

小学生のインターネット端末としてのゲーム機利用に関する 「保護者向けゲーム機セットアップリーフレット」の開発と評価

Development and evaluation of "the game machine setup leaflet for Parents" about the game machine use as internet terminal for elementary school students.

佐藤 和紀*1 菊地 弘明*2 小池 翔太*3 酒井 統康*4
Kazunori Satou Horoaki Kikuchi Shota Koike Noriyasu Sakai

福本 徹*5 藤川 大祐*6 原 克彦*7
Toru Fukumoto Daisuke Fujikawa Katsuhiko Hara

東京都北区立豊川小学校*1 東京都八王子市立南大沢小学校*2 千葉大学大学院教育学研究科*3
岐阜県多治見市教育委員会*4 国立教育政策研究所*5 千葉大学教育学部*6 目白大学教育研究所*7
Toyokawa Elementary School,Tokyo.*1 Minami-Osawa Elementary School,Tokyo.*2
Graduate School of Education,Chiba University.*3 Tajimi Board of Education,Gifu.*4
National Institute for Educational Policy Research*5 Chiba University*6 Mejiro University*7

<あらまし>児童が日常的に使用している通信機能付きゲーム機にペアレンタルコントロールを設定するための保護者用セットアップリーフレットを、ARCS 動機付けモデルの考え方に基づいて開発した。そのリーフレットを用いて、保護者向け研修会でゲーム機の情報モラル研修会を実施した。研修会を受講した保護者に実施した質問紙調査の結果によれば、今のゲーム機、昔のゲーム「専用」機とは違い、インターネット端末であることを理解することができた。また、質問項目の相関を分析したところ、ゲーム機の設定を確認することで、家族で話し合いを行ったり、実際にペアレンタルコントロールの設定をしたりする傾向にあることが示唆された。

<キーワード>情報モラル 通信機能付携帯型ゲーム機 ペアレンタルコントロール ARCS モデル

1. 研究の背景と問題の所在

情報社会の進展に伴い、インターネットやスマートフォンなどの普及が続いて、近年ではTwitter、Facebook やLINE などに代表される様々なモバイルツールやソーシャルメディアサービスが登場し、ポータブルゲーム機がインターネットに接続できるようになったことを含めて、情報モラル教育に新しい対応を迫る状況の変化が毎年のように起きている。

このような状況の中では学校における情報モラルの指導が求められ、新学習指導要領（小中学校は平成 20 年 3 月告示）においては、総則及び道徳、その他の教科等に情報モラルをすべての教員が実施することとなった。文部科学省

(2011)の「学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果」によれば、情報モラル教育は4段階評価で「わりとできる」もしくは「ややできる」と答えた小学校・中学校・高等学校教員の割合は71.4%である。また様々な研究者や実践者、NPO 等では情報モラルの指導法については研究、開発、実践が進みつつある。

しかし、小学校における指導実態として、例えば長野県教育委員会(2010)の「情報モラル教育の充実を図る研究調査」によれば、計画的に実施している学校は16.5%にとどまっている。

情報モラルについては、最終的に子どものしつけや養育の義務があり、機器を子どもに与える保護者が、責任をもって子どもの情報モラル

を育てなければならない、ということが前提にされてきた。しかし、保護者世代はインターネットや携帯電話の使用経験が浅く、保護者に期待することが困難であるという理由から学校での指導が必要である、という現状であった。

以前よりも情報通信技術の一般化に伴い、保護者世代も操作技能は身に付いているとはいえ、本来家庭ですべき情報モラル教育を学校でと考える保護者が増えている。三菱総合研究所(2011)が行った調査によれば、学校における情報モラルの指導内容を理解している保護者は2割弱に留まり、さらに「情報モラル教育は誰が行うのが適切であるか」という質問に対して「学校が行うべきだ」と回答している保護者は前回調査62%から75%に増加し、これらのことから依然として家庭教育での情報モラル習得は難しい状況にある。

