

資料① 文部科学省「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」を活用した情報モラル教育カリキュラム

文部科学省「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」を活用した情報モラル教育カリキュラム(案)			赤井小学校～(赤井中学校)								
*学級活動、総合的な学習の時間、生活科、社会科、家庭科、道徳科などで年間2時間以上取り扱う											
*◎がついているものは、その学年で確実に授業を行う。また、○などは実態に応じて取り上げる。(○がついていないところも可)											
	タイトル	領域	1年	2年	3年	4年	5年	6年	中1	中2	中3
【教材1】	ネットゲームに夢中になると	〔ネット依存〕				○	◎	○			
【教材2】	身近にひそむネット依存	〔ネット依存〕							○	◎	○
【教材3】	そのページ、確認しなくて大丈夫？	〔ネット被害〕				◎	○				
【教材4】	ネット詐欺などに巻き込まれないようにするために	〔ネット被害〕							○	○	◎
【教材5】	軽い気持ちのID交換から	〔ネット被害〕		◎	○	○					
【教材6】	写真や動画が流出する怖さを知ろう	〔ネット被害〕						○	◎	○	
【教材7】	ひとりよがりの使い方にならないように	〔SNS等のトラブル〕			○	◎					
【教材8】	情報の記録性、公開性の重大さ	〔SNS等のトラブル〕							○	◎	○
【教材9】	SNSへの書き込みの影響	〔SNS等のトラブル〕					◎	○			
【教材10】	軽はずみなSNSへの投稿	〔SNS等のトラブル〕							◎	○	○
【教材11】	パスワードについて考えよう	〔情報セキュリティ〕		◎	○						
【教材12】	大切な情報を守るために	〔情報セキュリティ〕						○	○	◎	
【教材13】	うまく伝わったかな？	〔適切なコミュニケーション〕			◎	○					
【教材14】	コミュニケーションの取り方を見直そう	〔適切なコミュニケーション〕								○	◎
【教材15】	SNSを通じた出会いの危険性	〔ネット被害〕					○	◎	○		
【教材16】	スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ	〔ネット依存〕	◎	○	○						
【教材17】	スマートフォンやタブレットなどの利用マナー	(SNS等のトラブル, 適切なコミュニケーション)			◎	○	○	○			
【教材18】	著作物を公開するためには	(ネット被害, SNS等のトラブル)					○	◎			
【教材19】	学習用タブレットの上手な使い方	(情報セキュリティ)	◎	○	○	○	○	○			
【教材20】	思ったままSNSに送信しただけなのに	(SNS等のトラブル, 適切なコミュニケーション)					○	◎	○		

*今年度はまず、タブレットを渡す前に、全学年で【教材19】を視聴してください。また、別紙のルールなども確認した上でタブレットを渡して使用開始をお願いします。

出典 情報化社会の新たな問題を考えるための教材

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm

- 1 題材名 「スマホ・タブレット・ゲーム・ネットの上手な利用方法」
学級活動(2) ア 基本的な生活習慣の形成
ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成
- 2 題材について
(1) 児童の実態 *<https://www.netmoral.net>
- 「ネット利用診断サービス*」のアンケートの結果(6月下旬)から

(略)

(2) 題材設定の理由

アンケート結果や保護者の声からインターネットやゲームの「やりすぎ」「依存」について取り上げることにした。依存にならないためにはどうしたらよいかについて話し合い、自分と自分の家庭でのルール作りを通して、基本的な生活習慣の形成や、心身ともに健康で安全な生活態度の形成を目指していきたい。

3 事前の指導

活動の場	児童の活動	指導上の留意点	資料
総合の時間	ネット利用診断サービス	現状を正直に記入するように促す。	ネット利用診断サービス
朝の会	スマホ・ゲーム利用時間アンケート	現状を正直に記入するように促す。	アンケート

4 研究主題にせまるための手立て

- ①事前アンケート・事後ワークシートの活用(家庭で必ず振り返り、実践を促す。)
- ②動画教材の活用(疑似体験をすることで自分事として捉えられるようにする。)
- ③「カード分類比較法」の活用(様々な考えをもって討論できる手助けとする。)

