

情報モラル学習活動案 1

1. ねらい
 - ・インターネットを利用する際に起こりうるトラブルについて知り、使用する際の注意点を考える。
2. 準備物
 - ・本冊子の事例
 - ・ワークシート
 - ・画用紙
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットで経験したトラブル事例について出し合う。	
展開	2 事例を読む。	<ul style="list-style-type: none"> ・本冊子の事例1～15より1つ選び、本日の教材とする。 ・各自で読ませる（児童生徒にロールプレイをさせてもよい）。
	3 登場人物やインターネットの特性で、問題となる点を個人で考える。 ・ワークシートに問題点を記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・書ける人物から箇条書きで簡単に書くように助言する。
	4 問題点と改善点について班で話し合う。 ・問題点を出し合う。 ・どうすれば改善できるか話し合う。 ・アプリ等の使い方のルールを考え、画用紙に記入していく。	<ul style="list-style-type: none"> ・理由を言って話し合うようにさせる。 ・話し合ったことを利用して、短い言葉でまとめるように助言する。
まとめ	5 全体で交流する。 ・画用紙の内容について発表していく。	<ul style="list-style-type: none"> ・問題点から改善方法へと発表が流れるように意識させる（時間が不足する場合には、黒板に貼らせて教師がコメントする）。
	6 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・本冊子に掲載しているどの事例でも、この形で授業ができます。
- ・本冊子は、高知市少年補導センターのホームページより、ご覧になれます。
(<http://www.city.kochi.kochi.jp/soshiki/84/info-ethics.html>)
- ・授業時間を2時間取れば、付箋を使ってKJ法を用いた授業もできます。
- ・学級や学年のルールを作成するための話し合いの場を設定したり、児童会生徒会の活動に発展させたりするとなお効果的です。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

- 1 この事例の中で、問題だと思う行動を下の表に書いてください。
- 2 書いたものを、班内で発表しましょう。
- 3 どうすれば改善できるか、班で話し合いながら、メモしましょう。
- 4 ネットの使い方のルールを、班で3個程度にまとめましょう。
- 5 班ごとに発表していきましょう。

人物	問題点	改善方法
インター ネット		

私たちの班で話し合った注意すべき点

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

情報モラル学習活動案 2

1. ねらい ・ インターネットを使用する際のルールについて考える。
2. 準備物 ・ DVD（補導センター所有） ・ ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットやインターネットにつながる機器（スマートフォン等）を使用する際のルールについて確認する。 ・ 使う時や使う機器について発表する。 ・ 家の人との約束やルールを想起する。	・ 普段の使い方について想起させる。 ・ なぜ家庭でその約束をしているのかを発表し、考えを共有させる。
展開	2 課題を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> インターネットを使う時のルールについて考えよう </div> ・ DVDを1話視聴する。 ・ 視点（起きた問題）を持って視聴する。 3 起きた問題とその原因について考えを深める。 4 解決の方法を考える。 ・ 使い方のルールを確認する。 5 自分でルールを作成する。	・ 視聴の視点をおさえる。 ・ 使い方の問題点について発表し合う。 ・ 解決の方法としてルールが必要なことを確認する。 ・ 家の人との話し合いをきちんとすることが大切であることを確認する。 ・ 自分でできることを書き出し、保護者と話し合いのきっかけにしていく。
まとめ	6 ワークシートに感想を記入する。	・ お家の人にコメントを記入してもらうよう伝える。

・ 視聴させるDVDは、児童生徒の実態に合わせて、授業者が選んでください。次ページに貸出可能な補導センター所有のDVD一覧を掲載しておりますので、必要な場合はお問い合わせください。

高知市少年補導センター所有書籍・DVD一覧

①「スマホの安全な使い方教室 気をつけようSNSのトラブルに」

携帯電話、特にスマートフォンが子どもたちの間で急速に普及しています。スマートフォンを介して、無料通話アプリや投稿サイトを利用することで、子どもたちはいつでもどこでも他人とつながることができます。しかし、スマートフォンを介したSNSでのトラブルも増加しており、子どもたちへの教育が重要となっています。

このDVDでは、ドラマとナビゲーターの解説を通して、個人情報の取り扱い、SNSに潜む危険などのトピックを取り上げ、スマートフォンの安全な使い方を学んでいきます。

(目次)

1. 個人情報は大丈夫？とくに写真は要注意！（写真に含まれる個人情報）
2. リアルに会うことの危険（なりすまし）
3. ネット犯罪の危険（架空請求・ワンクリック詐欺）
4. 誤解からネットいじめへ（SNSでの誤解や勘違い）

②「みんなの情報モラルⅠ」（対象…小4～中学生・高校生・一般）

スマートフォンを利用する際のルールやマナーの確認、SNSでの個人情報問題、有害サイトへのアクセス問題など、起こりうる問題をアニメーション形式で学んでいきます。その後の「まとめ」を通して、ネット社会のルールやマナー、使い方についての理解を深めていきます。

(目次)

1. 夢中になりすぎて（スマートフォンを利用する際のルールやマナーの再確認）
2. ホントの友だち（SNSでの誤解や勘違い）
3. かくれた情報（詐欺サイト）
4. 送った写真（情報の拡散）
5. 乗っ取られたアカウント（情報流出）
6. 甘い言葉のかけに（有害サイトへのアクセス）

③「みんなの情報モラルⅡ」（対象…小学生・保護者）

スマートフォンを利用する際のルールやマナーの確認など、起こりうる問題をアニメーション形式で学んでいきます。その後の「まとめ」を通して、ルールやマナー、使い方についての理解を深めていきます。また、保護者の立場として子どもたちを危険から守るための対処の仕方について理解を深めていきます。

(目次)

