

やっぴいころう

情報モラルの 授業と懇談会

学校で進める情報モラル校内研修会



はじめに

子どもに情報モラルを身に付けるために私たちができることは、情報モラルの授業実践です。しかし、情報モラルに関する諸課題は、学校外でおこっていることがほとんどであり、情報モラル教育は、子どもたちの学びの場を学校はもとより家庭や地域社会をも視野に入れた取組を進めていく「社会に開かれた教育課程」として進める必要があります。

そこで、情報モラルの授業と懇談会の実践につなぐ校内研修会などについて冊子にまとめました。情報モラル教育の授業フレーム、保護者啓発を意識した授業と懇談会のポイントも掲載しています。また、この冊子で紹介しきれなかった、情報モラル教育の指導案、校内総合教材研修会で必要な進行マニュアル・ワークシートなどについては、京都市総合教育センターのポータルサイト「研究課—成果物」よりダウンロードが可能になっています。

ぜひ、お使いいただき、授業を通して思考することを大切にされた授業の実践と、学校と家庭の両面で支えていくための家庭教育支援の実践を進めることを通して、子どもにとって適切に情報を活用できる資質・能力の育成につなげていただければと思います。



もくじ

	情報モラル教育の領域・分野	1
授 業	情報モラルの授業づくりフレーム	2
	授業実践例～小学校 低・中・高学年編～	3
懇談会	情報モラルの懇談会づくりフレーム	6
	懇談会ワークショップ例	7
校内研修会	情報モラル教育校内研修会 I・II・III	9
	各学年の授業内容一覧(例)・保護者参加型の授業(例)	12
	情報モラル教材の紹介・ダウンロード方法	13



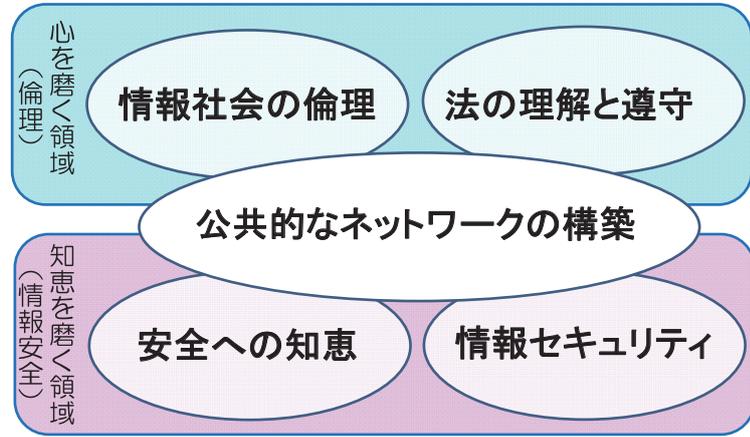
情報モラル教育の 2領域5分野に 子どもの課題を あてはめてみよう！

(1)子どもの身近な事例から考えてみる

情報モラル教育の2領域5分野(2)に、情報モラルの諸課題(3)を当てはめる活動を各自や校内研修会などで行ってみてください。情報モラル教育の全体像を知り、これから授業を考えていくヒントになると思います。

一つの課題が、いくつもの分野にまたがることもあります。解答は「情報モラル指導モデルカリキュラム」※1を参考にしてください。

(2)情報モラル教育 2領域5分野



※2

(3)情報モラルの諸課題

① 音楽のCDをコピーして友だちに渡している 	⑥ 友だちが描いた絵を自由に使う 	⑪ 一度SNSにアップした画像は、完全に消せないことを知らない 
② インターネットの掲示板に悪口を書く 	⑦ 知らない人からのアンケートにすぐ答える 	⑫ 面白かったテレビ番組を動画投稿サイトに出す 
③ 不正アプリをインストールしてしまい、個人情報漏えいする 	⑧ パスワードを誕生日にして、友達にも知らせている 	⑬ ネットショッピングで買ったものを、返品できないことがあることを知らない 
④ wifi(無線LAN)があればとりあえず利用する 	⑨ 欲しい情報が見つかったら、すぐに信じる 	⑭ 知らない人からメールが来たので、丁寧に返信をして、間違いだと伝える 
⑤ 見つけた情報はすぐ鵜呑みにして、広める 	⑩ 歩きスマホをする 	⑮ 時間と場所を問わず、SNSやメールの閲覧や発信をする 

※1 文部科学省「情報モラル指導モデルカリキュラム」2007.05.23http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1296900.htm

