

分科会討議日程

第 24 分科会 「

現代文化・図書館教育

」

共同研究者氏名(所属)	蓬田 美智子(松本大学)			
分科会役員氏名(学校名)	小町谷 康(飯山高校)	祖父江 信一(田川高校)	押野 佳明(松本県ヶ丘高校)	野口 操(辰野高校) 井原 通夫(松本美須ヶ丘高校)
	村澤 晃(長野商業高校)	井出 芽久美(野沢北高校)	鹿川 和哉(永明中学校)	中村 智子(中野西高校) 中村 仁志(高社小学校)
	上田 孝(長野吉田高校)	塚田 智彦(長野高校)		蒲生 博子(松本深志高校)

11月4日(土)

時間割	レポート題名	学校(支部)	氏名
討議 I 13:00～ 15:00	討議の柱: 今を生きる子どもたちの現状と課題		
	1 課題提起	長野吉田高校(長水・青少年文化研究会副会長)	上田 孝
	2 辰野高校の文化祭について(仮)	辰野高校(上伊那)	武井 由佳
	3 共同研究者より	松本大学	蓬田 美智子
(現代文化) 討議 II 15:10～ 17:00	討議の柱: 中高生の生活・生徒会活動の現状について意見交換		
	5 「スマホ・タブレット・ゲーム機に関するアンケート」から見えてきたもの	長野商業高校(長水・青少年文化研究会副会長)	村澤 晃
	6 各校文化祭、生徒会活動の現状についての交流	飯山高校(高水須坂・青少年文化研究会会長)	小町谷 康
7 長野吉田高校の文化祭・生徒会活動の現状	長野吉田高校(長水・青少年文化研究会副会長)	上田 孝	
(図書館教育) 討議 II 15:10～ 17:00	討議の柱: 役に立つ学校図書館づくりをどう進めるか		
	5 図書館活動と著作権	中野西高校	中村智子
	6 図書委員会活動	松本深志高校	蒲生博子
	7 司書教諭として	高社小学校	中村 仁志
	8 司書教諭講習の授業	松本大学	蓬田美智子
	9 Classroom	南安曇農業高校	竹腰史佳
10 新書点検読書	辰野高校	野口操	
討議 III 17:00～ 17:30	まとめ <i>(現代文化・図書館教育それぞれで)</i>		

参加者への
連絡事項

課題提起

(1) はじめに

今年2月に昨年 of 全県教研集会 of 図書館教育分科会においても好評を博したセーフティネット総合研究所長 南澤信之氏をお招きし、「メディアリテラシー教育」を中心に講演いただくという形で青少年文化研究会 of 全県研究集会を行いました。

インターネット空間 of ネット情報に翻弄される現代人の思考を脳科学を基に解説していただいたり、今話題 of チャット GPT (この時初めて聞きました!) を初め、肖像権(セブンイレブンのイレブンの“n”だけ小文字って知っていましたか?)、著作権、書籍の引用といった学校での取り扱いで現場に必須の知識をご教示いただいたりして、「目からうろこ」とはまさにこのことだと実感することばかりでした。その時に「国民の3%だけが物ごとを考えればいい世の中になる」言われた言葉が非常に印象的でした。

(2) 高校生を取り巻く状況

生徒一人一台端末、教室 of 電子黒板が当たり前になりつつある授業展開に、私たち教員が教えられることは、非常に限られたものになってきたような気がします。AI の発達により、将来的に仕事が奪われる、あるいは今ある仕事のいくつかがなくなる、と言われて久しくなりました。教員の仕事もその中に含まれています。私は英語科職員ですが、教科書には QR コードが印刷され、その読み込みによってモデルリーディングがストーリーミング再生されるのは当たり前で、教材によっては音声認識ソフトによって、きちんと英文が発音されているか判定が行われるものもあります。Google 翻訳などにより、簡単に英語は日本語に、日本語は英語に変換され、音声により翻訳されることも珍しいものではなくなりました。授業で指導できることは、端末の操作と、溢れんばかりの情報の中から、生徒に合った教材選びぐらいしかなく、もはや教える、ということではないような気がしてきました。またコロナ禍で ZOOM を始めとしたコミュニケーションツールが発達したため、海外にわざわざ行かなくてもリアルタイムでの海外交流も限定的ではありますが、可能になりました。

(3) これからの学び

南澤先生から言われた「国民の3%だけが物ごとを考えればいい世の中になる」という言葉はかつて映画「1984」で描かれた監視社会、あるいは映画「ターミネーター」での AI が自我を持ち、人類がどれだけ抗っても、AI に敵わず、その支配下に置かれるのではないかと、という危惧が現実になるという恐怖が差し迫っているのではないのでしょうか。

「総合的な探究の時間」が本格導入され、5年近く経過しました。各学校で未だ手探りの中、週何回かのコマ数で、あるいはまとめ取りなどで消化しているとは思いますが、これすらも「チャット GTP」を始めとしたデジタル機器やソフトを使えば、もっともらしい解答と発表ができ

てしまいます。すでに個々の思考は関与しない、と言っても過言ではありません。インターネット検索により、調べ学習、あるいは先行研究をなぞるだけで、自ら「探求」し、「発見」につながるようなものはないのではないかと感じてしまいます。便利さが探究心を奪ってしまったかのようです。

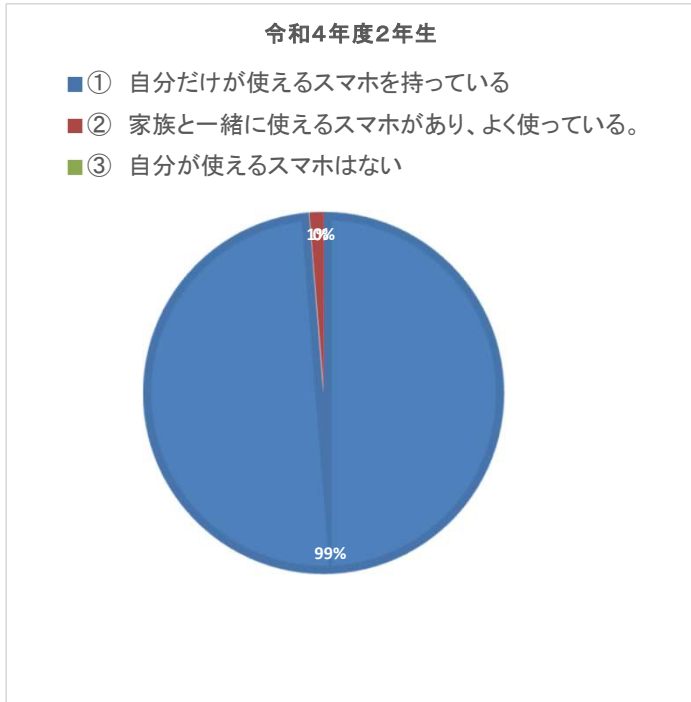
そんなとき私がいつも思い出すのが Steve Jobs(元 Apple CEO)の「Stay Hungry, stay foolish」という言葉です。いろいろな解釈があると言われますが、私は「ハングリー精神があれば、貪欲に新しいことを吸収しようと創意工夫ができる」のだと思っています。今あるデジタル教材を一掃することはもはや不可能でしょう。ましてや、世界的に一人一台端末であるような世の中で、情報難民になるような状況は考えられません。情報があふれかえり、便利さが苦勞というものを一掃しつつある中で、いかに「学ぶ」という「不自由さ」を作り出すかが、今の私たちに求められているのではと考えます。

(4) まとめにかえて

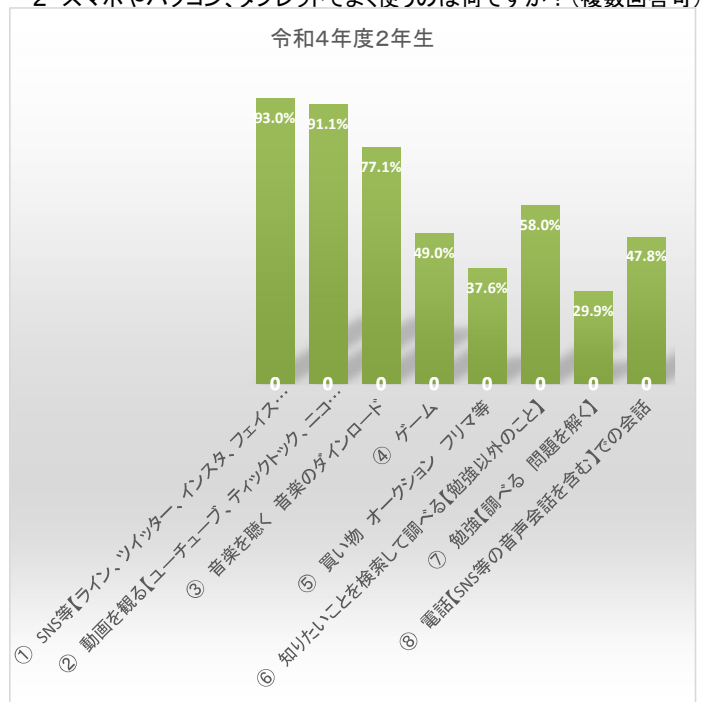
昨年の課題提起でも、修学旅行の平和学習のレポートを作成させた際に、コピペの切り貼りだけのものや参考文献が記載されていないものが多かったこと、本で調べた生徒が少なかったことが取り上げられていました。効率性が優先される世の中ではありますが、検索エンジンで求める情報にヒットして、それを解答とするのではなく、本当にその情報が正しいのか、批判意見はないのか、など取捨選択できる力を養わなければ、考えることを忘れ、盲目的に目の前の出来事(フェイクニュースを含む)に従順な生徒を作るだけの学校になってしまうのではないかと、今は考えています。

