

## contents

[コラム]

IT技術者とプロフェッショナル  
コミュニティ  
…網野幾夫

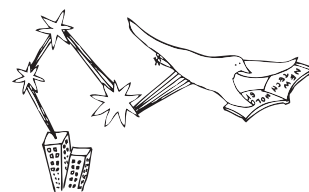
[解説]

女子中高生の理系進路選択支援を目的  
としたプログラミングワークショップ  
…杉浦 学, 来住伸子, 小館亮之

[解説]

学生や市民が支える情報モラル活動  
— Kodomo2.0 の場合—  
…角 和博

## ■ 応 一般 Column



## IT技術者とプロフェッショナルコミュニティ

「このまま将来も活躍し続けることができるのだろうか」、「急速に進むIT技術進化についていけない」。IPA（情報処理推進機構）のIT人材白書の分析結果からはこんなIT技術者の悲鳴が浮かぶ。

クラウド、SNS、スマートフォン、タブレットなど新しいITの潮流は次々生まれ、人々の暮らしを大きく変えてきた。スマートフォンに語りかけるだけで知りたいことがすぐに分かる。日頃会うことのできない友だちといつでも親しくつながってられる。携帯で撮った写真を元に楽しい思い出で盛り上がる。ビジネススタイルもライフスタイルもITを使ってどんどん効率的にそして豊かになっている。IT技術者はそんな世界を実現する夢のある仕事なのだ。それなのになぜ現役のIT技術者は自分の将来に悲観的なのか。

筆者はIPAでITスキル標準センター長を2年間務めた。いろいろな会社のIT技術者と話してみると、歴史のある企業のIT技術者と新しい企業のIT技術者とでは意識の違いがあることに気付く。前者はIT技術者として過去に大きな実績を残し、今もなお会社経営を支えている自負に溢れている。それだけに新しい技術については保守的であり、既存手法の品質に追いつかない限り新しい技術の採用には慎重になる。一方後者はチャレンジャーであり、新しい技術で何ができるのかにフォーカスし、どんどん新しいことを考えていく。置き換えるものがないため、常に新しい発想で新しい分野を開拓していく。

昔できなかったことが今できるようになる、このスピードが速いからこそITは楽しい。この技術進化を活用できることがIT技術者の強みであり醍醐味だ。今活躍しているIT技術者であればこそ、最新の技術には一番近い有利なポジションにある。

今や新しい技術は瞬時に世界中を駆け巡る。いかに大規模な会社であっても、社内に閉じこもっては新しい技術を習得できない。ITの場合、先輩社員からの過去の技術やノウハウの伝承だけに頼ることはかえってマイナスになる。元気な会社のIT技術者は会社を超えたコミュニティに参加し、どんどん知識やノウハウを吸収している。特に最先端の情報はグローバルコミュニティにある。

IT技術者だからこそ過去の技術、過去の栄光にしがみついてはいけない。技術変化を貪欲に吸収し楽しむことが自らの価値を高め、そして将来の活躍の場を生み出していく。自ら動くことこそ重要だ。

網野幾夫（パナソニック（株））

ロゴデザイン ● 中田 恵 ページデザイン・イラスト ● 久野 未結

# 女子中高生の理系進路 選択支援を目的とした プログラミングワークショップ

杉浦 学 来住伸子 小舘亮之

津田塾大学

## 女性研究者支援センターと人材育成活動

津田塾大学は、2008年度文部科学省科学技術振興調整費「女性研究者支援モデル育成」事業に採択され、事業を推進するための組織として、女性研究者支援センター (<http://cwr.tsuda.ac.jp>) を設立した。同センターは津田塾大学の既存組織である保育所、研究所、大学院、学部、同窓会などと協力し、「世代連携」と「理文融合」をテーマとした、女性研究者に資する支援事業を実施してきた。

世代連携事業として、次世代研究者を3世代（中高生／大学生／大学院生を含む若手研究者）に分け、各世代の特徴に合わせた支援を行いつつ、世代間の連携を活性化させる活動を展開している。理工系分野のなかでも情報科学は専攻する女子学生の比率がきわめて低い。女子中高生に情報科学分野の意義と魅力を伝える活動が、将来の当該分野の活性化につながるかと考え、次世代の人材育成に積極的に取り組んでいる。