※2 文部科学省依託授業「情報モラル指導研修者ハンドブック」2010.1.31 財団法人コンピュータ教育開発センター(CEC)p.5



授業づくりのポイント

(1) ダメダメ教育にならないように

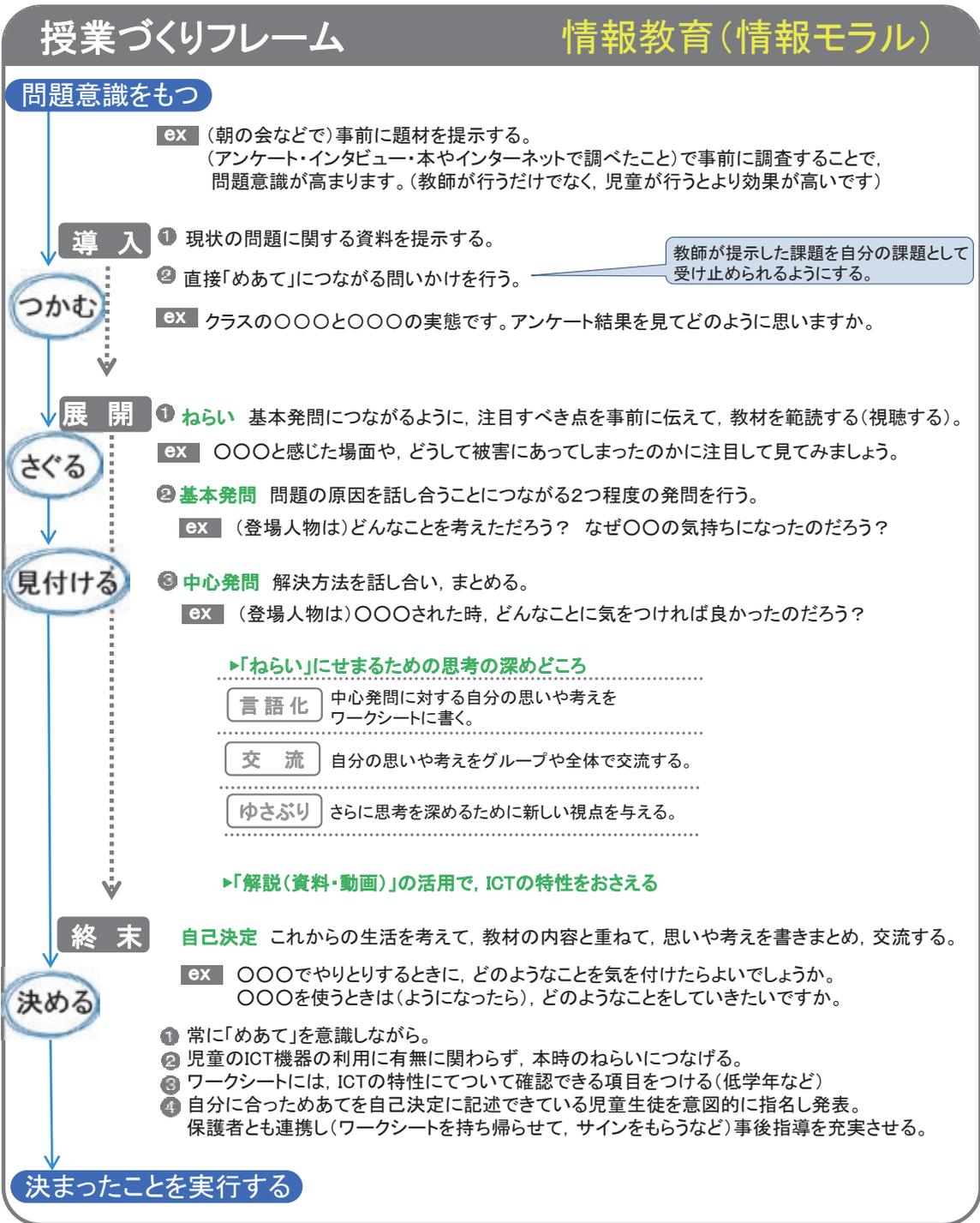
「〇〇してはいけない」「〇〇は使わない」と、一事例を押し込むことが情報モラル教育ではありません。子どもが、授業を通して思考し、「自分だったら〇〇と考える」「使うときがきたら、〇〇を大切にしたい」など、適切に活用するために必要な考え方がもてる授業を展開しましょう。

(2) 動画や体験活動を使って、全ての子どもに考えやすい手立てを

インターネットにつながる機器を使用していない子どもにも、授業で考えられる足場をつくるためには、動画やアニメーション、疑似体験ができる教材を使うことが有効です。

動画教材などの場合、使いたい教材が対象学年以上でも、途中で動画を止めながら解説を入れることや、「この後どうなるかな？」などの声かけを工夫することで、活用できる教材がたくさんあります。

(3) 授業づくりフレーム(ここでは、特別活動を例に挙げています)





(4)アニメーション教材「ネット社会の歩き方」を用いた授業展開のポイント

こちらの授業実践は、子どもの実態から個人情報の入力について学習課題を設定し、アニメーション教材を参考に作りました。アニメーションの所要時間は約2分ですが、途中で解説を入れ、予想を出し合うなどしてしっかり話し合う時間を取ることができる教材です。

