

あみのめせかい

【情報モラル教育指導資料】



高知市教育委員会
少年補導センター

発行にあたって

近年の情報化の急速な進展は、社会の仕組みまで変えようとしています。

20年前には、限定的な利用に留まっていた情報端末機器やインターネットは、今や社会全体で広く利用され、幼児から高齢者まで利用しない日がないまでになっています。

情報化は、有益な情報や便利さをもたらした一方で、有害情報やネット犯罪の被害にあう危険性にさらされるなど負の一面も持っています。

社会の情報化は今後もいっそう進展すると考えられます。情報化の負の影響や被害を受けることなく、情報化社会を生きるための適正な考え方や態度を身に付けさせるためには、情報モラル教育を推進していく必要があります。

情報モラル教育は、特別な教育のように思われがちですが、「決まりを守ろう」「人の嫌がることや迷惑になることはしない」「悪口を言わない」など、基本は日常の社会モラルの指導の延長線上にあるものです。とは言え、インターネット特有の問題や世代間の利用方法や依存度の差があることも確かです。

情報モラルの考え方や態度を身に付けさせるためには、トラブルの防止や対処に重点を置いた指導ではなく、継続して正しいメッセージを発信し続けることが重要です。

この「あみのめせかい」は、学校で指導する際にそのまま使ってもらえることができる指導案や配付資料をわかりやすくまとめました。どうかご活用いただき、全ての学校で情報化社会を生き抜く児童生徒の育成に取り組まれますようお願いいたします。

平成 30 年 3 月

高知市教育委員会少年補導センター所長

金 井 伸 也

目 次

はじめに

小・中・義務教育学校の先生方へ	1
子どもたちのインターネットの利用状況	2
ネットのルール「あみのめせかい」	7

第1章 インターネットトラブル事例

1 「長時間利用でネット依存に！」	10
2 「ネットでのトラブルからいじめに」	11
3 「誘い出し・なりすまし」	12
4 「個人情報の公開」	13
5 「ネット詐欺」	14
6 「チェーンメール」	15
7 「肖像権」	16
8 「無料ゲームで高額課金」	17
9 「勉強もしてたのに・・・」	18
10 「リベンジポルノ」	19
11 「自画撮り」による被害	20
12 「ネットストーカー」	21
13 「この情報、正しいのかな？」	22
14 「ながらスマホ」	23
15 「SNSで大炎上！」	24

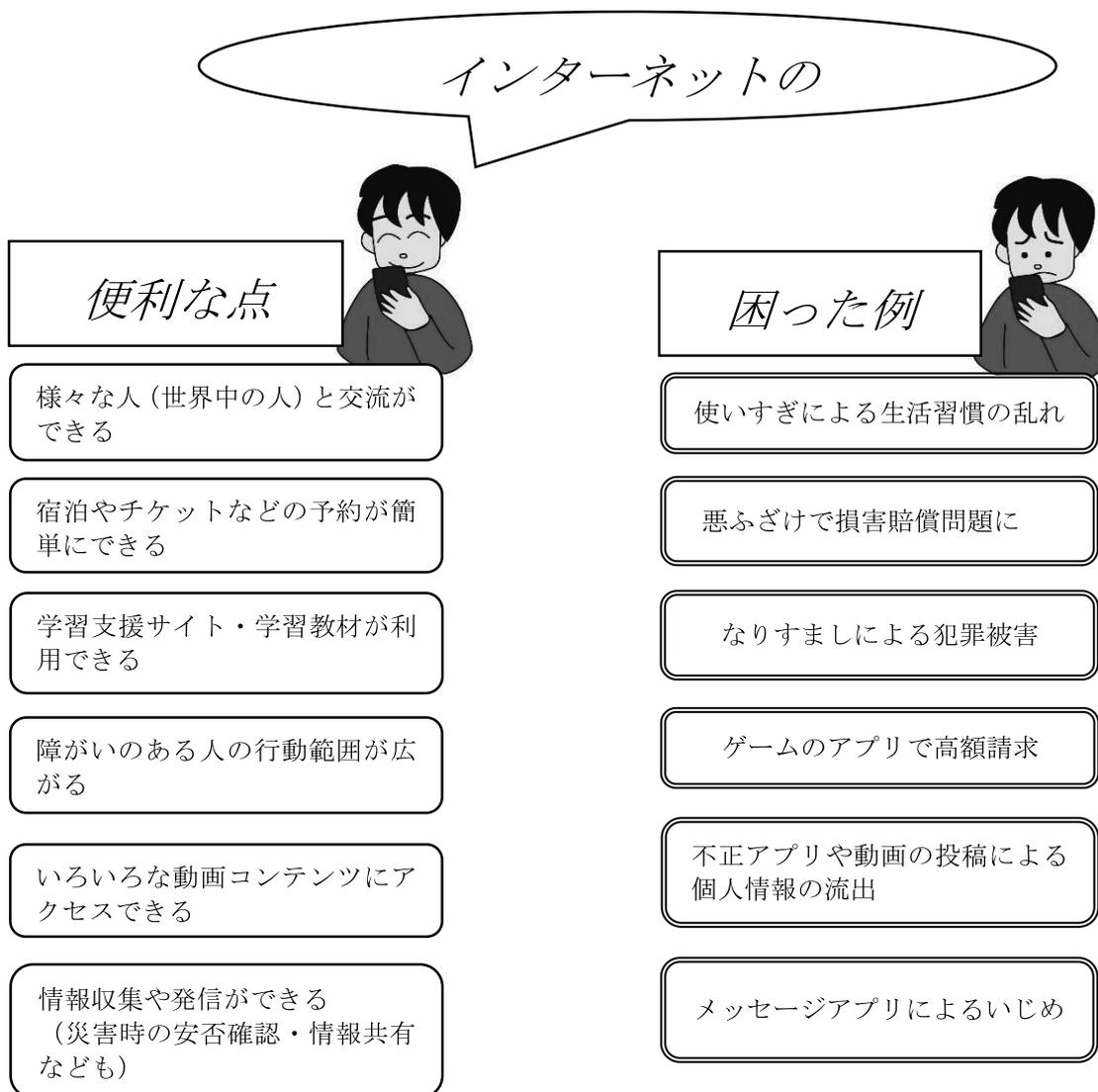
第2章 指導の展開例

付録

1 インターネットに掲載されている指導資料の紹介	70
2 チェックリスト	71
3 フィルタリングの設定方法	73
4 削除依頼の方法	75
5 高知市少年補導センター所有DVD一覧	77
6 相談窓口	79

はじめに ～小・中・義務教育学校の先生方へ～

インターネットは、学びに、仕事に、生活に、今や私たちの日常生活の中になくしてはならない存在になっています。多くの子どもたちが低年齢時からネット社会に足を踏み入れており、ここでは子どもたち独自の世界が繰り広げられています。パソコンやスマートフォン、ゲーム機等を使って、調べ学習をしたり自分の趣味を広げたりできる等便利な反面、いじめや依存、個人情報の流出など様々なトラブルも起こっています。



ネットリテラシーやネットマナーが十分身につけていないまま利用する子どもたちが多く、仮想と現実の区別がつけられないまま悪いことに手を染めてしまったり、犯罪に巻き込まれてしまったりする例が後を絶ちません。子どもたちを危険から遠ざけるだけでなく、様々な場面に直面したときにどう行動すればよいのか、判断力をつけるための取組が求められています。今、学校として、地域として、家庭として何をすべきなのか共に考え行動する必要があるのではないでしょうか。そのためには、まず現在の子どもたちのインターネットの利用状況を把握し、子どもたちが巻き込まれやすいトラブル事例とその対応を知っておくことが大切です。

子どもたちのインターネットの利用状況

高知市少年補導センターでは、平成28年6月に高知市立の小学6年生および義務教育学校6年生（以下小6）と、中学3年生および義務教育学校9年生（以下中3）を対象に、各校1クラスを抽出し、情報モラルのアンケートを実施しました。

○インターネットに接続できる機器の所有率

インターネットに接続できる機器を持っている児童生徒が、小6で93.0%、中3は92.8%と高い割合で所有していることが分かりました。

インターネットに接続できる機器の所有

小6	割合	中3	割合
持っていない	7.0%	持っていない	7.2%
持っている	93.0%	持っている	92.8%

○自分用の機器の所有率

小6はゲーム機が最も多く（機器所有者の79.0%）、携帯電話（同29.4%）、スマートフォン（同23.3%）、中3では、スマートフォン（同65.0%）、ゲーム機（同61.1%）、音楽プレーヤー（同32.5%）が上位となっていました。

自分用の機器の所有

小6	割合	中3	割合
パソコン	8.7%	パソコン	17.3%
タブレット	16.3%	タブレット	23.2%
携帯電話	29.4%	携帯電話	19.3%
スマートフォン	23.3%	スマートフォン	65.0%
ゲーム機	79.0%	ゲーム機	61.1%
音楽プレーヤー	15.4%	音楽プレーヤー	32.5%

○インターネットの用途別割合

インターネットの用途では、ゲームをする、動画を見る、調べものをする、が上位となっています。しかし、小6・中3ともに知らない人と交流する、写真・動画・メッセージを投稿する、を選んだ児童生徒が少なからずいました。

インターネットの用途

小6	割合	中3	割合
ゲームをする	81.5%	調べものをする	91.9%
動画を見る	73.7%	音楽を聴く	84.8%
調べものをする	71.1%	動画を見る	84.4%
音楽を聴く	52.3%	連絡をとる	76.3%
連絡をとる	50.6%	ゲームをする	75.5%
知らない人と交流する	16.2%	知らない人と交流する	2.2%

○インターネットで体験したこと内容別割合

インターネットで体験したことの中では、「ゲームなどに課金した」や、「架空請求にあった」など金銭に関するものが最も多くなっています。「悪口を書き込まれた」「友だち同士のグループから外された」など、いじめにつながる行為も見られます。

また、「知らない人から連絡がきた」と答えた割合も高く、中3の中には、知らない人と実際に会った生徒までいました。

このことから、インターネット上での交流に対する危機意識を高め、トラブルが表面化しにくいSNSの使い方についてしっかり指導しておく必要があることが分かります。

インターネットで体験したこと

小6	割合	中3	割合
悪口を書き込まれた	3.0%	悪口を書き込まれた	3.9%
グループから外された	1.6%	グループから外された	2.5%
個人情報を載せられた	0.6%	個人情報を載せられた	3.9%
架空請求にあった	2.2%	架空請求にあった	5.6%
ゲームなどに課金した	15.9%	ゲームなどに課金した	17.7%
知らない人から連絡がきた	8.5%	知らない人から連絡がきた	25.1%
		知らない人と実際に会った	2.5%