(文責 長野吉田高等学校 青少年文化研究会 上田 孝)

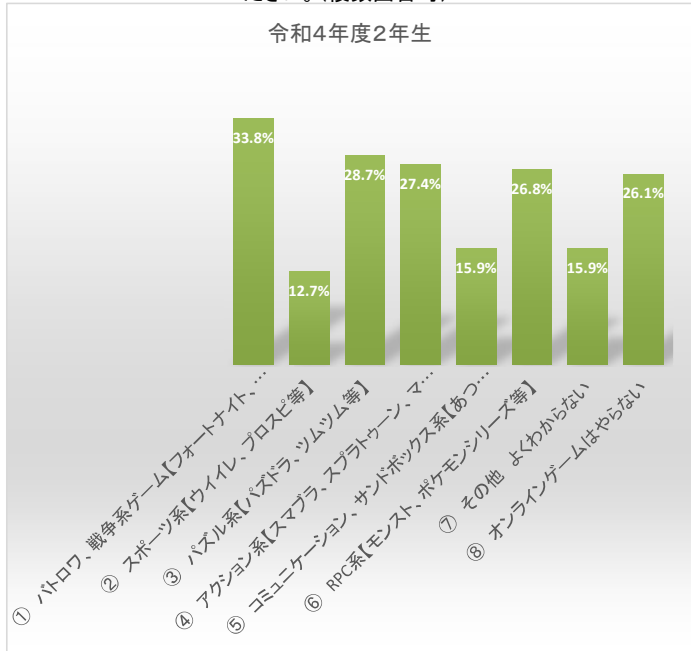
1 あなたは、自分で使えるスマホを持っていますか？



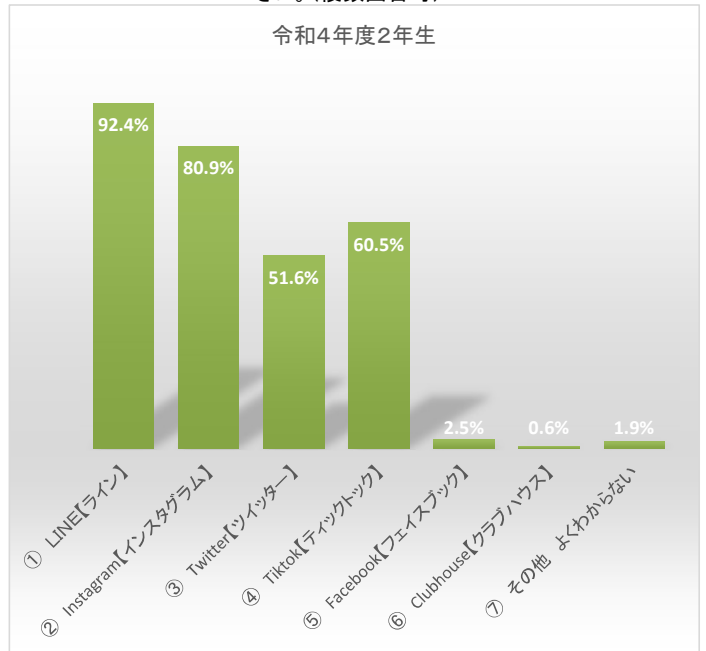
2 スマホやパソコン、タブレットでよく使うのは何ですか？(複数回答可)



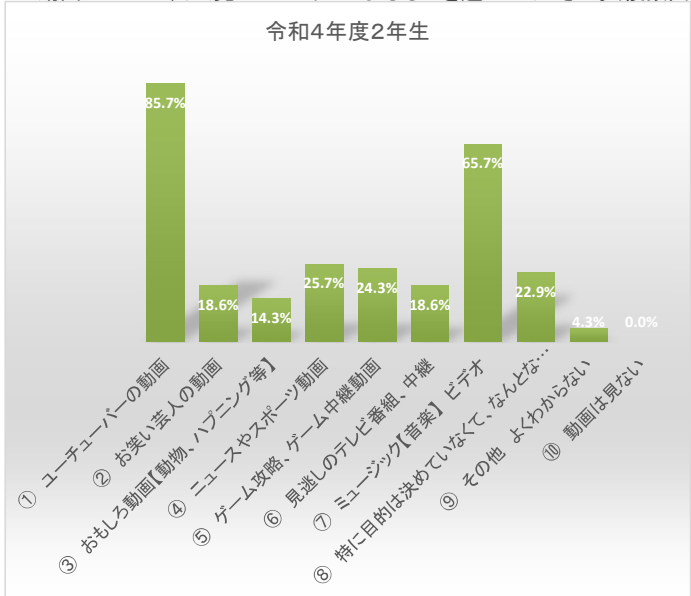
3 オンラインゲームについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)



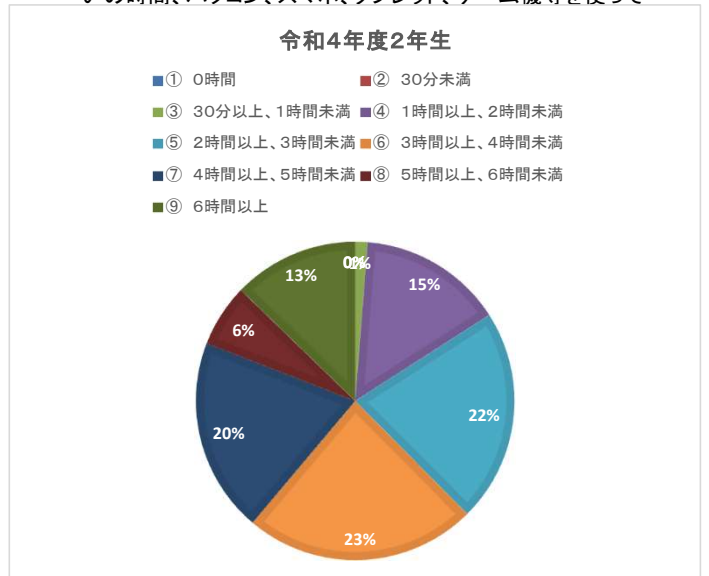
4 SNSについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)



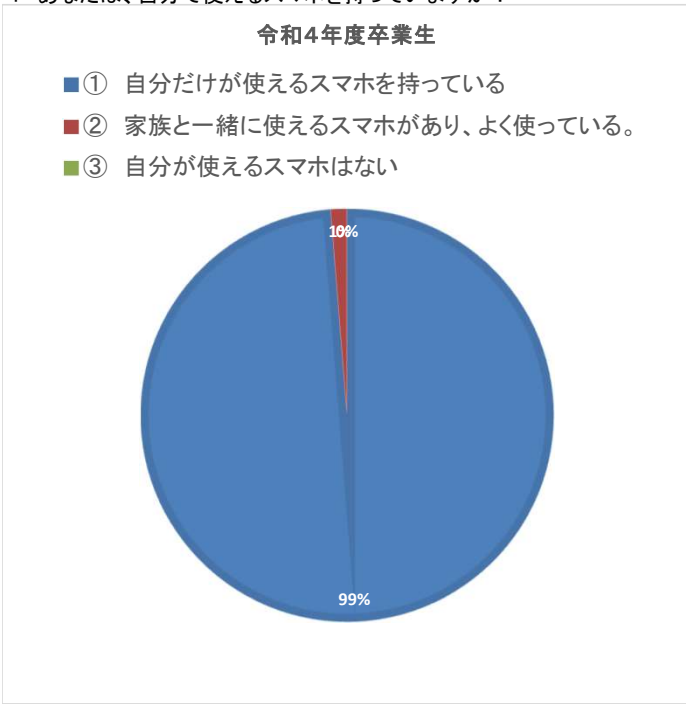
5 動画について、よく見ていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)



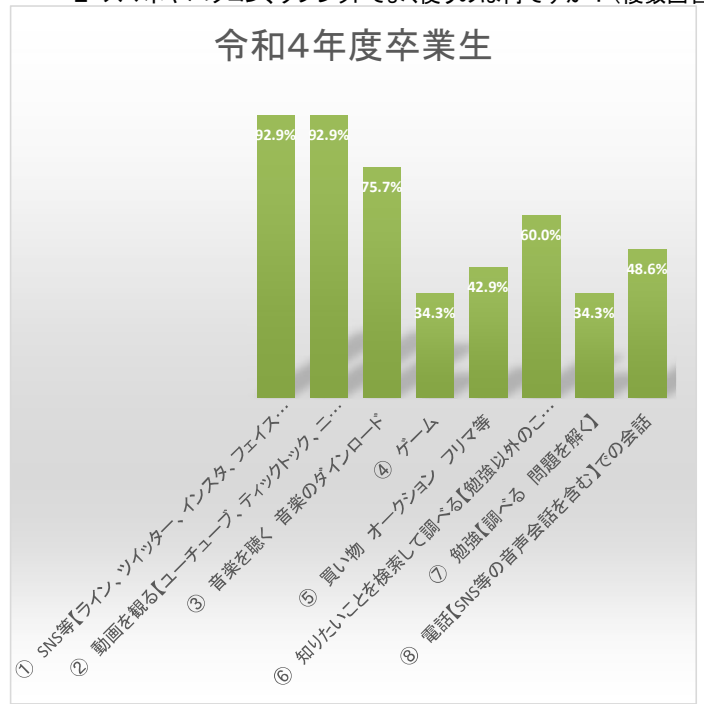
6 平日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均どのくらいの時間、パソコン、スマホ、タブレット、ゲーム機等を使って



