

# 幼稚園・家庭教育学級で進める保護者対象の 「情報モラル研修プログラム」の開発と試行

岡山学校情報化研究会 平松 茂 (環太平洋大学)

## 1 研究の背景

世の中に存在するありとあらゆるモノに通信機能を持たせる時代がもうそこまでやってきている。IT (Information Technology), ICT (Information Communication Technology), IoT (Internet of Things) の如く、社会で使用される言葉もあつと言う間に変わり続けなければならないほど、情報技術の革新は目覚ましい。モノにセンサーと通信機能が内蔵して人工知能が学習する、判断する、制御する、また、小学校でプログラミング教育が扱われるなど、いつかそんな日が来るだろうと予想はしていたものの、実のところ筆者自身はそのスピードに全くついていけない状況にある。最近では、すべてをローカルで、またすべてアナログで過ごしたいと思うようにさえなっている。ただ、そうは思いながらも、未来を生きる子どもたちがインターネットを避けて生きていくことが極めて難しいことは明白であり、情報の真意を見極めて使いこなす能力、善悪の判断、情報社会で役立つ強い意志を育成しなければならない責務があることも十分承知している。

本研究会は、次世代を担う子どもたちが望ましい形で生き抜く力を培う教育に思いを致しながら研究を継続してきた。会員はこれまで講演を通して、小学校全学年、中学生、高校生、一般、保護者への啓発活動を行ってきたが、新たな問題事例を見聞きするにつけ、現在啓発活動を行っている対象者への講演活動だけで本当によいのかと考えるようになった。スマホの利用における家庭のルールや約束の大切さは、子どもたちのネット利用時間の削減のための対策としてここ数年、国や地方自治体、教育委員会単位で訴え実践してきており、一定の成果が上がっている。しかし、個別に話を聞いてみると簡単に解決できそうな問題ではない。寄せられる悩みや相談は、いわゆるネット依存のように抜き差しならなくなった問題が多く、無力感すら感じる人が多いからである。また、「子どもが約束を守ってくれない」、「子どもが言うことを聞いてくれない」などといった保護者からの愚痴を聞かされることも多く、途方に暮れる様子を幾度も見てきた。子どもが親よりもデジタル機器に備わった機能を難なく使いこなすようになってから情報モラル教育を始めたのでは時すでに遅しと言わざるを得ない。冷静に考えてみると、通常の親子間の約束が守れない、生活上のルールいわゆる生活習慣が確立していない子どもに対して、楽しく面白く便利でいつまでも飽きることのない機能が備わったスマホの利用を制限したり、約束を守らせたりすることは、極めて難しいことであることが分かる。規範意識や基本的な生活習慣を身に付けておくことは、健康的な生活を送るためだけに限らず、セルフコントロール能力につながると考えられる。それにも関わらず、家庭やプライベートな問題であるだけに指導が行き届きにくいという課題がある。

## 2 研究の目的

本研究では、幼児を持つ保護者がネット社会の現状を知り、「親子の約束」の意義について深く理解して、基本的な生活習慣の必要性に気付ける教材と研修プログラムを新たに開発した後、研修会を試行してその効果を検討する。将来、子どもたちをネット依存症にさせないため、また、被害者や加害者にならせないためにも、ゲーム機を持たせる際の保護者の在り方を考え、規則正しい生活習慣を身に付けさせることの大切さに気付かせる一助としたい。

研修プログラムで取り上げるデジタル機器としては、保護者が身近な問題として捉えることができるように、また、幼児が自分専用の端末として利用していたり、これから持たせたりしようと考えているゲーム機とする。研修プログラムは、4つのテーマを用意し、子どもと一緒に受講する研修も取り入れ、先ず親子でメディア機器の利用に関する「約束」を話し合うきっかけ作りとする。その後、実際に保護者がゲーム機を操作しながら子どもを飽きさせないゲームの面白さやゲーム機の仕組みを理解したり、使用制限機能の設定を体験したりして、家庭で管理できる実践力を身に付ける。さらに、運動遊びを通してふれあうことが、子どもに満足感や安心感を与えることを保護者が実感できる流れとする。