また、保護者に焦点を当てた研究は進んでいるとは言いがたい。宮川らによる情報モラル関連の研究動向の分析によると、保護者を対象とした実態調査・分析は3例の報告に留まっている(宮川ら 2010)。保護者と児童生徒の両方を対象とした指導や教材開発も同様にまだ少ない状態である。

一方で酒井ら(2012)が小学生に行った「ゲーム機によるホームページ観覧」に関する調査によれば、小学校1~3年生までは10.0%以下であったが、4年生では25.7%、高学年になると40.3%と増加しているという。さらに近年、

保護者からの相談で増えてきているのが、携帯音楽プレーヤーでのネット接続に関する問い合わせだという。

児童生徒と保護者を対象とした実践が少ない状況に加え、保護者がゲーム機や携帯音楽プレーヤーに対する知識が不足している。そのため、それぞれの端末にはペアレンタルコントロール(以下、文中はp.c.と省略)の機能があるものの、それらの機能も十分に活かされず、今後ゲーム機等を介したトラブル件数が増加していくことが予測される。

2. 研究の目的

ここで、児童が日常的に使用している通信機能付携帯型ゲーム機のインターネット接続機能等を保護者が理解して設定できるようになることを目的とした「保護者向けゲーム機セットアップリーフレット」の開発を行うことを本研究の目的とする。

3. 研究の方法

3.1. 開発対象とするゲーム機の選定

開発対象とするゲームのハードおよびソフトは、その販売状況を調査・公開を行っているメディアクリエイトの販売ランキングおよび「ゲーム産業白書」(2012)を参考にした。過去1年間のハード・ソフト販売状況、年齢別ユーザー数、オンラインゲームダウンロード数、無線LAN等の通信機能を有している、の4観点から

表1：堀田ら(2009)によるリーフレット開発のためのデザインのルール(一部)

| 大分類 | 分類 | 観点 | ルール | |
|------|------|--------|-------------------------------|--|
| デザイン | 全体 | 厚さ | A1 | 厚いと読まれないので、できるだけ薄くする。 |
| | | 構成 | A2 | 観音開きにする。 |
| | | 女性雑誌風 | A3 | イメージを重要視する。 |
| | | | A4 | 「得」「定番」「おすすめ」「なるほど」などのコピーを取り入れ、フォントや色使いで目立たせる。 |
| | 表紙 | 情報量 | A5 | 情報量は少なくする。 |
| | 表紙以外 | 写真中心 | A6 | 写真はシンプルながらも印象的なもの1枚にする。 |
| | | レイアウト | A9 | 読み手を引きつけるサブタイトルやキャッチコピーにする。 |
| | | 情報量 | A10 | クレジット等は表紙に入れない。 |
| | | 分類 | A11 | 見ただけで分かり、やってみたくなるように、写真中心の構成とする。 |
| | 統一感 | | A12 | 1ページ1項目とする。 |
| | | 背景色 | A17 | 背景色は、淡い色・暖色系で統一する。 |
| | イラスト | キャラクター | A18 | 全体でキャラクターを統一する。 |
| フォント | フォント | A19 | 解説を、キャラクターが吹き出しで紹介するという構成にする。 | |
| | | A20 | ゴシックや教科書体は避け、丸ゴシックを基本とする。 | |
| | | A21 | 文字サイズは小さくならないようにする。 | |

①任天堂 DS ②ソニー PSP ③アップル iOS ④
 グーグル Android の 4 つのフォーマットとした。
 また、岩手県立総合教育センター(2012)が
 小学生に行ったゲーム機に関する調査によれば、
 調査対象(n=365)の約 8 割がゲーム機を持って
 おり、そのうちの約 2 割が自宅以外(映画館、
 ファーストフード店等)でもインターネットに
 接続しており、約 9 割が 30 分以上インターネ
 ットに接続している。これらの調査から、自由
 度が高ければ高いほど様々な場所で様々な使わ
 れ方がされていることを鑑みて、今回の開発に
 関しては、ポータブル機器を対象とすることに
 した。なお、本報告はゲーム機の開発に限定し
 て述べる。