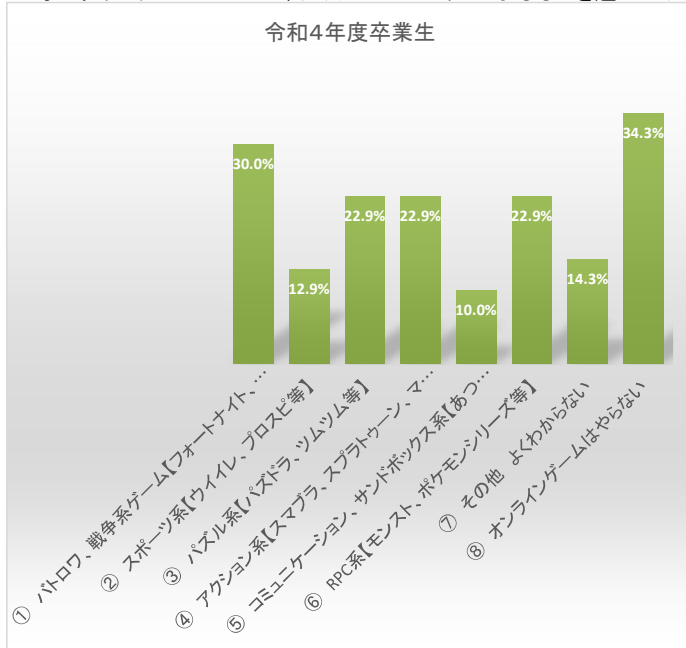
1 あなたは、自分で使えるスマホを持っていますか？



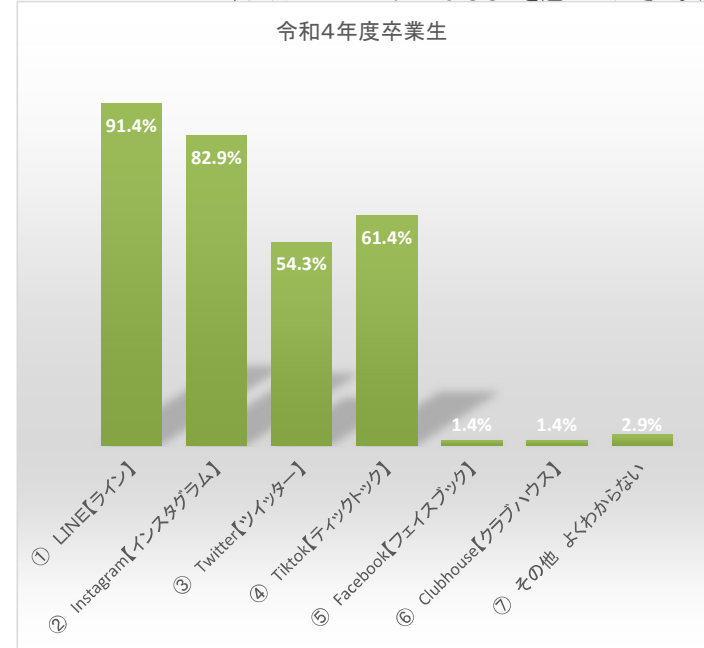
2 スマホやパソコン、タブレットでよく使うのは何ですか？(複数回答可)



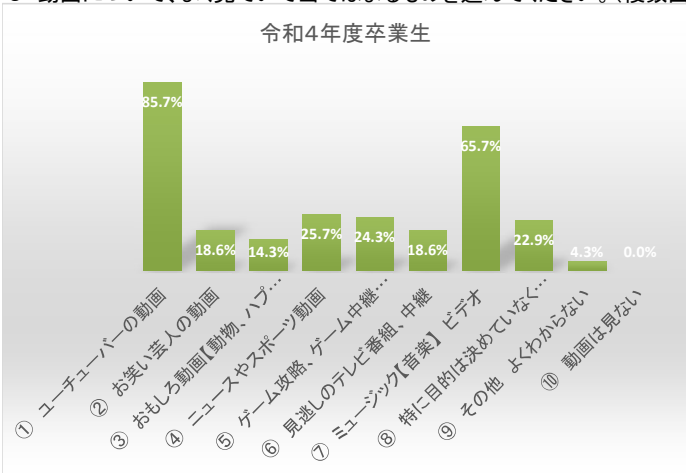
3 オンラインゲームについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください



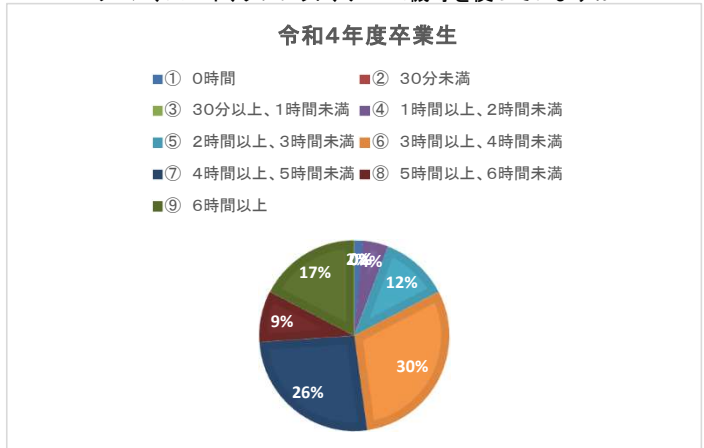
4 SNSについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください。(複数)



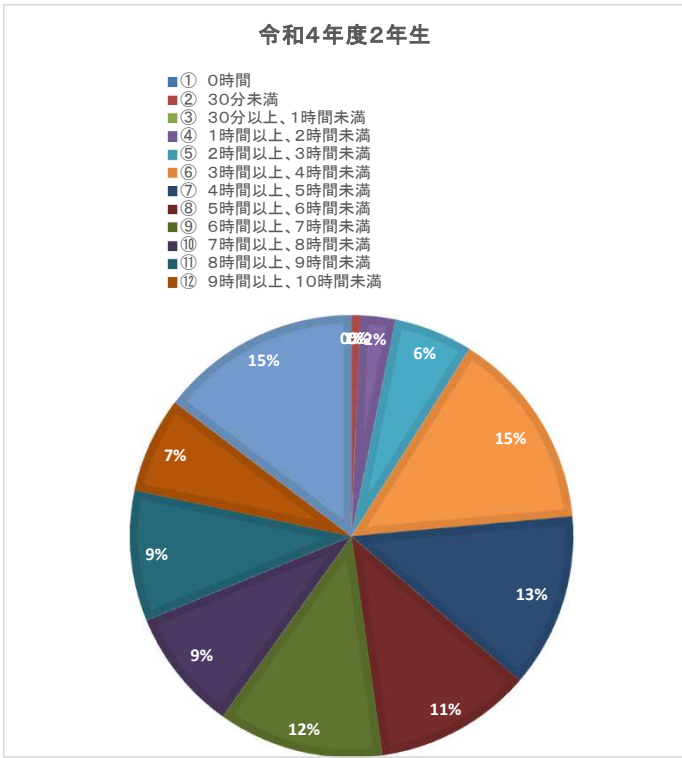
5 動画について、よく見ていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)



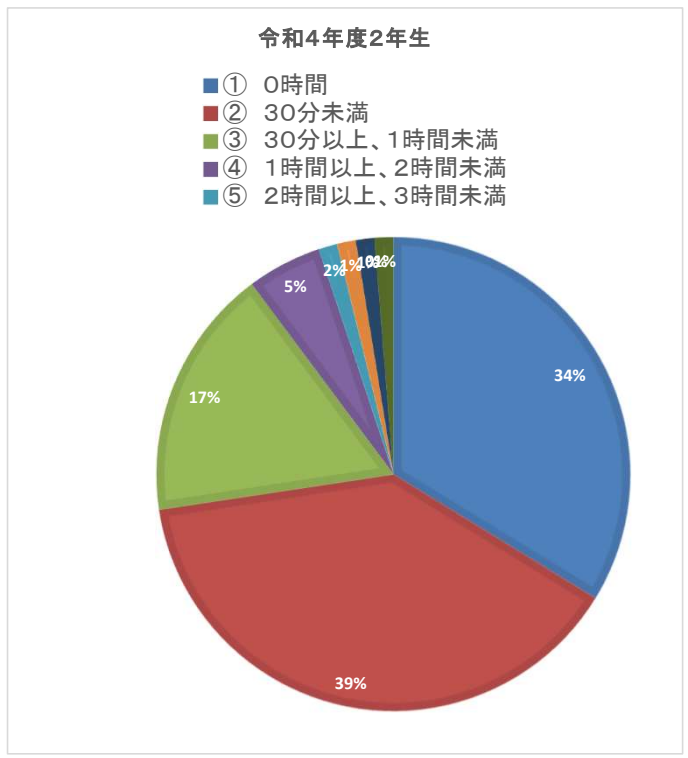
6 平日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均どのくらいの時間、パソコン、スマホ、タブレット、ゲーム機等を使っていますか？



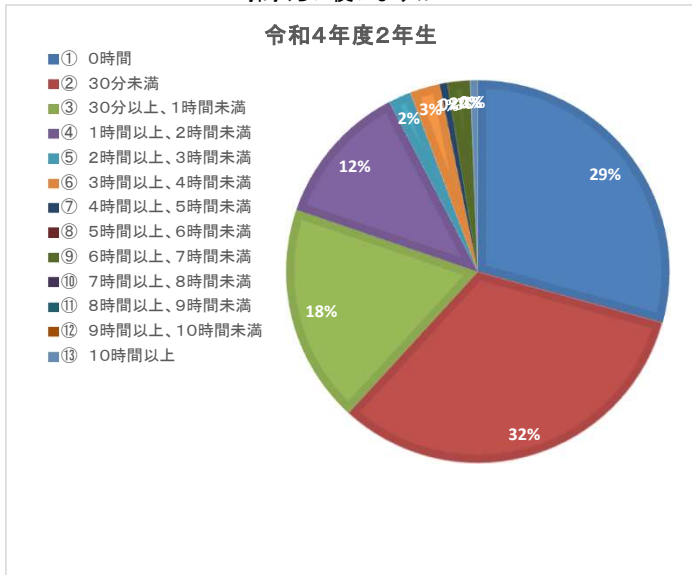
7 休日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均でどのくらいの時間、パソコン、スマホ、タブレット、ゲーム機等を使っていますか？