出典 JAPET&CEC <http://www2.japet.or.jp/net-walk/>

題材名 学習のねらい 情報モラル指導 (分類・領域)	インターネットに 自分のこと(個人情報)を 入力することについて 考えよう(III) インターネットの使用について、安全に行動できるようにする(学級活動(2)カ) 安全への知恵 d1 1 大人と一緒に使い、危険に近づかない e1 2 知らない人に、連絡先を教えない	
教材 本時の 評価規準	ネット社会の歩き方 No.11「住所や電話番号を教えるのは慎重に」 http://www2.japet.or.jp/net-walk/sho_ichiran.html ・インターネットの個人情報の入力について危険を予測し事前に備えようとする。 ・安全に使うためには、保護者と一緒に使うことが大切であることを考える。	
時間	学習活動/発問(○)	*留意点/資料
問題意識 をもつ 5分	1 欲しいものがあつたらどうしているか 交流する。 2 学年のアンケート結果から、インターネットの利用実態を知る。	*学級のインターネット利用実態を知れるようにし、使用・未使用に関わらず、みんなに必要な学習であることを伝える。
導入 5分	3 インターネットに欲しいものがある場合について交流する。 4 名前や住所を入力しないと、届かないことから、めあてについて考える。	*使用・未使用のどちらかが少ない場合は、その子どもたちが、不利にならないように配慮する。
展開 25分	インターネットに自分のことを入力することについてかんがえよう 5 アニメーションを視聴し話し合う。 ○「アンケートに答えれば無料プレゼント」 お兄ちゃんは、この後、どうすると思いませんか。 ○なぜ、最後に大変なことになってしまったのか、考えながら見ましょう。 ○プレゼントもらえたら、自分の情報を入力してもいいのでしょうか。みなさんだったら、どうしていきたいですか。	・アニメーション教材「住所や電話番号を教えるのは慎重に」 *場面や言葉の確認をする *インターネットの特性について知らせる *「送信」とは、名前・住所・電話番号を相手(両面の向こうの知らない人)に送ることであることを知らせる。
終末 10分	6 ワークシートに、今日の学習でわかったことや考えたことを書いて交流する。	

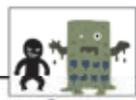
板書計画

インターネットに じ分のことを 入力することについて かんがえよう

(なぜこんなことになってしまったか)



プレゼントのために、じ分のじょうほうを入ると・・・



インターネットでは、こじんのじょうほうをかってにおしえるわるいかいしゃがある。



・チラシばかりきた
・せんでんのでんわばかり
・プレゼントはこない

(みんななら、どうしていきたいか)

まとめ ○インターネットに 入力するときは あんぜんのために おうちの人と つかう。
○じ分や かぞくの じょうほうを 大せつにする。



(5)アニメーション教材「楽しく学ぼうみんなの著作権」を用いた授業展開のポイント

こちらの授業実践は、子どもの実態から著作物の扱いについて学習課題を設定し、アニメーション教材を参考に作りました。アニメーションの所要時間は約4分ですが、導入の◎マークを探す活動をするることにつながることや、著作権の説明を行うときに活用しやすい教材です。

出典 文化庁 <http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/kyozai.html>

題材名	◎マークってなあに (1H)		
学習のねらい	著作物の意味や役割について理解し、人の作ったものを大切にすることを学ぶ(学活(2)カ)		
情報モラル指導 (分類・領域)	情報社会の倫理 b2-1 自分の情報や他人の情報を大切にする		
教材	文化庁 楽しく学ぼうみんなの著作権「c マークってなあに？」 http://chosakuken.bunka.go.jp/tanoshiku/		
本時の 評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 身近なものから◎マークを見つけて、著作物の意味や役割について理解する。 ◎マークの記述がない物にも、著作権があることを理解する。 		
	時間		
		学習活動/発問(○)	
		*留意点/資料	
問題意識 をもつ	5分	1 アニメーション教材を通して◎というマークが身の周りであることを気づく。	<ul style="list-style-type: none"> アニメーション教材の◎マークの説明のところまでを視聴する。 *著作権・◎マークについて確認する。
		2 身の回りにある◎マーク探しを行う。 ○◎マークのついていた物をワークシートに書いて、確認し合ひましょう。	*身近なものから◎マークを見つけて、著作物の意味や役割について理解できるようにする。
展開	15分	3 ◎マークからめあてについて考える。	*身の回りには、たくさんの著作物があることを確認する。
		◎マークがついていない作品を 考えることを通して、著作権について知ろう。 <small>ちよさくけん</small>	
		○◎マークがついていない作品(絵やデザイン)は、自由に使ってもよいかどうか、考えてみましょう。	*◎マークがあってもなくてもどちらでも同じなら、なくてもいいという考えができれば、より話し合いが深まる。
終末	10分	4 著作物の意味や役割について確認する。	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションの続きを視聴する。 <p>著作権は、作った人が持つ権利で、自分の作品を勝手に人に使われない権利のこと。著作権は作品をつくれればだれもがもつことができること。◎マークがついていなくても著作権がある。</p>
		5 ワークシートに、今日の学習でわかったことや考えたことを書いて交流する。	

板書計画

◎マークについて考えよう。

著作権(コピーライト)のサイン

◎2019 京太郎

◎著作権がありますよというお知らせ

- 作品を作った人がもつ権利
- 作品をつくれればだれもがもつことができる
- 勝手に使われないための権利

その作品(絵やデザイン)を勝手に変えたり、コピーしてみんなに配ったり、インターネットに載せたりしてはいけません。

◎マークがない作品は勝手につかってもいいか。

考え

まとめ 作品にはつくった人の思いが入っているから、自分のつくったものや、人が作ったものは大切にしよう。



(6) 動画教材「情報社会の新たな問題を考えるための教材」を用いた授業展開のポイント

子どもの実態から複数の学習課題を見出し総合的な学習の時間の単元(8H)を作りました。この授業実践はその中の1時間を例示しています。動画の所要時間は約12分あります。パスワード作りの活動時間を確保するためには、指導者が解説し動画の時間配分を考えることをおすすめします。また、この教材は他にも「ネット依存・ネット被害・SNS等のトラブル・情報セキュリティ・適切なコミュニケーション」と豊富にあり、活用しやすい動画教材集です。