○よく使っているアプリやサイト

児童生徒がよく使っているアプリやサイトでは、ユーチューブが多く、動画を見るだけでなく、投稿している児童生徒も見られます。個人情報を載せられた児童生徒もあり、プライバシーについては、自分・他人を問わず、その保護を徹底していく必要があります。

高知県教育委員会のネットパトロールでも、ツイッターへの不適切な投稿が数多く報告されています。個人情報を載せることの危険性を学ぶ必要があります。

よく使っているアプリやサイト

小6	割合	中3	割合
YouTube(ユーチューブ)	59.8%	YouTube(ユーチューブ)	65.4%
LINE(ライン)	25.2%	LINE(ライン)	64.0%
Twitter(ツイッター)	2.5%	Twitter(ツイッター)	26.3%

○フィルタリング

インターネットに接続できる機器を持っている児童生徒のうち、「フィルタリングをつけている」と答えたのは、小学校で26%、中学校で30%でした。しかし、自分の機器にフィルタリングを設定しているかどうか分からない児童生徒もおり、家庭で、インターネットの利用について話し合いや指導がなされるよう啓発を積極的に行う必要性を感じます。



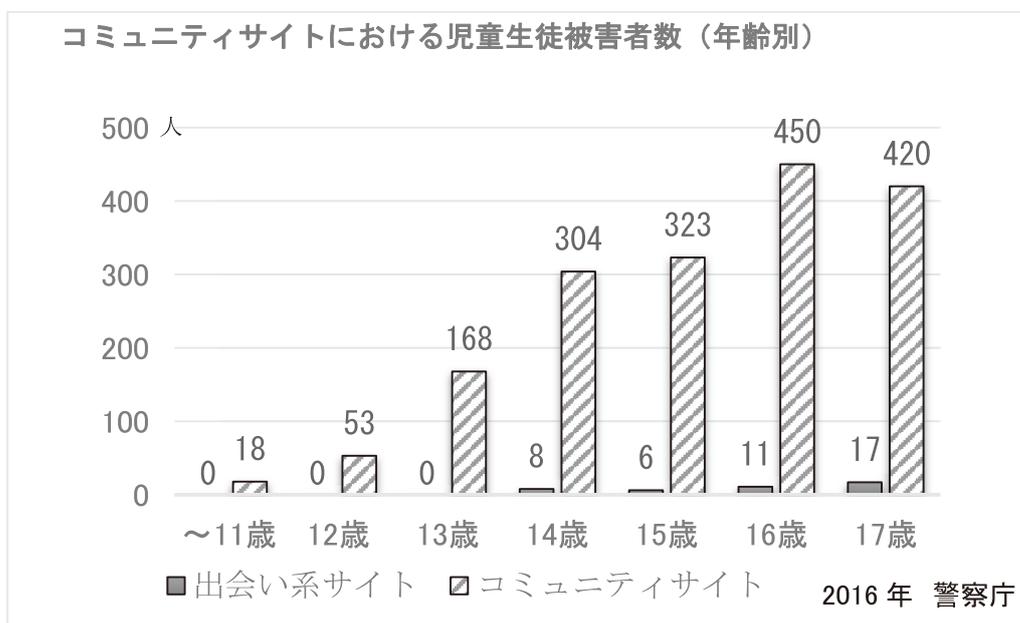
また、携帯電話やスマートフォンの所有率は、小6で50%、中3で80%を超えていますが、フィルタリングの設定率を見てみるとそれぞれ30%程度と非常に低いことも分かりました。

○コミュニティサイトにおける児童被害者数と年齢別被害者数

警察庁の発表によると、コミュニティサイト（SNS）における児童被害者数は年々増加しており、また、年齢別で見ても小学校高学年以降被害者が急増しています。被害にあった児童の多くはフィルタリングをしていませんでした。しかし、例えフィルタリングをしていても、SNSでは被害にあうことがあり、インターネットの正しい使い方やモラルを身につけていくことが大切です。

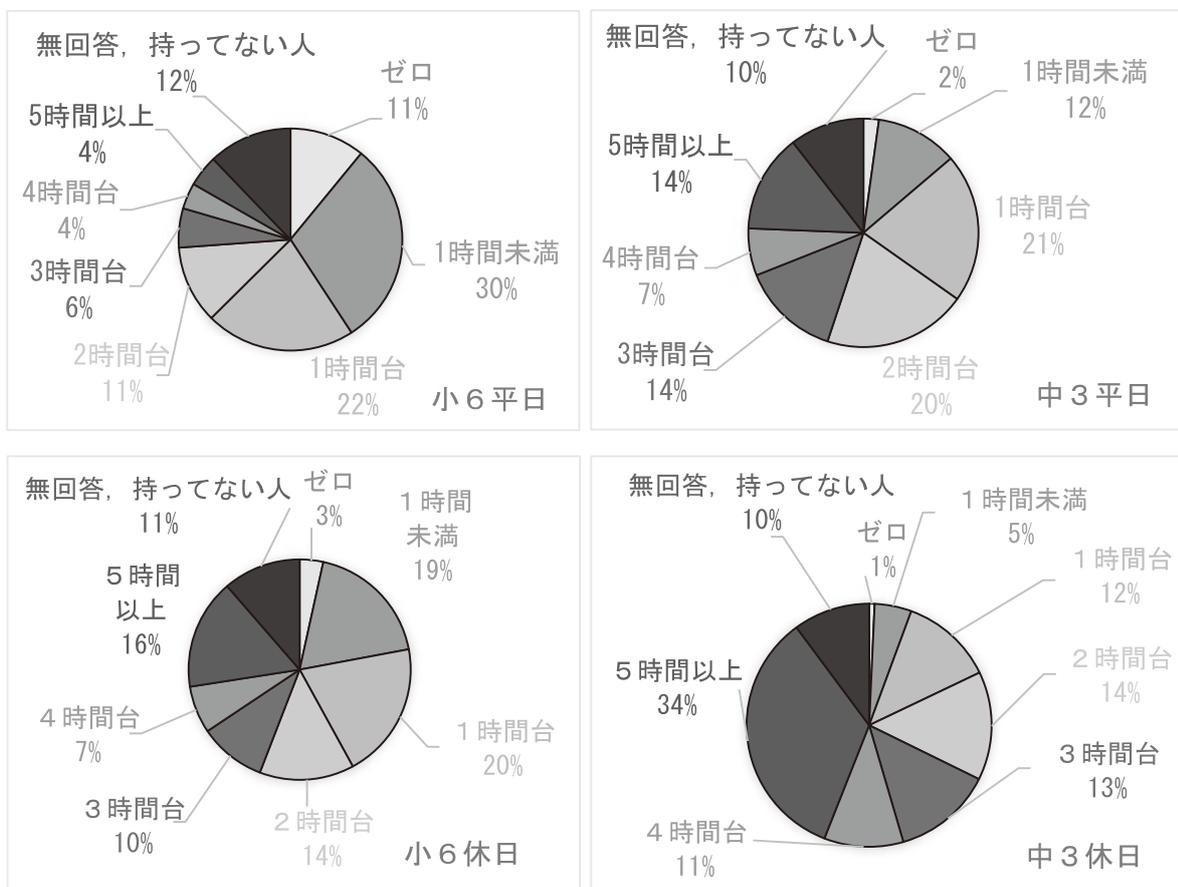
コミュニティサイトにおける児童生徒被害者数（警察庁調べ）

2014年 1421人 → 2015年 1652人 → 2016年 1736人



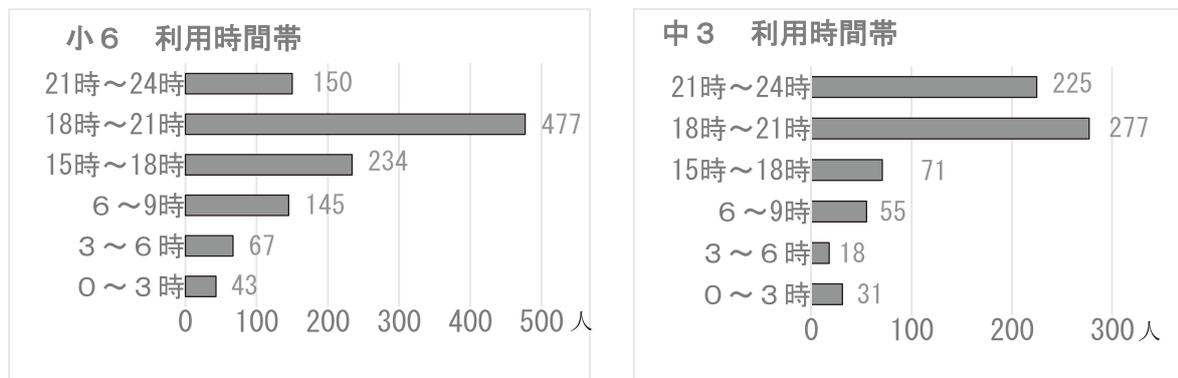
○インターネットの利用時間

平日の利用時間は1時間～2時間までの児童生徒が多いことがうかがえます。しかし、なかには5時間以上利用している児童生徒もいます。休日になると利用時間はもっと増え、3割以上の中3が5時間以上インターネットを使用しており長時間利用の実態がうかがえます。



○インターネットの利用時間帯

利用時間帯は、小6・中3ともに18時～21時が多くなっています。しかし、なかには深夜・早朝に利用している児童生徒が少なからずいることも分かります。



○家庭のルール

家庭でのルールについて聞いてみると、小6では約半数の児童が決めていると答えたのに対し、中3では約半数の生徒が決めていないと答えています。中学生になると、家庭での指導が徹底されていない現状をうかがうことができます。

「ルールを決めている」と答えた児童生徒でも、その内容は使用時間についてだけや、不審なメールやサイトを見ないということだけであるなど、単発の内容がほとんどであり、十分といえる状況にはありません。

家庭のルール

小6	割合	中3	割合
決めている	45.9%	決めている	23.2%
決めていない	32.5%	決めていない	49.4%
分からない	19.1%	分からない	25.9%

国は、インターネットにおいて青少年有害情報が多く流通している状況にかんがみ、平成21年に「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」を施行しました。ここでいう「青少年が安全に安心してインターネットを利用できること」というのは、青少年自らが主体的に情報通信機器を使い、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択して利用するとともに、適切にインターネットによる情報発信を行う能力（インターネットを適切に活用する能力）を習得することをいいます。

第6条には、保護者の責務として「その保護する青少年について、インターネットの利用の状況を適切に把握するとともに、フィルタリングソフトの利用その他の方法によりインターネットの利用を適切に管理し、その青少年のインターネットを適切に活用する能力の習得の促進に努めるものとする」と明記されており、学校としても、子どもたちだけではなく保護者と協力して児童生徒の情報モラル教育を推進していく必要があります。