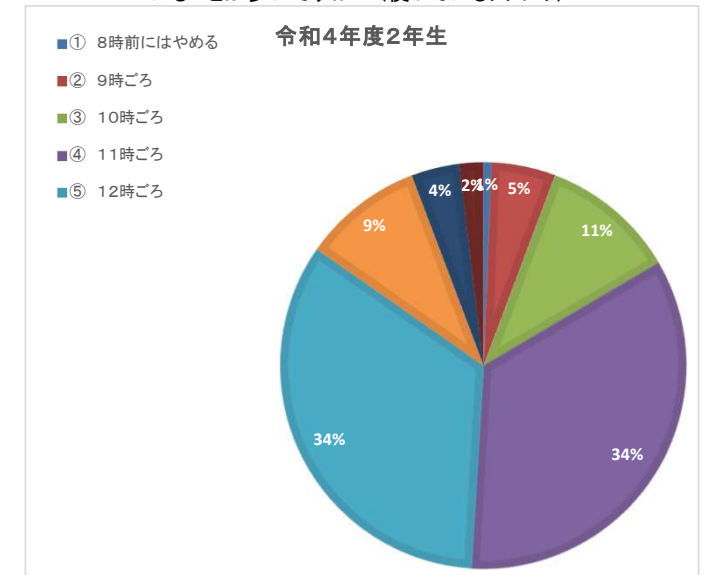
8 平日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間くらい使いますか？



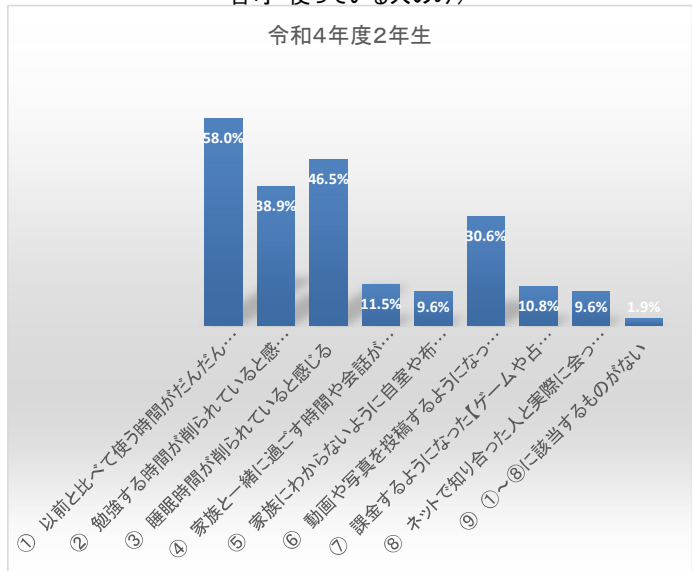
9 休日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間くらい使いますか？



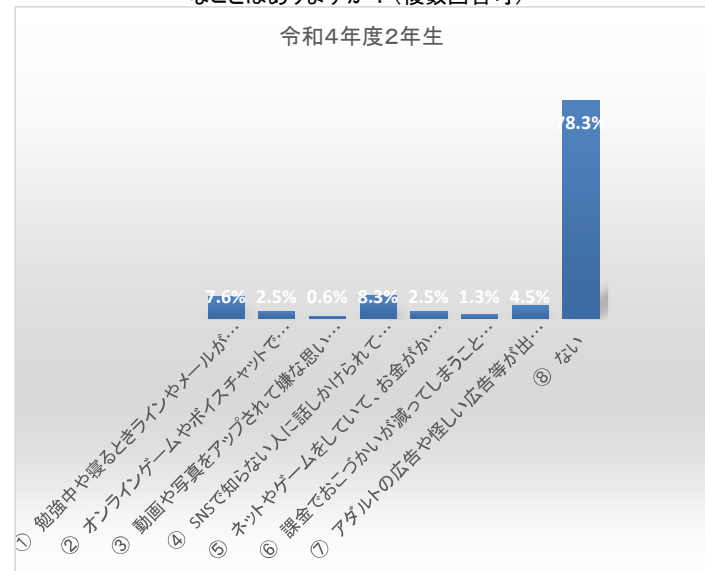
10 平日の夜、ゲームや動画、SNSなどを何時ごろまでやっていることが多いですか？(使っている人のみ)



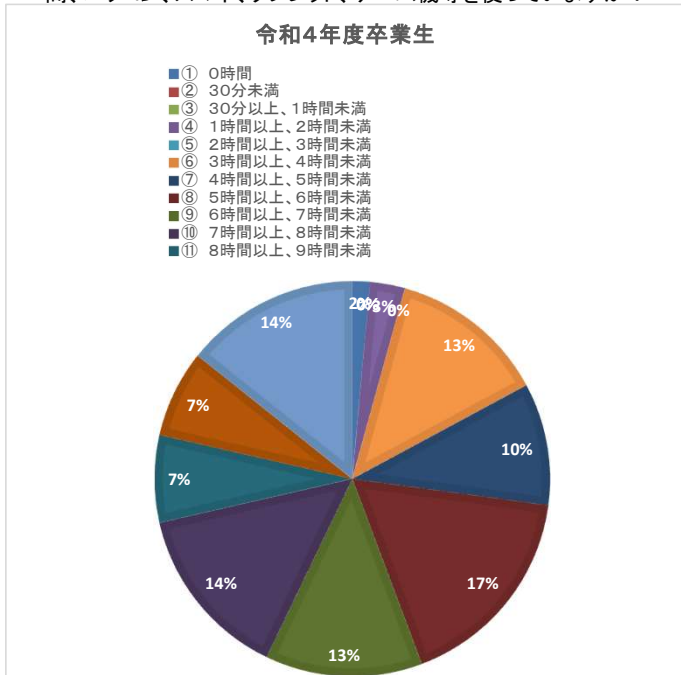
11 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使うようになって・・・？(複数回答可 使っている人のみ)



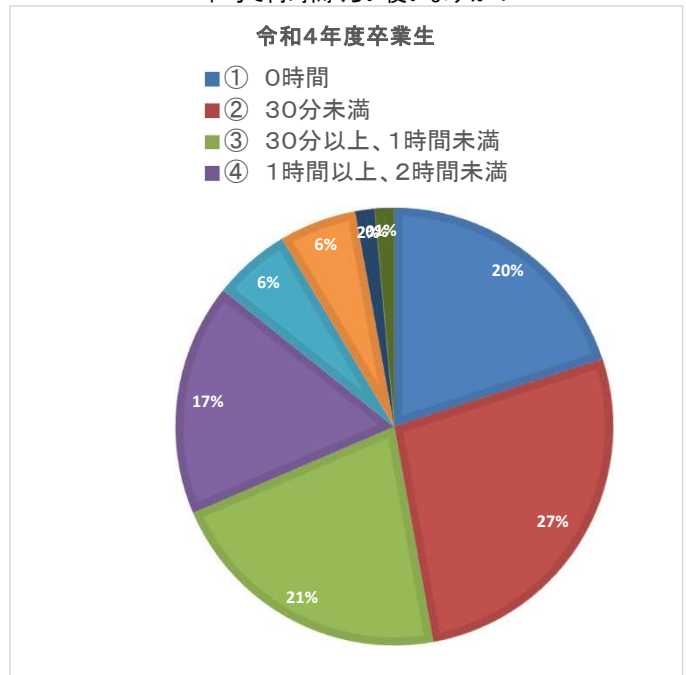
12 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、困った【心配】なことはありますか？(複数回答可)



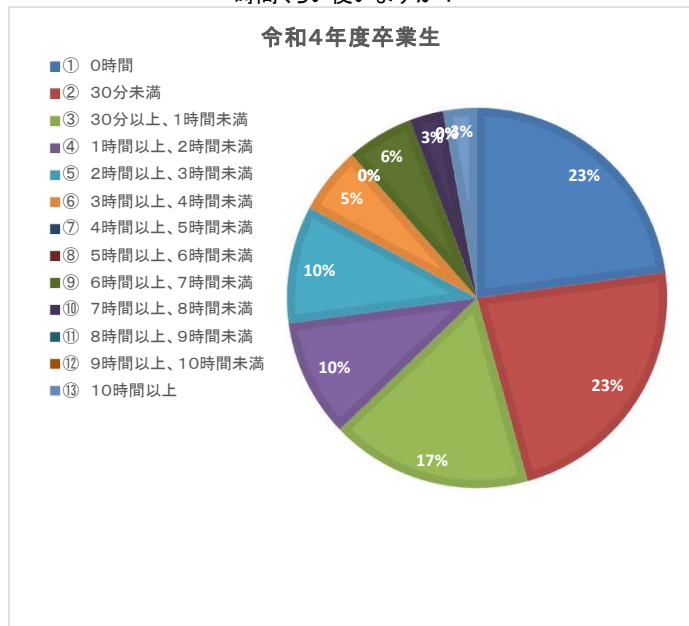
7 休日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均でどのくらいの時間、パソコン、スマホ、タブレット、ゲーム機等を使っていますか？