## 女子中高生のための情報・メディア工房

先に述べた女子中高生を対象とした人材育成の提案が、(独)科学技術振興機構「女子中高生の理系進路選択支援」事業に採択され、2011年に「女子中高生のための情報・メディア工房」と題する教育イベントを実施した。このイベントは、情報科学科や学際コースのメディアスタディーズ・コースを有する

本学の学びの特色を活かし、理系の中でも特に情報・メディア分野への進路選択を支援することが目的である。

夏休み中の平日に日帰りで参加できるイベントを3回開催した。Webやチラシの配布で広報し、中学1年生から高校3年生までの女子生徒を募集した。約90名の応募があり、抽選により計40名の参加者を選んだ。

イベントのスケジュールは各回ともに共通である。午前中はIT関連企業／研究所を見学し、若手の女性社員や研究員を交えて、少人数のグループディスカッションを実施した。午後は本学の会場に移動し、コンピュータによるものづくりを体験するワークショップを開催した。見学先の企業／研究所、ワークショップのテーマ、参加者数を表-1に示した。

本稿ではイベントの午後に実施したワークショップについて、その設計方針と内容について報告する。

## ワークショップの設計方針

ワークショップの設計方針は次の4点である。

1. コンピュータによる創造的なものづくり体験をテーマとする：コンピュータを使ったものづくりに魅力を感じてもらえるように、プログラミングをすべてのワークショップに取り入れた。普段からコンピュータやインターネットを利用している生徒でも、他者の制作したデジタルコンテンツの利用にとどまる場合が大半であり、コンピュータによる創造的

日程	午前：企業／研究所見学	午後：ワークショップ	参加者数
2011/8/22	<b>NTT 研究所 (TOR)</b> 研究成果のデモを通じて、ICTを活用したサービスの未来について体験し、研究職について考える。	<b>モーションセンサワークショップ</b> モーションセンサを使って、体をコントローラーにしたゲームやデジタルアートの制作を行う。	中学：8名 高校：5名
2011/8/23	<b>資生堂</b> 仮想メーキャップ体験装置「ミライミラー」の体験を通じて、情報科学の応用分野に関する可能性を感じる。	<b>ロボットデザインワークショップ</b> PaPeRoの動きや発話を制御し、身近な場所で活躍するロボットの外観や機能をデザインする。	中学：6名 高校：6名
2011/8/25	<b>Google 東京オフィス</b> 情報科学分野の役割や可能性と、ソフトウェアエンジニアという職業について考える。	<b>電子手芸ワークショップ</b> LilyPad Arduinoによる電子工作と手芸を組み合わせ、電子制御のワッペンを制作する。	中学：6名 高校：9名

表-1 女子中高生のための情報・メディア工房 開催概要

な作業の経験を持つ中高生は少ない。コンピュータを使ったものづくりの体験を通じて、創造的ツールとしてのコンピュータの役割を知ってもらうことが、情報やメディアにかかわる分野に興味を持つきっかけになると考えた。

**2. フィジカルコンピューティングの導入：**モーションセンサやセンサボードなどを使ったフィジカルコンピューティングの要素をワークショップに取り入れた。これにより「ものづくり」をさまざまな形で提供することができ、参加者がコンピュータやその入出力デバイスの仕組みに対する興味を持つきっかけとなることも期待できる。

**3. ビジュアルプログラミング環境の活用：**参加者のほとんどはプログラミングの未経験者であり、実用的なプログラミング言語を用いた場合、短時間でものづくりをさせることは困難である。そこで利用するフィジカルコンピューティングの機材に合わせて、すべてのワークショップでビジュアルプログラミング環境を採用し、プログラミングの未経験者が短時間で楽しみながらコーディングができるように工夫した。

