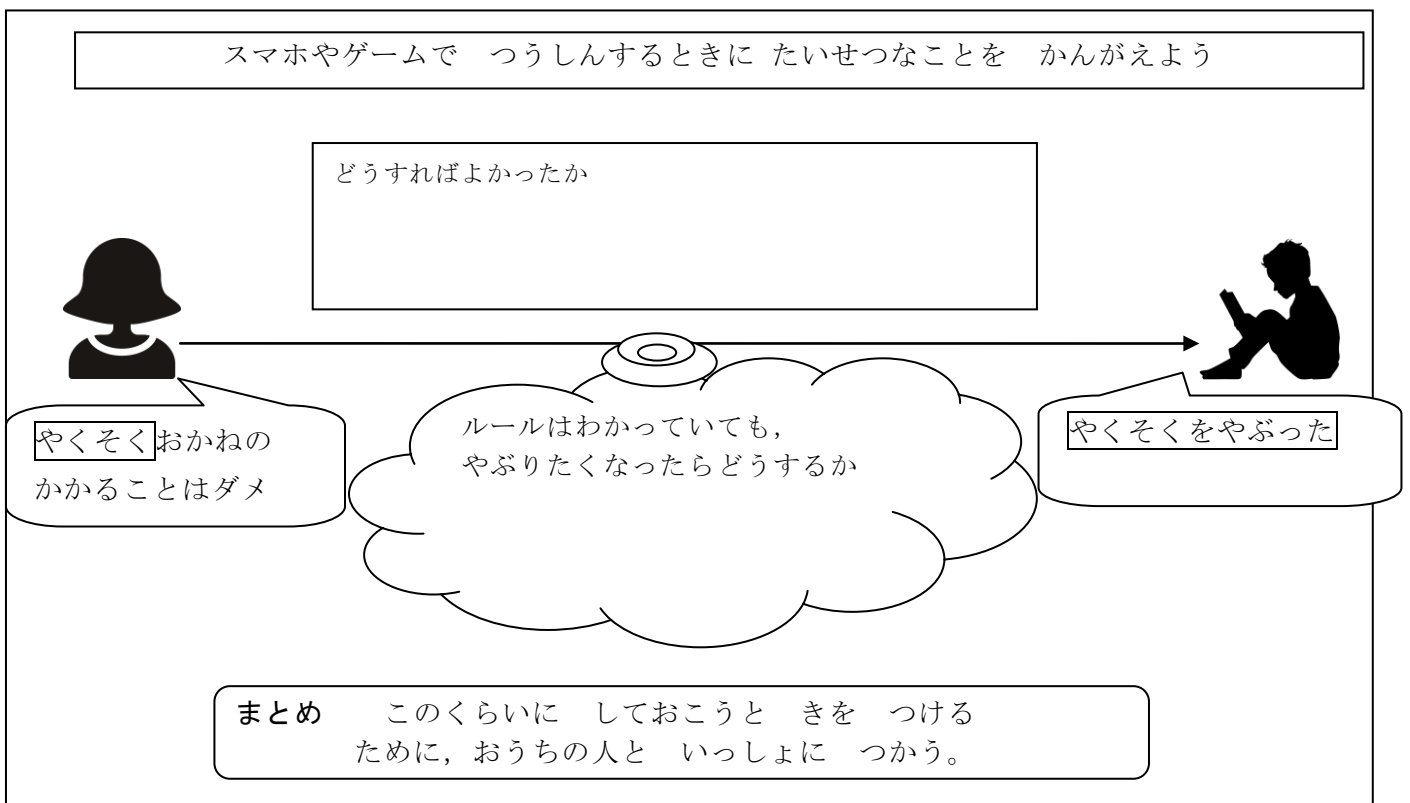


# 小学校 1 年

題 材 名	スマホやゲームで通信する時に 大切なことを考えよう（1 H）			
学習のねらい	スマホやゲームの使用について、安全に行動できるようにする（学活（2）カ）			
情報モラル指導 （分類・領域）	安全への知恵 d2-1 情報セキュリティ g2-1			
教材	NHK スマホ・リアル・ストーリー「無料ゲームのはずが…」 <a href="http://www.nhk.or.jp/sougou/sumaho/">http://www.nhk.or.jp/sougou/sumaho/</a>			
本時の評価規準	・スマホやゲームの使用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。			
学習の流れ	時間	発問（○），児童の反応（・）	*留意点	資料・教材
1 通信が自分たちの身近にあることを知る。	4 分	○みなさんは、新しい情報は、何を見て知りますか。 ・テレビ ・本 ・インターネット（ユーチューブ・写真・スマホ・ゲーム機） ○楽しそうなことも知れそうですね。	*使用の実態がない児童にもわかるようにする。	テレビの画面に通信でできることを少し映し出す。
2 事前のアンケートより、クラスのゲーム機・スマートフォンの実態を知る。	1 分	○このクラス（学年）で、ゲーム機やスマートフォンを使ったことがある人はいますか。 ・わたしは使っているよ ・使っている人もいるのだな	*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。	手を上げさせて、使用しているだいたいの数を子どもたちが、互いに知る。
3 めあてを確認する。	2 分	○小学校でも、インターネットを使うときが、あります。今、お家で使っている人も、これから使う人も勉強しておきましょう。	*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。	
スマホやゲームを つかうときに たいせつな ことを かんがえよう				
4 映像教材「無料ゲームのはずが…」を見て、場面や言葉の確認をする。	13 分	○スマホでゲームをしているお兄ちゃん（だいきさん）が、お家の方とどんな約束をしているかよく観ていてくださいね。 ・お金のかかることがダメだという約束 ○だいきさんは、この後、どうすると思いますか。 ・勝手に買わない ・買う ○だいきさんは、どうしましたか。 ・課金してしまった ・約束をやぶった ・買えると思ってなかったけど、買えてしまった		NHK スマホ・リアル・ストーリー「無料ゲームのはずが…」 ・動画視聴 <span>scene02</span> と <span>scene03</span> ・動画視聴 <span>scene04</span> と <span>scene05</span> の翔太がボタンを押す場面まで（4 分 06 秒まで） ・動画視聴 <span>scene05</span> 続き～4 分 35 秒まで