高知県青少年保護育成条例第23条にも、保護者の責務として、下記の内容が追加されました。

- ① 監督する青少年が「インターネットを適切に活用する能力」を習得するように努める。
- ② 監督する青少年の年齢及びインターネットを適切に活用する能力の状況に応じて、以下の3つの方法に取り組むよう努める。

○利用時間及び利用場所を制限し、保護者が利用状況を把握する

○利用を、保護者が同意した機能に限る

○「フィルタリングソフトウェア」の活用等により、有害情報を見せたり、聴かせたり、読ませたりしない

また、学校及び青少年の育成に携わる関係者の責務として、青少年がインターネットを適切に活用する能力を習得することができるように努めなければならないと定められました。

こうした状況をふまえ、児童生徒がインターネットやアプリを安全に正しく使い、被害者だけではなく、加害者にさせないことを目的として、本資料冊子では、基礎知識や注意すべきトラブル事例とその予防・対処方法を分かりやすく解説しています。

また、先生方が授業で「情報モラル」を扱いやすいように、学習指導案やさまざまな場面を想定した授業展開、資料等も掲載しています。

子どもたちをインターネットのトラブルから守るため、ぜひ、お役立てください。

交通ルールと同じように、児童生徒が自分自身を守りながらインターネットを有効に使えるように、学校・地域・家庭が一体となって情報モラル教育に取り組んでいきましょう。

覚えてね。ネットのルール
「あみのめせかい」



高知市少年補導センター
情報モラル教育推進
キャラクター「情モくん」

①あわない

○ネット上だけで知り合った人とは、会わないようにしましょう。

②みない

○有害サイトや悪質なサイトは見ないようにしましょう。フィルタリングをしておきましょう！

③のせない

○写真や名前など、個人情報のはのせないようにしましょう。

④めいわくメール

○架空請求や、本物そっくりのサイトに見せかけて個人情報を盗み取るフィッシング詐欺、メールの転送を要求するチェーンメールなどがあります。不用意に開いたり、転送したりしないようにしましょう。

⑤セキュリテイ

○IDやパスワードは人に教えてはいけません。他の人のIDを使ってログインすることは違法です。

⑥かかない

○SNSや掲示板に、他人を傷つける内容を書き込んではいけません。大切なことは直接会って話しましょう。

⑦いじめない

○人をいじめることは絶対にしてはいけません。携帯やスマートフォンをいじめの道具として使うことはもっと卑怯なことです。



第 1 章

インターネットトラブル事例

事例1 「長時間利用でネット依存に！」

A君は、学校から帰るとすぐにゲームをしています。一度ゲームを始めると3時間は続けてしまいます。A君のやっているオンラインゲームでは、インターネットで他の人と協力してゲームを進めたり、仲間との会話を楽しんだりしているので、自分だけ途中で抜けるのは気がひけてしまいます。おうちの人からは先に宿題をするように強く言われることもあります。そんな時はとても腹が立ち、「うるさい！」と怒鳴ってしまいます。また、ゲーム機を取り上げられそうになる時は、泣いて謝って許してもらっています。風呂に入っている間や、寝る前にもゲームのことが気になってイライラしてしまいます。最近では朝早く起きてゲームをするようになってきました。友だちのB君に負けてばかりなので、もっともっと強くなるために、親に内緒で課金してアイテムを購入しています。

予防のために

高知市少年補導センターの調査から、多くの子どもたちは、ゲームや無料通話アプリ（LINEなど）、動画投稿サイトを、スマートフォンやインターネットに接続できるゲーム機、音楽プレーヤーなどで毎日利用していることが分かっています。子どもたちはまだ成長段階にあるため、自制できず、依存傾向になりがちです。貴重な時間をゲーム等で浪費することは、成長によくない影響を与えかねません。

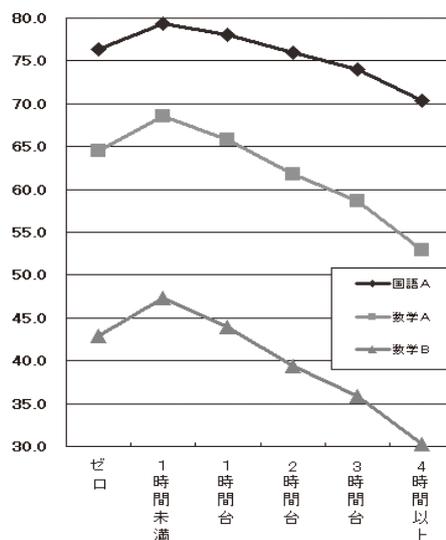
長時間利用の問題については、家庭でのルールと保護者の協力が必須です。家庭のルール作りの授業案を66ページに掲載していますので、参考にしてください。ルール作りの授業は、すべての子どもに、ゲーム等の使い方を考えさせ、自分の時間を自分で管理する態度を養うことを目的にすると良いでしょう。また、それぞれの家庭の事情の違いを子どもたちが理解することも、相手の立場を考えた行動をすることの必要性に気付かせる機会になります。

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、定期的に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。授業の目的や様子を学級通信等で家庭に伝え、協力を呼びかけることも必要でしょう。

その他の事例

SNSへの投稿が評判になったり、多くの良い評価がされたりすると、更に注目を集めるために多くの投稿を行ったり、過激な内容を投稿するようになる場合もあります。SNS以外でも、グループ活動などで承認欲求を満たす体験ができるような場面を多く取り入れることも、大事なことです。

文部科学省の調査によれば、長時間ネットを利用している児童生徒の学力は低い傾向にあるようです。時間管理能力を身につけ、望ましい生活習慣の確立をすることは学力向上の面からも、とても大事なことです。



学力とネット利用時間の関係
平成25年文部科学省
全国学力・学習状況調査報告書クロス集計

事例2 「ネットでのトラブルからいじめに」

Aさんたち女子仲良し4人組は、いつもメッセージアプリで連絡を取り合っています。宿題を教え合ったり、悩みや愚痴を聞いてもらったりと、生活に欠かせないツールとなっています。

ある日、グループトークの中で、B子さんが自作スタンプの下書きを披露してくれたので、Aさんは、「なんかよくない」と書き込みました。するとみんなから怒られ、他の3人は別のグループを作ってしまった。

Aさんは肯定的な書き込みをしたつもりだったのに否定的な受け取り方をされて、翌日から学校でも無視されるなど、悪質ないじめが始まりました。

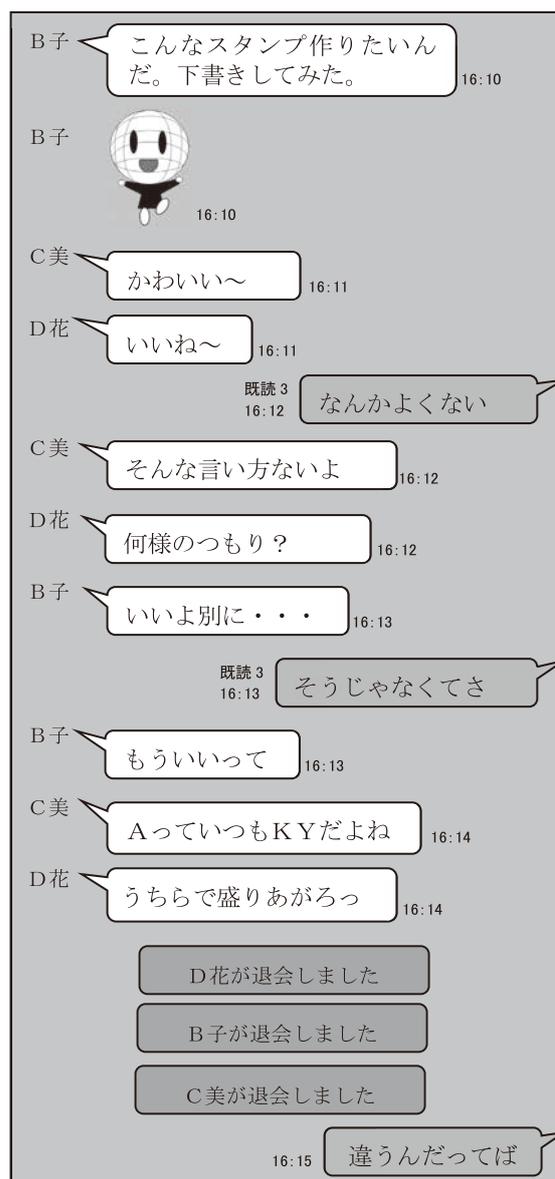
予防のために

文字でコミュニケーションをとることが多いインターネットの世界では、ちょっとした言葉遣いが誤解を生み、トラブルからいじめへと発展するケースも見られます。文字だけで気持ちを伝えるのは非常に難しく、たとえ絵文字などを使っても、受け取り方は人それぞれであることを理解して、相手のことをよく考えて発言すること、また、大切なことは会って話すようにすることが大事です。ネットいじめはスマートフォンなどテクノロジーの問題ではなく、人間関係の問題です。表面化しにくいと言われるネット問題ですが、スマートフォンを使おうと

しないなど、普段と違う様子が見られたら、話を聞くなどすることが大切であることは従来どおりです。SNSでは、悪口や噂話などが非常に多く書き込まれていますが、どのような場合にも、人の嫌がることをしないよう、子どもたちの心を育てることが大事です。また、匿名だと思われがちなのネットの世界ですが、誰が何を書き込んだのかは調べれば判明します。

その他の事例

既読機能があるメッセージアプリでは、10分でも返事がないと子どもたちは「無視した」と受け止め、相手を攻撃することがあります。日ごろから、既読＝返事と思わないよう、相手の状況を想像できる力を身につけておくべきでしょう。ネットでの言葉のやり取りは、感情的になりやすく、言葉遣いなどが非常にきつくなる傾向があります。そのため、見ず知らずの人とも些細なことからトラブルになり、喧嘩になることがあります。友人同士のトラブルからリンチ殺人にまで発展した例もあります。



