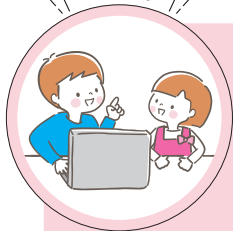


特集1



デジタルネイティブな子どもたちの実態と特徴



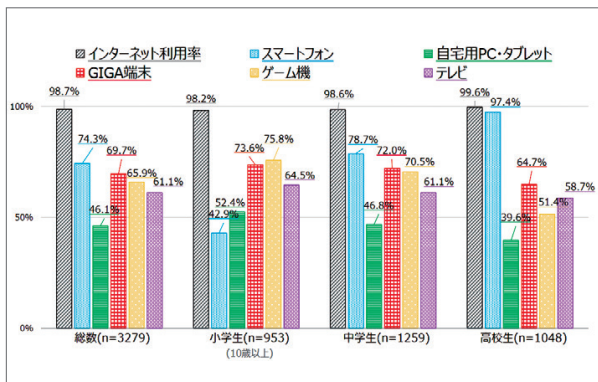
塩田 真吾 Shiota Shingo 静岡大学教育学部 准教授
専門は教育学、情報教育。子どもたちの情報活用能力(情報モラルを含む)の育成について研究

子どもたちはどのようにスマホを使っているのか

最近の子どもたちは、どのようにスマホやタブレットなどの端末を使っているのでしょうか。本稿ではいろいろな角度からその実態と特徴を紹介したいと思います。

まずはスマホの利用についてみていきましょう。2024年3月にこども家庭庁から公表された「令和5年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」では、小学生(10歳以上)の42.9%、中学生の78.7%、高校生の97.4%がスマホからネットを利用していることが示されています(図1)*1。

図1 機種別・学校種別のインターネットの利用率



出典：こども家庭庁「令和5年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)」(2024年3月)

では、スマホを使って何をしているのでしょうか。2022年度、私の研究室では、高校生を対象に「どのように余暇を過ごしているのか」を調査しました*2。勉強や部活以外の自由な時間に、高校生がどのように過ごしているかを聞いたところ、第3位は「スマホでゲーム」、第2位は「スマホでSNS」(特にInstagram)、そして第1位は「スマホで動画鑑賞」(特にYouTubeやTikTok)という結果でした(図2)。私たちの予想以上に、高校生の余暇はスマホで完結していることが明らかとなりました。

余暇の過ごし方がほとんどスマホで完結というのは気になりますが、具体的にどのような動

図2 高校生の余暇の過ごし方



出典：可知穂高・小田三成・安永太地・塩田真吾「高校生を対象とした『余暇』に関する実態調査」(2023年10月)

*1 こども家庭庁「令和5年度青少年のインターネット利用環境実態調査」(2024年3月)
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/9a55b57d-cd9d-4cf6-8ed4-3da8efa12d63/98ae45a9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_results-etc_10.pdf
*2 可知穂高・小田三成・安永太地・塩田真吾「高校生を対象とした『余暇』に関する実態調査ー「よりよく生きる」ためのライフキャリア教育の実践に向けてー」(余暇ツーリズム学会2023年度全国大会予稿集8~9ページ、2023年10月29日)

画を見ているのかを分析すると、いわゆる「推し」に関する内容が多いようです。これまでも好きな芸能人を応援する(「推す」)ことはありましたが、推しという言葉が普及し、推しの対象は、芸能人だけでなくアニメ・ゲームのキャラクターやVTuberなど、かなり広がっています。「推しのために時間(とお金)を使う」というのは、最近の子どもたちの特徴といえるでしょう。

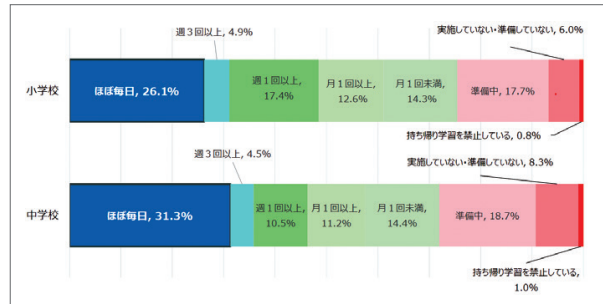
学校でも探究的な学びに GIGA 端末を活用

ここまでは主にスマホの利用についてみてきましたが、現在、学校ではGIGAスクール構想のもと、1人1台端末(GIGA 端末)が整備され、授業などで活用されています。