### 3 研究と評価の計画

次の(1)～(4)のとおり、研究を進めることにした。

#### (1)教材開発

本研究で試行する研修プログラムで活用するアニメーション教材を開発する。

#### (2)研修プログラムの開発

本研究で試行する研修プログラムを開発する。内容としては次の4つのテーマである。

- ①情報社会の現状（保護者）
- ②エプロンシアターを鑑賞してゲーム機の状況と問題点，対策法等を学ぶ。（親子）
- ③ゲーム機のペアレンタルコントロール（保護者）
- ④親子でふれあう運動遊び（親子）

#### (3)研修会の実施

平成28年6月から12月にかけて、本研究で開発した研修プログラムを岡山市内A幼稚園の保護者、幼児を対象に試行した。時間帯は、幼児を送り届けた保護者がそのまま園内に残り、迎えの時間の間に設定する。「家庭教育学級」での実施を検討していたが、広く啓発したいというA幼稚園の要望もあり、各研修プログラムの開催毎に参加者を募ることとした。

#### (4)研修プログラムの評価

第1回の研修会の開始前と4つのプログラムの全てが終了した後、右に示す時期にアンケートを実施し、研修会の効果、研修内容の生活への波及効果などを調査する。なお、研修プログラムは、全4回であったが、すべての保護者が毎回参加していないこともあり、主に後調査を中心に検討する。主な評価項目の内容として、生活習慣を身に付ける指導の状況、ゲーム機等を与える際に約束を作ったかなどとし、自由記述の欄も設けて、広く意見を求めることとする。

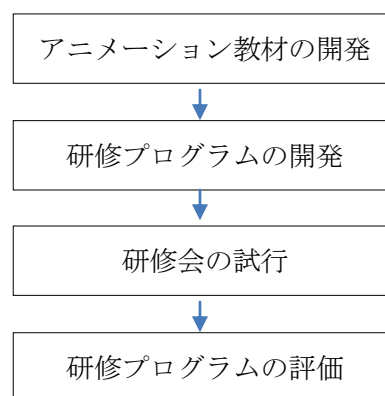


図1 研究の流れ

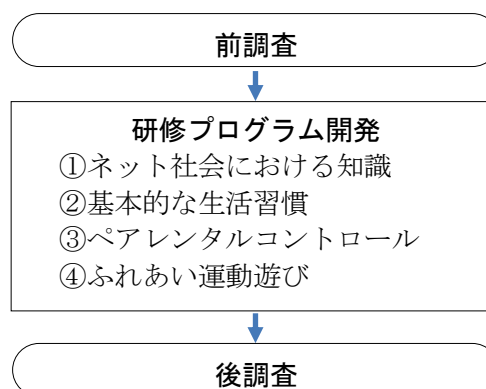


図2 研修プログラムの評価

### 4 アニメーション教材の開発

本研修プログラムの第1回「ネット社会における知識」で活用するためのアニメーション教材の開

発を行った。アニメーションの開発にあたっては、次に示す(1)～(5)の各点について、製作会社と幾度も協議を重ねながら制作を進めた。

### (1) 教材に盛り込む要素

- ・ゲーム機の魅力：熱中してしまう面白さや子ども同士のつきあい
- ・セキュリティ：独自の通信機能により、個人情報への漏えいにつながる可能性
- ・約束の意義：親子で約束を作り、約束そのものを大切にすること
- ・保護者の役割：保護者による使用制限機能の設定やフィルタリング機能

### (2) 制作の際の留意点

現在市販され多くの子どもたちが使用しているゲーム機は、インターネットに接続できる機能の他、ゲーム機独自の通信方法を利用して知らない人と通信できる機能がもともと備わっており、また、多くの子どもたちがゲーム機を利用している実態があるにもかかわらず、安全に利用するための指導がほとんど行われていない。その理由の一つとして、買い与える保護者が携帯型ゲーム機の機能を十分には把握していないことが挙げられる。そこで、幼児を持つ保護者にゲーム機の機能を把握させ、適切に利用させる大切さを保護者自身が理解できる内容とした。できる限り身近な事例を取り上げたストーリーに仕立て、いつでも起こり得る状況を疑似体験でき、具体的な対応策などを指導者と研修参加者が一緒に考えながら理解できる内容とする。また、一方的に説明するのではなく、感じ取ることで考えを深められるように配慮した作品とする。