出典 文部科学省 http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm

単元名	情報モラル身につけ隊 (8H) 【総合的な学習の時間】	
題材名	パスワードについて考えよう (11)	
学習のねらい	パスワードを設定することの重要性と、パスワードを設定し、管理するときどのようなことに注意が必要かを理解させることを通して、情報セキュリティに対する適切な態度を養う。	
情報モラル指導(分類・領域)	情報社会の倫理 a3-1:他人や社会への影響を考えて行動する。 情報セキュリティ g3 1:不正使用や不正アクセスされないように利用できる。	
教材	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」11「パスワードについて考えよう」 http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm	
総合的な学習の時間	横断的・総合的な課題(現代的な諸課題) 情報化の進展とそれに伴う日常生活や社会の変化(情報)	
本時の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> パスワードを設定することの重要性と、パスワードを設定し、管理するときどのようなことに注意が必要かを理解する。 情報セキュリティに対する適切な態度を養う。 	
課題の設定	時間	学習活動/発問(○)
	3分	<p>1 学年のアンケート結果からパスワードについて学習することを想起し、学習のめあてを確認する。</p> <p>どのようなことに気を付けてパスワードを設定したらよいか考えよう。</p>
情報の収集	7分	<p>2 動画1を視聴し話し合う。 ○公園に携帯電話を忘れてしまいました。友だちの「大変なこと」という言葉について考えながら見ましょう。</p> <p>3 解説動画1を視聴し、情報を守るために必要なことについて知る。</p>
		<p>*留意点/-資料</p> <p>*単元の始まりにみたアンケート結果から、自分たちの課題だと考えた「パスワード」について学ぶことが想起できるようにする。</p>
情報の整理・分析	15分	<p>4 動画2を視聴し話し合う。 ○パスワードをめぐって、二人の問題点を考えながら見ましょう。</p> <p>5 解説動画2を視聴し、良いパスワードについて知る。</p>
		<p>*留意点/-資料</p> <p>*動画教材「パスワードについて考えよう」 *視聴後の活動を予告することで、学習の見通しをもたせる。</p> <p>*情報を守るためにはパスワードを設定することが重要なことを確認する。 *後の活動時間確保のため、解説動画は省き、指導者が説明することも考えられる。</p> <p>*本教材のねらいを踏まえ、ゆうさくさんの問題行動だけに偏らず、けんたさんの問題点についても考えさせる。</p> <p>*パスワードの管理も重要であることをおさえる。</p>
まとめ表現	20分	<p>6 良いパスワードの例をグループで作って、交流し合う。</p> <p>7 ワークシートに、今日の学習でわかったことや考えたことをまとめる。</p>
		<p>*留意点/-資料</p> <p>*実際に作ることで、良いパスワードを工夫して作るうとする実践力を高める。</p>

板書計画

どのようなことに気を付けてパスワードを設定したらよいか考えよう。		
	 ゆうさくさん	 けんたさん
問題点	<ul style="list-style-type: none"> パスワードを見た パスワードを使ってなりすました 	<ul style="list-style-type: none"> 入力画面をかくさなかった 簡単なパスワードだった
どうしたらよかったか	<ul style="list-style-type: none"> パスワードを見ようしない パスワードを使ってなりすまさない 	<ul style="list-style-type: none"> パスワードを見せない 難しいパスワードにする
自分たちで作ってみたパスワード		
<p>文字の教と種類が多い</p> <p>自分だけが分る文章の頭文字</p> <p>すい測されにくく、覚えやすい</p>		
まとめ		
<ul style="list-style-type: none"> けいたい電話には必ずロックをかける 良いパスワードを設定する パスワードを入力するときは、見られないように注意する 		



懇談会づくりの ポイント

p. 6

情報モラルの懇談会への参入

(1) 懇談会実践に必要な知識と考え方

まずは、**参加者**がいることです。参加者が少ないから仕方がないのでなく、通信などで宣伝する、直接声をかける、授業参観で案内の掲示をしておく、授業が終わったらすぐに声をかける、そして、すみやかに開始できる時間の工夫などが必要です。

次に、**タイムマネジメント**です。保護者にとって、一般的な話ばかりが続くことや、個人的な質問の返答、具体例など提示は、個別的なことであり、うちの子には直接関係ないという印象をもつと言われています。※1 最後にとっても大事なことは、**企画内容**です。学校から知識ばかりを伝える時間にならぬように、テーマをもって保護者同士がいかに話し合えるかという視点で進めましょう。

(2) タイムマネジメント(例)

1分	あいさつ	↑ 進行者主導の時間 短時間で わかりやすく!
2分	学級経営方針の説明など	
10分	子どもたちの様子から(画像などを使う)	
1分	グループ分け	↓ 保護者の主体的な 活動の時間 (3) 企画内容の ポイント参照
3分	アイスブレイク	
20分	グループ活動	
10分	グループ内容の交流(発表・質問)	
3分	連絡事項	