**4. 世代連携によるワークショップ運営：**コンピュータという創造的ツールとの出会いと同様に重要なのが、人との出会いであり、中高生の進路選択に与える影響も大きい。ワークショップの運営にあたり、本学の情報系の学部生と大学院生をスタッフとして雇用した。彼女たちにはワークショップ中のトラブル対応や参加者の質問に答えるアシスタント

としてだけでなく、理系女子大生のロールモデルとしての役割を担ってもらった。年齢的にも身近な先輩として密接に交流してもらうことが、理系進路支援を目的としたワークショップにおいて重要と考えたためである。

## ワークショップの内容紹介

### □ モーションセンサワークショップ

8月22日に実施したのは、Microsoft社 Xbox360用のモーションコントロールシステム Kinect<sup>1)</sup> から得られるデータを Scratch<sup>2)</sup> から利用することにより、身体動作によって操作するゲームやアニメーションを制作するワークショップである。ScratchはMIT Media Labで開発が行われている教育用のビジュアルプログラミング環境で、ブロックをマウスで組み合わせることでプログラミングを行い、ゲームやアニメーションなどを作ることができる。Kinectから得られるプレーヤーの関節の位置情報は、Kinect2Scratch<sup>3)</sup>を用いることにより、Scratchへの入力データとして利用できる。

参加者は2名のペアを組んで交互にプログラミングを行った。最初の1時間程度を使って、Scratchの基本操作と、繰り返しや条件分岐の概念、接触判定などを習得した。次にKinectから得られた関節の座標を、Scratchの画面上に人型のスケルトンで表示し、ゲームやアニメーションの自由制作を行った(図-1参照)。移動してくる物体を左右の指定さ



図-1 体を動かしながら作ったプログラムをテストしている様子

れた手で触れると得点が入るゲームや、触れるオブジェクトによってさまざまな効果音が流れるアニメーションなどが制作された。

### □ ロボットデザインワークショップ

8月23日に実施したのは、NECのコミュニケーションロボット PaPeRo<sup>4)</sup>の発話や動作を制御し、ロボットを用いたインタラクティブデザインを体験するワークショップである。PaPeRoは、音声認識、音声合成、複数の静電容量式タッチセンサなどを搭載しており、対人コミュニケーション機能に優れたロボットである。Scratchを拡張した制御プログラムエディタ「ぱべろっち！ツール」<sup>5)</sup>を用いることで、制御プログラムを記述することができる<sup>☆1</sup>。

参加者は3名のグループを組み、役割分担をしながらPaPeRoのプログラミングとコスチュームデザインを行った。最初にタッチセンサを使った判定プログラムを題材にプログラミングの基礎を習得した(図-2参照)。次にPaPeRoに対する発話の内容や、触れるタッチセンサの位置によって行動が変化する制御プログラムを作成した。その後の自由制作においては、グループごとにPaPeRoを設置する場所(キッチン、玄関など)をくじ引きで決定し、その場所に適したPaPeRoの機能をプログラミングし、コスチュームを制作した。

☆1 「PaPeRo」と「ぱべろっち！」はNECの登録商標である。



図-2 タッチセンサに反応して PaPeRo が発話するプログラミングで導入を行う

### □ 電子手芸ワークショップ

8月25日に実施したのは、周囲の光に反応してLEDが点滅するワッペンを、LilyPad Arduinoを用いて制作するワークショップである。LilyPad Arduinoの丸い基板と、LEDや光センサとの間の配線は導電糸を用いる。ワッペンの生地を導電糸で縫いながら配線するが、縫い目はワッペンのデザインとしても機能する。光センサの入力値を判定し、ワッペンのデザインに合わせてLEDの発光パターンを制御するプログラムを作成する。

導入として、身近な組込みシステムについて、基板の仕組みや配線方法、プログラミングの方法について解説した。次に配線、ワッペンのデザイン、LEDの発光パターンを手描きで設計し、裁縫作業を行った(図-3参照)。プログラミングには、Scratchと似たブロックエディタでArduinoに対する制御プログラムを記述することができるModkitを日本語化して利用した。約2時間の作業時間で、全員がLEDを利用した回路の設計と配線を行い、自分で考えた発光パターンをプログラミングすることができた。このうち、半数の参加者は光センサの入力値に応じてLEDの発光パターンを変化させることができた。