### (3) 教材のストーリーの概要

小学校3年生のマモルとジュンは、一緒にゲームで遊ぶ友だちである。二人がゲームをして遊んでいると、マモルの母から「約束の時間よ」と、ゲームをやめるように言われる。承諾できないジュンは、「明日から公園でゲームをしよう」とマモルを誘うが、マモルは、母から教えられているゲーム機を外に持ちだして遊ぶ問題点をジュンに伝える。さらに、ジュンのゲーム機に設定されたプロフィールについても危険性を訴える。納得したジュンはゲームで遊ぶ場所やプロフィールの設定について考えるようになる。

「ゲームとのつきあわせかた 一保護者編一」(保護者向け)

番号	登場人物	性別	想定年齢	役	キャラ	台詞数
その他	ジュン	男	小3-9歳	マモルの友達	元気のよい子	11
	マモル	男	小3-9歳		明るく賢い子	15
	母	女	35歳	マモルの母	比較的スマホに詳しい母	9

絵コンテ	人物	セリフ
		ジュン マモル マモルの母
マモルの部屋 携帯ゲームで遊ぶ2人	母 マモル ジュン マモル ジュン マモル	「(2階へ呼びかけ)マモル。時間よー。」 「は～い！」 「えー、もう終わり!? もうちょっとやろうよ。」 「ゲームは、1日1時間の約束なんだ。守んなきゃ、明日からゲームができなくなっちゃうよ。」 「そっかあ…。あ、だったらさ、明日は公園でゲームしない?」 「公園で? ?…無理だよ。(ダメだよ。)」

図2 アニメーション教材シナリオの一部

#### (4) キャストおよび声優

アニメーションに登場する人物に合わせて3名の声優を起用した。これまで情報モラルのアニメーション教材への出演経験が多数回ある声優を選んだ。収録は、D, IOS 中野坂上スタジオにて、本研究会会員1名の立ち合いのもと行われた。

#### (5) アニメーション教材の仕様

教材は、Adobe Flash Professional CCにて制作し、ブラウザとAdobe Flash playerで再生できる。以下は、アニメーション教材の画面の一部である。