普段の悩みについて話したい

周りはどうしているのか知りたい

(3) 企画内容

情報モラルに関する専門的な知識を教員が伝える場ではなく、保護者にとって**気軽に話し合える場**となることが大切です。

まずは、**アイスブレイク**などで話し易い雰囲気づくりをしましょう。また、活動は、たくさん記述することや、全体の場で全員が必ず発表しなければならないということのないようにして下さい。保護者にとって難しいと感じない手法がよいです。多くのアイデアを出し合えて、**今、できることに保護者が気付くこと**、悩みを出せて、周りの保護者も自分と同じような悩みをもっているのだなと**安心感をもったり**、仲間と策を練ったりできる場、話し合いの過程を大切に**した場**を目指しましょう。

p.7~8に懇談会のワークショップを紹介しています。

テーマは話しやすく、「うちでは〇〇してるよ」など構えずに話したり教えあったりできるようなものがよいですね



「記憶の残る割合」

聞いたことは	・・・10%
見たことは	・・・15%
聞いて見たときは	・・・20%
話し合ったときは	・・・80%
教えたときは	・・・90%

※2

(4) アイスブレイク(例)



Aの保護者のAAです。
Aの好きな所は〇〇です。



私の子どもころの夢は



でした。



気に入っているアプリ、
サイトはZです。〇〇が
でき(わかり)ます。

※1 藤平敦「月刊生徒指導若手教員の力を引き出す研修でつかえる生徒指導事例 50」学事出版 2016. 12 p. 89

※2 吉田新一郎『効果 10 倍の教える技術』PHP 研究所 2007. 3. 16 p. 27



(5) ワークショップ A 「情報モラルの動画教材を活用」

このワークショップは、授業で使う動画教材を保護者の視点で視聴し、(動画内の)子どもの問題点を書き出した後、それに対応して家庭で取り組みそうなことを付箋に書き出します。家庭での情報モラル教育について具体的に考えを出し合えるワークショップです。また、この教材と授業参観で子どもが学習する教材を同じにすることで、家庭での話し合いに結びつきやすいと考えられます。

使用教材は、p.5で紹介した、文部科学省「情報化の新たな問題を考えるための教材」を使用しています。

教材 5 軽い気持ちの ID 交換から… 指導案 → p.78
シナリオ・スライド

導入編		新発売のゲーム機を買ってもらったけいこさん。通信機能が充実していることを知り、早速街を歩いてみました。ちょっと歩いただけで5人の人と通信していました。そんな中の一人がカタツムリと名乗る人でした。カタツムリは自分が近くの小学校6年生の女の子と伝えてきました。
		翌日、カタツムリから ID 交換の申込みがありました。けいこさんはちょっと悩みましたが、「よいお友達になれるかもしれない」と自分の小学校名を伝え、応じてしまいました。しばらくカタツムリとのやりとりをしていると、写真交換の申込みがありました。相手の送ってきた写真を見て、自分も送ってしまいました。
		すると友達の写真も送ってほしいという要求が届くようになり、けいこさんは断りました。すると態度を変えたカタツムリがドクロのマークを送ってきました。そして、ついにはけいこさんの写真を悪魔に変え、実名で指名手配の掲示板に載せてしまいました。友達に相談すると、それは大人の人ではないかという答えでした。けいこさんはあせんとしてしまいました。

「子どもが、スマホ・インターネットを、これからうまく活用するためにはどのようにしたらよいでしょうか。」 体験B

(1) 次の事例を読んでみてください。(子どもたちの授業で用いた事例です)

新発売のゲーム機を買ってもらったけいこさん。早速街を歩いてみたところ、ちょっと歩いただけで5人の人と通信できました。その中に、カタツムリと名乗る、近くに住む小学6年生の女の子がいました。
翌日カタツムリから ID 交換の申込みがあり、「よいお友達になれるかもしれない」と、自分の小学校名を伝え、その後もメッセージや写真の交換をしました。しばらくすると、友だちの写真も送って欲しいと言われたので、それは断りました。すると、けいこさんの写真を悪魔に変えて、実名で指名手配の掲示板に載せられました。友だちに相談すると、相手は大人の人ではないかという答えがあり、けいこさんはあせんとしてしまいました。
※出典 文部科学省委託事業「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」教材5

(2) この事例で、けいこさんにはどのような点に問題があったと思いますか。書きだしてみてください。

誰かもわからぬ人と通信をした。

写真を簡単に送ってほめた。

どの小学校なのかわからない名前も教えてほめた。

家を訪ねられたところで大人の人に相談せず。

相手の情報を簡単に信じた。

(3) けいこさんの問題点に対応して、家庭で取り組みそうなことを付箋に書きだしてみてください。

(4) 書きだした付箋から最も重要なこと(1枚)、次に重要なこと(2枚)、その次に重要なこと(3枚)を順番に下のように入力欄に貼りつけてみてください。

個人情報の取り扱いについて話す。

通信の制限をもうける

会ったこともない人に写真を送らない

お気に入りのところがあればすぐに大人に知らせる

- (1) 情報モラル教材の動画を視聴する。
- (2) ストーリーに登場する子どもの問題と考えられる行動を書き出す。
- (3) 2に書き出したことをもとに、家庭で取り組みそうなことを付箋に書き出す。
- (4) パターン①各自で、付箋を重要だと思う順に並べてから、グループで話し合う。
パターン②グループで付箋を出し合い、話し合いながら重要だと思う順に並べる。
- (5) グループごとの考えを紹介し合う。