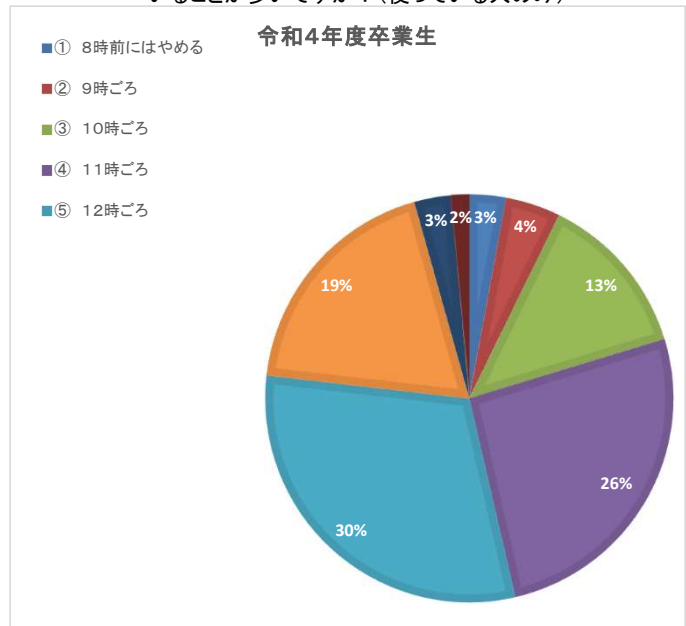
8 平日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間くらい使いますか？



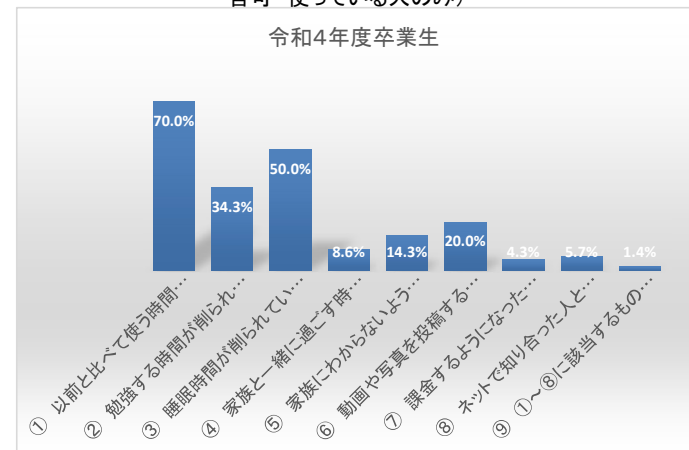
9 休日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間くらい使いますか？



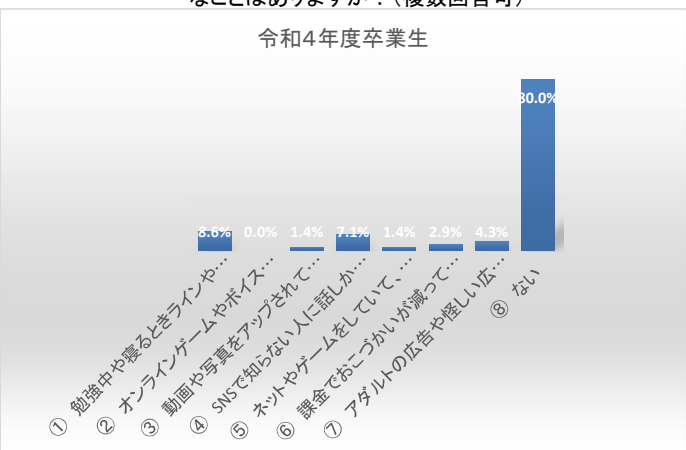
10 平日の夜、ゲームや動画、SNSなどを何時ごろまでやっていることが多いですか？(使っている人のみ)



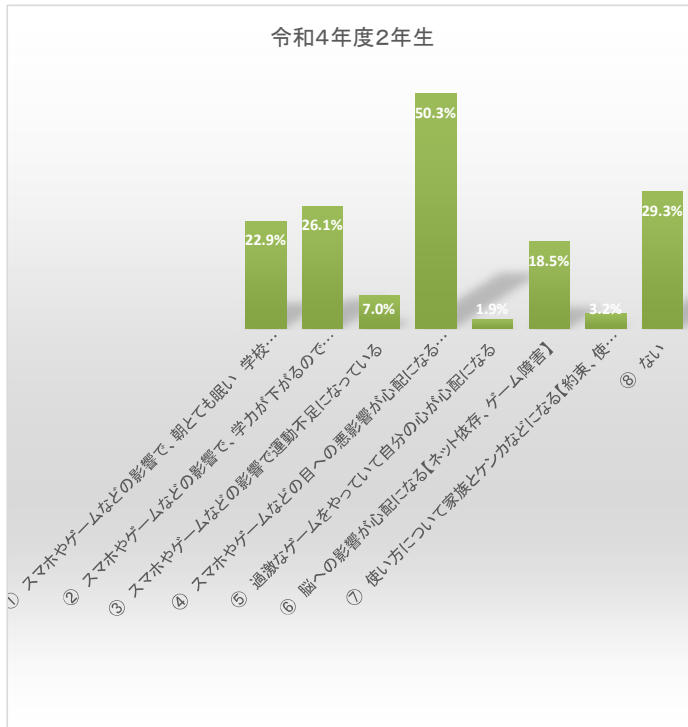
11 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使うようになって…？(複数回答可 使っている人のみ)



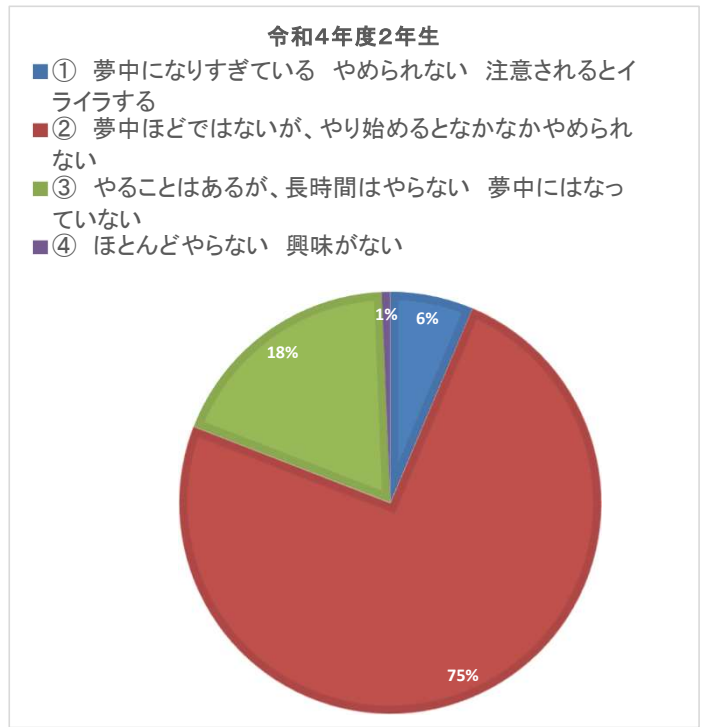
12 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、困った【心配】なことはありますか？(複数回答可)



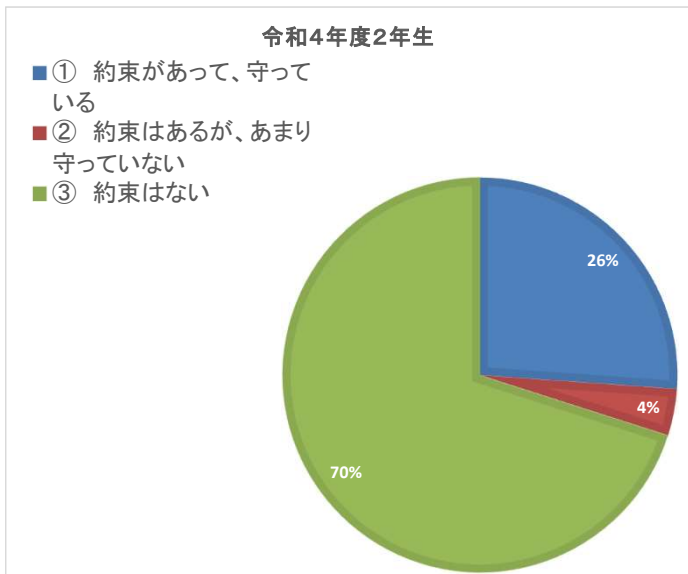
13 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、健康などで当てはまることはありますか？（複数回答可）



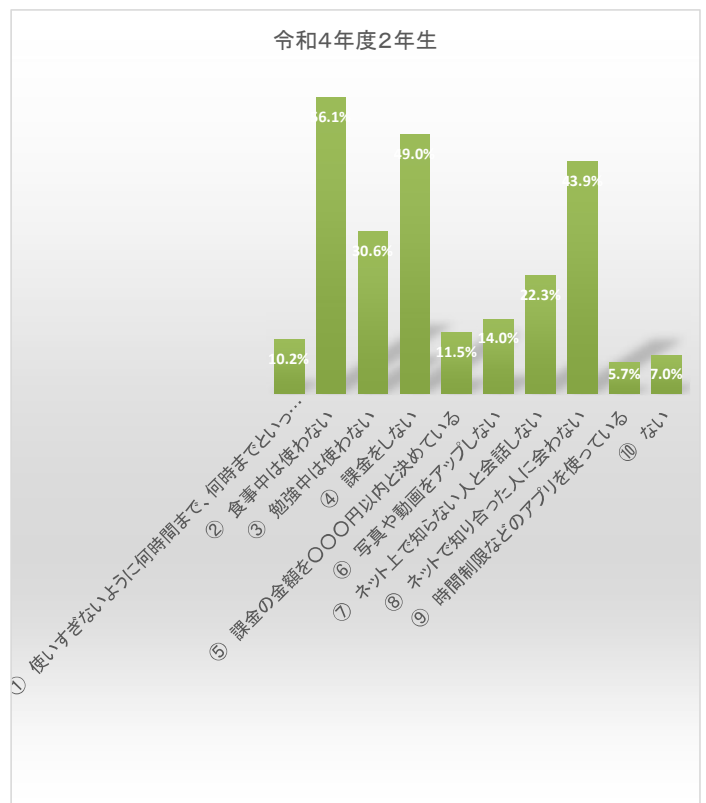
14 あなたは、スマホ、ゲーム、インターネット【どれでもよい】に、どのくらい夢中になっていますか？