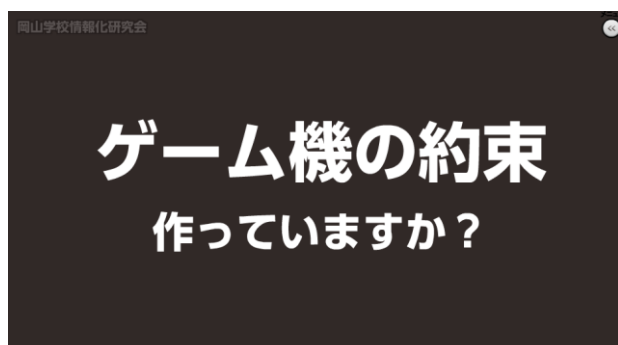


図4 オープニング



図5 ゲームで遊ぶマモルとジュン



図6 公園で使用するリスクを教える母

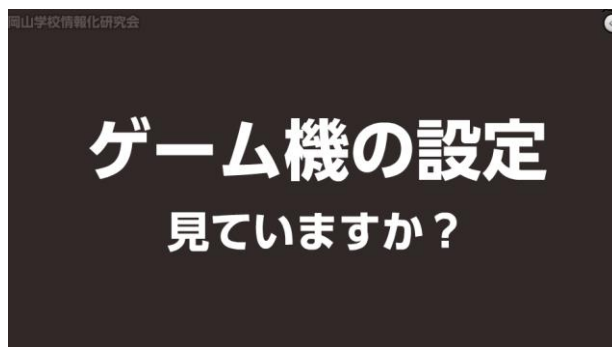


図7 エンディング

### 5 研修プログラムの開発

研修プログラムの開発にあたり、研修を実施する幼稚園長及び担任に意見を求め、可能な限り要望を取り入れた。例えば、当初のプログラム案で、テーマ②は保護者のみを対象とし、道徳的なアプローチもしくは小児科医による健康面の講演等を考えていた。しかし、園長の強い要望により、親子で受講する研修スタイルに変更し、エプロンシアターを親子で鑑賞するプログラムとした。教材としてエプロンシアターを選んだのは、アニメーションのように予め確定している内容で進めるのではなく、幼児の理解度や興味関心に合わせてライブで進めたいと考えたからである。また、幼児とエプロンシアターの出演者がやり取りする場面を作ることで、心に残る内容にしたいと考えた。エプロンシアターのシナリオは、規則正しい生活習慣や約束を守ることの大切さが分かるオリジナルのストー

リーを新たに開発した。以上を踏まえ、研修プログラムには、表1の通り4つのねらいを達成する内容を盛り込んだ。

テーマ① ネット社会の現状を大きく捉えること

テーマ② ゲーム機に振り回されたり、ゲームの誘惑に負けたりしない心と生活習慣のこと

テーマ③ペアレンタルコントロール（使用制限）により保護者が子どもを守ってやる方法があること

テーマ④親子がふれあいながら楽しく体を動かす時間を共有すること

表1 開発した研修プログラム

	テーマ①	テーマ②	テーマ③	テーマ④
研修	ネット社会における知識	規則正しい生活習慣	ペアレンタルコントロール	親子の運動遊び
対象	保護者	親子	保護者	親子
時間	60分	30分	60分	30分
教材	アニメーション	エプロンシアター	ゲーム機体験	親子運動遊び
ねらい	ネット社会の現状と問題点、子どもに及ぼす影響を理解する。	規則正しい生活習慣を確立させることが、メディアとのよりよいつきあい方につながることを認識する。	子どもが利用するゲーム機に使用制限を設定することの必要性を理解し、実際に使用制限の設定を体験する。	親子で楽しめる運動遊びを体験し、ふれあいによる安心感や満足感が親子の絆を深めることを実感する。
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネット社会の現状</li> <li>・ 子どもの安全</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則正しい生活習慣</li> <li>・ 約束の大切さ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム機の体験</li> <li>・ 使用制限の設定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 運動遊び</li> <li>・ 親子のふれあい</li> <li>・ 親子の心の絆づくり</li> </ul>

## 6 研修プログラムの試行と評価

### (1) 研修会の実施

研修会の内容と実践日は表2の通りである。エプロンシアターは発達段階を考慮して、年長児、年少児の2グループに分けて実施、運動遊びも会場の広さや安全性を配慮して年長児を2グループに、年少児を2グループに分けて、計4回実施した。参加者は、研修会ごとに希望者を募ったが、②のエプロンシアターは、幼児全員、希望する保護者、④の運動遊びは、園の行事の一環として開催された。年長児の運動遊びは、日曜日参観と合わせて開催されたこともあり、父親の参加が圧倒的に多かった。

参加人数は、①の「ネット社会における知識」研修は保護者78名、②の規則正しい生活習慣での保護者の参加は幼児全員、保護者は約70名、③のペアレンタルコントロールは4名、④の運動遊びは親子約120組であった。

表2 開発した研修プログラムの実施状況

研修	教材	対象	実施日
テーマ① ネット社会における知識	アニメーション	希望する保護者	6月30日(木)
テーマ② 規則正しい生活習慣	エプロンシアター	年長児全員と希望する保護者	7月11日(月)
		年少児全員と希望する保護者	7月14日(木)
テーマ③ ペアレンタルコントロール	ゲーム機体験	希望する保護者	10月12日(水)
テーマ④ 運動遊び	運動プログラム	年長児の半数と保護者	11月20日(日)
		年長児の半数と保護者	11月20日(日)
		年少児の半数と保護者	12月7日(水)
		年少児の半数と保護者	12月7日(水)