(6) ワークショップ B「ブレインライティング635」

このワークショップは、ブレインストーミングの手法を用いて、連想される言葉をワークシートに3つ書いていくだけで、短時間に多くのアイデアが出る仕掛けがあります。教員が研修で用いる場合は10分程度、保護者懇談会の活用では20分程度予定してください。

始めに自分が書いたアイデアが、グループの人の手にわたって付け加えられることにより、新たな視点を得ることができ、周りのアイデアにも大切なことが同じように出てくることから、保護者にとって子どもと関わる上での気付きになると考えられます。この活動後「家庭でのスマホやゲーム機の与え方について考えてみませんか。」と話題を出すことで、家庭での情報モラル教育について深まった話し合いになると考えられます。

基本ルール

- (1)絶対に批判しないこと
- (2)自由に意見を出すこと
- (3)質より量を重視すること
- (4)アイデアを発展させること

「将来幸せに暮らすために必要なことは何か。」

1人目が記入する

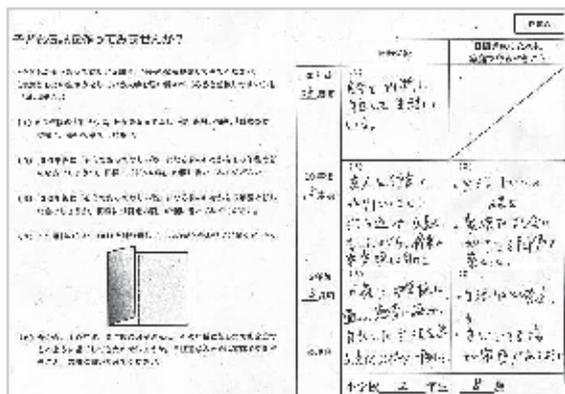
	A	B	C
1	進出難関を突破	素直にあきらめること	相乗りしてはめるとこ
2	結束	笑顔 敬一	よく見る
3	厳守	100% せー	集中力
4	厳守 30分	しんぞう	元気
	つねづね	5 カラオケ	5 強い
	安心	6 自信	6 健康な体
	モチベーション	努力	早起き、17レッスン

左隣りへ回して
1人目、3人目…
と上の言葉から
連想して記入する



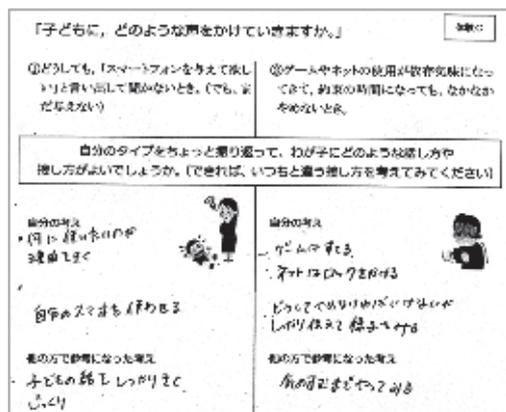
(7) ワークショップ C「子ども伝記」

子どもがこうなって欲しいと願う将来の姿を20年後、10年後、5年後と順にワークシートの表に書き出します。そして、ワークシートの左端を折り返し、先ほどの記入項目と未来の様子が記入された年表を並べて、私たちの暮らしてきた時代とは違う社会で生きていく子どもに、今、家庭で大切にしたいことは何かを考えるものです。



(8) ワークショップ D「家庭でのいつもの声かけを考え直してみる活動」

このワークショップは、「タイプ別子どもの接し方」の資料を参考にして、保護者が設問に対してあてはまるものにチェックをすることで、自分がどのようなタイプか見直してみるというものです。そこで、自分のタイプ以外を参考にして、できるだけいつもと違う接し方を考えてみるというものです。





(1) 校内で進める情報モラル校内研修会モデルⅠ・Ⅱ・Ⅲ

3つの校内研修会モデル(Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ)について紹介します。「授業づくりに向かう校内研修会Ⅰ・Ⅱ」、「懇談会づくりに向かう校内研修会Ⅲ」の所要時間は(90分～)120分程度です。下の図は、それぞれの研修会がポイントとしている度合を表しています。



(2) 校内研修会モデルⅠ・Ⅱの事前準備(児童実態調査)

授業づくりのための校内研修会Ⅰ・Ⅱは、目の前の子どもたちの実態を知ることから授業づくりが始まります。子どもたちの実態を目の当たりにし、必要な学習課題は何なのかということを学年(学年所属以外の教職員も入って)チームで見つけ出す、参考になる教材を使って授業を組み立てる、学年の実態から作った指導内容を発表し校内で共有する、これらの協働的で主体的な活動の過程が情報モラルの研修となります。