1. ゲームのやくそく（通信機能の危険性）
2. もうすこし、もうちょっと（長時間利用）
3. ホントはどんな人？（なりすまし）

④ 「taps ～その指先が導く危険～」(対象…中学生・高校生・一般)

急速に普及するスマートフォン。インターネットがより身近になる一方で、犯罪やトラブルが増加しています。安易なアクセスや取引、軽はずみなメッセージの交換、アプリの利用など、注意を怠ったり使い方を間違えたりすると、途端に危険なものになります。スマートフォンをめぐるさまざまな犯罪やトラブル、その被害防止策、対応策を学んでいきます。

(目次)

1. デアイ (SNS・無料アプリ・出会いサイトに潜む危険)
2. ドウイ (架空請求詐欺被害に陥る危険)
3. アプリ (個人情報, リベンジポルノの危険)
4. ツウハン (偽通販サイトの危険)

⑤ 「STOP TO THINK! 止まって考えよう トラブルを防ぐインターネット活用術」 (対象…中学生・高校生・一般)

コミュニケーションやショッピング、ビジネス…インターネットがより身近になる一方、犯罪やトラブルも増加しています。安易なアクセスやコメント投稿、スマートフォン非正規アプリの利用など、軽はずみなアクセスがトラブルを招きます。安易なクリックのその前に、「いったん止まって考えて」被害防止策、対応策を学んでいきます。

(目次)

1. 無差別ロックオン (ランサムウェアの恐怖)
2. 心に潜んでいた…悪意 (悪口やいたずらコメント投稿の危険)
3. 安心安全なインターネット活用術～基本編～ (インターネットマナー)

その他にもDVD、書籍を所有しておりますので、お問い合わせください。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

どのような問題が occurred ましたか。また、その原因は何だと思えますか。

問 題	原 因

インターネットを使う時のルールを考えましょう。

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

保護者の方から (月 日しめきり)

情報モラル学習活動案 3

1. ねらい
 - ・ゲームを長時間使用することの問題を理解し、適切な使い方ができるようになるためのルールを作ることができる。
2. 準備物
 - ・教材のプリント
 - ・ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 題名からどのような内容か想像する。 <ul style="list-style-type: none"> ・我慢ができない様子。 ・止めないといけないけれど、止められない様子。 ・時間を決めること。など 	<ul style="list-style-type: none"> ・場面を想起させる。 ・こんな思いを感じた時のことを思い出させる。 ・発言を肯定的にとらえる。
展開	2 教材文を読む。 <ol style="list-style-type: none"> ①センタクんとの会話中の気持ちを考える。 ②嘘をついたときの気持ちを考える。 ③布団の中での気持ちを考える。 3 ホドウくんがいけなかった点、やめられなくなった点について話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・個人で考える。 ・全体で考えを深める。 ・「依存」について知る。 4 ゲーム等のルールについて考えを深める。 <ul style="list-style-type: none"> ・全員が最低1つはルールを決める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの場面でのホドウくんの気持ちを確認していく。 ・ホドウくんの行動でどこがいけなかったのかを中心に考えさせる。 ・なぜこのような行動になってしまったのかについての意見を中心に全体で考えを深めていく。 ・「依存」の状態について簡単に説明する。 ・失敗から学んだこと、自分の家でのルールなどの意見を中心に話し合いを行わせる。 ・できるだけ守れそうなルールを決定させる。 ・決めたルールは今日から実行するように伝える。また、定期的に実行できているかどうかを振り返ることの大切さも伝える。 ・ゲーム等をしていない児童生徒については、テレビの視聴時間など、実態に合わせたルールについて考えさせる。

まとめ	<p>5 振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに感想を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。
-----	--	---

補足説明（教師の説話として扱ってもらっても構いません。また、学級通信等で家庭に対して、授業で決めたルールを守れているかどうか、確認していただくなどの協力を呼びかけることも良いと思います。）

ゲームなどに夢中になると、あっという間に時間が過ぎていきます。あと少し、もうちょっとという気持ちになってしまったことはありませんか？家でのルールを作っていて、そのルールを守ることができる人は安心です。しかし、家でのルールを作っていなかったり、そのルールを作っても守れていなかったりする人は心配です。あと少し、あとちょっとと思って、ホドウくんのようにいつまでも遊び続けると、ゲームなどをやめられない病気になってしまうことがあります。難しい言葉で言うと「依存」と言います。この「依存」になってしまうと、いろいろな問題が起きてしまいます。視力が落ちたり、体の調子が悪くなったりします。また、ゲームなどをしたくてイライラしたり、気になって学校に行けなくなったりすることがあります。大人でも大変な問題になっています。大切なきまりをお家の人と話をして一緒に決め、守るようにしましょう。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

ホドウくんがいけなかった点について考えよう。

ゲームをする際のルールについて考えよう。

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

あと少しだけ・・・

ホドウくんは、貯めたおこづかいとお年玉で前から欲しかった最新の携帯ゲーム機とゲームソフトを買いました。お父さんが、

「ホドウくん、買えてよかったね。たくさん遊びたいだろうけれど、一日に一時間までだよ。」

と言いました。お母さんからは、

「毎日、お手伝いをする 것도 忘れないでね。お母さんとお父さんとの約束を守ってね。」

と言いました。ホドウくんは、

「絶対守るよ。約束する。」

とはつきり言いました。それからしばらくの間、ホドウくんは約束をきちんと守って、ゲームを楽しんでいました。

ある日、学校で仲のいいセンタクんとゲームについての話をしていました。センタクんが、

「ホドウくんも『作ろう、自分だけの国!』のゲーム、やっているんだね。

ぼくもやっているんだけど、どんな国になった?」

と聞いてきたので、ホドウくんは、

「昨日、巨大な港が完成したよ。」

と答えました。センタクんが、

「すごい!ぼくより先に進んでる!どんな方法で作るの?」

と言われたので、ホドウくんは、作り方の順番を教えました。

心の中で、(えへへ、うらやましがられるのって、なんだか気持ちがいいなあ。)と思いました。

一週間後、センタクんとゲームの続きについて話をしました。センタクんが、「あれから毎日三時間ゲームしているんだ。昨日、宇宙ステーションが完成したよ!」

と言いました。宇宙ステーションが完成していないホドウくんはくやしくてたまりません。その日の夜、(ぼくより先に進んでいる。くやしいな。三時間もゲームができるの、うらやましいな・・・)と思いながら、自分の部屋でゲームをしていました。お母さんが、