3.2.保護者向けゲーム機セットアップリー フレットの開発過程

開発にあたっては、2012 年 8 月に情報教育
 の A 研究会でワークショップを実施した。ワー
 クショップの内容は「保護者向け端末セットア
 ップリーフレットの作成」とし、児童生徒が日
 常的に使用している情報端末(ゲーム、パソ
 コン、携帯等)を対象に、1 グループ 3~4 人程
 度で KJ 法を用いて、セットアップリーフレ
 ットに必要な内容を検討した。参加者は研究
 者、小学校教員、企業関係者であり、グル
 ープにはそれぞれの立場・視点からテーマを
 捉えるためにバランスよくグループを構成
 した。

ワークショップの結果、それぞれのグル
 ープからは①児童の実態 ②端末で何ができ
 るのかについて ③p.c.についての説明 ④
 端末のインターネット接続設定 ⑤管理者
 パスワードの設定 ⑥家庭でのルールづく
 りについての啓発の観点でセットアップリー
 フレットのひな形を作成した。このワーク
 ショップの成果を元に B 研究会で同じテー
 マでワークショップを実施し、内容につ
 いてブラッシュアップを行った。

3.3.保護者向けゲーム機セットアップリー フレットの形式とデザイン



図 1：セットアップリーフレットの一部

本教材は、小学校の保護者会、情報モラルの
 セミナー等で活用することを前提としてい
 ることから、紙ベースで配付できるリーフレ
 ットにすることとした。保護者に家庭にお
 ける情報モラルの啓発やゲーム機の設定を
 効果的に伝え、行動を促すためにはリーフレ
 ットがわかりやすいものでなければならな
 いことから堀田ら(2009)が作成したデザ
 インのルールの一部(表 1,前頁)を参考に作
 成することとした。堀田ら(2009)は ICT
 活用頻度の低い教員に対して ICT 活用を
 促すためのリーフレット開発のためのル
 ールを、デザインと掲載内容の観点から作
 成している。そこで研究会で得られた内容
 に、堀田らによるリーフレットのデザインの
 ルールを適応させて再構成を加えた。さら
 に、開発したリーフレットを、パンフレット
 等のデザインを手がけているデザイナーに
 リーフレットの再校正を依頼した。開発し
 たセットアップリーフレットの一部を図 1
 に示す。

表 2 : ARCS モデルに基づいたセットアップリーフレットの項目構成

| 注意(Attention) <面白そうだなあ> | |
|-----------------------------------|--|
| A-1:知覚的喚起(Perceptual Arousal) | ゲーム用語を知っているかどうかについて問いかけ、知覚的喚起を促す。 |
| A-2:探求心の喚起(Inquiry Arousal) | ゲーム用語について知り、学習意欲を促す。 |
| A-3:変化性(Variability) | 子ども達は大人が知らないことでも日常的に行っていることを示す。 |
| 関連性(Relevance) <やりがいがありそうだなあ> | |
| R-1:親しみやすさ(Familiarity) | ゲーム用語や操作方法を知ることで、設定操作に対する不安を取り除く。 |
| R-2:目的指向性(Goal Orientation) | ペアレンタルコントロールでできることを知り、目的意識をもつ。 |
| R-3:動機との一致(Motive Matching) | 子どもが安全に携帯型ゲーム機で遊べるように、制限設定をすることの意義を感じる。 |
| 自信(Confidence) <やればできそうだなあ> | |
| C-1:学習要求(Learning Requirement) | 保護者が身につける知識や技能を知った上で学習を進める。 |
| C-2:成功の機会(Success Opportunities) | 実際のゲーム機に触れながら設定方法を知ることによって自信をもつ。 |
| C-3:コントロールの個人化(Personal Control) | 家庭の実態に応じた設定を考えながら方法を知る。 |
| 満足感(Satisfaction) <やってよかったなあ> | |
| S-1:自然な結果(Natural Consequences) | ペアレンタルコントロールについて学習したことで自信をもって子どもとルールづくりを行える。 |
| S-2:肯定的な結果(Positive Consequences) | 子どもにとっても保護者にとっても納得するルールづくりを展開する。 |
| S-3:公平さ(Equity) | 保護者がルールづくりを強要しないことを知る。 |