事例3 「誘い出し・なりすまし」

Aさんは、アニメが大好きという同じ中学生の女の子とSNSで知り合いました。同学年で趣味が共通していることから意気投合し、仲良くなって毎日のようにメールでやりとりをしていました。ある日、「アニメのイベントがあるから一緒に行こう!」と誘われました。Aさんも行きたかったイベントだったので、その相手と一緒にいく約束をしました。会った時に、顔が分からなかったら困るからと、お互いの顔写真を交換し、電話番号も教え合いました。そして当日、待ち合わせの場所で待っていると、「忘れ物をしちやっつた。兄に迎えに行ってもらうから、先にイベント会場に行っておいて。」とメールが届きました。しばらくして、「Aさんですか?妹から頼まれて、迎えにきました。」と見知らぬ男性が声をかけてきました。知らない人だったので少し不安な気持ちになりましたが、あの子がうそをつくはずがないと思ったので、信用して車に乗りました。ところが、車はイベント会場とは違う方向へ向かって行ったのです。Aさんは、騙されていたことに気づき、赤信号で止まった際に、隙をみて逃げ出しました。



予防のために

SNSで知り合い、共通の趣味などについて話をしているうちに、相手に親近感を覚えるようになることがあります。中には、「同じ趣味や話が合う人に、悪い人はいない」と考え、相手と会ってみたいと思う子どももいます。しかし、文字や写真等のやりとりによるコミュニケーションでは、年齢や性別を詐称することは容易です。悪意を持った者が、ネットで知り合った子どもと話を合わせたり、親切な対応をしたりして信用させた後に、言葉巧みに誘い出すケースもあります。ネットを介してやさしく接してくれていても、それが本当の姿とは限りません。「会おう」「一緒に遊ぼう」等と言われたら、すぐに大人に相談するよう、あらかじめ指導しておきましょう。そして、ネットの向こう側に潜む危険を考えさせることが大切です。

また、不用意に顔写真等を公開しないことも大切です。警察庁の資料では、被疑者の中には顔写真を見て、子どもに近づいた者もいることが示されています。ネット上には悪意を持って子どもに近づいてくる人もいることを念頭において、自分で自分を守るためにすべきこと、やってはいけないことを考えさせることも良いでしょう。

その他の事例

SNSやオンラインゲームでは、実際とは違う性別で、匿名や他人の名前を語って書き込みをしている人もいます。また、ゲーム上で使用しているキャラクターは、かわいい女の子だったとしても、実はおじさんだったり・・・ということがあります。学校の掲示板やチャットで、匿名による書き込みを体験させると、文字や画像のやりとりによるコミュニケーションでは、相手が誰かが分からない状況になることや年齢や性別を詐称することが簡単にできることを理解させることができます。

事例4 「個人情報」の公開

夏休みに海に行ったAさん。友だちに撮ってもらった写真が気に入り、親しい友だちとシェアしようと思って、SNSに写真を投稿しました。投稿を見た友だちからは、たくさんのコメントやスタンプが送られてきて、とてもうれしい気持ちになりました。そして、もっとたくさんの反響を期待して、Aさんはその後も、いろんな場所で写真を撮って、コメントとともに投稿を続けていました。



それから数日後、Aさんは登下校時に誰かにつけられている気配を感じるようになりました。Aさんの知らない人が投稿を見て、Aさんに興味を持ってしまったのです。投稿した写真や情報から個人が特定されてしまったことが引き金でした。

予防のために

SNSは人と人とのつながりを広げたり、強めたりするサービスです。そのため、SNSを利用する人は、そこに個人情報を掲載することになりますが、その際に、「(1) 公開範囲が発信する内容に合った範囲に設定されているかどうか。」「(2) たとえ、公開範囲を友だち限定に設定していても、誰に見られても良い内容かどうか。」などを確認すると良いでしょう。

また、複数の情報を組み合わせることで、個人を特定することができることも理解して、情報発信をする必要があります。

さらに、デジタルカメラやスマートフォンで撮影した写真データには、カメラの設定や撮影日時、GPS情報（位置情報）などを記録したExif（イグジフ）と呼ばれる情報が記録されていることがあります。Exifの情報が付加された写真を公開すると、閲覧者は撮影場所を知ることが可能であるため、自宅で撮影したペットの写真から自宅の住所が知られてしまうこともあります。写真撮影の目的に応じて、カメラアプリのGPS機能のON、OFFを切り替えましょう。

万一、SNSでのつきまといなどの行為について児童・生徒から相談されたら、警察に相談することを勧めましょう。

（参考：警視庁 <http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/kurashi/higai/dv/kiseho.html> ストーカー規制法）

その他の事例

SNSでは、個人のトップ画面に、その人の顔写真、学校名、氏名、部活や仲良しグループの顔写真、友だちの個人情報を載せている人がたくさんいます。しかし、それを見ているのはいい人ばかりとは限りません。載せられた情報を見て、本人に近づいてきたり、その情報が悪用されたりするケースもあります。

また、友だちの情報を載せたために、その友だちがトラブルに巻き込まれるケースもあります。SNSからの個人情報流出をきっかけに、電子掲示板やSNSに嫌がらせをされたり、実際のストーカー行為を受けたりするケースもありますので、投稿する範囲やコメント、メッセージの受け付け、位置情報の付加などにも十分注意するようにさせましょう。

事例5 「ネット詐欺」

ある日、AさんのスマートフォンにSMSメッセージが届きました。送信元の名前は知らない人でしたが、本文には、おもしろそうな内容があり、好奇心もあって、記載されていたリンクをクリックしてしまいました。すると、そこには右図のような画面が表示されました。

びっくりしたAさんは、怖くなって指定された口座番号にお金を振り込んでしまいました。

予防のために

これは、典型的なワンクリック詐欺の手口です。パソコンには電子メール、携帯電話やスマートフォンにはSMSメッセージ等を送りつけて、そこに記載されているサイトにアクセスした人に対して、脅迫めいた手口で代金支払いを迫るといふものです。

知らない人からのメールに記載されたリンクをクリックしないようにしましょう。誤ってクリックしてしまった場合でも、法律に基づいた

手続きをとっていない場合は、契約が成立していないため、請求された代金を支払う必要がありません。分からない場合は、消費生活センターや警察に相談しましょう。解除しようと自分から連絡をとることは、相手先に自分の情報を教えてしまうことになり、多くの場合、トラブルに発展してしまうこととなりますので、絶対にしないようにしましょう。

その他の事例

ショッピングサイトで商品を購入したのに、商品が届かなかつたり、ニセモノや不良品が送られてきたりするなどの被害が発生しています。ネットショッピングの普及にともなって、各相談機関へのトラブルの相談も増加しています。また、若い世代に人気のフリマアプリは、未成年が使用する場合、そのほとんどは法定代理人（多くの場合、保護者）の同意が必要です。いずれにおいても利用する際には、利用ルールを守り、商品説明や詳細写真、評判や評価などをしっかりと見て、安全性を確認して判断しましょう。

また、「お金をあげます」といった内容のメールを送ったり、アイドルになりすまし、間違えてメールを送ってしまったフリをしたりして近づいてくるケースや、オンラインゲームなどで協力するフリをして、IDやパスワードを聞き出して、ゲームを乗っ取るなどのトラブルも発生しています。ネット詐欺の手法はますます巧妙化していますので、最新の手口と具体的な被害事例を、インターネット上で公表されている警察や国民生活センターや消費者教育センター等の資料を読んで、知っておく必要があります。

ご入会ありがとうございます

お客様登録情報

個人識別番号*****

IPアドレス登録完了

お客様ID 35927

初期パスワード 7v83G3

サービスの利用料金は1ヶ月で9,000円です。速やかにご清算ください。

1週間以内にお振込み頂けなかった場合、ご自宅にまで回収にお伺いすることになります。

その際には、延滞料金1日3,000円および回収にかかる実費と交通費を追加して頂戴することになりますのでご了承ください。

なお、お支払いいただけない場合には、裁判所からご連絡がいくこととなります。

誤って登録をした方は下記の窓口まで、ご連絡をお願いします。

振込先名義：消費生活支援事務局

〇×銀行 ××支店 2468642

<お客様サポートセンター>

090-xxxx-xxxx

事例6 「チェーンメール」

Aさんに、友だちからLINEで次のようなメッセージが送られてきました。

.....
回ってきた！

止めないでね！

今、LINE本社がチェンメの危険性を確かめるため、どこまで回るか検証中です。

もしよろしければ、このメッセージを20人に回してください。

もし回してくれた場合、LINE本社から1000コインをプレゼントします。

ご協力をお願いします。
.....

Aさんは、チェーンメールのことは知っていましたが、LINE本社からのメッセージだし、何より1000コインがもらえるので、友だち20人に同じ内容のメッセージを送りました。すると、後日、また別の友だちからAさんに同じメッセージが届きました。

予防のために

インターネット上で、不特定多数の人にメールの転送を要求するメールを「チェーンメール」といいます。メールの本文中に、「誰かに回して」「〇〇人に転送するように」などと書かれていたら、そのほとんどはチェーンメールです。最近はLINEなどのメッセージで送られてくることも多くなっています。人の恐怖心を巧みに煽って、短期間に多くの人にメールを転送させる、メール版「不幸の手紙」ともいえる悪質なものと、テレビ番組の企画を装ったものも出回っています。チェーンメールは受け取った人を不安にさせたり、不快にさせたりすることがあるため、もし受け取った場合は、他人には絶対に転送せず、削除してください。友だちのことを考えて、転送や拡散などはやめましょう。

その他の事例

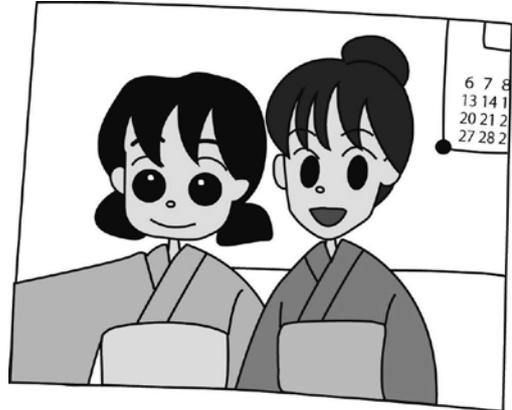
チェーンメールの中には、一見善意に基づくように見える、献血や募金の呼びかけなど、チェーンメールとは思えないような内容のものもあります。幽霊や呪いなどで恐怖心を煽るものや、反対に恋愛が上手くいったり、幸せになれたりするおまじないなど、さまざまな内容で受信者に転送を促します。また、「バトン」と呼ばれる定型の一问一答形式で質問（プロフィールや嗜好など）に答えながら次の人へ回していくものもあります。しかし、その内容が友だちを不安や不快にしまうこともあります。また、悪質なものでは、「ワンクリック詐欺」サイトなどへ誘導するリンクを含んでいるものもありますので、好奇心等から安易にクリックしないようにしましょう。