また、学校だけの活用ではなく、家庭に端末を持ち帰っての活用も増えています。文部科学省が実施した2022年8月時点における各学校の平常時の持ち帰り学習の実施状況の調査では、小学校で26.1%、中学校で31.3%が「ほぼ毎日持ち帰って学習している」と回答し、毎日を含めて週1回以上持ち帰っている割合は、小学校で48.4%、中学校で46.3%となっています(図3)*3。半数近くの学校で、学校だけでなく家庭でも日常的にGIGA 端末を活用しています。

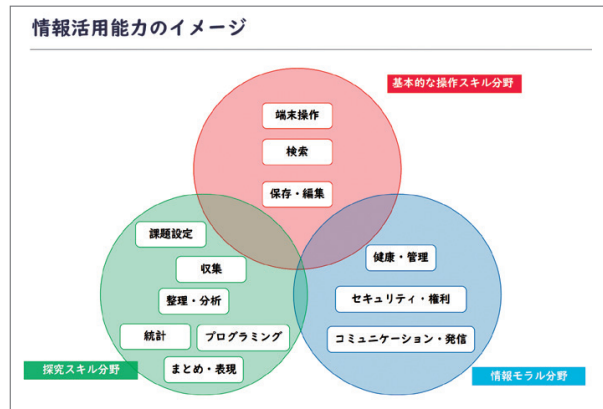
こうしたGIGA 端末は、もちろん普通の授業でも活用されていますが、特に、最近ではいわゆる「探究的な学び」において端末が活用されています。探究的な学びでは、「課題の設定」「情報の収集」「整理・分析」「まとめ・表現^{らせん}」が、螺旋状に展開していきませんが、この中でも特に、情報の収集やまとめ・表現において端末が使われることが多く、例えば、検索サイトを用いての情報収集、スライド作成や動画作成などがよく行われています。端末を用いて、情報を収集したり、スライドを作成したりする経験が多いということも最近の子どもたちの特徴といえます。

図3 端末の持ち帰り学習の実施状況



出典: 文部科学省「端末の持ち帰りに関する状況」(2023年5月)

図4 情報活用能力のイメージ



※筆者作成

子どもたちの「情報活用能力」は育っているのか?

これだけスマホやGIGA 端末を活用している子どもたちは、端末を「使いこなす力」が育っているといえるのでしょうか。

実はここも大きなポイントになります。端末を「使いこなす力」は、「情報活用能力」と呼ばれ、2017・2018年に告示された学習指導要領では、情報活用能力は、言語能力や問題発見・解決能力と並ぶ「学習の基盤となる資質・能力」のひとつに位置づけられています。

この情報活用能力は、大まかに分ければ、文字入力や端末操作などの「基本的な操作スキル」、探究的な学びで活用される情報収集やまとめ・表現などの「探究スキル」、そしてコミュニケーションや健康などの「情報モラル」の3つ

*3 文部科学省「端末の持ち帰りに関する状況」(文部科学省 第1回デジタル学習基盤特別委員会 参考資料7) https://www.mext.go.jp/kaigisiryo/content/20230516-mxt_jogai02-000029578_07.pdf

図5 フェイクニュース・デマに対する傾向

総務省「新型コロナウイルス感染症に関する情報流通調査報告書」
(2020年実施, 15歳~69歳の2,000人対象)

- ・若い年代ほどフェイクニュース・デマへの**接触状況は高い**。
(10代:72.7%, 20代:79.3%, 全体:72%)
- ・若い年代ほど**共有・拡散経験が高い傾向が見られた**。
(10代:45.4%, 20代:41.1%。全体:35.5%)
- ・若い年代ほど**情報を信じてしまった割合が高い傾向が見られた**。
(10代:36.2%, 20代:34.4%。全体:28.8%)