3.4.ARCS モデルの導入

3.3.で述べたような前提で本リーフレットを開発する場合、セットアップリーフレットが主たる教材となる。保護者が情報モラルやゲームについて精通していなくても、その内容を理解できることが好ましい。そこで、ケラー(1983)が提唱した ARCS 動機付けモデル(鈴木 2002)の考えに基づき、ワークショップで得られた内容を、ARCS モデルのそれぞれの項目に当てはめ、リーフレットを設計することとした。ARCS 動機付けモデルに基づいたセットアップリーフレットの項目構成を表 2 に示す。

4. 保護者向けゲーム機セットアップリーフレットを活用した実践

4.1.実践の概要

開発したリーフレットを用いて、保護者会や保護者向け情報モラル研修会で、小学校児童の

保護者を対象とした情報モラルと携帯型ゲーム機の p.c.の設定研修を 2012 年 9 月に小学校 2 校および PTA 講演会で実施した。実践の概要を表 3 に示す。実践ではリーフレットを用いること、情報モラルの必要性和最近の事件について説明することを共通の内容とし、保護者や児童、学校の実態に応じて実践を行った。

東京 A 市は保護者会でリーフレットを配付して説明を行った。東京 B 区は保護者会にゲーム機を持参してもらい、操作をしながらリーフレットの説明を行った。岐阜 C 市は、全学年の保護者を対象に情報モラル講演会を開催し、その際にリーフレットを配付して説明を行った。

4.2.研究対象と調査時期

- ・対象：表 3 参照 N=76
- ・実施時期：2012 年 9 月上旬～下旬
- ・測定時期：それぞれの実践直後
- ・分析：実践直後の質問紙調査における統

表 3 : 保護者向けゲーム機セットアップリーフレットを用いた実践の概要

| 実践校 | 学年 | 実践日 | 実践形式 | 場所 | 参加数 | ゲーム機 |
|---------|------|----------|------|-----|------|------|
| 東京都 A 市 | 5 学年 | 9 月 6 日 | 保護者会 | 教室 | 21 名 | なし |
| 東京都 B 区 | 6 学年 | 9 月 14 日 | 保護者会 | 教室 | 16 名 | あり |
| 岐阜県 C 市 | 全学年 | 9 月 19 日 | 講演会 | 体育館 | 39 名 | なし |

計分析および記述内容

- ・分析方法：質問紙を用いて標準偏差の算出、相関係数分析および分散分析を行った。回答は、「あてはまる(4点)」「ややあてはまる(3点)」「あてはまらない(2点)」「まったくあてはまらない(1点)」の4件法で行い、括弧内に示したように、各回答を点数化した。

4.3. 質問紙の構成

実践を評価するため、酒井ら(2012)が情報モラル保護者向け研修会の効果を測定するために開発した質問紙を参考に、12項目と自由記述で作成した。質問紙の構成を表4に示す。妥当性の検討として、小学校教諭、研究者、大学院生10名で内容の検討し、加筆修正を行った。

表4：質問紙の構成と項目数

| | 質問紙の構成 | 項目 |
|---------|---|-------------------|
| ① 知識 | 保護者自身が通信機能付きゲーム機を携帯電話の入門機としてとらえ、子どもたちがネット社会で気をつけていかなければいけないことが理解できたか。 | 6項目 A1-A6 |
| ② 技能 | 通信機能付きゲーム機における「p.c.」の意味を理解し、機を通した体験的な研修会により、その方法を身に付けることができたか。 | 4項目 A7-A10 |
| ③ 思考 | 通信機能付きゲーム機のルールと携帯電話のルールにつながりがあることが理解できたか。 | 2項目 A11 A12 |