事例7 「肖像権」

Aさんは、よく友だちのBさんとカラオケに行ったり公園で遊んだりしています。その際、スマートフォンで写真を撮って、後でBさんと見ることもあります。

ある日、Bさんの家へ遊びに行ったときもいつものように写真を撮りました。とてもよく撮れていたし、Bさんも「これいいね。」と言っていたので、SNSに写真をアップロードしました。それを見たクラスの友だちが、「あの写真いいね。」とってくれたので、Aさんはとてもうれしくなりました。Bさんも喜んでくれると思ったのですが、「どうして勝手にSNSに写真を載せるの!？」「載せて欲しくなかった。」と怒られてしまいました。その写真には、Bさんの部屋の様子も写っていたからでした。



※アップロード・・・自分の持っているデータをインターネットサーバに送信すること。

例えば、自作の動画をインターネットで公開するために動画投稿サイト等に送信することなどが「アップロード」にあたります。

予防のために

軽い気持ちで、友だちの了解を得ずに、プライベートな写真を撮影し、アップロードしたりすると、マナー違反となってしまいます。また、プライバシー権（肖像権）の侵害になってしまう可能性があります。必ず本人や保護者の許可をとるよう、指導しましょう。もし友だちに写真をアップロードしたいと頼まれた場合、載せてほしくないときはきちんと断るよう指導しましょう。

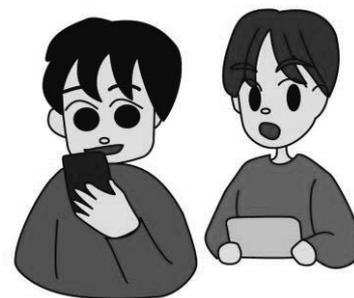
また、たとえ仲のよい友だちであっても、知らないうちに撮影されることは、不安や不快感を与えます。写真を撮る前に一声かけるのがマナーであることも指導しましょう。

その他の事例

2016年3月には、名古屋市の地下鉄のホームで、女子高生が線路内に立ち入る様子を記録した動画が投稿されました。動画は拡散され、行為を非難する書き込みが殺到して炎上し、学校名や名前までインターネットに出回ることになりました。インターネットの発達に伴い、簡単に写真や動画を撮影し、それを公開できるようになってきましたが、その際には、法律や条例で規制されていることや、マナーとしてやってはいけないことが多くあるということを知っておく必要があります。

事例8 「無料ゲームで高額課金」

Aくんは、友だちに教えてもらったスマートフォンの「無料ゲーム」に登録し遊んでいました。友だちと競い合いながらのゲームはとても楽しく、Aくんはどんどんのめりこんでいきました。ゲームをしているうちに、どうしても手に入りたいアイテムができました。それがあれば、友だちに差をつけられそうなのです。アイテムを手に入れるには、そのゲーム内のお金の単位で「100ポイント」と書かれていましたが、Aくんは「無料ゲームだからお金はかからない」と判断し、欲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。



1ヶ月後・・・家に届いた携帯電話の請求書を見たお家の人から、「なんで、ゲームの代金が12万円になっているの!」と、怒られただけでなくスマートフォンを取り上げられ解約させられてしまいました。

予防のために

子どもが使うスマートフォンなどには、課金できないようにするための機能制限を設定するなど、知らず知らずのうちに高額課金をしてしまうことが無いように対策を取る必要があります。

課金されることを知った上で利用していても、携帯電話料金といっしょに請求するような設定や登録済のクレジットカードで決済する設定にしているとお金を払っている感覚がないまま利用してしまうこともあります。アイテムの1つ1つは金額が100～300円程度と1度に払う金額としてはそう大きくないため、「これくらいなら・・・」と課金をすることに慣れていってしまう危険性があります。その結果、少額課金の積み重ねで、数万円、数十万円という額に膨れ上がってしまうことがあります。コンビニ等で販売されているプリペイドカードで支払うようにしたり、親の許可を必ず得るようにしたりするなど、家庭でのルール作りをしっかりとする必要があります。

ゲームアプリの中には、年齢制限が設けられていたり、18歳未満の利用者には金額の上限が設定されていたりするものもあります。正しい年齢で登録を行い、有料となる条件を確認した上で利用するように指導しましょう。

ゲームばかりでなく、体を動かして外で元気に遊ぶことも大切です。

その他の事例

携帯電話の契約プランによっては、何も買わなくても、ゲームをしている間に通信料が高額になる場合があります。契約内容や課金をする際に表示される画面の内容を確認しておきましょう。

その他、ゲーム内のアイテムが欲しくて、ゲーム上で知り合った人に個人情報や裸の写真を送ってしまったたり、他人のパスワードを不正に利用するなどの犯罪行為をしてしまったたりすることもあります。

事例9 「勉強もしてたのに・・・」

Aさんは、「宿題や勉強をちゃんとする」という約束で、誕生日にタブレットを買ってもらいました。インターネットで調べ学習もできるし、好きな音楽も聴ける、友だちとLINEでやりとりもできるのでうれしくてたまりません。でも、親と約束したことを忘れず、毎日決まった時間は机に向かって勉強もしていました。

ところが・・・返ってきたテストの結果はいつもより点数が低くて散々でした。「ちゃんとテスト勉強もしていたのにどうして・・・？」Aさんは勉強していた時間のことを振り返ってみました。すると、友だちからのLINEやゲームが気になって、勉強に身が入っていなかったことに気づきました。

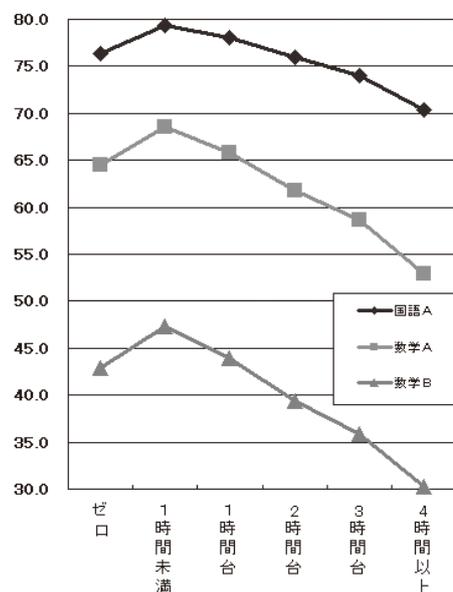
予防のために

文部科学省のデータから、学力とインターネットの利用時間との関係をグラフにすると右のようになりました。ネットの利用時間が長くなると、テストの点が下がっているのが分かります。

長時間、インターネットを使う人は学習時間が少なくなり、その結果、成績が悪くなる傾向にあります。また、学習中に近くにスマートフォン等があると、LINEなどでメッセージが届くたびに気になって、勉強に集中できず、学習内容が定着しにくくなります。

小さいころから身につけてしまった習慣を大人になってから改善することはとても大変です。今のうちから、頻繁に使う習慣がつかないように、利用の際の正しいルールを決めておくことが大切です。

1日の中で、利用できる時間や、通話・インターネット・ゲームアプリなどを使えない時間を設定するアプリや機器もあります。寝る前の利用はよい睡眠の妨げになるといわれているので、こういう機能も上手に活用するようにしましょう。



学力とネット利用時間の関係
平成25年文部科学省
全国学力・学習状況調査報告書クロス集計

その他の事例

ゲームやラインでやりとりをしているうちに、返事の内容が気になったり、早く返事を返さなければならぬと思ったりして、スマートフォンを離さなくなり生活全般の乱れにつながることもあります。

惰性でネット利用の時間が多くなってしまふことの問題点を理解させ、学習をしたり、趣味に打ち込んだりする時間を多くしたりするなど、有効な時間の使い方を上手にさせる指導をすることが大切です。

事例 10 「リベンジポルノ」

B男と交際をはじめたA子は、デートの際にはスマートフォンで二人の写真を撮って保存し、会えない時にはそれを見て寂しさを紛らわしていました。ずっと会えない状況が続いた時、B男から、A子の写真を送ってほしいと言われました。A子はすぐに笑顔の写真を送りましたが、B男からは「A子の裸の写真が欲しい。」と返信がきました。A子は断りましたが、「それなら、下着姿でもかまわない。恥ずかしいなら顔は写さなくてもいい。会えなくて寂しいから、二人だけの秘密の写真が欲しいんだ。」と言われ、下着姿の写真を撮って送ってしまいました。

部活と勉強に力を入れるA子は、次第にB男と会う時間がなくなり、別れ話を持ち出しました。B男は別れることに強く反対しましたが、A子の意思は固く、B男は納得しないまま、二人の関係は終わりを迎えました。

数日後、A子は友人から、「こんな写真が掲示板に載っているんだけど・・・」と言ってスマートフォンを見せられました。そこには、A子の顔写真と名前、学校名とともに、下着姿の写真まで一緒になって掲載されており、たくさんの人からの卑猥な言葉や誹謗中傷の書き込みがあり、A子はショックで自宅から出ることができなくなりました。

予防のために

信頼できる人にだけ、と思って送った写真や動画も、相手はその気になれば、不特定多数に永遠に公開することができることを忘れてはいけません。インターネットに公開した写真や動画などはそれを見た人は誰でも簡単にコピーすることができます。また、SNSに投稿されると、それがシェアされたり、リツイートされたりして、またたく間に情報が拡散していくため、その情報を完全に削除するのは非常に困難です。他人に見られては困る写真などは、絶対に撮ったり、撮らせたりしてはいけません。また、どのように親しい間柄でもそれを送ったりしてはいけません。「好きだから頼まれたら断れない」「二人だけの記念写真を残したい」などの心理が働き、つい性的な写真を撮ってしまうこともあるようですが、それが後でどのように取り扱われる可能性があるのか、また、故意ではなくても流出してしまったらどうなるのかなど、一生苦しまなければならない最悪の状況を想像できれば、軽率な行動はとて怖くてできないことが理解できます。

その他の事例

実際にはインターネット上に公開しなくても、「公開してやる」と言って相手を脅し、金銭を要求されるケースもあります。また、リベンジポルノの被害者は決して女性だけではありません。男性が被害者となるケースも見られます。最近では、インターネットで知り合った人と親しくなり、ネット上で交際をはじめめる例も見られるようになりました。そのような場合でも、破局を迎えた後、それまでやり取りしたメッセージやプライベートな写真などが相手に公開されてしまうことがあります。相手の本当の姿が見えにくいインターネットの世界では、特に注意が必要です。脅されたり、被害に遭いそうになったら、すぐに警察に相談しましょう。

なお、ネット上に公開されてしまった情報は「私事性的画像記録の提供等による被害の防止に関する法律（リベンジポルノ被害防止法）」により削除要請することが可能ですが、転載されていた場合などには、ネット上から完全に削除することは非常に困難です。