そこで、研修会の前に、児童実態調査を行い、学年毎にデータ入力し、結果を印刷しておきます。

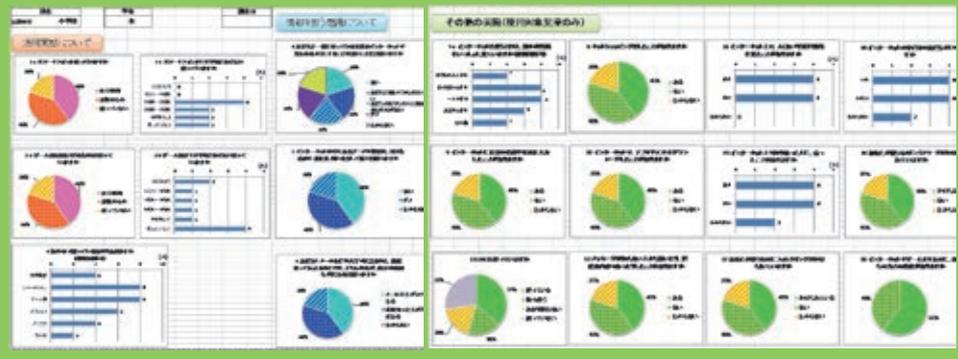
児童記入用紙(低・中・高の3種類あります)

データ入力表(Excelを活用)の一部

	1-a	1-b	2-a	2-b	3-a	3-b	3-c	3-d	3-e
スマートフォンを使っていますか	スマートフォンを1日平均どれくらい使っていますか	ゲーム機(通信できるもの)を使っていますか	ゲーム機を1日平均どれくらい使っていますか	次の中で使っているものはありますか(複数回答可)					
	①30分以内 ②30分～1時間 ③1～2時間 ④2～3時間 ⑤3時間以上 ⑥使っていない	①自分専用 ②家族のもの ③使っていない	①30分以内 ②30分～1時間 ③1～2時間 ④2～3時間 ⑤3時間以上 ⑥使っていない	①携帯電話	②スマートフォン	③ゲーム機	④タブレット	⑤パソコン	
1	1	3	1	3		1	1		
2	2	3	2	2	1	1	1	1	
3	3	0	3	1	1			1	

データ入力の目安は、1クラス30人で約15分です。また、この入力作業を校内研修会の中に入れることも可能です。

結果(Excelを活用)



これらは全て、ダウンロード可能です。アンケートの項目なども、適宜加減してお使いください。



I II

授業の流れを
考える活動



学年または育成学級 (6年)

焦点化した今回のテーマ

自他の個人情報も、第三者にもらえない。

使用する教材 (参考にした資料, HP アドレスなど)

IPA 「映像の情報のリテラシー」
あなたの書き込みは世界中に見えています。

文部科学省 「情報化社会の新たな問題と対応のための教材」
SNS等からの「情報の発信、公開のリスク」

指導の流れ

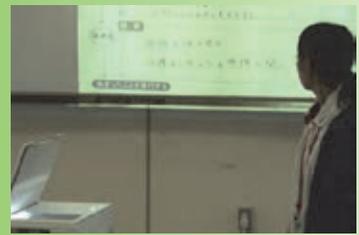
SNSでの情報公開の危険性を(動画) 知る。

↓

SNS等正しい使い方を話し合える。

情報モラル教材リンク集を使って、見つけ出した学習課題に合う教材を見つめながら、授業のアイデアシートをつくる活動

学年チームから、
児童の実態と授業
について報告



各学年の実態から見つけ出した学習課題と授業の流れについて発表し、校内の情報モラル教育の進め方について共有する。

研修会で使用するプレゼン資料、ワークシート、情報モラル教材リンク集などは、ダウンロード可能です。

III

懇談会づくりのポイントについて確認

懇談会で考える機会

普段の悩みについて
周りはどうしているのか

保護者

スツとする

悩みを出せて → 策を練れる

多くのアイデアを出し合えて → 現状できることに保護者が気づく

難しく感じない手法で

「学校も保護者と一緒に考えましょう」というスタンスが大切
OOでなければならないX 知的なことを教え込むX

ワークショップを体験する前に、保護者にとって魅力的な懇談会を考えるためのポイントを再確認する。

ワークショップの評価方法を共通理解

	保護者目線	支援者目線	気になる点
認知度	<p>認知度</p> <p>保護者どうしの名前や相互理解は生まれるか</p> <p>😊😊😊😊😊</p>	<p>認知度</p> <p>おわいてきている家庭層が実数 (保護者どうしの考えの広がり・数量・質) が生かせるように進められるか</p> <p>😊😊😊😊😊</p>	
成長モチベーション	<p>成長モチベーション</p> <p>保護者層について、考えが広がったか</p> <p>教えたつもりか</p> <p>😊😊😊😊😊</p>	<p>成長モチベーション</p> <p>保護者の学びはどうか</p> <p>😊😊😊😊😊</p>	
距離しやすさ	<p>距離しやすさ</p> <p>話しやすい、話しやすい雰囲気はどうか</p> <p>😊😊😊😊😊</p>		

3つのワークショップそれぞれを、保護者として参加した視点と支援者(進行)として参加した視点の2つをもって評価することを確認。

※P.8 ワークショップ C 「子ども伝記」を活用

※P.7 ワークショップ A 「情報モラルの動画教材を活用」

※P.8 ワークショップ D 「家庭でのいつもの声かけを考え直してみる活動」



(4) 情報モラル校内研修会で計画した各学年の授業内容一覧(例)