「ホドウくん、晩ご飯の準備、手伝って。」

とキッチンから声をかけました。(今いいところなのに・・・あと少しだけ・・・)と思ったホドウくんは、

「今、算数の宿題をしているからできないよ。」

とうそをつきました。お母さんは、

「がんばってね。」

と返事しました。(やった!うまくいったぞ!)とホドウくんは思いゲームを続けました。それからホドウくんは、次の日もその次の日もうそをつき続け、お手伝いをせずに夢中になってゲームをしました。約束した時間もどんどん過ぎるようになっていきました。

数日後の夜、寝る時刻になったので、布団の中に入ったホドウくんですが、ゲームのことが気になって眠ることができません。(あと少しで宇宙ステーションができるのに。もう少しでセンタクんに追いつける。センタクんよりいい国を作りたい!) (あと少しだけ・・・もうちょっとだけ・・・)ホドウくんは布団にもぐってゲームを始めました。時計の針はどんどん進んでいきます・・・。

情報モラル学習活動案 4

1. ねらい ・ インターネットの危険な利用，間違っただ利用のポイントに気づき，ネット利用についてより良い利用方法を考えることができるようになる。
2. 準備物 ・ ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 学習活動の説明	
展開	2 カードに書かれた行動について，賛成または反対の理由を各自で書く。 3 班内で，カードに書かれた行動の賛否を○×で一斉に言う。 4 選んだ理由を出し合う。 5 班で賛否を決め，理由を発表できるようにまとめる。 6 班で話し合った内容を発表し，クラスで共有する。 7 正解とポイントを聞く。	・ カードの内容について，児童生徒の実態に合わせて教師が選んでおく。 ・ 全員が参加する。 ・ 色々な考え方があることを知ることができるよう，自由な雰囲気でお音を出させる。 ・ 賛否のポイントと理由，どのようにネット利用すべきかを発表できるように，準備させる。 ・ カードの内容が班ごとに異なる場合は，ここで全体にシェアする。 ・ 指導のポイント（別紙）をふまえ，解説や説話をしして，正しい知識を示す。
まとめ	8 ワークシートに感想を記入する。	

- ・ カードの内容は，児童生徒の実態に応じて作成・変更してください。
- ・ 学級の実態に応じて，カードの枚数や回数を調整してください。
- ・ ランダムに配付する，全班同じ内容にする，ターゲットとする児童生徒に目的のカードが行くようにするなどについても，実態に合わせて工夫をしてください。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

今日の学習のしかた

- 1 カードに書かれていることに賛成か反対か自分で考える。
- 2 賛成・反対を、班員で一斉に言う。
- 3 それぞれ選んだ理由を言い、班の意見をまとめていく。
(賛否のポイントと理由、どのようにネット利用すべきかを発表できるようにする)
- 4 班でまとめた意見を、クラスで発表する。
- 5 ワークシートに今日学んだことや感想を書く。

カードの内容

賛成・反対の理由

班での話し合いの内容

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

カードの例を用いた場合の指導のポイント

(1) 友だちからLINEでメッセージが来た。勉強中だったので、短い文章で返事をした。

- ・勉強に集中できる状況を作るためには、スマートフォンをどのように扱えば良いかを考えさせる。
- ・返事の仕方によっては問題が発生するため、「勉強中だから簡単に返事をする」などと、自分の状況を一言添える。
- ・勉強が終わってから返事をする。その際、「勉強中だったから返事が遅れた」ことを一言添える。

(2) 友だちと一緒に写真をとった。二人の顔がうつっているのを、友だちのOKをもらってネットにあげた。

- ・了解を取ってアップすることはマナーとして大切。未成年の場合は保護者の同意が必要である。
- ・その際、公開範囲等について説明する必要がある。
- ・誰に見られても困らない写真かどうかを考えてから投稿する。
(卒業式シーズンになると中学生や高校生がキスをしている写真を投稿するケースが多数見られる。投稿者と一緒に写っている相手は、承諾していても、それが親や先生に見られても良いかどうかを考えさせる必要がある。)

(3) 友だちとケンカをしてしまった。顔を合わせると気まずいので、LINEで話し合いをしている。

- ・LINEで話し合いをすることで解決できるかどうかを考えさせる。
- ・文字のやりとりで気持ちを伝えるのは難しい。
たとえば、けんかしてしまった場合に相手との関係を修復するために自分が伝えたいことを文章に書かせる活動をさせる。自分の気持ち、考えを文章に表現することが難しいと感じたかどうかを質問し、LINEのやりとりで相手に分かってもらえるかどうかを考えさせる。
- ・解決が難しいと思うのであればどうすれば良いかなどを考えさせる。

(4)「事件の犯人を捜しています。これを止めた人が犯人です。」というメッセージが来た。自分は犯人じゃないので、友だち 10 人に転送した。

- ・チェーンメールであり、決して転送すべきでない。
- ・まず、メールのシステムを郵便等に例えながら理解させる。その上で、メールを止めた人を特定できるかどうかを考えさせる。
- ・そもそも事件の犯人を捜す場合にはメールで捜すかどうかを考えさせる。
- ・メールを転送された友だちはどのような気持ちになるかを考えさせる。