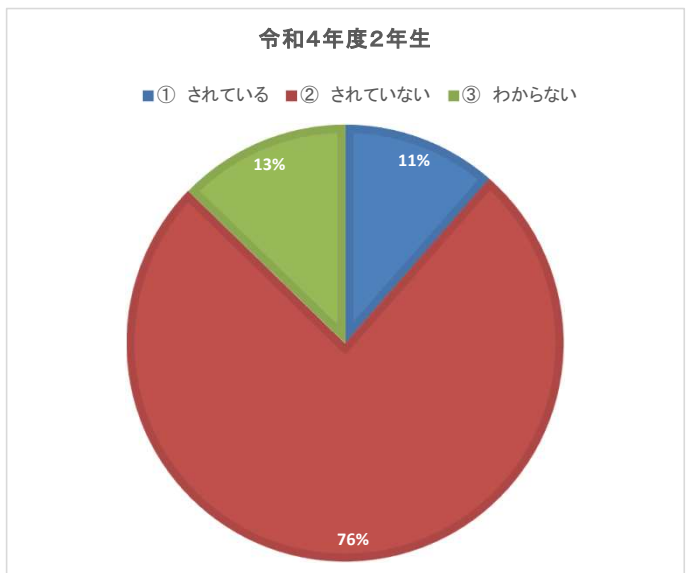
15 スマホやタブレット、ゲーム機を使うときの家族との約束はありますか？



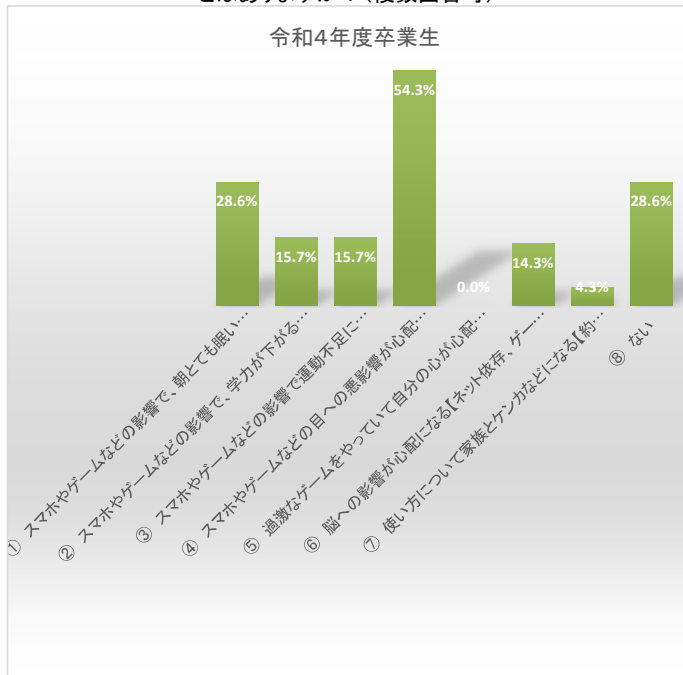
16 スマホやタブレット、ゲーム機を使うとき、心がけていることや決めていることはありますか？



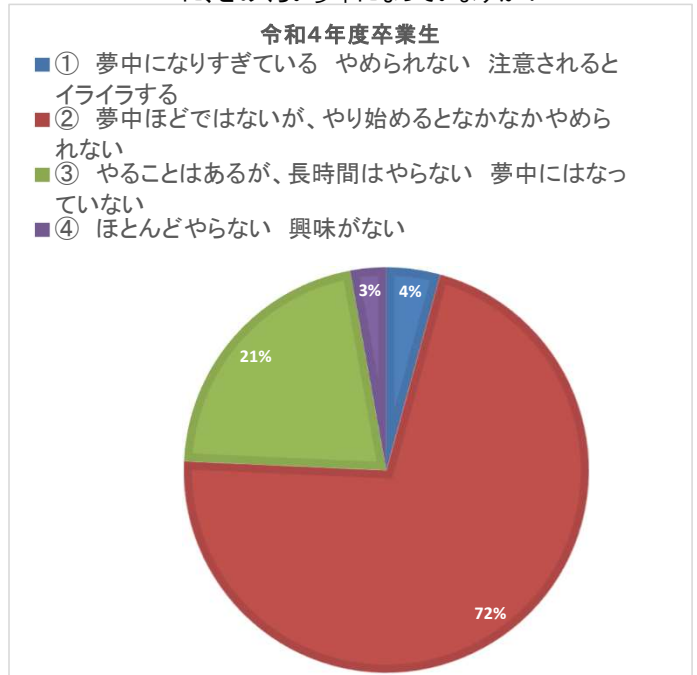
17 ペアレンタルコントロール【親が時間制限、アプリ制限など】をしている



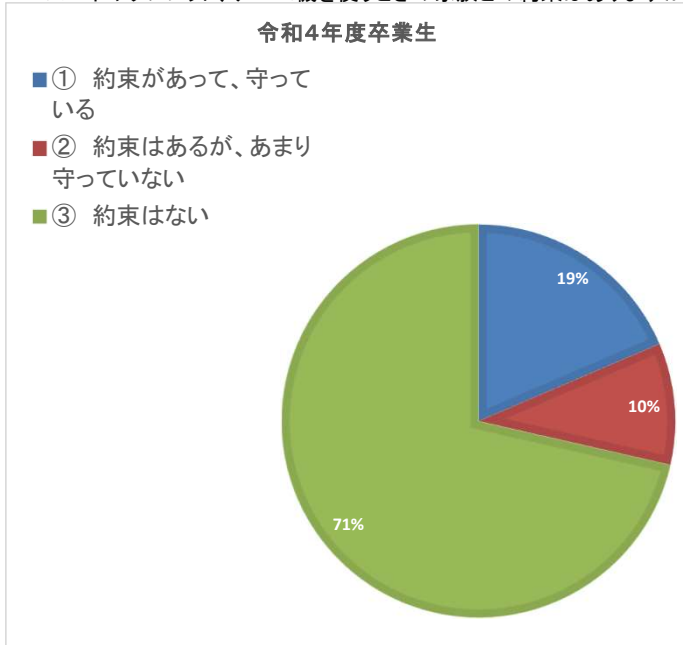
13 スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、健康などで当てはまることはありますか？(複数回答可)



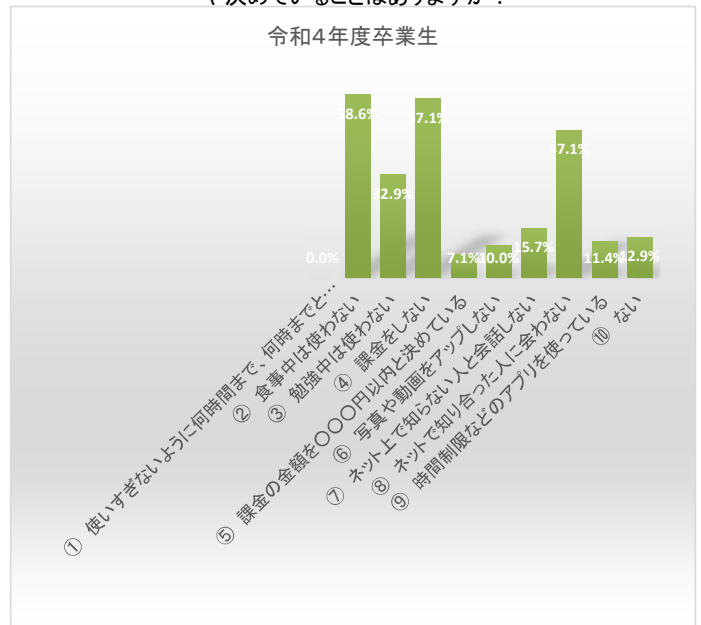
14 あなたは、スマホ、ゲーム、インターネット【どれでもよい】に、どのくらい夢中になっていますか？