## (2) 実践状況

### テーマ①「ネット社会における知識」

平成28年6月30日(木) 所用時間:60分

対象:保護者78名

会場:岡山市内A幼稚園

プレゼンテーションとアニメーションを使う講義形式とした。講師は、岡山県青少年健全育成アドバイザーとして情報モラルに関わる講演を数多く行っている本研究会会員が行った。

内容は、今回開発したアニメーション教材を中心として、ゲーム機の特徴や機能について分かりやすく説明した。また、デジタル機器が操作できることと、安全に使えることの違いを示し、小学生までは保護者の管理下で適切に使わせる必要性を訴えた。年長児の保護者は、前年度1月13日に開催された情報モラルの「教育講演会」を同講師から受講していたため、参加が少ないことが予想されたが、約半数の参加があった。また、年長児では男児の保護者が24名、女児8名と、男女差があった。



図8 アニメーションを視聴する保護者

## テーマ②「エプロンシアター」

**第1回** 平成28年7月11日（月） 所要時間：30分

対 象：年長児約70名とその保護者42名

会 場：岡山市内A幼稚園

エプロンシアター出演：環太平洋大学 次世代教育学部 子ども発達学科 学生6名

講 師：環太平洋大学 平松 茂

**第2回** 平成28年7月14日（木） 所要時間：30分

対 象：年少児約60名とその保護者43名

会 場：岡山市内A幼稚園

エプロンシアター出演：環太平洋大学 次世代教育学部 子ども発達学科 学生5名

講 師：環太平洋大学 平松 茂

大学生による「まけないで！たろうくん」のエプロンシアター終了後、博士役の大学生がストーリーの内容に関することや主人公の問題点を幼児に問いながら、早寝早起きや約束を守る大切さを訴えた。幼児は身を乗り出たり声を出したりして反応するなど、集中してエプロンシアターを鑑賞し、約束を守る大切さを幼児なりに理解していた。幼児が退席した後、講師が保護者に対して誘惑に負けない強い意志を持たせることの大切さや、約束を作り守ることの重要性、健康面について短時間の講話を行った。



図9 エプロンシアター  
寝る時間を知らせる場面



図10 エプロンシアター  
ゲーム機がたろうくんを誘惑する場面



図11 約束を守ることの大切さを考える  
博士役（大学生）と幼児



図12 生活習慣を身に付ける大切さを保護者に話す

### テーマ③「ゲーム機体験」

平成 28 年 10 月 12 日（木）

所用時間：60 分

対 象：保護者（4 名）

会 場：岡山市内 A 幼稚園

AR（仮想現実）機能を使ってみたり，ソフトを使用したりして，ゲームの面白さを体験するとともに，ゲームをしているとあっという間に時間が経過することなどを実感した後，保護者による使用制限機能を体験した。



図 13 ゲームの体験と使用制限機能の設定

### テーマ④「親子ふれあい運動遊び」

第 1 回：平成 28 年 11 月 20 日（日） 所用時間：30 分

対 象：年長児およびその保護者（約 70 組）

会 場：岡山市内 A 幼稚園

講 師：環太平洋大学 クレッシュェンドプロジェクトチーム

ナリス・マノロスカル，キャロライン・ディル，山口 朱郁，増岡 希望

第 2 回：平成 28 年 12 月 7 日（水） 所要時間：30 分

会場：岡山市内 A 幼稚園

対象：年少児及びその保護者（約 60 組）

講 師：環太平洋大学 クレッシュェンドプロジェクトチーム

ナリス・マノロスカル，山口 朱郁，増岡 希望



図 14 ふれあい運動遊びの講師 4 名



図 15 英語を交えて親子でふれあい

英語と日本語を交えた講師のかけ声に合わせて，親子でお寿司を表現したり，鶴になったりロボットになったりしながら運動遊びを楽しんだ。年長児は日曜参観であったため，父親の参加も多く見られた。英語の声掛けに初めは幼児や保護者も圧倒されていたが，異文化に触れるとともに親子で体をふれあいながら楽しい時間を過ごすことができた。