(5)「拡散希望。家出した友だちを探しています」という顔写真付きの書き込みを見つけた。早く見つかるといいので、協力して拡散させた。

- ・困っている人を助けたいという気持ちは大切である。
- ・しかし間違った情報であったり、すでに見つかっていたりした場合は、情報を拡散することで、迷惑がかかる可能性がある。
- ・そのため、その情報が正しいかどうかや、まだ捜索中かどうかを警察庁の行方不明者情報で確認すること。

<https://www.npa.go.jp/bureau/safetylife/fumei/>

- ・本当の情報であることが確認でき多くの人に知らせたい場合は、警察庁のページを示すこと、などを押さえる必要がある。

(6)ネットで仲良くなった人とビデオ通話で話した。イメージ通りのいい人だったので、実際に会うことにした。

- ・ビデオ通話したため、年齢や性別は確認できている。
- ・しかし、相手が良い人かどうかは、ネットでのやりとりだけでは分からない。
(2017年の座間市での事件等、実際に起きた事件を紹介してもよい)
- ・直接会うことは避けた方が安全である。
- ・どうしても会いたい場合は、お家の人同伴で会うことにする。

<p>友だちからLINEでメッセージが来た。勉強中だったので、短い文章で返事をした。</p>	<p>友だちと一緒に写真をとった。二人の顔がうつっているの、友だちのOKをもらってネットにあげた。</p>
<p>友だちとケンカをしてしまった。顔を合わせると気まずいので、LINEで話し合いをしている。</p>	<p>「事件の犯人を捜しています。これを止めた人が犯人です。」というメッセージが来た。自分は犯人じゃないので、友だち10人に転送した。</p>
<p>「拡散希望。家出した友だちを探しています」という顔写真付きの書き込みを見つけた。早く見つかるので、協力して拡散させた。</p>	<p>ネットで仲良くなった人とビデオ通話で話した。イメージ通りのいい人だったので、今度実際に会うことにした。</p>

情報モラル学習活動案5

1. ねらい
 - ・他者との意見交流のなかで、インターネットの適切な利用の仕方について考えを深める。
2. 準備物
 - ・カード6枚（人数分）
 - ・ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットを使う際の注意点を再確認する。 ・だれからも見られる場所に個人情報を載せない。 ・他の人の写真を勝手に使わない。 ・時間を決める。 など	・児童生徒が学習した内容を想起できるよう、自由に発言させる。 ・発言を肯定的にとらえる。
展開	2 手順を知る。 3 自分で危ないと思う順番に並べ替える。 4 班で意見交流する。 5 班で出た意見を発表し、クラスで共有する。	・見本を見せながら、説明する。 ・理由が言えるようにメモ書き程度の短い文章をワークシートに記入させる。 ・話し合いの内容を簡単に説明できるようにさせる。 ・不適切な利用によって起きる危険について全体で共有させる。
まとめ	6 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・児童生徒の実態に合わせて、カードの内容を変更・作成してください。
- ・カードの枚数を減らして行うことも可能です。

(カードの例)

だれからも見られる場所に個人情報や写真のせる	チェーンメールを送る
長い時間ゲームをする	ネットで知りあった人と会う
悪口を書き込む	フィルタリングをしない

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

1. (理由)	2. (理由)
3. (理由)	4. (理由)
5. (理由)	6. (理由)

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

情報モラル学習活動案 6

1. ねらい ・メッセージアプリ（LINE等）を使用する際に起こりうるトラブルについて知り，使用する際の注意点を考える。
2. 準備物 ・ワークシート ・画用紙
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 SNSについて確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・知っている内容を自由に発言させる。 ・発言を肯定的にとらえる。
展開	2 事例を読む。 3 登場人物の問題点を個人で考える。 ・ワークシートに問題点を記入する。 4 問題点と改善点について班で話し合う。 ・各人物の行動やインターネットの特性で，問題となる点を出し合う。 ・どうすれば改善できるか話し合う。 ・メッセージアプリの使い方での注意すべきことを考え，画用紙に記入していく。 5 全体で交流する。 ・画用紙の内容について発表していく。	<ul style="list-style-type: none"> ・各自で読ませる。 ・書ける人物から箇条書きで簡単に書くように助言する。 ・理由を言って話し合うようにさせる。 ・話し合ったことを利用して，短い言葉でまとめるように助言する。発表する際に「ポイント，理由，具体例，ポイント，抱負」の順に話せるよう準備することを指示する。 ・問題点から改善方法へと発表が流れるように意識させる。
まとめ	6 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・授業時間を2時間取れる場合は，付箋を使ってKJ法を用いた授業もできる。
- ・全体交流後，学級や学年のルールを作成するための話し合いの場を設定してもよい。
- ・いじめの「観衆」「傍観者」について考えさせ，「仲裁者」の重要性についても触れる。

〇〇中学仲良し (5)

既読4
15:30

バスケの試合勝ったよ
明日はいよいよ決勝だあ
私10点もとったよ!!

クミ



ケイ



すごいねー

みほ



おめでとう~!!

リカ



優勝だね!

ちこ



みんなで応援行くよ

既読4
15:33

ヒロくんも来てくれるって

クミ



ちこ



え、ヒロ君も?

既読4
15:33

実は告白されちゃってさ

クミ



ちこ



そうなんだ

リカ



クミ最悪

みほ



ちこがヒロ君のこと好きなの
知ってるでしょ?

既読4
15:35

そうなの?

クミ



みほ



見てたら分かるでしょ

リカ



もしかして分かんないの? KY?

既読4
15:36

そんなの知らないよ

クミ



ちこ



は? バカにしてる?