	ピラミッドチャートの頂点に書いたこと(課題)	教科等	学習のねらい	領域・分野	教材(ウェブページより)
1年	こわさについて知ること→使うルール・約束	特別活動(2)カ	無料ゲームとの付き合い方を考える	安全への知恵 d2-1 情報セキュリティ g2-1	スマホリアルストーリー 「無料ゲームのほずが…」 (NHK日本放送協会)
2年	インターネットに自分の名前や住所を入力・これからネットに関わる学年	特別活動(2)カ	知らない人に連絡先を教えないことについて考える	安全への知恵 e1-2	ネット社会の歩き方 「住所や電話番号を教えるのは慎重に」 (一般社団法人日本教育情報化振興会)
3年	ゲーム(通信も)多い・お金のこと	特別活動(2)カ	基本的な生活習慣を大切にするためには、ゲーム(インターネット)の使用をどうすればよいのか、考えられるようにする	安全への知恵 f2-1	ネット社会の歩き方 「ケータイゲーム機に夢中になると」 (一般社団法人日本教育情報化振興会)
4年	著作権→見てよいもの・悪いもの	特別活動(2)カ	著作物の意味や役割について理解し、人のつくったものを大切にすることを学ぶ	情報社会の倫理 b2-1	楽しく学ぼうみんなの著作権 「Cマークってなあに？」 (文化庁)
5年	自分専用のスマートフォン	道徳B 親切・思いやり	相手の立場に立って、思いやりをもって接しようとする心情を育てる	安全への知恵 a3-1	情報化社会の新たな問題を考えるための教材 「SNS等のトラブル」 (文部科学省)
6年	写真をアップすることに抵抗がない子がいること	特別活動(2)カ	心身ともに健康で安全な生活態度の形成のために、SNSの使用について考える	情報社会の倫理 a3-1 安全への知恵 f3-1 安全への知恵 e3-2	情報化社会の新たな問題を考えるための教材 「SNS等のトラブル」 (文部科学省) IPA映像で知るセキュリティ 「あなたの書込みは世界中に見られてる」 (IPA 情報処理推進機構)
特別支援学級	使うと便利なこともあるが、こわいところやルールがある	生活単元	インターネットのルール便利など、こわいところ(無料ゲーム)について考える	安全への知恵 d2-1 情報セキュリティ g2-1	みんなのネット教室 「無料のゲームならやっても安心？」 (NEC)

(5) 保護者参加型の授業

情報モラルの啓発を進める上で、授業参観を有効的に活用することができます。授業を見てもらうだけでなく、保護者にとって無理のない範囲で話したり、体験するなど、授業を通して一緒に考えてもらえるようにしたいものです。以下は、その一例です。



授業の導入で、子どもへの発問を保護者にも投げかけておく。



2つ目の発問あたりで、保護者にも聞いてみる。



子どもの活動と同じことをしてもらおう。



子どものグループ活動時に側まで行って、どのような考えをもっているか知ってもらう。



授業の振り返りを子どもが書く時間を使って、授業に関係する情報モラルの諸課題に触れる。



子どもが片づけをしている時間を使って、情報モラルに関する学年の実態調査結果を示し、子どもの意識などについて触れる。

やっぴいこう！ 情報モラル教育

(1)情報モラル教材の紹介（授業活用・保護者啓発活用）

文部科学省 情報モラルに関する指導の充実に資する
 〈児童生徒向けの動画教材、教員向けの指導手引き〉
 〈保護者向けの動画教材・スライド資料〉等

http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm

情報化社会の新たな問題を考えるための教材～
 安全なインターネットの使い方を考える～

保護者のための情報モラル教室 話し合っていますか？家庭のルール



JAPET&CEC 一般社団法人 日本教育情報化振興会 ネット社会の歩き方

<http://www2.japet.or.jp/net-walk/>

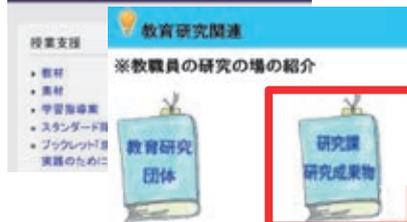
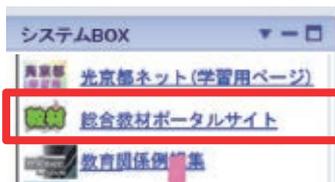
安心ネットづくり促進協議会 保護者向けパンフレット（フィルタリングなどの設定方法）

<https://www.good-net.jp/>

(2)本冊子で紹介した資料のダウンロード方法

京都市総合教材ポータルサイト TOP | 総合教材ポータルサイトよりダウンロードして下さい。

京都市立学校の方(ポータルサイト)



京都市立学校以外の方

京都市総合教育センター

京都市総合教育センター教育委員会事務局
www.edu.city.kyoto.jp/sogokyoiku/



ダウンロードして、
 どんどんご活用
 ください！





京都発！確かな教育実践のために 33

学校における情報モラルに関する指導の充実を目指して(2年次)

－保護者啓発を意識した情報モラル教育推進のための情報モラル校内研修モデルの構築－

発行 平成30年4月

発行元 京都市総合教育センター 研究課・カリキュラム開発支援センター
〒600-8023 京都市下京区河原町通り松原上る2丁目富永町 344
Tel.075-371-2705 Fax.075-353-4851