

# 社会科におけるメディアリテラシー教育

## —ネットリテラシーを中心として—

刈田 瑛斗

### 1. 論文構成

序章 問題の所在と研究の目的と方法

第1節 問題の所在

第2節 研究の目的と方法

第3節 論文の概要

第1章 社会科におけるネットリテラシー教育の必要性

第1節 メディアリテラシーとは

第2節 ネットリテラシーとは

第3節 ネットリテラシーの現状

第4節 社会科におけるネットリテラシー教育の必要性

第2章 ネットリテラシー教育の研究や授業実践の考察

第1節 近年のネットリテラシー教育の研究の動向

第2節 秋田大学いじめ問題プロジェクトネットいじめ班の取り組み

第3節 秋田大学ネットリテラシー教育講座の取り組み

第1項 ネットリテラシーガイドラインを作ろう

第2項 ネットリテラシーすごろく

第4節 その他のネットリテラシー教育の取り組み

第1項 世田谷ネチケットかるた

第2項 携帯所持禁止条例の是非を問う授業

第3項 ネットリテラシー診断ドリル

第4項 伸ばそう ICT メディアリテラシー

第3章 社会科におけるネットリテラシー教育の授業構想

第1節 ネットリテラシー花札風カードゲーム

第2節 インターネット禁止条例に関するディベート

終章 本研究のまとめと今後の課題

第1節 本研究のまとめ

第2節 今後の課題

参考文献・URL 等一覧

### 2. 問題の所在と研究の目的と方法

#### (1) 問題の所在

現代は、社会の情報化が急速に進んでいる。特にインターネットや携帯電話に関しては、その普及が著しく、多くの人が重要な情報源として利用している。総務省情報通信白書によると、インターネットが情報源として重要と認識しているのが、平成17年では41.4%だったのに対し、平成22年で61.4%まで高まっている<sup>1</sup>。これだけインターネットの情報が重要視される社会になっていることがいえる。

青少年においても、情報化の波が進んでいる。内閣府が行なった「青少年のインターネット利用環境実態調査」によると、平成22年11月30日現在で「携帯電話を持っている」青少年の割合は52.4%である。校種別にみると、小学生は20.9%、中学生は49.3%、高校生は97.1%となってい

る<sup>2</sup>。これだけ青少年にもインターネットが普及されていることがわかる。

インターネットは、必要な情報をすぐに収集できるなど、便利な面がたくさんあるが、個人情報の漏えいや、ワンクリック詐欺などのサイバー犯罪も多く発生している。青少年に関しては、ネットいじめや学校裏サイトによるトラブルも問題になっている。このように、インターネットによるトラブルや犯罪なども起こっている中、私たちはこの情報社会を生き抜いていかななくてはならない。そのために必要なのがメディアリテラシーの能力であると筆者は考える。さらにその能力は、小・中・高校生のインターネットや携帯電話の利用率の増加や、教育の情報化が進んでいる今日の現状を考えると、学校教育の中でも育んでいくべき能力である。特にインターネットが急速に普及していることを考えると、インターネットに関するメディアリテラシー、すなわちネットリテラシーの教育が必要であると筆者は考える。

## (2) 研究の目的と方法

本研究の目的は、社会科でのネットリテラシー教育の授業構想を考えることである。

研究の方法として、まずメディア、メディアリテラシー、ネットリテラシーの概念及びネットリテラシー教育を社会科で扱う意義を捉えるために理論の先行研究等进行分析する。次に、ネットリテラシー教育の授業実践を学会誌や雑誌、書籍やインターネットで検索し、その分析を行う。最後に授業実践の構想を筆者が考え提示する。

## 3. 各章の概要

### (1) 第1章

第1章では、まずメディアリテラシーの定義付けを行った。メディアリテラシーを捉える前にメディアを情報媒介のみではなく情報の発信者と受信者も含めたものと捉えることとした。その上で、メディアリテラシーの定義を、井門正美氏が定義した「様々なメディアの特質を分析的に理解し、情報の発信や受信を知的に行い、他者とのより良い関係を構築し自己実現を果たすための資質・能力<sup>3</sup>」を採用することとした。

次に、ネットリテラシーの定義付けを行った。インターネットがメディアの中のマルチメディアの1つといえることから、ネットリテラシーもメディアリテラシーの1つと捉え、ネットリテラシーの定義を「インターネットの特質を理解した上で、情報の発信と受信を適切に行い、他者や社会とより良い関係を構築する資質・能力」とした。また、ネットリテラシーの要素のうち、「インターネットの特質を理解し」からは「ネット理解教育」、「情報の発信と受信を適切に行い」からは「ネット活用教育」、「他者や社会とより良い関係を構築する」からは「ネット倫理教育」を導き出した。

それから、ネットリテラシーの現状を考察した。筆者はここで、サイバー犯罪等が増加していることや、学校現場においてネットいじめや学校裏サイトが問題になっていることを言及した。株式会社アキタネットの佐藤誠氏は、「今の子どもたちは大人以上に携帯電話やパソコンを用いてインターネットを上手に活用し、積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。しかし、インターネット上の情報が正しいかどうかを判断したり、情報モラルの面ではその能

