%	19.75%	0.283	0.587	0.005	0.036	0.619
衝動性	45.12%	22.24%	0.128	0.585	0.134	-0.157	0.585
社交不安	55.23%	29.20%	0.246	0.528	-0.170	-0.015	0.370
III. 善悪的判断 ($\alpha=.558$)							
インターネット・ゲーム使用	50.98%	26.36%	-0.184	-0.121	0.707	0.132	0.334
反抗・挑発	54.55%	23.44%	0.308	0.058	0.642	-0.036	0.791
IV. インターネット・ゲーム特性理解							
インターネット・ゲーム特性	68.43%	27.04%	0.149	-0.014	0.129	0.930	0.923

学級担任に依頼し、学級活動における「[共通事項](2) 日常の生活や学習への適用及び健康安全」の領域で、調査を2017年9月25日に実施した。

日常生活において肯定的な回答が望ましいと判断した質問項目については、あてはまる(2点)、どちらかというにあてはまる(1点)、どちらかというにあてはまらない(0点)、あてはまらない(0点)と括弧内に示したように、各回答を点数化した。逆転項目は、点数を逆転させた。それぞれのカテゴリごとに、得点率を算出した。得点率に対し、最尤法、プロマックス回転による因子分析を実施した。その結果、固有値(基準を1以上とした)の落差や解釈可能性から4因子構造が妥当であると判断した。

4 研究の考察

各因子は、負荷量の高いカテゴリをもとに解釈、命名した。第I因子は「社会的充実」因子と命名した。第II因子は「精神的均衡」因子と命名した。第III因子は「善悪的判断」因子と命名した。第IV因子は「インターネット・ゲーム特性理解」因子と命名した。第IV因子は、他の3因子との相関係数が低く、相関が見られなかった。本研究における情報化社会における新たな問題は、インターネットを介した問題であることが前提であるため、インターネットに関する理解を測定する必要性を重視し、第IV因子として質問項目全体に含めることとし

た。分析結果に基づいて、プロマックス回転後回帰法により因子得点係数行列を算出し、得点スコアを算出した。

児童の回答についての調査結果の分析を基に個人票を作成した。内容を以下に記す。

因子分析で得られたそれぞれの因子得点について偏差値を算出、個人スコアとして表記し、レーダーチャートで示した。それぞれの因子について、説明を掲載し、個人スコアに応じた所見を表記した。

所見については、対象児童に対する生活態度や情報化社会における新たな問題に対する生活改善につながる内容とした。その児童に効果的と考えられる指導について助言を掲載することにより、具体的な指導が行えるようにした。

5 今後の展望

情報化社会における新たな問題と日常生活における児童の行動や考え方を分析し、因子を抽出することができた。既存尺度を使用しなかったこと、調査対象が少なかったことにより信頼性、妥当性を検証することが難しかったことが課題である。今後、対象者を増やし、質問項目ごとに分析を行うことにより、質問項目を厳選していく。各因子に応じた具体的な指導法についても開発していく。