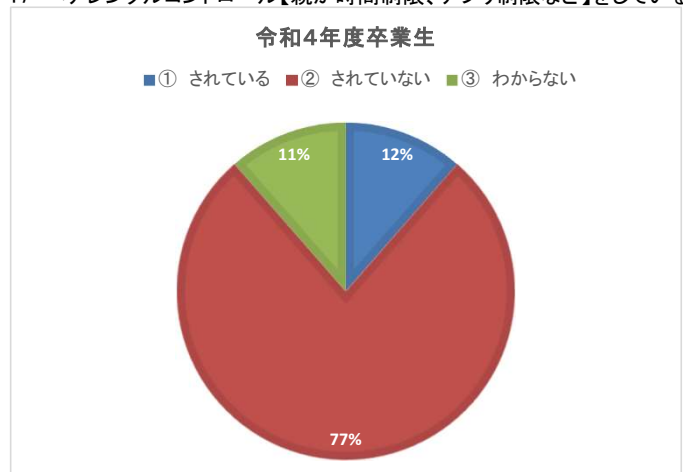
15 スマホやタブレット、ゲーム機を使うときの家族との約束はありますか？



16 スマホやタブレット、ゲーム機を使うとき、心がけていることや決めていることはありますか？



17 ペアレンタルコントロール【親が時間制限、アプリ制限など】をしている



学年別		1年	2年	3年	1年%	2年%	3年%
1 あなたは、自分で使えるスマホを持っていますか？							
① 自分だけが使えるスマホを持っている		0	155	69	#DIV/0!	98.7%	98.6%
② 家族と一緒に使えるスマホがあり、よく使っている。		0	2	0	#DIV/0!	1.3%	0.0%
③ 自分が使えるスマホはない		0	0	1	#DIV/0!	0.0%	1.4%
2 スマホやパソコン、タブレットでよく使うのは何ですか？(複数回答可)							
① SNS等【ライン、ツイッター、インスタ、フェイスブック等】		0	146	65	#DIV/0!	93.0%	92.9%
② 動画を観る【ユーチューブ、ティックトック、ニコニコ、FC2など】		0	143	65	#DIV/0!	91.1%	92.9%
③ 音楽を聴く 音楽のダウンロード		0	121	53	#DIV/0!	77.1%	75.7%
④ ゲーム		0	77	24	#DIV/0!	49.0%	34.3%
⑤ 買い物 オークション フリマ等		0	59	30	#DIV/0!	37.6%	42.9%
⑥ 知りたいことを検索して調べる【勉強以外のこと】		0	91	42	#DIV/0!	58.0%	60.0%
⑦ 勉強【調べる 問題を解く】		0	47	24	#DIV/0!	29.9%	34.3%
⑧ 電話【SNS等の音声会話を含む】での会話		0	75	34	#DIV/0!	47.8%	48.6%
3 オンラインゲームについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)							
① バトロワ、戦争系ゲーム【フォートナイト、荒野行動、APEX等】		0	53	21	#DIV/0!	33.8%	30.0%
② スポーツ系【ウイイレ、プロスピ等】		0	20	9	#DIV/0!	12.7%	12.9%
③ パズル系【パズドラ、ツムツム等】		0	45	16	#DIV/0!	28.7%	22.9%
④ アクション系【スマブラ、スプラトゥーン、マリオシリーズ等】		0	43	16	#DIV/0!	27.4%	22.9%
⑤ コミュニケーション、サンドボックス系【あつ森、マイクラ等】		0	25	7	#DIV/0!	15.9%	10.0%
⑥ RPC系【モンスト、ポケモンシリーズ等】		0	42	16	#DIV/0!	26.8%	22.9%
⑦ その他 よくわからない		0	25	10	#DIV/0!	15.9%	14.3%
⑧ オンラインゲームはやらない		0	41	24	#DIV/0!	26.1%	34.3%
4 SNSについて、よくやっていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)							
① LINE【ライン】		0	145	64	#DIV/0!	92.4%	91.4%
② Instagram【インスタグラム】		0	127	58	#DIV/0!	80.9%	82.9%
③ Twitter【ツイッター】		0	81	38	#DIV/0!	51.6%	54.3%
④ Tiktok【ティックトック】		0	95	43	#DIV/0!	60.5%	61.4%
⑤ Facebook【フェイスブック】		0	4	1	#DIV/0!	2.5%	1.4%
⑥ Clubhouse【クラブハウス】		0	1	1	#DIV/0!	0.6%	1.4%
⑦ その他 よくわからない		0	3	2	#DIV/0!	1.9%	2.9%
5 動画について、よく見ていて当てはまるものを選んでください。(複数回答可)							
① ユーチューバーの動画		0	118	60	#DIV/0!	75.2%	85.7%
② お笑い芸人の動画		0	17	13	#DIV/0!	10.8%	18.6%
③ おもしろ動画【動物、ハブニング等】		0	18	10	#DIV/0!	11.5%	14.3%
④ ニュースやスポーツ動画		0	23	18	#DIV/0!	14.6%	25.7%
⑤ ゲーム攻略、ゲーム中継動画		0	49	17	#DIV/0!	31.2%	24.3%
⑥ 見逃しのテレビ番組、中継		0	26	13	#DIV/0!	16.6%	18.6%
⑦ ミュージック【音楽】ビデオ		0	104	46	#DIV/0!	66.2%	65.7%
⑧ 特に目的は決めていなくて、なんとなく見続けてしまう		0	20	16	#DIV/0!	12.7%	22.9%
⑨ その他 よくわからない		0	17	3	#DIV/0!	10.8%	4.3%
⑩ 動画は見ない		0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
6 平日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均どのくらいの時間、パ							
① 0時間		0	0	1	#DIV/0!	0.0%	1.4%
② 30分未満		0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
③ 30分以上、1時間未満		0	2	0	#DIV/0!	1.3%	0.0%
④ 1時間以上、2時間未満		0	23	3	#DIV/0!	14.6%	4.3%
⑤ 2時間以上、3時間未満		0	34	8	#DIV/0!	21.7%	11.4%
⑥ 3時間以上、4時間未満		0	37	21	#DIV/0!	23.6%	30.0%
⑦ 4時間以上、5時間未満		0	31	18	#DIV/0!	19.7%	25.7%
⑧ 5時間以上、6時間未満		0	10	6	#DIV/0!	6.4%	8.6%
⑨ 6時間以上		0	20	12	#DIV/0!	12.7%	17.1%
7 休日、学習以外【SNS、ゲーム、動画など】で平均でどのくらいの時間、							
① 0時間		0	0	1	#DIV/0!	0.0%	1.4%
② 30分未満		0	1	0	#DIV/0!	0.6%	0.0%
③ 30分以上、1時間未満		0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
④ 1時間以上、2時間未満		0	4	2	#DIV/0!	2.5%	2.9%
⑤ 2時間以上、3時間未満		0	9	0	#DIV/0!	5.7%	0.0%
⑥ 3時間以上、4時間未満		0	23	9	#DIV/0!	14.6%	12.9%
⑦ 4時間以上、5時間未満		0	20	7	#DIV/0!	12.7%	10.0%
⑧ 5時間以上、6時間未満		0	18	12	#DIV/0!	11.5%	17.1%
⑨ 6時間以上、7時間未満		0	19	9	#DIV/0!	12.1%	12.9%
⑩ 7時間以上、8時間未満		0	14	10	#DIV/0!	8.9%	14.3%
⑪ 8時間以上、9時間未満		0	15	5	#DIV/0!	9.6%	7.1%
⑫ 9時間以上、10時間未満		0	11	5	#DIV/0!	7.0%	7.1%
⑬ 10時間以上		0	23	10	#DIV/0!	14.6%	14.3%
8 平日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間							
① 0時間		0	53	14	#DIV/0!	33.8%	20.0%
② 30分未満		0	61	19	#DIV/0!	38.9%	27.1%
③ 30分以上、1時間未満		0	27	15	#DIV/0!	17.2%	21.4%
④ 1時間以上、2時間未満		0	8	12	#DIV/0!	5.1%	17.1%
⑤ 2時間以上、3時間未満		0	2	4	#DIV/0!	1.3%	5.7%
⑥ 3時間以上、4時間未満		0	2	4	#DIV/0!	1.3%	5.7%
⑦ 4時間以上、5時間未満		0	2	1	#DIV/0!	1.3%	1.4%
⑧ 5時間以上、6時間未満		0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
⑨ 6時間以上		0	2	1	#DIV/0!	1.3%	1.4%
9 休日、家庭学習でICT機器【パソコン、スマホ、タブレット】を平均で何時間							
① 0時間		0	46	16	#DIV/0!	29.3%	22.9%
② 30分未満		0	51	16	#DIV/0!	32.5%	22.9%
③ 30分以上、1時間未満		0	29	12	#DIV/0!	18.5%	17.1%
④ 1時間以上、2時間未満		0	19	7	#DIV/0!	12.1%	10.0%
⑤ 2時間以上、3時間未満		0	3	7	#DIV/0!	1.9%	10.0%
⑥ 3時間以上、4時間未満		0	4	4	#DIV/0!	2.5%	5.7%

