

学校教育における子どもの安全

—ICT活用の可能性—

久保田 賢 一

子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班研究員
総合情報学部教授

時 任 隼 平

子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班準研究員
関西大学大学院総合情報学研究科博士課程後期課程

野 口 聡*

関西大学大学院総合情報学研究科博士課程後期課程

はじめに

本稿では、学校教育における子どもの安全について、ICT活用の視点から検討する。具体的には、大阪府、兵庫県にある高校、中学の事例を基に、学校教育における安全教育あり方について考察する。

まず、研究の背景となる「社会的問題」をどう捉えるのかについて説明する。次に二つの高校の研究計画を紹介すると共に、高校教育における安全教育とICT活用の可能性について考察する。最後に、中学校における防災ゲーム「クロスロード」を応用し、「いじめ」に関するディスカッションの方法について考察をする。

1 研究の背景

本稿のタイトルにある「安全」という用語は、メディアで取りあげられる中で注目されるようになってきたキーワードである。例えば、2001年に大阪教育大学附属池田小学校で起こった無差別殺傷事件をきっかけに、学校を不審者から守るという意味で「安全」や「セキュリティ

*久保田賢一教授の共同研究者で、2011年5月18日に開催された関西大学経済・政治研究所第190回産業セミナーで報告補助を行った。

一」という言葉が頻繁に使われるようになった。また、通学路に不審者がいると報告されたりすると、子どもを不審者から守るという意味で「防犯」という言葉がよく使われた。これらのキーワードは、メディアで取り上げられていくうちに「個別の問題」から「社会的な問題」と認識されるようになり、議論されるようになってきたと言える。1(1)では、「社会的な教育問題」がどのようにして「問題」とされてきたのかを説明する。1(2)で社会的な教育問題とメディアの関係性について述べた上で、1(3)では「デールの経験の円錐」を用いて教育におけるICTの活用について説明をする。

(1) 社会問題はどのように作られるのか

なぜ「子どもの安全」が「社会問題」としてとりあげられるようになったのだろうか。教育におけるある問題が、「社会的問題」として取り上げられている事例を紹介し、そのプロセスについて検討を加える。

子どもの自殺が社会問題としてメディアで取り上げられるようになった。子どもの自殺に関して、いじめとの関連で報道されている。なぜ親はいじめを察知できなかったのか、教師は何をしようとしたかということが、ニュースで取り上げられ、どうすればいじめが無くなるのかを専門家がテレビでコメントをしたり、記事を書いたりする。多くの人がいじめと自殺との関係について議論し、意見を交わすようになると、いじめは個々人の問題として捉えられるのではなく、社会全体の問題として取り上げられるようになる。一方、親子関係の不和や恋愛関係のもつれによる自殺は、子どもの自殺の上位に位置しているにもかかわらず、メディアでは取り上げられない。たとえば、失恋による自殺はイジメによるものよりも多いにもかかわらず、「どうすれば失恋が無くなるのか」といった議論がニュースや新聞記事として取り上げられることはない。では、何故いじめは「社会問題」として取り上げられ、メディアや専門家が「いじめを無くそう」と訴えるが、失恋は「社会問題」とは見なされず、「失恋を無くそう」という主張をしないのだろうか。もう少し具体的に「社会問題」が生成される過程をみていこう。

本稿のテーマである「子どもの安全」は、実際に子どもが危険なのかどうかメディアで報道されることで、社会問題として世間が認知することになる。ひとりの子どもが、学校の校庭で遊具を使って遊んでいて骨折しても、それは社会的な問題としては取り上げられない。しかし、ほかにも同じ遊具でけがをした場合、そこに潜む共通の問題点が指摘されることで、「社会問題である」と捉えられるようになる。つまり、社会問題と捉えられるには、その問題が他者との間で共有され、「言説」とならなければいけない。また、実際にその言説を聞いて、問題を何とかしようと活動をする人がいるということも、社会的な教育問題として捉えられる重要な要素となる。ニュースや記事など、報道を通して他者と言説が共有される事と、それに対して活動を起こそうとする人がいることによって、「社会的な問題」が生成されていくことがわかる。