5 映像教材「無料ゲームのはずが…」を見て、インターネットを使うときに、大切なことは何かを考える。		○だいきさんはこのあと、どうなると思いますか。隣の人と話しをしてみよう。 ・やめられなくなる ・家の人に怒られる ・取り上げられる		・動画視聴 <span>scene07</span>

	15分	<p>○だいきさんは、どうすればよかったでしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・約束を破らなければよかった</li> <li>・課金ボタンを押さなければよかった</li> <li>・早く相談すればよかった</li> <li>・ゲームを一人でやらなければよかった</li> </ul> <p>○みなさんは、ルールはわかっているのに、破りたくなったら、どうしますか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お家の人に相談する</li> <li>・がまんする</li> <li>・やらない</li> <li>・あきらめる</li> <li>・うそはつかない</li> </ul> <p>○「このくらいにしておこうと気をつけるために、お家の人と一緒に使うこと」が、1年生のみなさんは、とても大事そうですね。みなさんはできますか？</p>	<p>*安全のためにルールがあるが、それを守れそうな気分にならない時を想起させ、気持ちをゆさぶる。</p> <p>*ゲームをしていない児童も考えられるようにする。</p> <p>*兄や姉が一人で使用している実態も考えられるが、「今はまだ、保護者と一緒に使うことが大切である」ということをおさえる。</p>	<p>・動画視聴 scene08</p> <p>・動画視聴 Scene09</p>
6 学習のまとめを書く。	10分	<p>○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、発表をしましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・わからないことはおうちの人に相談する</li> <li>・がまんできないなら使わない</li> <li>・1年生だから、まだ、一人で勝手に使わない方がいい</li> <li>・おうちの人と一緒に使いたい</li> </ul>		ワークシート

板書計画



が っ                  に ち                  ( な ま え )