事例 11 「自画撮り」による被害

中学3年生のA子さんは、ラインやツイッターなど、複数のSNSを利用しており、友人とのコミュニケーションに利用しています。ある時、友人から勧められ、インターネットの掲示板で友だちを募集しました。最初は「変な人からメッセージが来たらどうしよう」と警戒していたA子さんですが、学校の友だちに言えない悩みを相談したり、趣味の話などをしたりする友だちができるなかで、徐々に警戒心が薄れていき、友だちの数が増えていきました。特に仲良くしていたのは、B美さんという女子高校生で、いつもお互いに悩みを相談し合っており、本名や学校名、顔写真も交換していました。ある日、B美さんから「これ私なんだけど、どう思う？」と上半身裸の写真が送られてきました。A子さんはびっくりしましたが、相手を褒めないといけないと思い「すごく綺麗だね。うらやましい。」と返信をしました。すると「ありがとう。でも、そんなに綺麗じゃないよね。自分の体、嫌なんだ。よかったら、A子の裸も見せてくれない？」と返事が来たので、躊躇したものの、結局自分の裸の写真を撮って、送ってしまいました。

すると、突然、B美から「実は俺は男なんだ。この写真をネットに公開されたくなければ、もっと写真を送ってこい。」と脅すメッセージが届きました。

予防のために

インターネットでは、簡単に、趣味や悩みなどが共通する友人を見つけられるため、SNSは子どもたちにとっても魅力的なツールとなっています。更に、自分の投稿に対して“いいね”や肯定的なコメントがつくことによって承認欲求が満たされるため、子どもたちは次々とつながる人を増やしていく傾向があります。しかし、中には悪意を持って近付いて来る人がいるということ意識しなくてはなりません。インターネットでは“なりすまし”が簡単にできるため、ネットで知り合った人のことを簡単に信用してはいけません。個人情報に掲載したり、相手に教えたりしてはいけませんし、デジタル写真は無限にコピー可能ですから、自分の裸など、人に見られて困る写真などは、実際の知り合いや信頼できる人であっても、決して送ってはいけません。相手から先に裸の写真を送って来ることがありますが、これも“なりすまし”による手口ですので、写真や個人情報の交換をしてはいけません。写真や動画がインターネット上に流出すると、不特定多数に繰り返しコピーされるため、すべてを削除するのは不可能であり、その影響は将来にまで残ってしまうことを考えて行動することが必要です。

その他の事例

この事例のように直接性的被害を受けないまでも、人に見られたくない写真が拡散されることがよくあります。2016年に警察が全国で摘発した児童ポルノ事件の被害者は1313人で過去最高を記録しました。被害者の割合は、中学生が53%、高校生30%、小学生11%となっています。自画撮りによるものは37%であり、加害者と面識のないままSNSなどを通じて知り合ったものが約8割にもなりました。

事例12 「ネットストーカー」

A子さんはツイッターを利用して、嬉しかった出来事や気に入った写真などを投稿しています。自分の顔写真はプロフィールに載せていますが、本名や住所などの個人情報は載せていません。いつも“いいね”やコメントをくれる男性がいて、自分のことをよく分かってもらえているようで、うれしく思い、返信してメッセージのやり取りをしています。でも、最近その男性が、A子さんの個人情報を質問してきたり、「付き合おう」「デートしよう」など言ってきたり、困ることが多くなりました。

ある日、その男性がA子さんに対して本名で呼びかけてきました。公開していない本名ですが、学校の友人からの書き込みによって特定したようです。不快に思ったA子さんは、この男性と交流できないように設定しました。すると、今度はA子さんのインスタグラムに書き込みをしてきました。「今日の青い服と茶色の靴、よく似合っていたよ」。A子さんは今日の服装についてはどこにも投稿していません。

翌日、学校帰りに、知らない男性から声をかけられました。

「A子ちゃん。僕だよ。探したよ。一緒に帰ろう。」

予防のために

インターネットの世界では、簡単にコピーされたり、悪用されたりする恐れがあるため、SNSなどに、必要以上の個人情報を載せてはいけません。「顔写真だけ」「県名だけ」といった情報でも、複数のSNSを利用していると、その情報や友人からの書き込みなどを寄せ集めて、個人が特定できるようになります。今回の事例でも、「顔写真」「友人の書き込みにあった本名」以外にも、「友だちの制服」で学校を特定したり、公開している写真の風景によって、生活範囲を特定したりしています。また、写真に埋め込まれた位置情報から自宅の場所が特定されることもあります。

不特定多数に公開しない設定にしても、メンバーが転載したり、悪意を持って近付いてきたりする人がいる可能性があります。SNSなどに掲載する情報は、不特定多数に見られてもかまわない情報に限定しておく必要があります。特に、インターネットで知り合った人と交流する場合には、少ない情報だけで相手のことを簡単に信用してはいけません。

ストーカー規制法が改正され、SNS等による付きまといもストーカー行為の対象になりました。不安や危険を感じたら、すぐに警察や弁護士に相談することが大切です。

その他の事例

インターネットでのストーカー行為は、知人や元交際相手から受けることもあります。そのようなケースでは、匿名性が高いことを利用して、知人であることを隠して、交流したり、付きまといを行ったりして、行動を監視します。

また、類推しやすいIDやパスワードにしていたため、ストーカーに電子メールなどの個人的な情報を盗み見されていた事件もあります。

事例 13 「この情報、正しいのかな？」

A君はある朝、インターネットの書き込みで「今日の午後3時35分にM8の大地震が起きる。」という情報を見つけました。1ヶ月前に震度2の地震が起きていたので、怖くなったA君が大慌てでお母さんにその内容を伝えると、「地震は予知することが難しいから、その情報は嘘だよ。安心して学校へ行きなさい。」と言われましたが、「本当に起きたらどうしよう…」と不安いっぱい登校しました。教室に入ると、何人もの子が「今日の午後3時ごろに地震が起きる！」と話をしています。話を聞くと、インターネットの書き込みで知ったとか友だちからその話を聞いたとのことでした。「やっぱりあの情報は本当だったんだ！」と思ったA君は、友だちや他の学年の子にも教えました。その日の午後、不安いっぱい過ごしていましたが、地震は起こりませんでした。

予防のために

2011年の東日本大震災の際、電話が非常につながりにくい状況になりました。しかし、インターネットを利用したSNSはつながりやすかったため、多くの人々が安否確認や被災状況などの情報を発信し、利用し、災害時の通信手段として大いに活用されました。しかし、一方では事実無根のデマや嘘の情報を流した人もおり、人々の不安を煽る書き込みもあり、インターネットの負の部分も浮き彫りになりました。事例の内容もインターネット上に流れた情報を鵜呑みにした人たちが広めてしまったため起きてしまいました。そこで、普段から、何が正しい情報で、何があやしい情報なのかを判断し見極める力が必要になります。地震や津波等の災害はいつ起きるかはわかりません。不必要に不安がるよりも、あらかじめ、災害時の避難方法や避難場所や家族との連絡方法、防災備品の確認などをきちんと行い、災害に備えておくことが大切です。

その他の事例

2016年に起きた熊本地震の時、「地震の影響で動物園の檻が壊れ、動物園からライオンが逃げた！」と嘘の情報をツイッターに投稿した神奈川県男性が逮捕されました。投稿直後には、何人もの人がこの情報を信じ、熊本県の関係機関に電話したそうです。逮捕されたこの男性は「ふざけて投稿した。」と警察で話しました。また2017年には、芸能人の嘘の情報をインターネット上で流したとして、3人が書類送検される事件も起きています。インターネット上には数多くの情報が公開されていますが、その中には嘘やデマの情報もあります。インターネットは誰もが情報発信できるメディアであることを考え、「この情報、正しいのかな？」と考えながら情報を吟味することが大切です。

また、「無記名だから大丈夫、誰だか分からないから大丈夫。」という考えから、ふざけた情報や嘘の情報をインターネット上に書き込むことは、多くの人に迷惑をかけてしまう可能性があります。軽い気持ちでふざけた情報を投稿したり嘘の情報を書き込んだりすることは絶対にしてはいけません。

事例 14 「ながらスマホ」

A君は、スマートフォンを買ってもらったとき、家の人と「毎日お手伝いをする。」という約束をし、きちんと守って生活しています。

ある日、お母さんに「郵便局で切手を買ってきて。」とおつかいを頼まれました。郵便局までは歩いて5分かかります。パズルゲームを楽しんでいたA君は、ゲームをしながら歩いて郵便局へ向かいました。ゲームに夢中になっていたA君は周りの様子が見えず、近くの溝で足を踏み外してしまい、足を骨折する怪我をしてしまいました。



予防のために

歩きスマホは、注意力が落ちたり周囲が見えなくなってしまうため、非常に危険です。事例のように足を踏み外して自分が怪我をする場合だけでなく、人や自転車、自動車との接触などで様々な人に迷惑をかけたたり、他人を巻き込む事故を引き起こしてしまったりする場合があります。事故の大きさによっては命を失う危険性も伴います。外で移動するときだけでなく家の中でも、スマートフォンの画面を見ながら移動することはしないことが大事です。また、外出中にどうしてもスマートフォンや携帯電話を使用する際には、周りに迷惑をかけない安全な場所で立ち止まって使用するよう心がけましょう。

その他の事例

2013年に東京都のある駅で、携帯電話を操作しながら歩いていた児童が線路に転落し、大怪我をした事故が起きています。このため、電車がストップし、約23,000人の交通に影響がありました。また歩きスマホだけでなく、自転車に乗りながらのスマートフォンの使用は、更に危険になります。周りが見えなくなるだけでなく、片手運転にもなってしまい、事故を起こしやすくなります。自転車に乗りながら、ゲームをしていた人が、物や人にぶつかる事故が全国で後を絶ちません。自転車等の車両を運転しながらの携帯電話やスマートフォンの画面を注視するなどの安全運転義務違反となりうる行為は、道路交通法や高知県道路交通法施行規則によって禁止されています。命に関わる事故も起きており、ながらスマホは絶対にしないようにすることが大切です。

その他にも、①食事しながらスマートフォンを見る、②映画を見ながらスマートフォンを見る、③人と話しているときにスマートフォンを見るなど、いくつかの「～ながらスマホ」があります。スマートフォンを使う際のマナーにも気を配りましょう。

第2章

指導の展開例

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。
	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）。
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。

- ・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、お手伝いをすることも忘れないでね。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くしてたまりません。その日の夜、(ぼくより先に進んでいる。くやくしいな。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。

(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 ・メッセージングアプリ（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。 ・メッセージングアプリの使い方や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，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。