出典：総務省「新型コロナウイルス感染症に関する情報流通調査 報告書」(2020年6月)を基に筆者作成

に分けられます。

端末を使えば使うほど、「基本的な操作スキル」は向上しますが、果たして「探究スキル」や「情報モラル」はどうか。端末を使えば使うほど、向上するのでしょうか。

残念ながら、こうした力は、端末を使えば使うほど向上するわけではなく、その格差が問題となります。

例えば、「探究スキル」の中の「情報の発信」においても、若い世代ほどフェイクニュースやデマを信じ、拡散してしまったという調査があります。2020年6月に総務省が公表した「新型コロナウイルス感染症に関する情報流通調査」では、15~29歳の若い年代ほどフェイクニュースやデマへの接触状況が高いことが示されています*4。また、若い年代ほど共有・拡散経験が高い傾向が見られ(10代:45.4%、全体:35.5%)、さらに若い年代ほどそうした情報を信じてしまった割合が高い傾向が見られたことが示されています(10代:36.2%、全体:28.8%)(図5)。

端末を使って情報を収集したり、スライドを作成したりする経験は多いものの、よりよく調べる力やより効果的に表現する力は、むしろ格差が広がっていると見ることもできます。こうした情報活用能力の育成については、今後の課

題といえるでしょう。

センセーショナルなトラブル事例に
惑わされないためのリスクマップ

情報活用能力は、情報モラルも含ましますので、子どもたちのトラブルについてもみておきましょう。

このように書くと「情報モラル教育は禁止の教育であり、活用を考えていない」などと言う人もいますが、情報を活用するためには、当然、情報モラルもセットで考える必要があります。これからの子どもたちには、「情報を上手に活用する力」と「情報のリスクに対応する力」を身に付けさせることが必要となります。

さらに、こうした子どもたちのトラブルを見ていこうとすると、必ず問題となるのが「センセーショナルなトラブル事例」です。その時々で重大なトラブルが起きると、すぐに新しい用語に飛びつき、あたかもそれがすべての子どもたちの喫緊の課題であるかのように話を大きくする人もいるので注意が必要です。

そこで私の研究室では、子どもの情報機器活用^{かか}に関わるトラブルのリスクアセスメントを行い、「リスクマップ」を作成しています。通常のトラブル調査では、「トラブルの発生頻度」だけが紹介されることが多いのですが、例えば、「悪口を言われた」といっても、どの程度の悪口なのかによっても違いがあるはずです。このリスクマップでは、縦軸にトラブルの発生頻度を、横軸にトラブルの深刻度を3段階に分けてマッピングしています。緑色が「小」、黄色が「中」、赤色が「大」として、それぞれ、「小：子どもが自分で制御できる」「中：子どもが自分で制御できない」「大：生命に深刻な危害が及んだり、犯罪につながったりする可能性がある」となっています。

*4 総務省「新型コロナウイルス感染症に関する情報流通調査 報告書」(2020年6月19日)
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01kiban18_01000082.html

このリスクマップを見ると、発生頻度も高く、深刻度も高いのは、「長時間利用」になります。「スマホやネットを使っていて、勉強や生活に大きな影響が出ても、自分ではやめられなかった」(リスク大)という子どもの割合は、小学生の12.2%、中学生の33.8%、高校生の35.8%となっています。

次いで高いのは、「(クローズドなSNSでの)コミュニケーションのトラブル」です。「SNSでのメッセージのやりとりで、『死ね』『殺す』などの相手を強く傷つける言葉を使った」(リスク大)という子どもの割合は、小学生の1.9%、中学生の6.9%、高校生11.8%となっています。また、「SNSでのメッセージのやりとりで、『バカ』『キモい』などの相手を傷つける言葉を使った」(リスク中)という子どもの割合は、小学生で4.8%、中学生で15.5%、高校生で24.4%となっています。