めあて



スマホやゲームを つかうときに たいせつな ことを かんがえよう

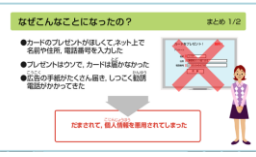
じょうほうモラル けんてい(○か、×で、こたえましょう)

①	たのしいことをつづけるためには やくそくを やぶっても よい	
②	1ねんせいは、 スマホやゲームで つうしんするときは おうちの ひとと よく そうだんしてから つかうのが よい	

スマホやゲームを つかうとき、これから たいせつに したいことは  
なんですか。


## 小学校 2 年

題 材 名	インターネットで 自分のこと（個人情報）をおしえることについて 考えよう（1 H）			
学習のねらい	インターネットの使用（個人情報の取扱）について安全に行動できるようにする。（学活（2）カ） 個人情報について考え、自分の情報や他人の情報を大切にする事の大切さに気づく。			
情報モラル指導 （分類・領域）	安全への知恵 e1-2 知らない人に、連絡先を教えない			
教材	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」 <a href="http://www2.japet.or.jp/net-walk/sho_ichiran.html">http://www2.japet.or.jp/net-walk/sho_ichiran.html</a>			
本時の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>			
学習の流れ	時間	発問（○），児童の反応（・）	*留意点	資料・教材
1 クラスのインターネット利用の実態を知る。	3分	○インターネットやゲーム機のアンケートをしましたね。たくさんの人が使っていることがわかりました。 その中で、ゲーム機を使っている人はいますか？ ・使っています ・使っている人もいるのだな ○カードゲームしている人はいますか。 ・しています ・していない ○ゲームのカードや欲しいものが、アンケートにこたえるだけで、無料でもらえるなら、欲しいですか ・絶対欲しい ・もらえるなら、欲し	*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。  *本時の教材につなげられるよう、児童に学習の興味をもたせる。	児童実態アンケートより、使用率のグラフを提示
2 めあての確認	2分	○家に届くようにするためには、相手に名前や住所を教える必要がありますね。欲しいものがあったら、教えますか。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">インターネットで 自分のことを おしえることについて 考えよう</div>		
3 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」を見て、場面の確認をする	7分	○カードをもらうために、インターネットを使うお兄さんの様子を見てみましょう。 ○翼さんは、名前と住所と電話番号を入れて、申込ました。みなさんなら、どうしますか。 隣の人と話し合い、発表をしましょう。 ・欲しいから、申し込む ・もらえるものはもらいたい ・お家の人に相談する	*理由も尋ねるようにする。	住所や電話番号を入力するとカードがもらえるという場面で映像を止める。 
	8分	○続きを見てみましょう。 ○どうして、カードが届かず、勧誘の手紙や電話が多くなったのでしょうか。 ・だまされた ・カードが欲しくて、勝手に、自分の情報を入力したから ・大人の人と使わなかったから ・名前や住所や電話番号が、使われた。 ・わからない ・送信ボタンを間違えた		勧誘が多くなったという場面で映像を止める。 

4 続きの「解説編」を見て、だまして個人情報を集める人を知ることを知る	5分	<p>○続きを見てみましょう。</p> <p>○実は、だまして個人情報を集めて、勝手に使おうとする人や会社があります。ツバサくんは、そこに個人情報を渡してしまったのですね。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・そんなことがあるのか。</li> <li>・知らなかった</li> </ul>	<p>*個人情報の言葉の意味を伝える。</p> <p>*インターネット以外（はがき・電話・インタビュー）にも、アンケートと称して個人情報を聞き出す方法があることを伝える。</p>	<p>解説編を以下のページまで観る</p> 
5 インターネットを使うときに、大切なことは何かを考える	10分	<p>○みなさんだったら、どうしていききたいですか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・がまんする</li> <li>・勝手に入力しない</li> <li>・自分の情報をインターネットに入れない</li> <li>・お家の人に相談する</li> <li>・お家の人とインターネットを使う</li> </ul> <p>○このように、自分の情報を入力すると、自分や家族が後で困ることがあるから、「お家の人と一緒に使うこと」が、2年生のみなさんは、とても大事そうですね。（知らない人に答えるアンケートも、よく考えないといけませんね）みなさんはできますか？</p>	<p>*欲しいものをアンケートに答えればもらえるという、状況をもう一度伝え、気持ちをゆさぶりたい。</p> <p>*インターネットを使用していない児童も考えられるようにする。</p> <p>*「今はまだ、保護者と一緒に使うことが大切である」ということをおさえる。</p>	
6 学習のまとめを書いて発表する	10分	<p>○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、発表しましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネットに入力するときは、安全のために、お家の人と使う。</li> <li>・自分や家族の情報を大切に使う。</li> <li>・まだ、使わない方がいい</li> <li>・アンケートには勝手にこたえない</li> </ul>		ワークシート