5 本時

(1) 本時のねらい

日常生活を振り返り、自己の現状に気づけるようにすると共に、スマホ・タブレット・ネット・ゲーム依存のリスクを知り、けじめをつけて利用する態度を養う。

(2) 本時の展開

観点	児童の活動	指導上の留意点(○)と評価(☆)	資料他
導入	1 アンケート結果を確認する。 ◎ゲームやネットに費やしている時間が多いことを確認する。 ◎約束が守れない人もいることを知る。	○ネットやゲームに使っている時間を可視化し、伝わりやすくする。 ○家庭によって約束も違うことを確認する。 ○アンケート結果は匿名で取り上げ、個人が特定されないようにする。	アンケート結果
展開	2 動画教材を視聴し、やめられなくなる理由を考える。 ◎問題点を考える ・時間を守れない ・朝、起きられない ・学校で寝てしまう ・宿題ができていない ◎原因を考える ・楽しい ・友だちとやれる ・自分に役割がある ・レベルが上がると難しくなる ・いつまでも終わりが無い ・どこでもできる	○児童から意見を引き出せるように、あらかじめ「問題点」と「原因」について考えられるように示しておく。 ○「ネット依存」・「ゲーム依存」・「ゲーム障害」について取り上げ説明する。 ○やめられない原因には、「ゲーム側の要素」と「人側の要素」が絡み合っていることを確認する。 ☆日常生活や健康安全といった自己の生活上の課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解するとともに、そのために必要な知識や行動の仕方を身に付けている。(発言・ワークシート①)	動画「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」 教材① ゲームに夢中になると…(導入編) ワークシート①
	「ネットやゲーム」をやりすぎない、使いすぎないためにはどうしたらよいか考えよう。		
	3 やりすぎ・使いすぎについて話し合う。 ◎何時間からがやりすぎか(時間)選択制 ◎どうなったらやりすぎか(状態)並べ替え制 4 解決方法にはどんなことがあるか全員で話し合う。 ・タイマーをセット ・終わりの時間をあらかじめ伝える	○「カード比較分類法」をグループで行い、それぞれの考えの違いを確認すると共に、理由も確認できるようにする。 ○友だちや他のグループでの分類の仕方が異なることを知ることで、多様な考えを理解できるように促す。 ○グループごとに話し合い、出た意見を全体で共有できるようにする。 ○家庭によっても違うので、すぐには決定せず、おうちの人と話し合ってから決定するように伝える。 ○「オンライン学習」「調べ学習」などプラスの要素もあることを確認する。	カード
まとめ	5 自分の解決方法を考え発表する。	○ワークシートに自分の考えを書き、おうちの人と相談してから、目標が決定する事を伝える。 ○形骸化しないように定期的にチェックできるようにワークシートを工夫しておく。 ☆自己の生活上の課題に気付き、多様な意見を基に、自らの解決方法を意思決定している。(発言・ワークシート②)	ワークシート②

6 事後の活動

保護者と一緒に、各家庭でワークシートをもとにルール作りを行う。夏休み前にはそれぞれの家庭のルールを発表し合い、意識して夏休みを過ごしていけるようにチェックしたり、励ましたりする。

夏休み明けにも守れたかどうかチェックを行い、振り返る機会を設定する。

動画「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」

教材① ゲームに夢中になると…(導入編) <https://www.youtube.com/watch?v=Aacn8oahPPc>

保護者の方用解説版

ルールを作ろう！ネット・ゲームの利用時間編

ルールを一方的に押しつけるのではなくお子さんとよく話し合って決めていただくと幸いです

①何時間か 旅行の日など... ルール作りをしましょう！

保護者の方も一緒にルールを作るのもよいですね
お母さんは1日2時間まで など...

まずは自分の考え (基本) (例外も作る?)

ゲームやネットは 平日 () 時間 夜 () 時まで

おうちの人は??

思春期からは
他律 (他からの命令) よりも
自律 (自分の意思で判断) を促していきま
しょう。

間 夜 () 時まで

ここを考えることで守りやすくなります。

例 家にだれもないとき...
友だちにもう1回だけ協力してとお願いされたとき...