ケイ



前からクミって嫌な感じだけさ



リカ

そうそう、ぶっちゃけ迷惑

既読4
15:38

何それ?

クミ



みほ

それも気付かなかったとかw



みほ

バスケ部でもKYで迷惑って言ってたよ



リカ

既読だよ。無視ですかあ

ケイがマサミ, 良子を招待しました

良子が参加しました

マサミが参加しました



マサミ

どうしたの?



みほ

クミ嫌われてるって教えてあげてるの



ケイ

既読スルーしてるし

既読6
15:43

どうしたらいいのか考えてました

クミ



ケイ

で、どうするの?



リカ

みんなに迷惑かけて楽しい?

既読6
15:48

ごめんなさい

クミ



ちこが退出しました

ケイが退出しました

みほが退出しました

リカが退出しました

良子が退出しました

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

- 1 この事例の中で、問題だと思ふ行動を下の表に書いてください。
- 2 書いたものを、班内で発表しましょう。
- 3 どうすれば改善できるか、班で話し合いながら、メモしましょう。
- 4 ネットの使い方のルールを、班で3個にまとめましょう。
- 5 班ごとに発表していきましょう。

名前	問題点	改善方法
クミ		
ケイ		
みほ		
リカ		
ちこ		
マサミ		
良子		
インター ネット		

私たちの班で話し合った注意すべき点

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

情報モラル学習活動案 7

1. ねらい
 - ・インターネットを利用する際に守るべきルールについて考えを深め，自分たちでルールを作り，守ろうとする態度を養う。
2. 準備物
 - ・短冊カード
 - ・ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットやスマートフォンを使った際の失敗談を発表する。 ・だれでも見られる場所に個人情報を載せた。 ・勝手に他の人の写真などを使った。 ・時間を守れなかった。など	・児童生徒が経験した内容を想起できるように，自由に発言させる。
展開	2 手順を知る。 3 自分で守りたいと思うルールを3つ選ぶ。 4 班で意見交流する。 5 全体で交流する。 ・話し合った内容や感想を中心に交流する。 6 学級全体で守りたいルールを1つ以上決める。	・見本を見せながら，説明する。 ・理由が言えるようにメモ書き程度の短い文章を記入させる。 ・話し合いの内容を簡単に説明できるようにさせる。 ・自分たちが達成できるという視点で決定させる。
まとめ	7 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・カードの内容は，児童生徒の実態に合わせて作成・変更してください。
- ・学級の実態（使用状況，所有率，トラブルなど）をアンケートなどで把握した後に行うと，より効果的です。

(短冊カードの例)

<p>だれでも見られる場所には、自分の個人情報を書き込まない。</p>	<p>違法アップロードをしない。違法アップロードされているデータをダウンロードしない。</p>	<p>インターネットにつながる機器には、フィルタリングをかける。</p>
<p>インターネットで知り合った人に、顔写真などの個人情報を送信しない。</p>	<p>無責任な投稿や悪口など相手が嫌な気持ちになる文章を書き込まない。</p>	<p>自分の気持ちを伝えるときなど、文章で伝えることが難しいことはネットではなく、直接会って話す。</p>

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

(理由)	(理由)	(理由)

私たちのクラスのルール

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

情報モラル学習活動案 8

1. ねらい
 - ・インターネットを利用する際に起こりうるトラブルについて知り，使用する際の注意点を考える。
2. 準備物
 - ・事例のプリント
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットで経験したトラブル事例について出し合う。	・自分の体験したことを自由に発表させる。
展開	2 事例を読む。 3 事例に関係する仕組みや法律に関する解説を聞く。 4 どうしてこのようなことになったか考え，記入する。 5 何に注意すればよかったのか考える。 ・各自で考え記入する。 ・班で話し合い，考えを深める。 6 全体で交流する。	・児童生徒が自分の力で考えられるように，考えるために必要な知識について解説をして，足場がけの場面とする。 ・班ごとに発表させ，全体で共有する。
まとめ	7 解説を読み，危険な利用について理解する。	・正しい知識・行動を教える。

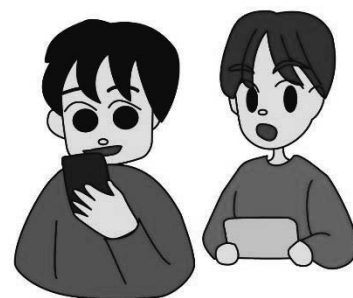
- ・考えを記入せず発表のみにするなどして，帰りの会等の短い時間で行うことも可能です。

こんなときどうする？

「無料ゲーム」の落とし穴

Aさんは、お家の人のスマートフォンで、友だちに教えてもらった無料のネットゲームに登録し遊んでいました。そのゲームはとても楽しく、Aさんはどんどんのめりこんでいきました。

ところがゲームをしているうちに、どうしても手に入れたいアイテムがでてきました。アイテムには、そのゲーム内のお金の単位で「1000 コイン」と書かれていましたが、「無料ゲーム」だし、暗証番号を入力するだけだったので、Aさんはほしいアイテムをどんどん手に入れて楽しくゲームをすすめていました。



ところが・・・1ヶ月後、何万円もの料金を請求されてしまいました。

○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったのでしょうか？

解説！！



無料ゲームと書いてあっても、効率よく遊ぶためにはアイテムなどに課金しなければならないことが多いから気をつけるのじゃ！！

暗証番号などを入力しなくてもアイテムなどが買えてしまう場合があるぞ。実際どれくらいのお金を使っているのかわかりづらく、後からまとめて請求されるから気づくのが遅くなり、金額が大きくなってしまふのじゃ！！また、お家の人のクレジットカードを勝手に登録して使うことは、お家の人のサイフからお金を盗むことと同じじゃぞ。