5. 結果と考察

5.1. 実践直後における質問紙からみたリーフレットを活用した保護者向け研修会の効果

4.3.の①～③で作成した質問項目（12項目）をもとに実践直後の目的が達成できたかについて確かめた。表5に示す。

表5 質問紙調査の結果

| 項目 | 質問項目 | 平均 | S.D. |
|-----|---|------|------|
| A1 | 通信機器付きゲーム機で扱われる代表的な用語を理解できた。 | 3.14 | 0.7 |
| A2 | p.c.という用語とその内容を理解できた。 | 3.47 | 0.6 |
| A3 | 通信機器付きゲーム機が従来のゲーム機と違う点が理解できた。 | 3.64 | 0.55 |
| A4 | 通信機器付きゲーム機と携帯電話(スマホを含む)と似ている点を理解できた。 | 3.47 | 0.55 |
| A5 | 通信機器付きゲーム機でできることが理解できた。 | 3.61 | 0.54 |
| A6 | 通信機器付きゲーム機を買い与える上で、気をつけていかなければいけないことが理解できた。 | 3.72 | 0.5 |
| A7 | 通信機器付きゲーム機へ、ネット接続の制限を加える方法が理解できた。 | 3.54 | 0.57 |
| A8 | 自宅へ戻り通信機器付きゲーム機のp.c.についての設定を確認しようと思う。 | 3.51 | 0.77 |
| A9 | 自宅へ戻り、通信機器付きゲーム機のp.c.について、家族で話をもとうと思う。 | 3.49 | 0.72 |
| A10 | 自宅へ戻り、通信機器付きゲーム機にp.c.をかける。 | 3.45 | 0.82 |
| A11 | 通信機器付きゲーム機のルールと携帯電話のルールにつながりがあることが理解できた。 | 3.59 | 0.54 |
| A12 | 通信機器付きゲーム機で決めたルールを、携帯電話をもたせるときにも活用しようと思う。 | 3.76 | 0.48 |

表 6 : 質問紙調査における項目の相関

Correlation Matrix N=76 df=1&74

| | A1 | A2 | A3 | A4 | A5 | A6 | A7 | A8 | A9 | A10 | A11 | A12 |
|-----|----|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| A1 | - | 0.497 ** | 0.301 ** | 0.163 ns | 0.429 ** | 0.300 ** | 0.330 ** | 0.131 ns | 0.122 ns | 0.208 + | 0.259 * | 0.295 * |
| A2 | | - | 0.469 ** | 0.199 + | 0.459 ** | 0.525 ** | 0.486 ** | 0.274 * | 0.261 * | 0.349 ** | 0.395 ** | 0.344 ** |
| A3 | | | - | 0.509 ** | 0.498 ** | 0.544 ** | 0.438 ** | 0.273 * | 0.203 + | 0.234 * | 0.349 ** | 0.324 ** |
| A4 | | | | - | 0.542 ** | 0.379 ** | 0.317 ** | 0.234 * | 0.183 ns | 0.202 + | 0.207 + | 0.125 ns |
| A5 | | | | | - | 0.713 ** | 0.562 ** | 0.393 ** | 0.191 + | 0.340 ** | 0.394 ** | 0.348 ** |
| A6 | | | | | | - | 0.656 ** | 0.299 ** | 0.191 + | 0.269 * | 0.504 ** | 0.272 * |
| A7 | | | | | | | - | 0.208 + | 0.194 + | 0.244 * | 0.582 ** | 0.224 + |
| A8 | | | | | | | | - | 0.693 ** | 0.848 ** | 0.060 ns | 0.256 * |
| A9 | | | | | | | | | - | 0.797 ** | 0.105 ns | 0.295 * |
| A10 | | | | | | | | | | - | 0.174 ns | 0.402 ** |
| A11 | | | | | | | | | | | - | 0.435 ** |
| A12 | | | | | | | | | | | | - |

+p<.10 *p<.05 **p<.01 Analyzed by js-STAR

A1 から A12 のすべての質問項目において、平均値が 3 点以上となった。保護者会や研修会を通して、今のゲーム機、昔のゲーム「専用」機とは違い、インターネット端末であることを理解したと言える。質問項目 A1 の「通信機器ゲーム機で扱われる代表的な用語を理解できた。」は他の質問項目よりも平均値が低いことから、用語をさらに具体的に説明する必要がある。