⑦	4時間以上、5時間未満	0	1	0	#DIV/0!	0.6%	0.0%
⑧	5時間以上、6時間未満	0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
⑨	6時間以上、7時間未満	0	3	4	#DIV/0!	1.9%	5.7%
⑩	7時間以上、8時間未満	0	0	2	#DIV/0!	0.0%	2.9%
⑪	8時間以上、9時間未満	0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
⑫	9時間以上、10時間未満	0	0	0	#DIV/0!	0.0%	0.0%
⑬	10時間以上	0	1	2	#DIV/0!	0.6%	2.9%
10	平日の夜、ゲームや動画、SNSなどを何時ごろまでやっていることが多い						
①	8時前にはやめる	0	1	2	#DIV/0!	0.6%	2.9%
②	9時ごろ	0	8	3	#DIV/0!	5.1%	4.3%
③	10時ごろ	0	17	9	#DIV/0!	10.8%	12.9%
④	11時ごろ	0	54	18	#DIV/0!	34.4%	25.7%
⑤	12時ごろ	0	53	21	#DIV/0!	33.8%	30.0%
⑥	夜中1時ごろ	0	15	13	#DIV/0!	9.6%	18.6%
⑦	夜中2時ごろ	0	6	2	#DIV/0!	3.8%	2.9%
⑧	夜中3時ごろ、または3時ごろ	0	3	1	#DIV/0!	1.9%	1.4%
11	スマホ、タブレット、ゲーム機などを使うようになって・・・？(複数回答可)						
①	以前と比べて使う時間がだんだん長くなった	0	91	49	#DIV/0!	58.0%	70.0%
②	勉強する時間が削られていると感じる	0	61	24	#DIV/0!	38.9%	34.3%
③	睡眠時間が削られていると感じる	0	73	35	#DIV/0!	46.5%	50.0%
④	家族と一緒に過ごす時間や会話が削られていると感じる	0	18	6	#DIV/0!	11.5%	8.6%
⑤	家族にわからないように自室や布団・ベッド・トイレ等で使うようになった	0	15	10	#DIV/0!	9.6%	14.3%
⑥	動画や写真を投稿するようになった 投稿している	0	48	14	#DIV/0!	30.6%	20.0%
⑦	課金するようになった【ゲームや占い、スタンプ、有料アプリなど】	0	17	3	#DIV/0!	10.8%	4.3%
⑧	ネットで知り合った人と実際に会ったことがある【最近1年間で】	0	15	4	#DIV/0!	9.6%	5.7%
⑨	①～⑧に該当するものがない	0	3	1	#DIV/0!	1.9%	1.4%
12	スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、困った(心配)なことはありますか						
①	勉強中や寝るときラインやメールが来て困る	0	12	6	#DIV/0!	7.6%	8.6%
②	オンラインゲームやボイスチャットで嫌な思いをした【喧嘩や脅しなど】	0	4	0	#DIV/0!	2.5%	0.0%
③	動画や写真をアップされて嫌な思いをした	0	1	1	#DIV/0!	0.6%	1.4%
④	SNSで知らない人に話しかけられて嫌だった【しつこいなど】	0	13	5	#DIV/0!	8.3%	7.1%
⑤	ネットやゲームをしていて、お金がかかるのが心配だ	0	4	1	#DIV/0!	2.5%	1.4%
⑥	課金でおこづかいが減ってしまうことがある 課金がなかなかやめられ	0	2	2	#DIV/0!	1.3%	2.9%
⑦	アダルトの広告や怪しい広告等が出てきて嫌な思いをした	0	7	3	#DIV/0!	4.5%	4.3%
⑧	ない	0	123	56	#DIV/0!	78.3%	80.0%
13	スマホ、タブレット、ゲーム機などを使って、健康などで当てはまること						
①	スマホやゲームなどの影響で、朝とても眠い 学校で眠くなる	0	36	20	#DIV/0!	22.9%	28.6%
②	スマホやゲームなどの影響で、学力が下がるのではないかと心配にな	0	41	11	#DIV/0!	26.1%	15.7%
③	スマホやゲームなどの影響で運動不足になっている	0	11	11	#DIV/0!	7.0%	15.7%
④	スマホやゲームなどの目への悪影響が心配になる【ブルーライト、近視	0	79	38	#DIV/0!	50.3%	54.3%
⑤	過激なゲームをやっている自分の心が心配になる	0	3	0	#DIV/0!	1.9%	0.0%
⑥	脳への影響が心配になる【ネット依存、ゲーム障害】	0	29	10	#DIV/0!	18.5%	14.3%
⑦	使い方について家族とケンカなどになる【約束、使い過ぎなどで】	0	5	3	#DIV/0!	3.2%	4.3%
⑧	ない	0	46	20	#DIV/0!	29.3%	28.6%
14	あなたは、スマホ、ゲーム、インターネット【どれでもよい】に、どのくらい						
①	夢中になりすぎている やめられない 注意されるとイライラする	0	10	3	#DIV/0!	6.4%	4.3%
②	夢中ほどではないが、やり始めるとなかなかやめられない	0	117	50	#DIV/0!	74.5%	71.4%
③	やることはあるが、長時間はやらない 夢中にはなっていない	0	29	15	#DIV/0!	18.5%	21.4%
④	ほとんどやらない 興味が無い	0	1	2	#DIV/0!	0.6%	2.9%
15	スマホやタブレット、ゲーム機を使うときの家族との約束はありますか？						
①	約束があって、守っている	0	41	13	#DIV/0!	26.1%	18.6%
②	約束はあるが、あまり守っていない	0	6	7	#DIV/0!	3.8%	10.0%
③	約束はない	0	110	50	#DIV/0!	70.1%	71.4%
16	スマホやタブレット、ゲーム機を使うとき、心がけていることや決めてい						
①	使いすぎないように何時間まで、何時までといった時間を決めている	0	16	0	#DIV/0!	10.2%	0.0%
②	食事中は使わない	0	88	41	#DIV/0!	56.1%	58.6%
③	勉強中は使わない	0	48	23	#DIV/0!	30.6%	32.9%
④	課金をしない	0	77	40	#DIV/0!	49.0%	57.1%
⑤	課金の金額を〇〇〇円以内と決めている	0	18	5	#DIV/0!	11.5%	7.1%
⑥	写真や動画をアップしない	0	22	7	#DIV/0!	14.0%	10.0%
⑦	ネット上で知らない人と話さない	0	35	11	#DIV/0!	22.3%	15.7%
⑧	ネットで知り合った人に会わない	0	69	33	#DIV/0!	43.9%	47.1%
⑨	時間制限などのアプリを使っている	0	9	8	#DIV/0!	5.7%	11.4%
⑩	ない	0	11	9	#DIV/0!	7.0%	12.9%
17	ペアレンタルコントロール【親が時間制限、アプリ制限など】をしている						
①	されている	0	18	8	#DIV/0!	11.5%	11.4%
②	されていない	0	119	54	#DIV/0!	75.8%	77.1%
③	わからない	0	20	8	#DIV/0!	12.7%	11.4%

24. 現代文化・図書館教育

図書館活動と著作権

中野西高校 中村智子

最近図書館活動を進めるうえで、著作権について気になることが増えた。対応に悩むことが多いので、事例をあげ、皆さんの意見を伺いたい。

1. 文化祭

- ・イラストコンテスト → 全校生徒対象にイラストを募集、掲示して投票。募集の条件を図書委員と事前に話し合い、既存のキャラを使用した作品は審査対象としないことにした。イラスト掲示期間は写真を撮影してもよいが、SNS にアップしないように注意書きを掲示した。また、受賞作品については文化祭後もしばらくの間掲示を続けてもよいか、広報などに使用してもよいか、受賞者に確認した。
- ・POP 展示 → 図書委員が作成した本の紹介 POP を展示。図書委員には著作権を学校に譲ってほしいと伝え、作品は学校で保存。生徒は本のイラストを参考に作品を作ることが多い。生徒会に相談したところ、キャラの扱いについての方針を出してくれた。生徒との話し合いの結果、掲示期間中は写真を SNS にあげないようにお願いする掲示をして、文化祭のあとは、短期間の掲示とした。

2. 図書館だより

- ・イラスト → 自筆か「いらすとや」を使用。それ以外を使いたいときは必ず、サイトの規約を確認するように伝えている。写真も基本的には自分で撮るように伝えている。
- ・本の紹介原稿 → 自分の言葉で書くこと、ブログの紹介などをそのまま転記しないことを生徒に伝えている。本の紹介原稿の書き方を示しておく、原稿が書きやすい。
- ・書影 → 「書影データ取得くん」を使用。

3. 新聞

- ・気になる新聞記事を生徒が選び、コピーして廊下に掲示する活動をしている。生徒には長野県と新聞社の契約について、個別の新聞社からのお願い、学校を卒業してからは新聞のコピーの使用については気を付けることなどを伝えている。

4. 読書アンケート

- ・本を紹介してもらおうが、その紹介を広報に使ってもよいかを聞く質問を入れている。

5. 学校以外のイベント

- ・本の表紙の2次利用 → 本の表紙でしおりやバッグを作成。表紙が使えるかどうか出版社ごとに確認をした。出版社ごとに対応は様々。許可が取れた出版社の表紙のみを使用した。

6. 本の貸し出し

- ・問題集・CD,DVDつき書籍→対応を模索中。

7. 授業

- ・図書館で、著作権についての授業を実施。

行動する前に著作権を意識することは大切だが、心配しすぎて萎縮するのは避けたい。なるべく正確な知識と著作権について気軽に話し合える環境があるとよい。そのため生徒には普段から著作権について話し、図書館活動を行う前には著作権を考えたうえでの対応を相談、検討するようにしている。また、学校では著作権上の例外のため許されていることも卒業したらできなくなる、ということ覚えていてほしいと思う。

24. 現代文化・図書館教育分科会

司書教諭講習の講師を引き受けて

松本大学非常勤講師 蓬田美智子

1 2023年度の科目内容

*「読書と豊かな人間性」 (前期)

教える上で意識しているところ

- ・子どもにとっての読書の意義（なぜ、人には読書や本が必要か）
- ・子どもと本、読書をどうつなげるか
- ・「自分自身が本を読むことを楽しむ」ということ

*「学校経営と学校図書館」 (後期)

教える上で意識しているところ

- ・学校教育の中で図書館が果たすべき役割
- ・「教育課程の展開に寄与」するとはどういうことか
- ・法制度と学校図書館
- ・司書教諭として図書館運営をどうするか、をイメージする

2 履修生について

*前期・・・25名

*後期・・・26名

- ・男女比は半々
- ・毎授業ごとにリアクションペーパーを使って、生徒個人個人の理解度の確認や、潜在的な疑問についてつかむようにしている
- ・司書教諭を受講しようと思った理由など、生徒たちの感想やレポートを読んで感じたこと

3 講師を引き受けての感想（授業、学生、大学の仕組みなどすべて含めて）

- *感覚でやってきた司書の仕事を、理論的な裏付けをしながら生徒たちに説明するという
ことで、学校司書の仕事をもう一回整理して考えてみることもできた
- *法的根拠の必要性など、司書の仕事や学校図書館について、深く考えてみるチャンス
をもらった
- *90分授業はなかなか大変
生徒の眠くなる気持ちもわかるので、ブレイクタイムを取り入れるなど工夫が必要
- *司書教諭科目（5科目）について思うこと
⇒すべての授業がばらばらに行われていることが残念
お互いの授業の中身が確認できないので、系統だった講義ができていない
- *授業評価が中間・期末とあり、生徒の評価を知ることができるのはありがたい。またそ
の評価について、改善計画を書き込むという仕事もあり、なかなか新鮮である。
（他の講師の評価も見ることもできる）