### アンケートの結果とまとめ

各回のイベントの終了後、無記名のアンケートを



図-3 基盤とLEDの接続状態を確認しながら LilyPad Arduinoの制御プログラムを作る

実施した。ワークショップや進路支援の効果に関する質問に対しては、ほぼ全員から肯定的な回答が得られた。結果の一部を紹介する。

- ワークショップは「面白かった／どちらかといえば面白かった」が40名中40名
  - 理科や数学を勉強することは「将来自分にとって必要だと思う／どちらかといえばそう思う」が40名中40名
  - 情報・メディア分野への進学について「かなり／やや前向きになった」が40名中39名
- また、自由記述のコメントとしては、以下のような回答があり、ワークショップを通じてプログラミングの楽しさを感じてもらえたこと、イベント全体が持つ理系進路支援の効果も確認できた。
- プログラミングはすごく難しいと思っていたが、やってみればできたのでびっくりしました。
  - 文系か理系にするか迷っていたので、進路についてとても参考になって良かった。
  - 理系の分野で働いている方や、津田の学生の方とも話せて良かったです。私も理系の分野で将来働きたいです。

今回のイベントを実施した経験から、コンピュータによる創造的なものづくり体験をテーマとした

ワークショップとともに、IT関連企業／研究所などの見学や、情報分野で働く女性、理系専攻の大学生との交流をイベントに取り入れることの重要性を改めて実感できた。社会における情報技術の重要性や応用範囲の実例、関連する職業人の具体像を提供することが、中高生の進路選択の視野を広げることは確かだ。産業界と連携したイベントは中学や高校が単体で実施することは難しい面があると予測できる。大学、中学と高校、産業界が広く連携し、社会に開かれた形で継続的に実施できる理系進路支援をさらに模索していく必要がある。

#### 参考文献

- 1) Xbox360 Kinect, <http://www.xbox.com/ja-JP/kinect/>
- 2) Scratch, <http://scratch.mit.edu/>
- 3) Kinect2Scratch, <http://scratch.saorog.com/>
- 4) NEC PaPeRo, <http://www.nec.co.jp/products/robot/>
- 5) 杉浦 学, 小館亮之, 来住伸子, 加藤大志, 植村弘洋, 國枝和雄, 山田敬嗣: 創造的ワークショップを実現するロボット制御プログラミング環境, 情報処理学会研究報告 コンピュータと教育研究会報告, Vol.2010, No.12, pp.1-8 (2010).

(2012年5月8日受付)

杉浦 学 (正会員) manabu@tsuda.ac.jp

2010年度慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科後期博士課程修了。博士(政策・メディア)。津田塾大学女性研究者支援センター特任研究員、特任助教を経て、2010年より同センター特任講師。情報教育、教育学習支援情報システムの研究に従事。

来住伸子 (正会員) kishi@tsuda.ac.jp

東京大学理学部情報科学科卒業、同大学院工学系研究科情報工学専門課程修士課程修了。津田塾大学学芸学部情報科学科教授、女性研究者支援センターセンター長(兼任)。

小館亮之 (正会員) kodate@tsuda.ac.jp

1992年早大理工電子通信学科卒業、1997年同大学院博士課程修了、博士(工学)。同大国際情報通信研究センター助手、客員講師、客員助教授を経て、2005年より津田塾大学学芸学部情報科学科准教授。マルチメディア情報処理とパーソナル情報サービスの研究に従事。

謝辞 本イベントは、2011年度(独)科学技術振興機構「女子中高生の理系進路選択支援」事業として実施された。モーションセンサワークショップの実施には、こどもプログラミングサークル スクラッチ(現在はOtOMOに名称変更)の支援を受けた。ロボットデザインワークショップはNEC C&Cイノベーション研究所と共同で実施したものである。見学先の企業／研究所の各団体をはじめ、関係各位に感謝する。