(2) 社会的な教育問題との向き合い方

社会的な教育問題を考える時には、3つのレベルに分けて考察すると問題を整理できる。ここでは、「事実認識のレベル」「診断のレベル」「対策のレベル」の3つのレベルについて説明をする。

「事実認識のレベル」とは、問題となっている事実が具体的に何なのかを明確に考えることである。広い意味で、社会的な教育問題であるのかどうかをよく考えることが重要だ。次に、「診断のレベル」とは、問題が実際のところどのような原因によって起こっているのか明らかにするということだ。現実の問題は、原因は様々な要因が複雑に重なり合っている。それらの要因を一つひとつ丁寧に考えて、問題を多角的に捉える必要がある。3つ目は、「対策のレベル」だ。問題に対して、具体的にどのような対策を取ればよいのかをよく考えることだ。これらの3つのレベルは、全て他者と共有される言説に依存することになる。

次に、言説の出所としてのメディアとその特徴について説明する。私たちは日々の生活の中で多くの情報をメディアから入手し、メディアを使って情報をアウトプットしている。朝起床したら新聞というメディアから天気予報などの情報を入手するし、夜帰宅したらテレビというメディアから娯楽や趣味に関する情報を入手する。しかし、メディアで問題として取り上げられるという事と、問題が現実には起きている量というのは、常に同じではない。例えば、いじめでいうと、「いじめ」という言葉がニュースに出てきたのは、1980年代の半ばである。その前までは、「いじめ」という概念は無かった。「いじめる」「いじめられる」という言葉は存在したし、「いじめっ子」と呼ばれる人はいたが、それが社会的な教育問題であるという認識は無かった。しかし、いじめに関するニュースが3件ほど続いた事をきっかけに、「いじめ」を無くそうという活動が起き、いじめは社会的教育問題として取り上げられるようになってきた。この場合、実際の「いじめ」自体はメディアで取り上げられる前から存在しているし、それが単にメディアで取り上げられることにより「社会的な教育問題」になったと言える。これは、凶悪な非行にも同じことが言える。つまり、報道されている量が多いということは、実際にそういう現象が沢山起きているという事を示しているわけではない。情報の送り手であるメディアは、「受け手はどのような情報をほしがっているのか」ということを常に意識しながら情報を送っており、問題が現実的に増えてきている事は報道の量とは関係がないことになる。言説を「事実認識のレベル」で、本当に社会的な教育問題として取り扱うべきかどうか正確に認識するためには、メディアの情報を批判的に捉えるメディアリテラシーが必要になると言える。

(3) 教育におけるICT活用

ICT (Information and Communication Technology) は、今や私たちの生活にとって欠かせないものになってきている。スマートフォンやiPadなどを使えば、大量の情報をどこにいても瞬時に送受信できるようになってきた。

ICTは、我々の生活に欠かせないものになってきると同時に、問題の原因にもなっている。例えば、出会い系サイトや学校裏サイト、ネット依存症など、子どものICT利用は多くの危険を含んでおり、学校教育の中でICT教育を十分にしておく必要があると言える。

図1は、デールが提唱した学習経験の分類図である。この円錐は、抽象から具体の次元に沿って、学習を11に分類しており、学校教育の中ではこの中の複数の段階を上下に行き来することが重要であると言われている。スマートフォンやiPadなどのICTが、この図でいう「映画」「テレビ」「展示」に入るとすると、直接的体験とICTを使った間接的な体験等をうまく織り交ぜたような教育をする中で、安全を考えていく必要があると言える。

2 ICTを活用した安全教育の可能性

ここでは、安全教育とICTについて説明をした後、A高校とB高校における研究計画について説明する。

(1) 安全教育におけるICT活用とその問題点

安全に関する国民の意識は近年高くなってきている。例えば、日本では88%の自治体が防災マップを制作、配布をしたり、安全・安心をテーマにした子どもまち探索が行われたりしている。

安全に関する取り組みは、学校教育の中でも積極的に行われている。そこでは、社会科や総合的学習の時間を使って、防災・防犯マップ制作活動（以下、安全マップ制作）が注目されている。安全マップ制作は、単に危ない箇所の地図を描くだけでなく、自分たちの住む地域を取り上げ、防災、防犯について考え、皆で協働しながら作品を制作する「自己との関わり」「協同「アウトプット」を根底に置く参加型の学習活動である。