### (3) アンケートの実施

①前調査 第 1 回の研修を実施する前の平成 28 年 6 月 30 日に前調査を実施した。



②後調査 第4回の研修の直後にアンケート用紙を配布し、家庭での回答を依頼した。  
年長児：平成28年11月20日、年少児：平成28年12月7日

表3 アンケート一部

<b>生活とメディアのアンケート (前)</b>	実施日：平成28年6月30日
★ 子どもたちの生活やメディアに関するアンケートにご協力ください。	
1 お子様のクラス名を教えてください。 クラス名 ( )	
当てはまる内容にチェック✓をつけてください。	
2 お子様の性別を教えてください。 <input type="checkbox"/> ①男 <input type="checkbox"/> ②女	
3 アンケートにお答えいただいた方の性別を教えてください。 <input type="checkbox"/> ①男性 <input type="checkbox"/> ②女性	
4 アンケートにお答えいただいた方の年令を教えてください。 <input type="checkbox"/> ①20歳未満 <input type="checkbox"/> ②20～24歳 <input type="checkbox"/> ③25～29歳 <input type="checkbox"/> ④30～39歳 <input type="checkbox"/> ⑤35～39歳 <input type="checkbox"/> ⑥40～44歳 <input type="checkbox"/> ⑦45～49歳 <input type="checkbox"/> ⑧50～54歳 <input type="checkbox"/> ⑨55～59歳 <input type="checkbox"/> ⑩60歳代以上	
お子様の生活面についてお聞きします。	
5 生活の中で、保護者の方が積極的に子どもに実行させていることはどんなことですか(複数チェック可) <input type="checkbox"/> ①決まった時間に起床する <input type="checkbox"/> ②決まった時間に寝る <input type="checkbox"/> ③朝ごはんを食べる <input type="checkbox"/> ④残さず食べる <input type="checkbox"/> ⑤ごはんの後片付けをする <input type="checkbox"/> ⑥食後の歯磨きをする <input type="checkbox"/> ⑦おもちゃを片付ける <input type="checkbox"/> ⑧自分で着替える <input type="checkbox"/> ⑨おはようのあいさつ <input type="checkbox"/> ⑩ありがとうをいう <input type="checkbox"/> ⑪ごめんなさいをいう ⑫その他 ( )	

#### (4) アンケートの分析

初めに触れたが、本研修プログラムへ参加する保護者は希望参加であり、同一保護者がすべての日程に参加していないため、事前、事後で、研修プログラムの効果や変容等を正確に比較することはできない。そのため、事後のアンケート結果を中心に分析した。

幼児のゲーム機所持率は、27%であり、今後小学校高学年までに与えると答えた保護者は47%であった。保護者のスマホやタブレットを使用している幼児は62%であった。また、ゲーム機に使用制限機能を設定する必要があると考えている保護者は、「そう思う」、「ややそう思う」を合わせると98%であった。メディアの利用に関する約束は「約束がある」14%、「約束を作った」20%、「約束を見直した」23%と57%の家族が約束の大切さを認識していることが分かった。

## 7 考察

### (1) 教材開発

今回開発した教材は、ゲーム機を安全に使用させるための保護者向けのアニメーション教材であった。幼児を持つ保護者の研修会で使用したところ、身近な問題を取り上げていることやゲーム機の機能についての説明に初めて触れた保護者も多く、驚きを隠せないようであった。今回の研修プログラムを終えた後の調査で、対象となった保護者に限って言えば、幼児のゲーム機所持率は27%である。

今後、小学校高学年までに与えると答えた保護者は47%で、合わせて74%の幼児が小学校高学年までに自分のゲーム機を持つことになる。本研究会で、2013年に岡山市内の小学校でゲーム機について調査したときの所持率が5～6年生83%であったことから、いずれ小学校高学年になれば7～8割の子どもがゲーム機を持つことになる。それだけにゲーム機をテーマとした研修会を保護者に向けて実施することが急務であり、保護者は子どもが安全に、安心して使えるよう設定するとともに管理し、適切な使用へ導くことができるための知識を持たざるを得ない時代になっている。5分弱で視聴が完了する教材は、活用しやすく手軽である。また、小学生の保護者に向けても活用できる内容である。今後は、幼稚園児を持つ保護者対象の教材を何本かシリーズで開発するというアイデアもある。