こんなときどうする？

「これって迷惑メールなの？」

ある日、A子さんのLINEに知らない人からメッセージが来ました。そこには「こんなことを送って悪いんだけど、協力できる人がいたらお願いします。知人が病気で、RhマイナスO型の血液を緊急に必要としています。血液が届き次第手術するそうです。知人を助けたいので、このメールをできるだけ多くの人に回していただけるとありがたいです。」と書かれていました。「助けてあげたい」と思ったA子さんは、友だち数人に、メッセージをそのまま送りました。



翌日・・・友だちに「どうして迷惑メールなんて送ってくるの！？」と怒った顔で言われました。

○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったですでしょうか？

解説！！



迷惑メールやメッセージの中には、心理テストや献血のお願いなど、一見すると迷惑メールとはわからないものもあるのじゃ。「幸福になりたい人は、このメールをそのまま24時間以内に5人の人に送ってください。」や「できるだけたくさんの人に送って」などの言葉があるときはチェーンメールの可能性が高いので、転送せず無視しておくのが1番じゃ。

書かれているURLにアクセスしたり電話番号にかけたりすると、犯罪に巻き込まれてしまうこともあるので要注意じゃ！！

こんなときどうする？

「無料占いゲーム」の落とし穴

Aさんは、占いが好きな女の子です。ある日、スマートフォンで「無料占い！よくあたる！」とゲームを見つけました。やったことのない占いゲームだったので、早速、インストールしました。インストール時に、「アドレス帳」へのアクセスを許可するかどうか聞かれましたが、よくわからないため、OKのボタンをタップしました。

Aさんは、占いに必要な生年月日や、血液型などを入力し、占いを楽しみました。簡単にできるし面白かったので、友だちにも紹介して楽しみました。

ところが・・・しばらくして、スマートフォンにメールがたくさん届くようになりました。友だちも「迷惑メールが1日に何十通も届くようになった。」と言っています。Aさんは困ってしまいました。



○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったですでしょうか？

解説！！



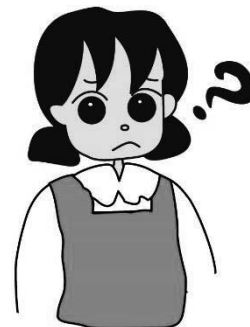
信頼できる配信サービスかどうか分からなければ、インストールしないことが賢明じゃ。占いゲームと見せかけて不正アプリの場合があるのじゃ。その場合、個人情報を盗まれることもあるのじゃ。

こんなときどうする？

「アンケートに答えてプレゼントをもらいたかったけど・・・」

A子さんはある日、ネットで、『名前と住所・電話番号・メールアドレスを入力してアンケートに答えるとプレゼントがもらえる』というページを見つけました。ほしいプレゼントだったので、アンケートに答えました。

ところが・・・しばらくして、スマートフォンに迷惑メールがたくさん届くようになりました。



○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったですでしょうか？

解説！！



「無料」や「プレゼント」などの誘い文句に簡単にのらないようにした方がよいぞ。今回のように入力された個人情報を悪用されて、迷惑メールが届いたり、覚えのない代金引換の荷物が送られてきたりすることがあるのじゃ。

信頼できる配信サービスかどうか確認することが大事じゃぞ。

こんなときどうする？

「無料Wi-Fiの落とし穴」

B君はいつも元気に友だちと公園で遊んでいます。今日は映画を見に行くために、図書館の近くで友だちと待ち合わせをしました。約束の時間までまだ時間があったので、ゲームをしながら待つことにしました。

「あれ、ここWi-Fiがある。しかもパスワードなしでつながったよ。ラッキー！！」

この前、ファーストフード店で、親が公衆Wi-Fiを使ってスマートフォンで調べものをしていたことを知っていたB君はWi-Fiを利用してゲームをしました。



1週間後・・・ゲームの続きをしようとしたB君は、知らない間にゲームが進んでいたり、集めていたアイテムがなくなったりしていることに気づいてびっくりしました。

○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったですでしょうか？

解説！！



公衆Wi-Fiは、誰もが使えることを前提に提供されており、中にはセキュリティの低いものがあったり、同一ネットワーク上の端末が互いに通信できる状態になっていたりするものもあるのじゃ。

悪いことを考えている人が、ニセモノの公衆Wi-Fiスポットを立てて個人情報をのぞいたり、盗んだりする可能性もあるから、パスワードなど大切な情報は送信しないことが大切じゃな！！

こんなときどうする？

「友だちに教えてあげようと思っただけに・・・」

B君は人気歌手の歌や映画が無料でダウンロードできるサイトを見つけ、そこから欲しいものをダウンロードしました。みんなにも紹介しようと、それをインターネット上にアップロードしてあげようと思い、仲の良い友だちに「いい歌や映画のデータを手に入れたから、みんなも見られるようにしてあげようか」とメッセージを送りました。

ところが友だちみんなから、「そんなことはしてはいけないよ」と言われました。B君はみんなのためにと考えてしたことに対して、責められてしまいました。



○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったですでしょうか？

解説！！



テレビ番組や、CD・DVDなどで販売されている映画や動画・音楽などには、著作権があるのじゃよ。作者の許可を得ずにアップロードすると著作権法違反になってしまうのじゃぞ。

無料ダウンロードができるサイトの中には、非公式の違法サイトもあるから注意が必要じゃな。

こんなときどうする？

「着信音が怖い・・・」

A子さんは、仲のよい友だち数名と無料通信アプリ「LINE」をはじめました。学校が休みのときでも遊ぶ約束ができるし、映像でやり取りもできるので楽しくてしょうがありません。