どんな工夫をすれば守りやすくなる?

2週間など、期間を入れます

例 ゲーム・ネット以外に楽しみ (遊び・読書など) を用意しておく
あらかじめ終わりの時間を友だちに伝えておく。

() 間 守れたときは...

ごほうびも考えておくとモチベーションが上がります。
(外発的動機付けですが...)

守れなかったときは...

ペナルティを自分で考えることで責任感が生まれ、守りやすくなります。

親と相
ゲーム

子どもの意見を尊重しながらも、親の思い (依存症になってほしくない・健康でいてほし
い・違うことにも興味をもって成長してほしい等) をしっかりと伝え、2週間くらいの目標と
して決めて下さい。その後、振り返って、話し合うことで修正していくことが大事です。

調べ学習やオンライン学習についても含めるかどうか、話してみてください。

②どんな状況が依存症? カードを使っておうちの人も考えを共有しよう。

・他にも「こんな使い方はやめ

時間だけでなく、使い方についても考えるきっかけになればとおもいます。

やめよう。こんな使い方

例 寝る時に部屋に持って行く お風呂場に持って行く ご飯を食べながら
触っている トイレにもっていく 夜中に起きて使う

自分の意気込み

ぜひ、温かい励ましの言葉を「見える化」してください。

おうちの人からのコメント

保護者の方も ぜひ お子さんの手本として、ルールを守っていただければと思います。

とりあえずできたかチェックシート

7/	7/	7/	7/	7/	7/	7/
----	----	----	----	----	----	----

〇などを記入して確認して下さい。

返されましたら部屋のよく見えるところに貼って活用してください。

- 1 題材名 「楽しいコミュニケーションを考えよう」
学級活動(2) イ よりよい人間関係の形成
- 2 題材について
 - (1) 児童の実態

(略)

(2) 題材設定の理由

それぞれに考えの「ちがい」があること。「表情や雰囲気かわからない相手とのやりとりをすることで誤解が生まれやすい」という、ネットの特性。その二点を認識していけるようにしたい。その上でコミュニケーションを楽しむものにするために、相手にかける言葉をどうしていけばよいのか、どのようなことに気を付ければよいのかを考える機会としたい。

○資料・教材

「楽しいコミュニケーション」を考えよう！悪口編（LINE×静岡大学教育学部）
<https://line-mirai.org/ja/download/>

3 事前の指導

活動の場	児童の活動	指導上の留意点	資料・教材他
総合の時間	チャット体験	教師側からの規制は最低限にする。	Microsoft[teams]
朝の会	コミュニケーションアンケート	現状を正直に記入するように促す。	アンケート Microsoft[forms]

4 研究主題にせまるための手立て

- ①事前にチャット体験を行う。
(疑似体験をすることで自分事として捉えられるようにする。)
- ②「カード分類比較法」を活用する。(オクリンクの活用)
(様々な考えをもって討論できる手助けとする。また、一人一人の考えの「ちがい」を意識できるようにする。)
- ③まとめの前にLineメッセージでのコミュニケーションの疑似体験を行う。
(自分で返信内容を真剣に考えることで、実生活にもその経験をつなげていけるようにする。)

5 本時

(1) 本時のねらい

ネット上では「誤解」が生まれやすいことや、自分と相手の考え方に違いがあることに気づき、それらを踏まえた上で自分の気持ちを上手に、相手に伝える方法を考えられるようにする。