安全マップ制作をすることによって、被害防止能力、コミュニケーション能力、コミュニティへの愛着心、非行防止能力が向上するなど、様々な学びの可能性が示唆されている。

安全マップ制作は、子どもの学びに影響を与えることが示唆されているものの、ICTを活用して直接体験と間接的な体験を織り交ぜたような実践はされておらず、いくつかの問題点がある。1つ目は、ICTがWeb上で安全マップをアップロードしたり活動の様子を写真や動画を使って解説したりすることに留まっており、情報のアウトプットとしての機能しか果たしていないことである。これでは、作った物へのフィードバックや、その地図がどの程度役に立つのかといった事がわからない。2つ目は、アップロードされた地図はその後更新されることが無く、継続性に欠けることである。地域の状況は常に変化しており、安全に関する情報はそういった変化する状況に依存している。安全に関する情報は、常に新しいものへと更新されていく必要があると言える。

安全マップ制作については、その研究手法についても問題点がある。それは、子どもが安全マップ制作をすることで何を学んだのかは明らかになっているもの、何が要因なのかは明確に記述されていない点である。学校教育で行われている授業は、教師の授業デザインによって成り立っている。単に、安全マップ制作をすれば子どもに学びに繋がるのではなく、安全マップ制作という活動と教師の指導が相互に作用することで、子どもの学びに繋がると考えられる。つまり、学校教育の一助となる安全マップ制作の研究については、そのプロセスを詳細に明示することが重要であると言える。

(2) 本研究の目的・方法

本研究では、高等学校における安全マップ制作の授業を取り上げる。実践は、ICTを活用することでより多くの人々と継続的に情報共有することを目的としており、作品を制作する過程で何が子どもの変容に影響を与えているのかを明らかにする。実践は、大阪府にあるA高校と、兵庫県にあるB高校を取り上げる。

子どもたちの学びのプロセスを詳細に捉えるために、状況的学習論を分析の視座においた研究を実施する。授業中の議論、対話、アクセスなどを分析の対象として、人を含めた人工物へのアクセスや、学習環境への参加を学びと捉える。

(3) A高校、B高校での実践計画

A高校では、高校2年生と1年生を対象に総合的な学習の時間を使った授業を計画している。B高校では、高校1年生を対象に教科「情報」の授業で実践を計画している。A高校とB高校では学校の特徴が大きく違うため、全く同じ授業をすることはできないが、以下の要素を実践の中にも含めることができるようにする。

1) 生徒同士の対話、議論

生徒同士の対話や議論を重要視する。対話や議論は、全てのプロセスにおいて実施する。例えば、活動の計画段階では、「安全」や「危険」とは何なのかを議論させることで自分たちなりの定義付けを行う。

2) 「調べる」「まとめる」「発表する」「評価する」のプロセス

授業は講義式で行うのではなく、「調べる」「まとめる」「発表する」「評価する」の4段階を踏むプロジェクト学習方式で行う。1)で述べた議論は、この全ての4段階で行う。これらの段階は、一方向に進めるだけでなく、状況に応じて相互に行き来する。例えば、フィールドワークに行き行って収集したデータをまとめた結果、データが不足していた場合、改めてフィールドワークを行い情報収集したり、インターネットや図書館を使って情報収集をしたりする。発表

は、グループごとに行い、相互評価をする。

3) 実際のフィールドワークを通じたデータ収集

インターネットや図書館で二次データを集めるだけでなく、フィールドワークを行い実際に自分の足で現場を訪れ、一次データを収集する。

4) ICT活用によるWeb上のインタラクション、継続的な情報の更新

情報したデータや、まとめた成果はWeb上で公開し、仲間同士や外部の人たちとのインタラクションを持てるようにする。具体的なツールとして、Google MapとFacebookの利用を計画している。Google Mapのマイマップ機能は、自分のオリジナルマップを作成することができ、それを仲間と共有することができる。マイマップには、様々なマークのアイコンを置くことができ、アイコンには写真やコメントを付けることができ、生徒同士のインタラクションが可能になる(図1、図2)。