ある日、グループの中のBさんが「C子ってなかなか返事してくれないね。」とC子を不快に感じ、C子以外のメンバーで別のグループを作る「はずし」を行いました。はずされたC子はそのことを知りません。A子さんは「自分もいつはずされるかわからない。」と怖くなり、スマートフォンを手放せなくなってしまいました。

あんなに楽しいと思っていたLINEが、今は逆に着信音を聞くだけで怖いと感じるようになってしまいました。



○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったのでしょうか？

解説！！



無料通信アプリは、簡単にやり取りができてとても便利なものじゃが、文字だけで気持ちを伝えるのは難しいから、より相手のことを考えてメッセージを送ることが大切じゃ。返事がすぐ来ない場合、何か用事をしているのかもしれない。友だちと一緒にいる時には、相手の立場や状況、性格を受け入れて、一緒に過ごしているじゃろ。ネットを使っている時も、同じように相手を思いやることが大事じゃ。

こんなときどうする？

「払わないと訴えられるの!？」

ある日、Aさんにメールが届きました。内容は「過去にご利用がありました〇〇サイトについて、無料期間中に退会処理がなされていないため、登録料が発生し現在未払いとなっています。大至急当社までご連絡をお願いします。ご連絡いただけない場合、裁判所の許可のもと、担当回収員がご自宅または勤務先に直接回収に伺わせていただきます。あらかじめご了承ください。」というものでした。Aさんはあわてて連絡をとり、お家の人に内緒で、お年玉などの貯金からお金を支払いました。

ところが・・・その後も何度もお金を請求されたり、直接電話がかかってきたりするようになりました。Aさんはこれ以上、お金を支払えません。どうしたら良いか分からなくなり、困ってしまいました。



○どうしてこんなことになったのでしょうか？

○何に注意すればよかったのでしょうか？

解説！！



これは架空請求というものじゃ。「インターネットサイト利用料金が未納」「裁判手続きとなる」等とだまし、すぐにお金を支払うように要求してくるものが多い。「大至急」とか、「裁判所」という言葉にあわてて連絡を取ってはいけないぞ。

向こうは適当にメールを出しているだけで、連絡をすることが相手に自分の情報を知らせることになるのじゃ。一度知られてしまうと、いろんなところから、請求のメールや電話がきてしまうことにもなりかねんのじゃ。

あやしいと思った時は、お家の人に相談することじゃな。

情報モラル学習活動案 9

1. ねらい ・どのようにインターネットを利用すればよいのか知る。
2. 準備物 ・すごろくボード ・ポイント ・コマ（消しゴム等） ・サイコロ
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	<ol style="list-style-type: none"> 1 インターネットやスマートフォンを使った際の失敗談を発表する。 ・だれでも見られる場所に個人情報を載せた。 ・勝手に他の人の写真などを使った。 ・約束した利用時間を守れなかった。など 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒が経験した内容を想起できるよう、自由に発言させる。
展開	<ol style="list-style-type: none"> 2 手順を知る。 3 班ですごろくをする。 4 感想を全体で共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・見本を見せながら、説明する。 ・「ポイントを払う」に止まった際には、なぜダメなのか出し合うよう促す。 ・数名に発表させる。
まとめ	<ol style="list-style-type: none"> 5 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。 	

- ・すごろくは、A3サイズ等に拡大してお使いください。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

今日の学習のしかた

- 1 すぐろくをする。
ポイントを払うときには、何が悪かったか言う
- 2 感想を発表する。
- 3 ワークシートに記入する。

どのような使い方が問題だと思いましたか。

今後、インターネットを利用する際に注意したいことを書いてください。

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

スタート

スマートフォンをゲット！あこがれのスマホデビュー！持ち点として10ポイントをもらう。

スマホに友だちの電話番号を登録した。

無料のWi-Fiスポットを見つけた。ラッキーと思って利用すると、情報が盗まれた。

天気予報を知りたいので、スマホで調べた。

知らない人からメッセージが届き、一緒に遊ぼうと誘われたが、無視した。

全員ストップ

家の人とスマホの使い方のルールを決める。

ゲームの規約を守らず、動画サイトに攻略動画をアップロードした。

SNSに自分の名前と顔写真を載せてしまった。

スマホの充電切れ。1回やすみ。

スマホの充電切れ。1回やすみ。

学校から帰ったら、宿題と手伝いを終わらせながらスマホを使う。

グループワークで友だちとけんかになり、悪口を書き込んだ。学校で会っても無視した。

友だちに用事があったけれど、夜9時だったので、メッセージを送らなかった。

ネットゲームが気になり、こっそり夜遅くまでゲームをやってしまった。

ネットゲームで、家の人に黙って課金した。

勉強で分からないところがあつたので、ネットで調べた。

「1億円あげます」というメールがとどいたので、うれしくなって送信元に連絡した。

グループワークで友だちとけんかになった。次の日会って話したら、仲直りできた。

アニメが見たくて、違法ダウンロードしてしまった。

学校ではスマホを使わない。きまりを守り、正しく使う。

ゴール!!!