#### 板書計画

インターネットで じ分のことを おしえることについて 考えよう



「あっ、このカード、ほしい！」

「おにににー、カードアンケートに答えれば、無料プレゼントがついてよーし！」

「お家のパソコンに書き込んでくん。」

名前 ○○ ○○

じゅうしょ

京都市○○区・・・

○○町○

電話番ごう

075-○○○-○○○○


だましてこ人じょうほうを集める人がある。

インターネット

はがき

アンケート

電話



「どこで情報を調べたのかなしらー」

「はい、お家のパソコンで、電話も使っちゃって調べました。」

名前 ○○ ○○

じゅうしょ

京都市○○区・・・

○○町○

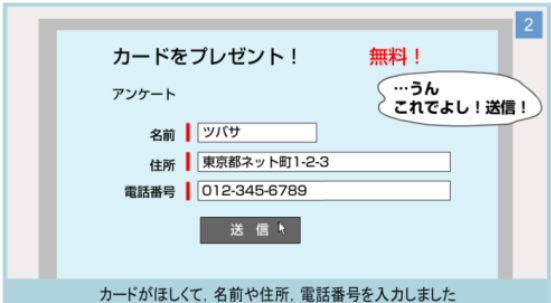
電話番ごう

075-○○○-○○○

**まとめ** じ分のこと（こ人じょうほう）を教えなければいけないと思ったときは、一人ではんだんせずにお家の人に聞くことが大じ。

が っ につ ち (なまえ)

めあて 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



じょうほうモラル けんてい(○か、×で、こたえましょう)

③	ほしいものが あったら じ分のじょうほうを インターネットに 入力しても よい。	
④	インターネットに入力するときは、安全のために、お家の人 とつかう。	
⑤	じ分や家ぞくのじょうほうを大せつにする。	

インターネットを つかうとき これから たいせつに したいことはなんです か。今日の 学しゅうで 考えたことを かきましょう。

# 小学校 3 年

題 材 名	自分のじょうほうをやりとりすることについて考えよう（1 H）			
学習のねらい	インターネットの使用（個人情報の取扱）について安全に行動できるようにする。（学活（2）カ）			
情報モラル指導 （分類・領域）	安全への知恵 d2-1 危険にであったときは、大人に意見を求め、適切に対応する e2-2 個人の情報は、他人にもらさない			
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 5「軽い気持ちの ID 交換から…」 <a href="http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm">http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm</a>			
本時の評価規準	・危険に出会ったときは、近くの大人に、すぐに相談することがわかる。 ・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。			
学習の流れ	時 間	発問（○），児童の反応（・）	* 留意点	資料・教材
1 学年のインターネットの実態を知る。	3 分	○このクラス（学年）で、次の機器を使っている人はいますか。 ・自分専用のゲーム機・自分専用のスマートフォン・自分専用のタブレット  ○ゲーム機やタブレットを使うときに、家で使い方について約束がある人はいますか。それはどんな ・勝手に設定を変えたり更新したりしない ・家族に言ってから使う ・危険なアプリを登録しない ・ネットにつなげるゲームをしない	* みんなに必要な学習であることがわかるようにする。	
2 めあてを確認する。	2 分	○なぜ、このような約束があるのでしょうか。今日は、その理由の一つについて考えましょう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">自分のじょうほうの あつかい方について 考えよう</div>		
3 教材（動画）「軽い気持ちの ID 交換から」を視聴し、場面を把握する。	5 分	○「ID 交換しませんか」と申込がきたら、みなさんはどうしますか。 ・保護者に相談する ・知らない人だからしない ・知っている人だと思ったらする  ○「写真交換しよう」とメッセージがきたら、みなさんはどうしますか。 ・絶対にしない。 ・電源を切る。 ・相手も送ってくれたから考えてみる。  ○友だちの写真を送って欲しいとメッセージがきたらどうしますか。 ・断わったらどうなるのかな。迷うと思う。 ・自分の家もばれているくらいだから友だちの写真を送ったら友だちに被害がでそうなのでしない。		ID 交換の申込場面で動画を止める   写真交換の申込場面で動画を止める   友だちの写真を送って欲しいという場面で動画を止める