# 学生や市民が支える情報モラル活動 — Kodomo2.0 の場合 —

角 和博

佐賀大学

## 活動の経緯

子どものネットの安全・安心を守る市民活動団体 Kodomo2.0 は、2008年4月に佐賀市で発足した。発足のきっかけは、インターネット技術やネット犯罪等の知識に疎い親たちが自ら学ぶことで子どもたちを犯罪から守りたいという思いからであった。

集まったメンバは、市民活動の中間支援者、情報企業関係者、小学校・大学教員、中・高・大学生、PTA 役員等であった。毎週金曜日の午後7時から10時まで佐賀市内の市民活動センターに集まって議論したり、次の講演会のテーマや出演者や上演内容を考えたりしていた。

発足して1年も経たない2009年2月には「第9回インターネット活用教育実践コンクール」で最優秀の内閣総理大臣賞を受賞した。受賞の告知には、「安全にネットを活用するための情報リテラシー教育に、佐賀大や地域の小学校などが取り組んだ Kodomo2.0 (佐賀)」と記されていた。2012年3月に逝かれた坂元昂先生は、当時の審査委員長であり、2010年のシンポジウムで基調講演をお願いした。学生も含めて一緒に食事をさせていただき、その後の我々の活動の大きな励みとなった。

この Kodomo2.0 の活動をより充実させる目的で2010年にNPO 法人ITサポートさが(以下ITサポートさが)を立ち上げた。現在 Kodomo2.0 は、ITサポートさがのプロジェクトの1つであり、あらゆる年代を対象とした情報モラル教育や情報学習のサ



図-1 Kodomo2.0 Web サイト, <http://kodomo2.0saga.net/>

ポート・情報化に関する啓発活動を行うことを目的としたボランティア活動グループである(図-1)。

現在、「ITサポートさが」の Kodomo2.0 プロジェクトは、学校や公民館からの講演依頼、助成金や地域でつくる安心・安全なネット環境モデル事業、委託事業でネットパトロール等を実施している<sup>1)~4)</sup>。

## 活動の概要

活動は、地域での講演会活動、助成事業、委託事業である。たとえば2011年度は、助成金により佐賀県内のさまざまな社会教育団体と連携して次の活動を行った<sup>5)</sup>。

- ①情報モラル教育シンポジウム
- ②ネットの安全・安心学習会、啓発劇公演
- ③情報モラル啓発劇団員養成講座
- ④ネットの安全・安心ポスターコンクール



図-2 YOKOOH! 劇場 (演技)



図-3 YOKOOH! 劇場 (解説)

### ⑤ ネットトラブル相談窓口の設置

### ⑥ 情報モラル学習教材 Web サイトの構築

また委託事業では、専従職員を配置してネットパトロールや野良スポットの調査（ウォードライビング）を行った。

これらの幅広い多面的な活動により、地域、学校、家庭を対象にあらゆる機会を捉えて情報モラルの啓発を進めている。

## Kodomo2.0 プロジェクト活動

子どもたちのネット環境を守るため Kodomo2.0 プロジェクトではさまざまな活動に取り組んでいる。ここで取り上げる内容は、情報モラル啓発劇、情報モラル啓発子ども劇団 Kid さが、ネットの安全・安心ポスターコンクールである。

### □ 情報モラル啓発劇(YOKOOH! 劇場)

YOKOOH! (ヨココ) 劇場は、インターネット上で起こるトラブルやインターネット用語等を保護者や子どもたちに分かりやすく理解できるように作成したドラマ教材である。演目の主な流れとしては、素朴な少年の YOKOOH 君が誤った認識でパソコンや携帯電話を使い、インターネットにアクセスすることでさまざまなトラブルに巻き込まれる (図-2)。それを戒めるために、黒い騎士が厳しく指導し、解説者(じんじん博士)が分かりやすく場面を解説する (図-3)。その際に、パワーポイントを

演目	キーワード
第1幕	なりすまし・個人情報流出
第2幕	犯罪予告・ログ
第3幕	携帯購入・フィルタリング・暗証番号
第4幕	スパムメール (迷惑メール)
第5幕	不正請求・个体識別番号
第6幕	ブログ炎上・表現の自由
第7幕	着うた・違法ダウンロード・著作権
第8幕	出会い系サイト
第9幕	無料ゲーム・携帯ゲーム