また、他の項目においても、3 点以上の平均値となっていることから、リーフレットを活用した保護者会、研修会の目的がある程度達成できたと言える。

5.2. 質問紙調査項目の相関から見たリーフレットを用いた研修会の在り方の検討

質問紙の各項目に相関があるかについて調べるため、相関係数分析を行った。その結果を表 6 に示す。

A5 と A6(R=.713)、A6 と A7(R=.656)はそれぞれ 1%水準で有意に相関していることから、通信機器付きゲーム機でできることが理解できた保護者は、ゲーム機を買い与える上で気をつけていかなければいけないことが理解できたと同時に、ネット接続の制限を加える方法が理解できたと回答している傾向が高い。ゲーム機の機能を理解することで、気をつけることやゲーム機の設定方法が理解できることを示唆している。

また、A8 と A9 (R=.693)、A8 と A10(R=.848)、A9 と A10 (R=.797)もそれぞれ 1%水準で有意に相関していることから、自宅へ戻り通信機器付きゲーム機の p.c.についての設定を確認しようと思う保護者は、自宅でゲーム機への p.c.について、家族で話をもとうと思ったり、ゲーム機に p.c.をかけたりしようとする傾向が高い。ゲーム機の設定を確認することで、家族で話し合いを行ったり、実際に p.c.の設定をしたりすることを示唆している。

5.3. 質問紙調査による被験者間比較から見たリーフレットの効果

質問紙を用いて、東京都 A 市・B 区で行った保護者会における結果と、岐阜県 C 市で行った研修会の結果について、質問紙調査全体の平均点を比較した。表 7 に示す。LSD 法による多重比較によれば、研修会(3.66)のほうが保護者会(3.42)よりも有意(MSe=1.1064,p<.01)に平均点が高かった。

保護者会では欠席者にもリーフレットを配布し、37 名中 7 名から質問紙を回収しているが、欠席者の平均点 3.2 であり、出欠を問わない平均点 3.4 よりも低い。研修会は基本的に参加者だけに質問紙調査を実施していることから、リーフレットは配布よりも対面での活用のほうが効果的であることが示唆された。

表 7：保護者会と研修会の平均点比較

| ■ Mean & S.D. (SD=sqrt(Vtotal/N)) | | | | |
|-----------------------------------|---------|--------|-----------------------|--------|
| A | N | Mean | S.D. | |
| 保護者会 | 37 | 3.4227 | 0.4012 | |
| 講演会 | 39 | 3.6641 | 0.3336 | |
| ■ Analysis of Variance | | | | |
| S.V | SS | df | MS | F |
| A | 1.1064 | 1 | 1.1064 | 7.95** |
| Subj | 10.2953 | 74 | 0.1391 | |
| Total | 11.4017 | 75 | +p<.10 *p<.05 **p<.01 | |

一方、本研究では、保護者の認知度が低い p.c. について、その認知度を向上させ、p.c.にかかわる家庭での話し合いや実際にゲーム機へかけることを促すことを目的の一つとしている。そこで、p.c.にかかわる保護者の意識変化について、各保護者会、研修会などの形態の違いによる得点の差があるかを比較した。

p.c.にかかわる質問項目である A8~A10 について、それぞれ、分散分析を行った結果、表 8 のように、どの群も高い平均点(3.4~3.7)をもつものの、各群における有意差は見られなかった。したがって、保護者会や研修会といった保護者への情報提供の方法によって p.c.の認知度や活用力があがるのではなく、作成した「保護者向けゲーム機セットアップリーフレット」を用いることで家庭への啓発は十分にできることが考えられる。

表 8：各群におけるペアレンタルコントロールにかかわる質問項目の平均値と有意検定

| 質問項目 | A市 | B区 | C市 | 有意検定 |
|------|-----|-----|-----|------|
| A8 | 3.7 | 3.5 | 3.5 | n.s. |
| A9 | 3.6 | 3.5 | 3.4 | n.s. |
| A10 | 3.5 | 3.5 | 3.4 | n.s. |