(2) 本時の展開

観点	児童の活動	指導上の留意点 (○) と評価 (☆)	資料他
導入	<p>1 アンケート結果を確認する。 ◎ コミュニケーションの悩みはほとんどの人が感じたことがあることを確認する。</p> <p>「楽しいコミュニケーション」をしていくためにはどうしたらよいのだろうか。</p>	<p>○ アンケート結果を可視化し、捉えやすくする。 ○ 象徴的な出来事例を挙げ、コミュニケーションの難しさに気づけるようにする。</p>	アンケート結果
展開	<p>2 コミュニケーションが必要なときを考える。(アイスブレイク) ◎ からい食べ物といえば何？ ◎ 夜遅い時間と言えど何時から？</p> <p>「ちがい」があり、お互いに理解しようとするとき。</p> <p>3 やってみよう①あなたとみんなの「イヤな言葉」 ◎ 5つのカードから自分が言われて一番イヤな言葉を考える。</p> <p>言われてイヤな言葉は人によってちがう。</p> <p>4 やってみよう②「おもしろいね」をどう伝える？ ◎ 文字だけでのコミュニケーションの危険性を考える。 ◎ ネットの特性についてまとめる。</p> <p>相手の表情や雰囲気かわからないので誤解が生まれやすい。</p> <p>5 こんな時、どうする？「トラブル対応」 ◎ 実際に怒った相手からの返信にどう返すかを考える。</p>	<p>○ からい食べ物は比較的同じ意見になりやすい。夜遅い時間は比較的異なる意見になりやすい。人や、家庭による「ちがい」があることを意識できるようにする。 ○ グループごとにタブレットに記入しすぐに見せ合う(送り合う)ことで、ネットを利用したコミュニケーションの利点にも気づけるようにする。(全員の意見が瞬時に分かる。など) ○ まずはグループで話し合うことで全員が話し合う機会を作る。そして全体で共有することで「ちがい」が明確にあることを意識できるようにする。 ○ 理由を考えられる児童には積極的に発表できるよう声をかける。</p> <p>○ はじめは言葉と表情、ジェスチャーなど、言葉以外の情報も入れて伝え、その後「文字だけ」「イラスト入り」と段階を踏むことで、言葉以外の要素の重要性に気づけるようにする。 ☆ 日常生活や健康安全といった自己の生活上の課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解するとともに、そのために必要な知識や行動の仕方を身に付けている。(ワークシート①②)</p> <p>○ 実際に会話のやりとりを疑似体験することで自分事として捉えられるようにする。 ○ 誤解を招きやすい表現を取り上げ、次につなげる。(1時間もすごいね！など) ○ 返信内容を話し合い、返信内容を発表する</p>	<p>資料・教材 「楽しいコミュニケーション」を考えよう！悪口編(LINE×静岡大学教育学部)</p> <p>カード (オクリンク)</p> <p>ワークシート①</p> <p>ワークシート②</p>
まとめ	<p>6 「楽しいコミュニケーション」をしていくために気をつけることを考え発表する。</p>	<p>○ 今日学んだことや今後気をつけていきたいことを個人で考える時間も十分に確保する。 ☆ 自己の生活をよりよくするために、他者と協働して自己の生活上の課題の解決に向けて粘り強く取り組んだり、他者を尊重してよりよい人間関係を形成しようとしていたりしている。(発言・ワークシート②)</p>	ワークシート②

6 事後の活動

- ・ おうちの人にも知らせることで、自己の理解を深め、保護者を含め、家庭でも気をつけられるようにしていく。
- ・ 実際に誤解を生まないようにするにはどうしたらよいか考えてからメッセージを送ったか、についてワークシートなどでエピソードを聞き、紹介していく。(ワークシート③)

「楽しいコミュニケーションを考えよう」ワークシート③

おうちの人ともやってみよう！ 名前()

(1) カードを使って、言われたらイヤな順番に並べてもらおう。記入しよう。

- ①まじめだね ②おとなしいね ③一生懸命だね ④個性的だね ⑤マイペースだね

自分

言われたらイヤだ。
①
②
③
④
⑤
言われたらうれしい！

おうちの人

言われたらイヤだ。
①
②
③
④
⑤
言われたらうれしい！

(2) イラストの印象を比べてみよう。A・B・Cで記入しよう。



- A すごくおもしろかった気持ち
- B ちょっとだけおもしろかった気持ち
- C バカにした気持ち

ネットの特性
相手の()や()が
わからないので「 」が生まれやすい

(3) 今日学んだこと、考えたこと、今後気をつけたいことをおうちの人に伝えて、コメントをもらおう。(ここは、おうちの人に記入してもらいましょう。)

第1次 〆切 11/25(木) おうちの人サイン()

(4) 実践できた！と思った行動を書きましょう(ネットではなく、実際のコミュニケーションでもよい。)

第2次 〆切 12/2(木) おうちの人サイン()