表-1 YOKOOH! 劇場の演目のキーワード例

利用して文字や図で提示することで、大事なポイントを明確化している。各講座を事業実施計画に沿って行った。表-1は、その演目に含まれるキーワードの例である。

中学生の主人公がさまざまなネットトラブルに巻き込まれ、それを博士が「なぜトラブルに巻き込まれてしまったのか」について解説する構成になっている。1幕あたり10分から15分程度で、啓発劇とその解説の間は、パワーポイントを利用して文字やイラストで視覚的にも提示することで、大事なポイントをマルチメディアで訴えるように工夫している。

### □ 情報モラル啓発子ども劇団 Kid さが

2010年10月から情報モラル啓発劇の劇団養成講座を開始した。この養成講座では演劇家の青柳達也氏の指導で本格的な演劇を学びながら情報モラルを身に付けていく。現在の劇団員は小・中学生合わせて20～30名である。

この演劇手法を取り入れた情報モラル学習の進め



図-4 子ども劇団 Kid さが (大人との討議)



図-5 子ども劇団 Kid さが (上演)

方は、①エクササイズ (人を観る, 集中する, 演技をすることによって他者を感じる), ②問題点の把握 (個人・グループで考えさせることにより, 自分と他者の違いを理解し価値観を共有する), ③子どもと大人の討議 (多様な価値観の存在に対する気付き, 解決へのアドバイスをする), ④演技立案 (他者の立場を意識させ, ノンバーバルな表現を考えさせる)がある。この4段階を経ることによって, コミュニケーション能力の向上を目指し, 実際に演じることにより, 身近な問題としての意識が芽生え, リアリティを付与できると考えている。子ども劇の演目は, アイドルのファンサイト編, 学校裏サイト編, アダルトサイト編, 違法ダウンロード編などである。

①エクササイズでは, お互いの自己紹介を踏まえながら, 演劇を演じるために必要になる発声の基本や演劇の即興性, 即時的能力を高める練習から始まる。たとえば, みんなで輪をつくり, 仮想のボールを回し合うという練習がある。ここでの青柳氏の指導ポイントは, 渡す相手の目を見ること, 周りの目を意識すること, ボールの種類によって投げ方, 受け取り方が変わることである。この練習を通して子どもたちは, 演劇に必要な非言語コミュニケーション

ン能力, 即興的表現能力を高めていく。

②問題点の把握では, ファシリテーショングラフィックの技法を使い, 子どもたち自身が, インターネットの問題について学ぶだけではなく, 演劇に必要な役の背景も学ぶ。それぞれ演劇のシナリオごとに分かれ, 劇の問題点や解決法を考えることで, 子どもたち自身の情報モラルという視点から役を演じる背景を理解できる。

③子どもと大人の討議では, 話し合ったことを団員, 指導する教員や学生の前で発表し, インターネットや演劇を演じる背景などの問題点について徹底的に討論する (図-4)。これにより参加者全員の共通理解を深め, 演劇や情報モラルについて理解を高めることができると考える。

④演技立案では, 台詞の読み合わせや立ち稽古を行う。青柳氏は, インターネットでの問題をどのように伝えるのかということを中心に指導していた。演じる者として, 劇を通して伝えたいものをそれぞれ考えさせることで, 情報モラルを考えていく必要性を発信していく立場であるという素地を養うことができる。

最後に上演中は, 子どもたちは観ている人に何を考えてほしいのかという情報モラルを啓発する側の立場であるという意識を持って取り組むことを強調している (図-5)。

## □ ネットの安全・安心ポスターコンクール

2008年度よりネットの安全・安心ポスターコンクールを開催している。「子どもとネット社会」についてのテーマでポスターを募集している。このコンクールにおいての特徴的な部門は「大人と子どもで共同制作部門」である。この部門では, 各家庭で大人と子どもがともにネットの望ましい使い方を話し合いながらポスターを制作することを目的にしている。ネット社会に生きる子どもや親たちが「パソコンや携帯電話の安全な使い方」を訴えるポスターを作成し, 制作過程を通じて「ネットの危険性」や「安全な使い方」について考える機会とすることを目的として本コンクールを開催している。今回のコン