6.まとめと今後の課題

児童が日常的に使用しているゲーム機の保護者用セットアップリーフレットを開発した。開発には複数の研究会、複数の立場から内容の

妥当性を検討し、先行研究を元にデザインをした。また、ARCS 動機付けモデルの考え方に基づいて開発を行った。

開発したリーフレットを用いて、保護者会や研修会でインターネット接続機能を有するゲーム機の情報モラル研修会を実施した。質問紙調査の結果によれば、すべての質問項目において、平均値が 3 点以上であり、保護者会や研修会を通して、今のゲーム機、昔のゲーム「専用」機とは違い、インターネット端末であることを理解したと言える。

また、質問紙調査項目の相関を分析したところ、ゲーム機の機能を理解することで、気をつけることやゲーム機の設定方法が理解できることを示唆されたとともに、ゲーム機の設定を確認することで、家族で話し合いを行ったり、実際に p.c.の設定をしたりすることを示唆された。この結果は、リーフレットを活用した研修会において、教師が保護者にゲーム機の機能について詳しく説明したり、家庭で使用しているゲーム機の設定確認を強く促したりすることで、リーフレットが効果的に活用できることを示唆している。

さらに、保護者会と研修会の被験者間比較を行ったところ、欠席者からも質問紙を回収できた保護者会のほうが、平均点が低かった。このことから、リーフレットは対面での活用のほうが効果が高いことが示された。また、作成したリーフレットを活用すれば、保護者への情報提供の方法にかかわらず、p.c.への認知度や家庭での活用度が高まり、家庭への啓発が十分に可能であることが示唆された。今後は、欠席した保護者へどのような形でリーフレットを活用して啓発していくかが課題である。

質問項目 A4・A11 では、3 群に 1%水準で有意差が見られた。リーフレット中の約束づくりにかかわって「ゲーム機が携帯電話に変わっても同様の方法で約束づくりをすることができず。」といった記述を加えていきたいことで改善を図っていきたい。これにより、小学校段階から

情報機器にかかわる約束づくりが、将来持つであろう携帯電話・スマートフォンの約束づくりへの応用できることを保護者へ周知していくことへつながっていくと考える。

加えて、質問紙調査の自由記述を分析して、さらなるリーフレットの改善、改良を図っていく必要もある。

参考文献

岩手県立総合教育センター(2012)「児童生徒のゲーム利用における情報モラル教育の在り方に関する研究」平成 23 年度岩手県教育研究発表会 http://www1.iwate-ed.jp/tantou/joho/moral/gameki_desu/h23_11g3_1

(参照日 2012.8.26.)

酒井統康・長谷川元洋(2012)「小学生のネット端末としてのゲーム機利用に関する調査」日本教育工学会第 28 回全国大会講演論文集 pp.777-778

鈴木克明(2002)『教材設計マニュアルー独学を支援するためにー』北大路書房

長野県教育委員会(2010)「情報モラル教育の充実を図る研究調 http://www.edu-ctr.pref.nagano.jp/kenkyu_chousa/project/jousan.pdf

(参照日 2012.8.26.)

堀田龍也・皆川寛・渡邊光浩・高橋純(2009)「ICT活用頻度の低い教育の ICT 活用を促すリーフレットの開発」日本教育工学会論文誌

33.Suppl.pp133-136

三菱総合研究所(2011)「第 7 回 小学生のインターネット利用に関する調査結果」 <http://www.research.goo.ne.jp/database/data/001102/>

(参照日 2012.8.26.)

宮川洋一・福本徹・森山潤(2010)「義務教育段階における情報モラル教育に関する研究の動向と展望」岩手大学研究年報 69:89-101

メディアクリエイト <http://www.m-create.com/>
(参照日 2012.8.26.)

文部科学省(2011)「学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果」 <http://www.me>

xt.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1323235.html
(参照日 2012.8.26.)