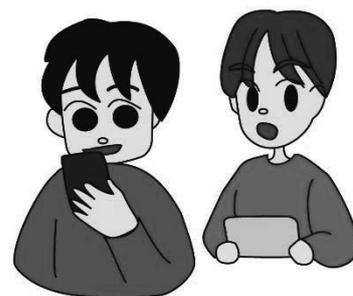
- ・考えを記入せず発表のみにするなどして，帰りの会等の短い時間で行うことも可能です。

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のでしょうか？

解説！！



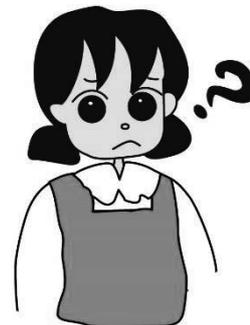
信頼できる配信サービスかどうか分からなければ、インストールしないことが賢明じゃ。占いゲームと見せかけて不正アプリの場合があるのじゃ。その場合、個人情報に盗まれることもあるのじゃ。

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だけなのに・・・」

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のでしょうか？

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

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時だったため、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。

自転車に乗りながらスマホを使って事故にあった。

ネットの利用は、1日1時間を守って成績がアップした。

チェーンメールが届いた。怖くなって友だちにも送った。

スマホの充電切れ。1回やすみ。

朝起きる時に、スマホのアラームで起きている。

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。

SNSに自分の個人情報載せた。

LINEで知り合った人に「裸の写真を送って」と頼まれ、送った。

おいしいというわさのお店をネットで予約した。

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。

全員ストップ

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。

1ポイントもらう。

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に触っている。

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。	・自由な雰囲気公开发表させる。 ・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、定期的を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)



付録

付録1 インターネットに掲載されている指導資料の紹介

ネット社会の歩き方 <http://www2.japet.or.jp/net-walk/>

アニメを見ながら情報モラルを学ぶ。67のストーリーが用意されている。

スマホにひそむ危険 疑似体験アプリ／デジタルアーツ株式会社 <http://www.daj.jp/cs/sp/app/>

今、世の中で起きているスマートフォンの危険を、自分のスマートフォンで疑似体験できる。

「出会い系被害」「個人情報漏洩」「高額請求」「ネットいじめ」「スマホ依存」
「危険なアプリ」

情報倫理教育教材／高知県教育委員会 <http://www.kochinet.ed.jp/joho/rinri/top.htm>

「検索（けんさく）サイト」「プレゼントコーナー」「けいじ板」「チャット」「電子メール」

情報倫理教育教材2／高知県教育委員会 <http://www.kochinet.ed.jp/joho/rinri2/index.html>

「ネットオークション」「ネット通信販売」

情報モラルを学ぼう 事件の仮想体験／教材ドットコム <http://www.wmc.gr.jp/security/>

「コンピュータウイルスはこうして防ごう！」「不適切な情報には近づかなければいい」
「個人情報が漏れる原因はここにあった！」

ネットトラブル体験型学習コンテンツ～体験しよう！8つの事例～／大分県消費生活センター

<http://www.iness-oita-pref.jp/>

「無料サイト」「ワンクリック請求」「出会いサイト」「スマートフォン」「オンラインゲーム」
「SNS・ソーシャルメディア」「ネットショッピングネットオークション」

インターネット体験ドリル／ニフティ株式会社 <http://www.nifty.co.jp/csr/edu/school/>

「好きなアイドルや芸人に会えるかも?!」「アンケートでおこづかいが当たる?!」

親子で受けよう！ジュニアスマホ検定／静岡大学×カスペルスキー×NPO イーランチ

<http://www.sumaho-kentei.jp/>

保護者が会員登録⇒お子さまが受検⇒保護者も受検可能⇒家庭のルール作り⇒定期的に受検

ネットのあやしいを見きわめよう！／静岡大学×カスペルスキー

<https://kasperskylabs.jp/activity/csr/teachingmaterial/>

あやしいサイトやアプリを見抜く力を身につけるためのカード教材

情報セキュリティ対策ビデオ／警察庁サイバー犯罪対策プロジェクト

<https://www.npa.go.jp/cyber/video/index.html>

付録2 チェックリスト（児童生徒用）

つか かた 使い方チェック！

- スマートフォンや携帯電話、ゲーム機などを、毎日1時間以上使っている。
- 友だちの悪口や相手が嫌がる文章、写真を書き込んだことがある。
- SNSなどに顔写真や名前などの個人情報載せたことがある。
- インターネットやゲームのために、勉強時間や睡眠時間が減った。
- SNS やゲームなどで知り合った人と実際に会いたいと思う(実際に会った)。
- 違法にアップロードされた動画や歌などをダウンロードしたり、違法にアップロードしたりしている。
- インターネットやゲームなどをしていないと、イライラすることがある。
- スマートフォンやゲーム機などに、フィルタリングをしていない。
- 自分のIDやパスワードを他の人に教えたことがある。

人は要注意だね！
1個でも当てはまった



チェックリスト（保護者用）

家庭でのインターネット利用管理チェック！

- 子どもがスマートフォンやゲーム機などを使う時間を制限している。
- 子どもが使うスマートフォンやゲーム機にフィルタリングをしている。
- スマートフォンやゲーム機を何に使っているか、親が確認している。
- インターネットの危険性について、親子で話をしている。
- ゲームなどでの課金は、毎回、親が確認している。
- 寝る時間になったら、スマートフォンやゲーム機などは親が預かっている。
- ネット利用より、勉強や手伝い、家族の会話を優先するよう指導している。
- 親がお手本になるように、節度をもってスマートフォンなどを利用している。

全ての項目に○が入るよう
に、家庭でのルールを
作ってみませんか？



付録3 フィルタリングの設定方法

スマートフォンは、危険のあるサイトにも簡単にアクセスできます。しかし、子どもたちは、適切に取り扱うことができるだけの知識や経験、判断力を持ち合わせていません。フィルタリングは、有害サイトの閲覧制限やアプリの利用制限、利用時間の制限やブロック機能などあり、子どもたちの不十分なところを補うために有効です。

フィルタリングの設定方法としては、「Webサイト」の利用、「アプリ」の利用に対して、それぞれ行います。

なお、クレジットカードを持っていないと契約できない格安SIMを契約し子どもに使わせる場合や使わなくなったスマートフォンをWi-Fiに接続して使わせる場合については、有料のフィルタリングサービスを利用する必要があります。

1 Webサイトやアプリのフィルタリング方法

携帯電話会社には、利用者が18歳未満の場合（保護者から解除の申し出がない場合）フィルタリングの提供が義務付けられています。そして、標準のWebブラウザは使用せず、子ども向けのWebブラウザを使用させるとよいでしょう。携帯電話会社がブラウザアプリを提供しており、無料でダウンロードできます。また、モバイルデータ通信の時だけでなく、Wi-Fi接続時でもフィルタリングしてくれるものを選んだ方がよいと思います。

NTT docomoの場合 あんしんフィルター for docomo

dメニューからあんしんフィルター for docomoをインストールしてください。年齢別の設定が簡単にでき、子どもの利用状況にあわせたカスタマイズ設定もできます。また、Wi-Fi通信時のサイトアクセスも制限できます。あんしんフィルター for docomo 非対応機種の場合、あんしんモード・ファミリーブラウザ for docomo がダウンロードできます。

au (KDDI) の場合 あんしんフィルター for au

au Marketアプリ⇒マイアプリ⇒あんしんフィルターをダウンロードし、アプリをインストールしてください。年齢や用途に合わせた個別カスタマイズ、Webサイトやアプリフィルタリングが行えます。Wi-Fi通信にも対応しています。

SoftBankの場合 あんしんフィルター

サービスの申し込みは、My SoftBank、電話、ソフトバンクショップおよびソフトバンク取扱店でできます。※有料オプションサービスで利用時間、位置情報の確認、利用状況の確認、閲覧制限の詳細設定ができます。保護者のパソコンやスマートフォンから、時間・場所を問わず、フィルタリングの設定が行えます。また、子ども年齢に応じたフィルタリングの強度が設定できます。

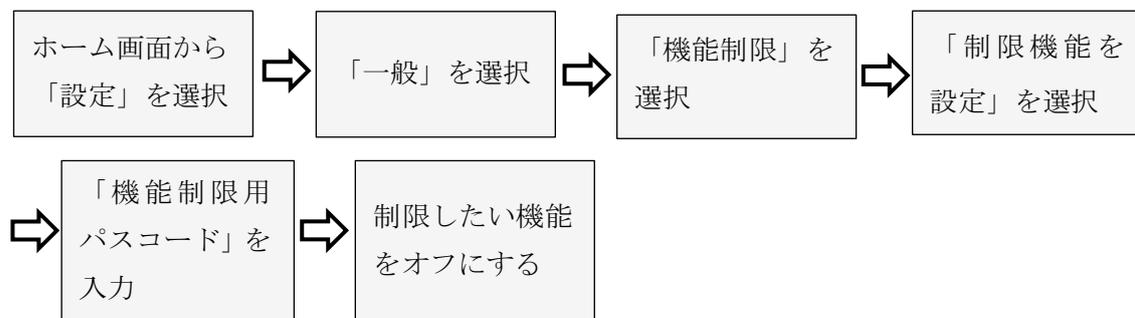
☆Android版「あんしんフィルター」は機能制限の設定とフィルタリング機能を持ちます。
☆iOS版「あんしんフィルター」はフィルタリング機能のみなので、機能制限はOS標準機能を使ってください。

