学習用端末（タブレット）の利用について

小松市立南部中学校

～休み時間における学習用端末使用のルール～

「昼休みは、社会的ルールを守りながらの学習用端末の使用は認める。」

1.「禁止と指導」から「セルフコントロールの育成」へ

現在のルールを決める以前は、授業中や休み時間における目的外の利用に対しては、その都度指導を行い、端末を取り上げるなどの対応をしていました。しかし、禁止や規制のみでは陰での利用が増えるなど根本的な解決に至らず、生徒自身が判断する力が育ちにくいという課題がありました。

将来、社会に出て多様な情報やデジタル機器に触れる中で必要となるのは、「時と場所（TPO）を考え、自分で使用をコントロールする力（セルフコントロール）」です。 そのため、「昼休み」に限定してルールを守って使う経験を通して、自らの行動を律する力を育てたいと考えました。

2. 生徒自身が話し合って決めた「自律のルール」

このルールは、教職員からの一方的な許可ではなく、各学級での話し合いや生徒会執行部と教職員との協議を経て決定したものです。 自分たちで決めたルールだからこそ、「守ろう」という自治意識が生まれ、望ましい変化が期待できるのではないかと思います。

3. 学校における見守りと教育の継続

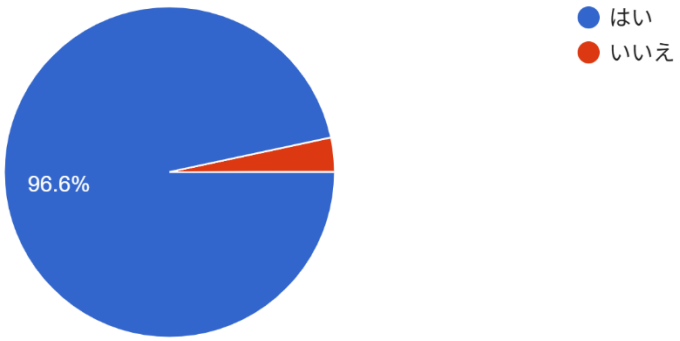
学校では以下のような継続的な手立てを行います。

- 定期的な振り返り： 毎月のアンケートを通じて、自分自身の使い方を客観的に見つめ直させています。
- 情報リテラシー教育： 外部講師を招いた研修や集会などを通し、情報モラルや正しく安全な利用について啓発活動を継続します。
- 教職員の研修： 夏休みに教職員向けの研修を行い、効果的な見守りと指導体制の充実に努めます。

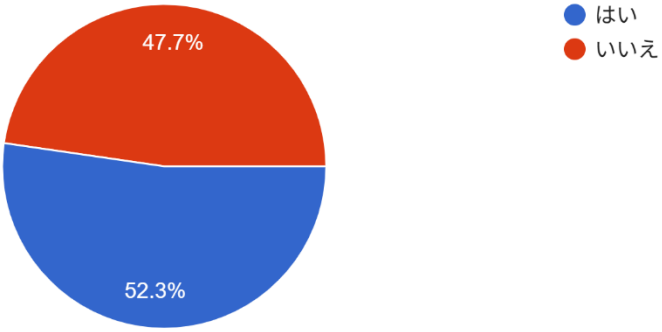
端末の利用につきましては、今後も生徒の様子やアンケート結果を踏まえ、必要に応じて見直しを行いながら、適切な指導に努めてまいります。 ご家庭におかれましても、端末の使い方やインターネットの安全な利用について、お子様と話題にしていただけますと幸いです。

【7 月のふり返りアンケート】

問１　あなたはルールを守ってタブレットを使用できていますか？



問２　あなたから見て、南部中の生徒はルールを守ってタブレットを使用できていると思いますか？



・「自分はルールを守れている」：96.6%
・「周囲はルールを守れている」：52.3%

多くの生徒が「自分はルールを守れている」と回答した一方で、「周りの様子」に対しては評価が分かれる結果となりました。自分では正しく使っているつもりでも、周りからは「ルール違反に見えてしまう行動」があったり、一部の目立つ違反が全体の印象に影響したりしていると考えられます。「誰から見ても適切でマナーの良い使い方」について指導していきます。

問３　昼休みにタブレットを使用するとき、主にどんな目的で使っていますか。



問４　問３で選んだ使い道で、具体的に何をしていますか。（以下、回答のまとめ）

① 動画視聴（YouTube 等）

- 最も多く挙げられている用途です。過半数以上の回答に含まれています。

② 学習ツール

- キュビナ（Qubena）

  YouTube に次いで非常に多く挙げられており、学習ドリルアプリとして日常的に浸透している様子が伺えます。

- 調べ学習・情報検索:

  Google 検索やニュースチェックのほか、「ChatGPT」等の AI を用いた学習といった生成 AI の活用も見られます。

- 課題・授業・連絡

  「Google スライド」「ドキュメント」「クラスルーム」での課題・資料作成をしている様子も見られます。また、「予定を先生に聞き、自分のクラスの時間割に描く」「時間割の確認」「係活動」「ノート」など学校生活の連絡での利用も見られます。

③ ゲーム・娯楽・クリエイティブ活動

- ゲーム
- イラスト・クリエイティブ:

  「お絵かき」「絵を描く」「プログラミング」など、デジタル創作を行っている層も一定数存在します。

- 音楽

④ タイピング練習

- 「寿司打（すしだ）」の圧倒的な人気:

  タイピング練習として「寿司打」が非常に多く挙げられています。

- その他、一般的な「タイピング練習」「英語のタイピング」という回答も多数見られます。

生徒の多くは「キュビナ、Youtube」「寿司打、キュビナ、Youtube」のように、学校指定の学習アプリと娯楽系コンテンツをセットで利用しています。学習と娯楽を行き来している様子が見られます。

YouTube は単なる「遊び・暇つぶし」としてだけでなく、「わからないところの勉強」「調べ学習」「音楽を流しながらの作業」「趣味の共有」など、多目的に使っているようです。

単なる閲覧にとどまらず、「寿司打」を通じたタイピングスキルの向上や、プログラミング、デジタルペイントなど、IT スキルや創作活動に自主的に取り組んでいる生徒が一定数存在します。