図1 マップ上のアイコン
出所) Google, Map Data © 2011 ZENRIN



図2 マップ上のコメント
出所) Google, Map Data © 2011 ZENRIN

Facebookは、SNS (Social Networking Service) と呼ばれるWeb上のコミュニケーションスペースとして世界中にユーザーがおり、テキストだけでなく静止画や動画を使った情報交換が簡単にできる(図3、図4)。本実践では、生徒間のリアルタイムのコミュニケーションを行うツールとして活用する。各グループには一つずつアカウントが与えられ、フィールドワークや作業ごとに報告を行う。フィールドワーク中はipadやスマートフォンを使い、学校にいる際はコンピュータを使用する。



図3 アップロードされた動画
出所) Facebook © 2011



図4 ディスカッション
出所) Facebook © 2011

次に、学校教育における安全を「いじめ」の視点から捉え、ICT活用の可能性について議論する。

3 学校教育における子どもの安全—ICT活用の可能性—

(1) 子どもの安全といじめについての教育の重要性

なぜ、子どもの安全を考えたときにいじめについての教育が重要となるのか。それは、子どもの世界が学校を中心に動いているからである。子どもの1日を概観すると学校で過ごす時間は1日のうち少なくとも6割程度を占めていると言える。このように、多くの時間を学校で過ごす子どもの安全を考えたとき、世の中で遭遇する危険よりも圧倒的に学校の中での危険に遭遇する機会が多い。

では、学校の中での危険とはどのようなものがあるか。1つ目は、突発的に発生する震災である。東日本大震災のように就学時間中に大地震に遭遇し、それに伴う大津波にあう危険もある。2つ目は、学校の中で使用する什器や器具の危険である。遊具を正しくない使用方法により怪我をおうこともある。3つ目は、友人間でのトラブルである。子どもたちが学校生活を営んでいる限り、切り離せないことである。友人関係で失敗した場合や何かしらのきっかけで、いじめが生まれる。この友人関係のトラブルより起こるいじめは、未然に防ぐことの出来ることである。そこで、子どもの安全を考えたときにいじめについての教育に焦点をあてた。

学校という文化の中でのいじめを見ると、どのようなことからいじめに相当するのかについての指針が明確ではない。たとえば、文部科学省のいじめについての定義は、「子どもが一定の人間関係のある者から、心理的・物理的攻撃を受けたことにより、精神的な苦痛を感じているものであり、いじめか否かの判断は、いじめられた子どもの立場に立って行う」と定められている。これより以前に定められていた定義よりは、いじめについての定義は明確になっているが、被害を受けた子どもの感覚によりいじめになるため発見が困難である。つまり、いじめ

に相当することが、どこからなのかという線引きは、確立できない。例えば、①友達と遊んでいる中で頭を叩かれるということが起きた場合、これは遊びの中でやられていることなので、子どもによっては嫌だと感じなければ、一方で子どもによっては嫌だと感じる子もいるだろう。それは叩く強弱によっていじめと決定されるのか、または他の要因が関係しているのかは分からない。さらに他の事例で言うと②友達のグループの中で、友達の授業の失敗を笑うということが起こった場合、笑い方によりいじめになるのか、1人に対して複数人で笑うのがいじめに相当するのかも同様である。これも子どもによってはコミュニケーションの1つと捉える場合もあれば、いじめだと感じる場合もある。これらは示した通り明確な基準はなく、教員や子どもたちの感覚の上で成立している。このいじめについての教育の基準を明確にしなければ、いじめをする子ども自身もいじめているという感覚がなくなっていることもある。子ども個々の考え方が異なるのであれば、子どもたちの中にあるいじめだと感じる線引きを全体で共有することが重要である。