2 アプリや機能の制限

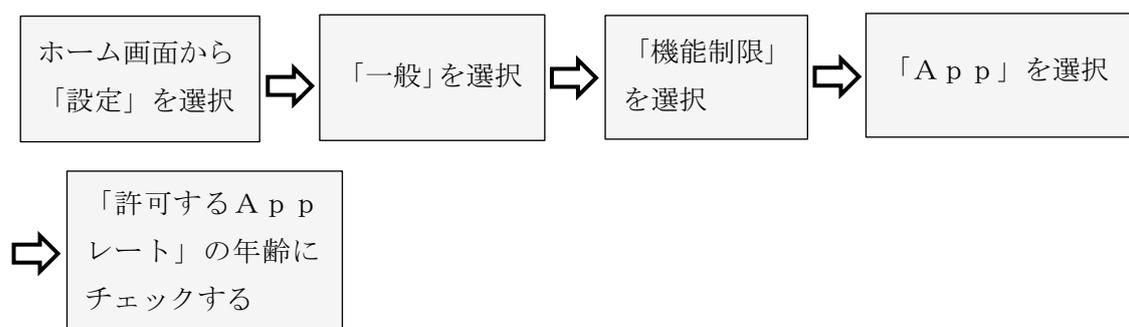
スマートフォンのアプリを制限したい場合は、別途設定が必要です。設定方法はスマートフォンのOS（基本ソフト）で異なるため、iPhoneとAndroid端末でご紹介します。

iPhoneの場合

(1) 「機能制限」を行う。

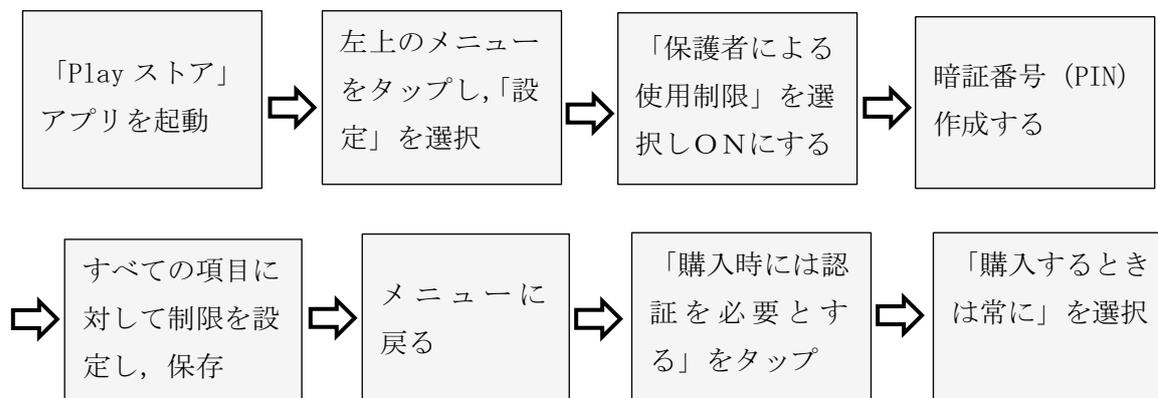


(2) 『Appの「年齢制限」をする』※Appは、iPhoneのアプリのことをいいます。

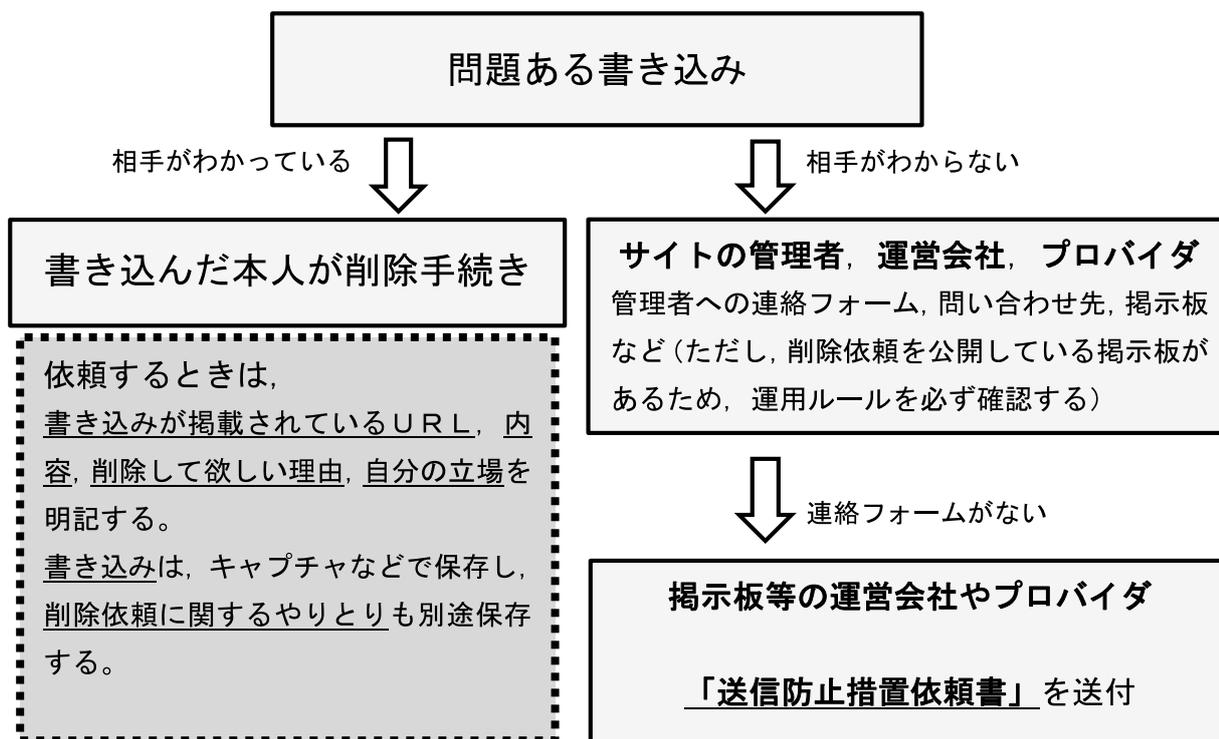


Androidの場合

(1) Google Playストアの利用制限設定をする。



付録4 削除依頼の方法



依頼後も削除されない場合は・・・

相談機関に相談，裁判所に「削除仮処分命令の申し立て」をすることも可能。

相談機関には・・・

各警察署，サイバー犯罪相談窓口，違法・有害情報センター，法務局，地方法務局などがあります。

サイト管理者に削除依頼を行う際の参考

被害児童生徒の保護者がサイト管理者に対して，削除依頼を希望する際に，アドバイスすると良いこと。

<準備>

①情報の保存，印刷

削除を希望する情報が掲載されているページを保存する。可能ならば，コンピュータに保存するとともに，紙に印刷すると良い。パソコンや携帯電話の操作スキルが不足している場合は，デジタルカメラや携帯電話付属のカメラで，画面とURLの情報を撮影して記録するようにアドバイスする。また，可能な限り，学校でも保存，印刷をしておく。

②プロバイダやサイト管理者（以下，プロバイダ等と表記）の管理運営方針や削除依頼の連絡先の確認

プロバイダ等が示している管理運営方針や連絡先の確認をする。なお，削除依頼をインター

ネット上に公開されている掲示板に公開するルールを定めているケースもあり、削除依頼の仕方によっては、問題の情報が本当であることを証明してしまったり、新たな問題を引き起こしてしまったりする。具体的には、記者会見等では伏せられていた学校名や氏名情報などを削除依頼の際に自ら公開してしまうケースが考えられる。そのことがネット上で話題となり、別の問題を引き起こすこともある。状況に応じて、削除依頼を見送ったり、問題と直接関係ない人が削除依頼をするのを待ったりするなどの対応も検討し、慎重に行動する必要がある。

③削除依頼

サイト管理者が示している方法に基づいて削除依頼を行う。

厳格に本人確認を行うケースでは、「プロバイダ責任制限法関連情報 Web サイト（プロバイダ責任制限法対応事業者協議会）<http://www.isplaw.jp/>」にある「送信防止措置手続」の関係書類を紹介すると良い。このサイトの説明を元に、書類作成は保護者にしてもらい、本人であることを証明する書類をつけて、削除依頼するようアドバイスする。また、Google や Yahoo! JAPAN は各サイトの情報が何らかの理由で閲覧不能な場合に備えて、コピーデータを保有しており、検索結果を表示する際に情報の在処を示す URL と同時にキャッシュデータの URL も表示している。キャッシュデータに関する詳細な解説は、以下を参照のこと。

Yahoo! Japan https://www.yahoo-help.jp/app/answers/detail/p/595/a_id/42699

Google <https://support.google.com/webmasters/answer/6332384>

そのため、プロバイダ等への削除依頼の際に、検索サイトで公開されているキャッシュデータが早く消去されるよう該当ページの部分に次の HTML タグを追加してもらうことも要請する。

```
<META NAME="ROBOTS" CONTENT="NOARCHIVE">
```

④検索サイトの問い合わせフォーム等からキャッシュデータの削除要請を行うようアドバイスする。

プロバイダ等が問題のページに上記の HTML タグを追加することに協力しない場合は、次のページから、削除依頼を行う。ただし、Google のアカウントを持っている教員が行うか、この作業のためにアカウントを取得する必要がある。

なお、Yahoo! JAPAN は「個別のサイトや検索結果に表示される内容について削除のご依頼をいただいても、依頼内容の正当性や、削除権限の有無を確かめることができないため、受け付けできません。」と明言しており、サイト管理者が非協力的である場合は、問題のある書き込みがキャッシュデータに残存し、一定期間公開され続けることになる。

⑤ Web 魚拓（<http://megalodon.jp/>）などのアーカイブサイトの確認

Web 魚拓などにも記録されていないかどうかを確認し、記録されていた場合は、このサイトの削除の仕方に従って、本人から削除依頼をしてもらう。

付録5 高知市少年補導センター所有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. 甘い言葉のかげに（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。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。

付録6 相談窓口

高知市少年補導センター 088-824-6671
(年末年始を除く平日 8:30-17:15)
少年相談「アシスト119」 088-820-4119
(祝日・年末年始を除く毎週月・火・金 18:00-21:00)

トラブルに巻き込まれたときの相談は

警察相談ダイヤル #9110 (24時間対応)

インターネット上のトラブルの相談は

高知県警察サイバー犯罪相談窓口 088-875-3110
(年末年始を除く平日 8:30-17:15)

消費者トラブルに関する相談は

高知県立消費生活センター 088-824-0999
(祝日・年末年始を除く日曜～金曜 9:00-16:45)

高知市消費生活センター 088-823-9433
(祝日・年末年始を除く日曜～金曜 9:00-16:30,
土曜 9:00-12:00, 13:00-16:00)

消費生活ホットライン 188 (いやや) (年末年始を除く原則毎日)

「LINE」はLINE株式会社の商標または登録商標です。「Twitter」はTwitter, Inc.の商標または登録商標です。「Android」「Google Play」「YouTube」はGoogle LLCの商標または登録商標です。iPhone商標は、アイホン株式会社のライセンスにもとづき使用されています。その他、本書に掲載した会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

覚えてね。ネットのルール

「あみのめせかい」



高知市少年補導センター
情報モラル教育推進
キャラクター「情モくん」

知らない人と「あわない」

有害サイトは「みない」

個人情報を「のせない」

おくるのやめよう「めいわくメール」

しっかり守ろう「セキュリティ」

悪口やうそは「かかない」

「いじめない」

平成30年3月発行

発行所: 高知市少年補導センター

所在地: 〒780-0065 高知市塩田町18番10号

TEL: 088-824-6671

FAX: 088-824-6816

E-mail: kc-200900@city.kochi.lg.jp

URL: <http://www.city.kochi.kochi.jp/soshiki/84/>



監修: 金城学院大学国際情報学部国際情報学科メディアスタディーズコース

教授 長谷川元洋