## (2) 研修プログラムの開発

本研究では、4つのテーマで構成する研修プログラムを作り、試行により一定の成果を見た。しかし、実際に多くの幼稚園で実施しようと考えると、保護者や幼稚園の実態、幼稚園の立地場所などが異なるので、いくつかの研修パターンがあってもよいのではないかと思われる。

本研修プログラムの一つであるエプロンシアターは、実践する幼稚園から「親子で参加できる研修会」の要望を受けた後、幼稚園教育に造詣の深い環太平洋大学大橋節子学長の助言をいただいたことから開発が進み、制作会社の協力を得てオリジナルのストーリー、道具を製作することができた。エプロンシアターは、予想以上の反響が得られたが、アニメーション教材とは異なり、誰でもすぐに実践できる汎用性のある教材とは言い切れない。ライブで行うには、本番までの準備や練習時間の確保という課題も残る。ゲーム機の体験研修も同様である。指導できる講師は本研究会でも1名のみで、その他でも筆者の知り得る限り身近なところで依頼できる講師は知る限り1～2名に限られる。今回、園の行事が続いたことやその他の研修も同時期に多数開催されたこともあり、参加者が少なかったが、開催後に参加すればよかったという声も多く聞かれた。一昨年度は参加者数が多く計3回に分けて行なったことを考えれば、保護者同士で繰り返し開催できるよう保護者のリーダー養成も検討すべきことであると言える。

## (3) 研修プログラムの試行

研修プログラム後のアンケートから、次の2点について考察する。

### ①メディアを利用する際の約束について

保護者にテーマ①と親子でテーマ②の二つの研修を行ったことで、約束を作ることの必要性は強く訴えることができたと考えられる。「約束を作った」、「約束の見直しをした」という回答が47%もあったことは、大きな成果である。子どもが幼児期にしっかりと約束を作ること、そして親子で守ろうと努力するが重要であることが理解できたのではないかと考える。

### ②生活習慣の見直しについて

自由記述から、本研修プログラムを受講したことにより、普段の生活習慣を見直したり、保護者としての関わり方に目を向けたりするきっかけになったと考える。特に、保護者は、健康面について敏感に反応しており、子どもの健全な成長には、保護者自身に責任と役割があることを感じていた。幼児期は、保護者の支援が欠かせないことは分かっているものの、改めて見直す機会となった。

以下は、保護者の自由記述である。

- ・より細かい約束を作り、子どもに分かりやすくした。
- ・休みの日は朝から夜までずっとテレビを見ているので、テレビを見る時間を決めた。
- ・親子で話し合ってゲーム機の使用時間を決めた。
- ・約束した使用時間を守れないときは、次の日はゲームができないという約束を作った。

- ・けじめをつけるためメディアを使用する時間を決めたら，生活にメリハリができた。
- ・寝る前にスマホを見せるのはやめた。
- ・ゲーム機は外に持ち出さないようにする約束を作った。

## 8 終わりに

これまで，筆者らは，小学校，中学校，高等学校など，ゲーム機やスマホを扱っている年代，あるいはそれ以上の年齢の方々を対象に研修会を実施してきた。しかし，幼稚園の親子を対象とした研修に一定の効果が認められたことにより，就学前の幼児や保護者を対象とした研修内容を深めたり，広めたりする重要性を再認識した。なお，本研究の中間報告として，第42回日本教育工学研究協議会 全国大会佐賀大会で発表を行ったことを付しておく。

最後になりましたが，本研究の遂行のためにご協力いただいた岡山市内A幼稚園の園長先生を始めとする教職員，研修会に参加し，アンケートにご協力いただいた保護者の方々，そして環太平洋大学大橋節子学長，クレッシェンドプロジェクトチームの方々，学生諸君に紙面をお借りしてお礼申し上げます。

### 参考引用文献等

平松他，(2014)，幼稚園家庭教育学級における体験型情報モラル教育の試み（その1），第42回日本教育工学研究協議会全国大会佐賀大会