(2) 新しいいじめについての教育の提案

今まで取り組まれてきていじめについての教育では、子どもたち同士の考えを共有することが十分に出来ていないことが問題であった。今までの道徳教育では、読み物教材を利用して学習することが多かった。読み物教材を使って、登場人物が特定の場面においてどのようなことを考えているのかを予測したり、どのようなことを感じているのかを考えたりする。そして、教材を読ませて、作文を書かせる活動を取り入れる。このような教育では、心的に訴えることが出来ないため、学校生活の中で起きる行動に差異が出る。その差異を無くす方法として、子どもの心にずしんと響く、いじめの体験記を綴ったものや、自殺した子どもの親が記した手記というのをを用いると良いと言われていますが、これも読み手によっては、心に響くかどうかは分からない。また、心に響く教材がどのようなものかというものは、具体的な議論は今までされていない。また他の実践事例として、子どもが守ることのできる行動目標を設定して、それを守る中で学ぶことが良いと述べているが、具体的にどのような活動をするのかについて明らかにされていない。

そこで本取り組みでは、いじめについて学習をするために、クロスロードゲームを活用して議論により学ぶ、新しいいじめについての教育について提案を行なう。

クロスロードゲームは、矢守氏が考案・開発したゲームである。このゲームは、防災について学ぶことを目的として作成されたものであり、参加者が議論をしながら学ぶことが特徴である。ゲームの流れは、防災について問題が提示され、問題の場面に遭遇した時に参加者はどのような行動をとるのかについて2択の中から選択する。このゲームのポイントは、その2択の判断から一つ選び、参加者がどのような考えのもとにその判断を下したのか、議論を行ない、意見の違いを知ること、気づかなかった意見に気づかせることである。他の参加者の異なる意

見を聞き、気づきを深め、共通認識を持つ。

またゲームなので、問題が提示された時に2択より選択し、それを参加者が一度にオープンし、多数派が勝ちというルールがある。クロスロードゲームを利活用する効果としては、第一にアクティブに学習ができることである。禁止教育や教え込む学習では、知識を得ることは出来るが、態度としては身に付くことはない。これは読み物教材を扱う問題で指摘した。第二に、考えの共有をすることが出来ることである。内藤（2007）は、いじめている方は、いじめだと感じていないことが多いことを指摘している。やり過ぎたとは感じているが、大丈夫だろうという感覚で続けており、それをやり過ぎであると、他の人の意見を聞くことによって気づくのである。より詳しくは矢守（2005）の書籍を参考されたい。

(3) 実践対象と計画

大阪市のC中学校の2年生を対象として実施する。この地域は、いじめについての教育について地域内で連携して取り組んでいる。

実践の目標は、学習者にいじめの線引きを作ることを目標としている。学習は、以下のよう
に計画をしている。

- ① 最初にゲームを利用して学習する。
- ② グループで議論し、なぜその意見を解答したのか説明する。
- ③ グループの中でいじめの線引きを決めて共有する。

この①から③までがひとつの授業の中の流れである。また学級内で線引きを作ることが出来なければ、①から③を繰り返し実施する。その後、議論しながらクロスロードゲームの問題を作成することを実施する。作成される問題は、解答者は意見が分かれるような問題を設定するために、葛藤を生むような問題を設定しなければならない。たとえば問題として「A君をいじめますか？」と問われた場合、解答者はNoと即答するだろう。それでは葛藤が生まれず2択に分かれない。どちらかを迷うような問題を作るためには、葛藤が生まれるような問題を設定しなければならず、その問題をグループで話し合うことにより、いじめの線引きを強化できると考えた。

(4) まとめ

作成した問題は、作成した学級内で試し、最も葛藤の生まれた問題を映像化することを計画している。この一連の授業から映像化までサイクルを通して、次年度に継続して行なうことが可能となる。映像を作成するメリットは、問題文だけでは状況が伝わりにくい為である。

次年度には、問題と合わせて映像も利活用することが可能となる。それにより学校の中でサイクルが作れるため、学校の中でもいじめ教育を推進していこうという動きが生まれるのではないかと考える。

参考文献

- 広田照幸 『教育論議の作法 教育の日常を懐疑的に読み解く』時事通信社 2011年
- 広田照幸・伊藤茂樹 『教育問題はなぜまちがって語られるのか? 「わかったつもり」からの脱却』日本図書センター 2010年
- 内藤朝雄 『〈いじめ学〉の時代』柏書房 2007年
- 矢守克也・吉川肇子・網代 剛 『防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション クロスロードへの招待』ナカニシヤ出版 2005年