力は低いといえる」と述べている。したがって、ネットリテラシーの現状としてネット倫理教育の要素が不足していると筆者は分析した。

最後に、社会科におけるネットリテラシーの必要性を述べた。ネットリテラシー教育の3つの枠組みが情報教育の目標の要素と類似していることから学習指導要領における各教科、領域の情報教育に関する記述の中からネットリテラシー教育に関する部分を見ていった。すると、社会科以外の教科、領域ではネット活用教育が中心に行われていることがわかった。しかし社会科では、社会の情報化について学ぶことと関連して、情報社会を生き抜くために必要なことを学ぶことからネット倫理教育が行われることがわかった。ネットリテラシーのネット倫理教育が不足しているという現状からも、ネット倫理教育が行われる社会科でのネットリテラシー教育が必要ではないかと筆者は分析した。

## (2) 第2章

第2章ではまず、近年のネットリテラシー教育に関する研究や発表の動向を考察した。インターネットが急速に普及している現状を踏まえれば、ネットリテラシー教育に関する研究はそれに対応して増加しているとはいえないことがわかった。また、社会科教育での研究が少ないこともわかった。

次に、秋田大学いじめ問題プロジェクトネットいじめ班の取り組みを考察した。ネットリテラシーを身につけることによってネットいじめのリスクが軽減されることが期待でき、ネットリテラシー教育は、ネットいじめをなくすためにも必要であること

を考察することができた。

それから、秋田大学ネットリテラシー教育講座の「ネットリテラシーガイドラインを作ろう」と「ネットリテラシーすごろく」の2つの授業実践を紹介し、分析・考察した。「ネットリテラシーガイドラインを作ろう」は、インターネットを利用するときのガイドラインを学習者が考えるという実践であり、ネット倫理教育に分類することができる。自身の経験から、インターネットを正しく安全に利用する態度を学習者に考えさせるところが参考となった。「ネットリテラシーすごろく」は、ネットリテラシーに関する問題が組み込まれたすごろくで遊ぶことによってネットリテラシーを身に付けさせるものであり、問題が理解、活用、倫理の3つが平等に組み込まれている。ネットリテラシー教育をゲーミングにすることで体験的、実感的な学びを展開するところが参考となった。

最後に、これまで取り上げなかったネットリテラシー教育の授業実践について分析・考察した。実践を調査した結果、14件の実践を見つけた中で、「世田谷ネチケットかるた」「携帯所持禁止条例の是非を問う授業」「ネットリテラシー診断ドリル」「伸ばそう ICT メディアリテラシー」の4つを取り上げて分析・考察した。「世田谷ネチケットかるた」はネチケットを学べることからネット倫理教育に分類することができ、手軽なゲーミング教材にすることが参考となった。「携帯所持禁止条例の是非を問う授業」は携帯電話を利用する際の規範を考えることからネット倫理教育に分類することができ、討論によって他人の意見を聞くことによって自分の考えを深めることが参考とな

った。「ネットリテラシー診断ドリル」はインターネットに関する問題を解きながらネットリテラシーを診断するものであり、その問題が理解、活用、倫理の3つそれぞれに分類できることから、3つの要素を含んだものであるといえ、インターネットのあらゆる場面に対応するところが参考となった。「伸ばそう ICT メディアリテラシー」は、総務省が発表した ICT シミュレーター等を利用した ICT メディアリテラシー育成プログラムであり、セクションによって理解、活用、倫理にそれぞれ分類することができるため、3つの要素を含んだものであるといえ、カリキュラムの構想として参考となった。

### (3) 第3章

第3章では、第1章と第2章を踏まえて、社会科におけるネットリテラシー教育の授業構想を2つ提案した。

1つは、「ネットリテラシー花札風カードゲーム」である。これは、インターネットのいろいろな場面についての知識や活用方法、規範などがかかれたカードを花札のように取り合って遊ぶことによってネットリテラシーを身に付けさせるものである。ゲーミング教材によって体験的に楽しい学習をすること、インターネットの幅広い場面でのネットリテラシーを学べることなどを踏まえて構想した。取り札の内容は、理解、活用、倫理の3つの枠組みのものがそれぞれ含まれているが、ネットリテラシーの現状として現状としてネット倫理教育が不足していることから、ネット倫理教育のものの割合を多くしている。

もう1つは「インターネット禁止条例に

関するディベート」である。これは、インターネット利用を禁止とする条例について、いろいろな役割に立って賛成か反対かを考えディベートする実践である。ディベートによって他の人の意見を聞くことによって自分の考えを深めることなどを踏まえて構想した。最終的に自分に立ち返ってインターネットをどのようなことに気を付けて利用するかを考えさせてまとめとすることから、ネット倫理教育に分類することができる。

## 4. 今後の課題

今後の課題として、まずは、ネットリテラシー教育に関する研究や実践をさらに調査し、分析していくことである。それから、筆者が構想した授業構想を実践することである。また、この論文であまり扱わなかったネットリテラシー教育のカリキュラム構想をすることも今後の課題である。これからも、ネットリテラシー教育について、さらに追求して研究していきたい。

---

<sup>1</sup>内閣府 青少年のインターネット利用環境実態調査

<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h22/net-jittai/pdf-index.html>

<sup>2</sup>総務省 平成23年版情報通信白書

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23point.pdf>

<sup>3</sup>井門正美著「社会系教科におけるメディアリテラシー教育」(日本社会科教育学会『社会科教育研究』NO.98、2006。11 抜刷) 73 頁