- 1位...5ポイント
- 2位...4ポイント
- 3位...3ポイント
- 4位以降...1ポイント

正しく使うことができましたか？持ち点の計算をしましょう。合計のポイントが高い人が優勝です！ゲームに参加した人同士で感想を伝え合いましょ。

映画館で映画を見るとき、マナーモードに切り替えた。

学校でけんかをして腹が立ったので、その子の秘密をネット掲示板に書き込んだ。

架空請求と思われメッセージが届いたが、開かず削除した。

親のお下がりがもつたスマホにフィルタリングをかけた。

SNSに自分の個人情報を書いた。

チェーンメールが回ってきた。回すと迷惑かと思っただけでなかった。

作文を書くのが苦手なので、ネットに出てくる作品を写した。

勉強するときは、集中するために電源をオフにした。

全員ストップ

友だちから、ゲームのIDやパスワードをしつこく聞かれたが、教えなかった。

LINEをインストールして、なかよしの友だちとメッセージ交換をする。

フィルタリングがかかっているかどうか確認した。

LINEで知り合った人に「裸の写真を送って」と頼まれ、送った。

スマホをさわらず、家族みんなで晩ごはん。1日の出来事を話し合った。

スマホの充電切れ。1回やすみ。

チェーンメールが届いた。怖くなって友だちにも送った。

ネットの利用は、1日1時間を守って成績がアップした。

自転車に乗りながらスマホを使って事故にあう。

学校で情報モラルについての学習をした。

ネットゲームで、家の人に黙って課金した。

情報モラル学習活動案 10

1. ねらい ・自分と他者との考えの違いを知り，他者の考えを尊重する心を持ってインターネットを使用することができるようになる。
2. 準備物 ・問いの書かれているプリント（掲示用・各班用） ・ワークシート
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 学習活動の確認をする。	・見本を見せながら，説明する。
展開	2 書かれている意見の中から自分が考えるものを選び班全員で一斉に指で示す。 3 選んだ理由を順番に言う。 4 班で話し合う。 5 全体で交流し，共有する。	・全員で参加させる。 ・相手の意見を尊重させる。 ・話し合いの内容を簡単に説明できるようにさせる。 ・各班から発表させる。
まとめ	6 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・クラスの実態に合わせて「問い」を作成したり，数を変更したりしてください。
- ・「問い」は下記の例を参考にしてください。
 - 自分がされて嫌なことは？
 - （自分が一緒に写っている写真をインターネットに載せられる
LINEをしたのに相手からすぐに返信がこない
話をしているときにスマートフォンやゲームを触っている
友だちから，チェーンメールが回ってきた）
 - スマートフォンを1日に利用するなら何時間が適切？
 - （ 1時間まで 2時間まで 3時間まで 3時間以上 ）
 - スマートフォンを使用禁止にするのは何時からがよい？
 - （ 午後9時以降 午後10時以降 午後11時以降 午前0時以降 ）
 - ネットに写真を載せるとしたらどれがいい？
 - （ いつも行くレストランの店内の写真 旅行先で撮った仲よしグループの写真
よさこい祭りに参加した自分の写真 公園でスケボーしている知らない人の写真）

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

今日の学習の仕方 「問い」の書かれているプリントを班机の真ん中においてから始める。

1. 「問い」に対しての自分の考えをプリントの中から見つける。
2. 「せーの」の声に合わせて班員が一斉に選んだ意見を指で示す。
3. それぞれ選んだ理由を発表する。
4. 理由を聞いた後、「問い」について話し合いながら、話し合いの内容をまとめる。
時間によっては、1～4を繰り返す。
5. 全体で交流する。
6. 感想を書く。

話し合いの内容をメモしましょう。

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

「自分がされて嫌なことは？」

自分が一緒に写っている写真をインターネットに載せられる。

LINEをしたのに相手からすぐに返信がこない。

話をしているときに、スマートフォンやゲームを触っている。

友だちから、チェーンメールが回ってきた。

情報モラル学習活動案 11

1. ねらい
 - ・インターネットの問題点を考え、自分自身で利用する際のルールを考えることにより、適切に利用する態度を養う。
2. 準備物
 - ・ワークシート
 - ・画用紙
3. 展開例

過程	学習活動	留意点
導入	1 インターネットやスマートフォンを使った際の失敗談を発表する。	・児童生徒が経験した内容を想起できるよう、自由に発言させる。
展開	2 インターネットの便利な点を考え、発表する。 3 インターネットでおこるトラブルや問題点を考え、発表する。 4 トラブルや問題にならない方法を考え、話し合う。 班 → 全体 5 自分が守りたいルールを考え、ワークシートに書く。 6 画用紙に自分が守りたいルールを清書する。	・自由な雰囲気での発表させる。 ・板書していく。 ・児童生徒から十分に出てこない場合は、教師が示す。 ・班で話し合いをさせながら、ワークシートに記入させる。 ・家庭ごとに事情が違うことも理解させる。 ・ネットを利用していない場合などは、児童生徒の実態に合わせ、ゲームやテレビの時間などのルールとしてもよい。 ・家の目につくところに掲示するよう指示する。
まとめ	7 振り返りをする。 ・ワークシートに感想を記入する。	・話し合いの内容を中心に振り返りをさせる。

- ・家庭でのルール作りには保護者の協力が必須です。
- ・すべての子どもに、インターネットやゲーム等の使い方を考えさせ、自分の時間を自分で管理する態度を養うことも目的としています。また、それぞれの家庭の事情の違いを子どもたちが理解することも、相手の立場を考えた行動をすることの必要性に気付かせる機会になります。
- ・依存状態になってからルールを決めて守らせようとしても、とても困難です。なるべく早い段階で、家庭のルールを決め、それを書いた紙をいつも目にする場所に掲示し、定期的守れているかどうかを保護者と子どもがいっしょに確認するなどの取組が効果的です。
- ・決めたルールには日付を入れ、定期的に見直しをしましょう。

ネットの使い方について考えましょう

() 年 () 組 名前 ()

今日の学習の仕方

1. インターネットの便利な点や、起こるトラブルを考え、発表する。
2. トラブルや問題にならない方法を班で話し合い、ワークシートに書く。
3. 班ごとに発表し、クラス全体で共有する。
4. 自分がインターネットを使うときのルールを決め、ワークシートに書く。
5. ルールを画用紙に清書する。
6. (宿題) 保護者に、コメントを書いてもらう。

トラブルや問題にならないためには、どうしたらいいでしょうか。

私が守りたいルール (月 日)

今日の授業で学んだことや感想を書きましょう。

保護者の方から (月 日しめきり)