

## 第6章 研究のまとめと今後の課題

### 第1節 研究の成果

教職について、23年。早いものである。学部時代にコンピュータと出会い、まだ、学校現場でコンピュータが珍しかった頃から、研究実践をして、レポートを書き、発表してきた。研究は、自分の中で閉じ込めておくものではなく、やったことは、研究発表していくことが研究であろう。また、「研究のための研究ではいけない」という言葉を良く聞く。その通りである。

筆者は、これまでも、そしてこれからも情報教育の第一線の実践者であり続けたいと思っている。それと同時に、教育の情報化の推進者でもありたいと思う。今回、このように情報教育に関わる論文をまとめることができたのは、筆者にとって大きな節目の一つになった。昨年一年間、情報教育に関わる本を読み、全国的な動き、また国策としての動きを知った。今回の論文はそれらを背景としながら、この20年少しで自分なりに培ってきた「情報教育」というものを様々な角度から綴った。したがって、かなり自分を取り巻く環境のあたりに重点があるし、自分がやってきた視点から書いていることがおわかりになったであろう。

さて、論文について振り返ってみることにする。

第1節では、情報教育に関わる内外の現状について触れた。物事を調べるには、歴史を紐解くことが大切です。歴史を振り返ることにより、これからが見えてくるのである。しかしどうだろうか。情報化社会の今後は、近未来までは、見えるがそれ以降は、筆者にはよく見えない。筆者は「見えない」ということが見えたことも成果だと思う。

子どもたちがこれから生きていく社会は、まず、少子化、高齢化が進む。少ない人数で多くの年寄りを支えていかなければならない時代が来る。どうなるか、想像しづらい。そして、国際化が進む。話せない英語を教えている日本の英語教育も変わってきている。そして情報化、あらゆることが自分のパソコンでわかってしまう。人間関係の希薄さが、一層進むのか、過疎と過密が一層はっきりしてくるのか。がまんすることを忘れて、感情のままに人を殺してしまう人が増え続けるのだろうか。自分の子をかかわいがらずに、いじめ親がふえるのだろうか。どちらかという、安心要素よりも不安要素が多いのはだれしも思うことであろう。

愚痴めいたことはこれくらいにしておいて、学校では、コンピュータを中心とした情報教育を実施している。情報教育の目標は、情報活用能力である。その能力の根本には、こんな思いを感じる。「これからの社会は、今、私たち大人がいろいろ教えるけれど、教えたことがそのまま、生かしていける世の中になるかどうかかわからないの。だからね、君たちには、もし困ったことや悩んだことがあったら、それをどうやって解決していくか、どうやったらみんなが仲良くやっていけるか、自分で考えて、それを行動していく力が必要な

の。周りとは相談していくことも大切だけれど、自分で決めなければならないこともいっぱいあるの。だから、今学校では、君たちが『調べてみたい』、『やってみたい』と思ったことには、時間を多くとって、自分で調べて、自分で方向性を出して、それをまとめて、そのいい方法をみんなに発表していくという勉強を大切にしているの。テレビや新聞、ネット、本、そして親や先生にきくなど、調べ方はたくさんあるよね。どの方法が良くて、どの方法が悪いということはない。だから、あなたたちが思いつくいろんな方法で、調べたいことを調べてごらん下さい。先生も親も相談に乗るから、絶対途中半端にしたらだめだよ。大人になると、いやでも最後までやらなければならないことがたくさんあって、そういうことをきちんとやった人が信用ある大人になるんだから。」と。

だいぶ語りが長くなってしまったが、どんなことがあってもへこたれずに、自分に降りかかる問題は自分で解決していこうという力を育てることは大切であろう。今コンピュータはネットでつながり、友だちや先生、企業の担当者、社長、また外国の友だち、果てまた、総理大臣にさえ、メールを出すことができる。また、WEB上には、ないものはないぐらいの情報がある。チャットや掲示板、メッセンジャー、IP電話などを使って、時間や場所を気にせず、日本中、世界中の人とコミュニケーションをとることができる。どうなるかわからないカオスの世の中を生きていくためには、正確な情報、早い情報の入手が問題の適切な解決に重大に関わってくる。それゆえ、子どもたちには、しっかりとした情報活用能力を身につけてほしいのである。

第2節では、影の部分に触れた。いいことの影には悪いことがある。いつの時代でも変わらない方程式である。インターネットがこれだけ普及したのは、エッチサイトがあったからだ、などという本当かウソかわからない噂もあるが、情報社会には、多くの影の部分がある。ところが、表面的に、事件となって大々的に新聞で報道されるものは、知っていても、ほとぼりが冷めると、誰も見向きがなくなる。インターネットは都会でも田舎でも関係がない。自分の子もいつどこで、悪い大人たちの危険な罠にはまるかわからないと親は考えるべきであろう。そんな危険性がいっぱいあることを指摘した。