図-6 ネットの安全・安心ポスター（県知事賞）

クールを通じて、図画工作科において情報モラル教育が行えることは、学習指導要領に述べられている教科内での情報モラル教育実践の具体例となっている。特に「大人と子どもで共同制作部門」は、親子で制作に取り組むことによって家庭内で情報モラルについて語り合う機会を設けることに成功している。ポスターコンクールの募集活動が、あらゆるメディアを通じて、「ネットと子どもにかかわる課題」の存在を広く県民に周知し、ネット犯罪を防止する具体的方策を見出そうとする点で有効である(図-6)。

## ほっとネットライン活動

ネットのトラブル相談窓口「ほっとネットライン」では、メール相談対応のためにスタッフ3名(交代制)を配置し、同時に気になるサイトのネットパトロール業務を行う。相談の内容は、ワンクリック詐欺、無料アダルトサイト系ワンクリック詐欺(ウィルス)、出会い系サイト、オンラインゲームサイト(ソーシャルゲーム)、フィルタリング、携帯・スマートフォン購入、掲示板書き込みなどである。最近はSNSやスマートフォンに関する相談も増え始めており、常に最新の情報を県民に提供することが必要になっている。

## 活動の成果と今後の展望

ITサポートさがでは、Kodomo2.0プロジェクトの活動を中心に各団体が連携してシンポジウムや学習会・啓発劇公演などの事業を展開している。子どもの親世代や教師集団に対して、児童生徒の発達段階に応じたインターネットに関する正しい知識を与え、対策への意識を高めること、保護者に対しては世代間のデジタルデバイドを解消しようとする意識の醸成を図ることも目指している。

現在、公立中学校生徒指導部と連携して、情報モラル啓発の冊子や携帯カードなどを作成し、配布している。県内の小中高等学校または公民館での啓発劇公演や講演会の回数も毎年増加している。今後も県内各地や全国に向けて同事業を展開して地域間の意識と技能の格差を埋め、「情報モラル教育・ネットの安全指導」への関心を高める活動を展開していく。

### 参考文献

- 1) 陣内、横尾、江口、石橋、浴本、松田、青柳、小倉、山崎、羽田、中村、角：青少年の情報モラル醸成のための産官学民連携による保護者向け教育実践—青少年の情報モラル育成のためのドラマ教材—、佐賀大学教育実践研究、第25号、pp.285-292(2009)。
- 2) 小倉、山崎、陣内、横尾、江口、石橋、浴本、松田、山田、岩永、三枝、野崎、羽田、中村、角：佐賀大学生が取り組む市民活動Kodomo2.0、佐賀大学教育実践研究、第26号、pp.215-220(2010)。
- 3) 陣内、浴本、横尾、青柳、岩永、山田、野崎、一瀬、橋本、石橋、羽田、中村、角：情報モラル教育におけるドラマ教材開発と相談窓口設置、佐賀大学教育実践研究、第27号、pp.153-160(2011)。
- 4) 野崎、陣内、浴本、横尾、青柳、今村、羽田、羽田、角：大学生が参画するKodomo2.0のサイバー防犯活動の実践、佐賀大学教育実践研究、第28号、pp.281-288(2012)。
- 5) NPO法人ITサポートさが、地域で作る安心・安全なネット環境モデル事業成果報告書、(独)福祉医療機構社会福祉振興助成事業(Mar. 2012)。

(2012年5月31日受付)

角 和博(正会員) sumik@cc.saga-u.ac.jp

佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター教授、NPO法人ITサポートさが理事長。技術教育および情報教育を専門とする。

謝辞 「ITサポートさが」の活動は、陣内誠(牛津小学校教諭)と横尾英樹(日新小学校教諭)の両理事、事務局長の浴本信子(エヌビーコム代表取締役)、青柳達也氏(演劇家・古賀英語道場代表)、佐賀大学演劇部および情報技術教育分野の学生によって支えられています。彼らの献身的な活動に心から敬意を表します。