この「長時間利用」と「(クローズドなSNSでの)コミュニケーションのトラブル」の値は、毎年大きく変わることなく、トラブルでいえばこれらが2大トラブルといえるでしょう。センセーショナルなトラブル事例だけに惑わされずに、まずは、この2大トラブルに対して、自覚を促し、タイムマネジメントやリスクに対応する力を育てる情報モラル教育の充実が求められます。

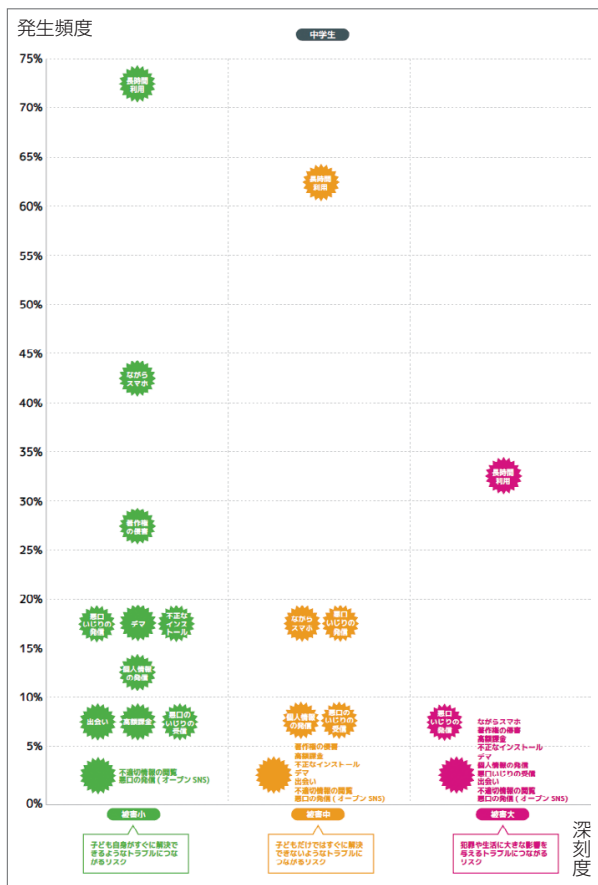
● AI時代を見据えて

ここまで、①余暇がスマホで完結し、推しのために時間(とお金)を使っていること、②端末を用いて、情報を収集したり、スライドを作成したりする経験は多いものの情報活用能力には課題が見られること、③「長時間利用」と「(クローズドなSNSでの)コミュニケーションのトラブル」が深刻度も頻度も高いトラブルであること、という特徴を見てきました。

今後、ChatGPTに代表されるような生成AIが注目されるなか、これからますます情報活用能力の育成が重要となります。学習指導要領解説の総則編に「将来の新たな機器やサービス、あるいは危険の出現にも適切に対応できるようにすることが重要」と書かれているように、これらの新しい情報技術を過度に心配することなく、新しい情報技術の活用を前提としながらもリスクに対応する力も同時に育てることが求められます。

これからの子どもたちが、端末を「使う」だけでなく、端末を上手に「使いこなす」ながら、社会で活躍してくれることを期待しています。

図6 リスクマップ(中学生)



※筆者作成

■参考文献

- ・酒井郷平・塩田真吾「災害時におけるSNS上での誤情報・虚偽情報を見極める中学生向け教材の開発と評価」(日本安全教育学会『安全教育学研究:東日本大震災10周年特集号』85~97ページ、2021年)
- ・可知穂高・安永太地・酒井郷平・塩田真吾「発達段階に応じて身につけるべき情報活用能力の検討」(コンピュータ利用教育学会『コンピュータ&エデュケーション』Vol.50 100~110ページ、2021年)
- ・満下健太・酒井郷平・西尾勇気・半田剛一・塩田真吾「子どもの情報機器活用に関するトラブルのリスクアセスメント」(『日本教育工学会論文誌』44巻1号 75~84ページ、2020年)
- ・満下健太・安永太地・酒井郷平・塩田真吾「情報モラルの知識がトラブル経験頻度に及ぼす影響」(『日本教育工学会論文誌』46巻 Suppl.号 61~64ページ、2022年)