第3節では、道南の小学校高学年と中学生及びその保護者にパソコン・携帯電話の利用についてのアンケートを行った。ここでの成果は2つ。一つは筆者がたくさんのデータを集めて、道南の実態がわかったこと。もう一つは、アンケートの結果を協力いただいた保護者に返し、家族で話し合いの場ができたであろうということ。

家で、どのように携帯電話を使おうと、パソコンを使おうと、それは親の責任で、学校が関知することではないのかもしれない。だが、家に帰っても風呂に入る時ぐらいしか携帯を離さないというのは明らかにおかしいと思うのです。また、子どもの携帯の料金に、月1万円以上も払うのは、たとえ家がお金に余裕があったとしてもバカ親だと思う。ヨーロッパのことわざに、「子どもをだめにするのは、簡単である。子どもの欲しがるものをみんな与えればよい。」というのがある。決まりを話し合っ作って、それを守らせる。守れなければ、取り上げる。自分の気持ちをおさえること、がまんすることを、教えなければ

いけないのである。パソコンもそうである。パソコンはただのおもちゃではない。パソコンというおもちゃは、人間の思考ということに大きく関わってくる。おかしい情報漬けになると、人間の頭の中までおかしくなってくる。現実の自分とネットの中のバーチャルな自分がかき離れてしまうと、現実と仮想の世界が頭の中でごっちゃになる。親は子どものそんなサインを見逃してはいけないのである。

また、この調査で、個人情報に対する不安要素が高いこと、そして現実問題として子どもたちに個人情報を聞き出そうとするニセ電話が横行していることから、授業を個人情報の保護という課題に決めた。

第4章では、学校における情報モラル情報教育に触れた。家庭でのインターネットや、携帯電話の利用の躰の責任は家庭にある。間違いのないことである。その一方で、学校教育でも時代の今日的な課題についても目を向けていかなければならない。今回扱った個人情報にしても、チャットやメールのマナーにしても、インターネットの危険性についても、学校でも指導していくということは避けて通れないだろうし、大切なことであろう。だが、先生方の中にも、「長崎で事件があったよね。」位はわかっている、その背景にどのようなものが潜んでいるか知らない場合が多い。我々教師もネット社会の危険性、そして、正しいマナーというものを身につけておきたいものである。

第5章では、授業を行った。筆者は、情報教育に関わる授業をずいぶんやってきた。自分でいうのも何だが、今回の授業が自分としては一番力が入った。だからということであろうか、一番うまくいった。子どもたちも乗ってきた。授業が終わって、後始末をしながら、「こんな授業がいつもできたらいいなあ。」と一人でやっていた。キーワードは「こわい」であった。ネットに個人情報を書き込んで送信ボタンを押す。子どもたちには、これからこの送信ボタンを押すことが数多くあるであろう。そんな時、この授業のことが頭の片隅にでもあれば、筆者はこの授業は大成功だと思う。「こわい」という子どもたちの気持ち、いつまでも大切にしてほしいなあと思う。

だんだん時期的に切羽詰ってきて、ずいぶん悩んだが、音声教材についてもホームページ教材についても、そこは全くの得意分野である。必要以上に時間をかけた気もするが、教材の準備は楽しかった。楽しく授業を作っていくことが、うまくいく秘訣だとしみじみと感じた。

思いがけなく、上磯小で2度目の授業をすることができた。初めて会う子どもたちと元氣いっぱい授業ができた。こんな飛びこみ授業は、筆者にとって生涯忘れることのできない研究授業になるであろう。

一番の成果は、何か。それは、自信過剰かもしれないが、自分は今まで以上に情報教育について語れるようになったかなということである。そして、授業をして、この個人情報の保護がとても大切であることを改めて知った。情報教育というと、コンピュータを積極的に使い、課題の解決のための調べる力をつける、いわば、情報活用の実践力ばかり取り

上げられるが、小学校段階においても、また、小学校段階だからこそ、身につけさせなければならない基本ルール、つまり情報モラルの指導の必要性を強く感じた。このことも成果である。

次の章で、課題について、触れるが、情報教育は、学校に定着しているとは言える段階ではない。筆者は、これからも、子どもたちと向き合い、情報活用能力の育成を情報教育の実践者として教育活動の推進に全力を尽くしていきたいと思う。そう思えるようになったことも大きな成果であろう。