	10分	<p>○困ったと感じたところがありますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・裏切り者と書かれたところ。</li> <li>・ID交換をしていたところ</li> <li>・“かたつむり”に何かされるかもと思うとこわい</li> <li>・ID交換をしなければこんなことにならなかった。</li> <li>・子どもの写真が写っていたのに、大人かもしれないと友だちが言ったところ</li> </ul>		ワークシート
4 教材(動画)「軽い気持ちのID交換から」の続きを観て、考える。	10分	<p>○けいこさんがトラブルに巻き込まれてしまった原因を考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ID交換しなければよかった</li> <li>・写真を送らなければよかった</li> <li>・ID交換のときに無視すればよかった</li> </ul> <p>○ID交換も、写真交換もしなければよかったのですね。</p>		
5 教材(動画)「軽い気持ちのID交換から」の解説編を観て、今日の学習をまとめる。	10分	<p>○トラブルに巻き込まれないように、どんなことに気を付ければよいですか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の情報を勝手に教えない</li> <li>・一人で判断せずに保護者に言う</li> <li>・インターネットで知り合った人を簡単に信用しない</li> </ul>		解説編を視聴する
6 学習のまとめを書く。	5分	<p>○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と、モラル検定を書きましょう。</p>		ワークシート

#### 板書計画

### 自分のじょうほうの あつかい方について かんがえよう

#### 「困った」と感じたところ・理由

うらざりものと書きこまれた

…悪いことばだから

ID交換をしてしまった

…すべてのじょうほうを見られるかもしれないから

友だちに「大人の人かも」と言われた

…写真は子どもったのに、大人と思ってやりとりをしていたわけではなかったから

本名が知られていた

…本名を言っていないのに知っているから

けいこさんがトラブルにまきこまれた原因は何だろう？

- ・ID交換したから
- ・無視したらよかった
- ・写真を撮らなければよかった
- ・会ったことのない人のかんたんにしん用した
- ・何をしているか大人（家族）に伝える
- ・相談することも大切

**まとめ** ○自分の写真やじょうほうを勝手におくらない  
○大人（家族）に相談する  
○インターネットで知り合った人のかんたんにしん用しない



めあて

自分のじょうほうのあつかい方について考えよう

①動画を見て，困ったと感じたところはどこですか。また，なぜそう感じたのですか。

--

②インターネット上でやりとりするとき，これから気をつけることを書きましょう。


◎情報モラル検定

1	インターネットで知り合った人はしんようをして もよい	
2	自分のとった写しんなら，だれにおくってもよい	

# 小学校 4 年





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心をもつ (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「©マークってなあに？」 <a href="http://chosakuken.bunka.go.jp/tanoshiku/">http://chosakuken.bunka.go.jp/tanoshiku/</a>			
本時の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>© 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。</li> </ul>			
学習の流れ	時間	発問 (○), 児童の反応 (・)	*留意点	資料・教材
1 ©マークというマークがあることに気づき、©マークの意味を知る。	5分	○これまでに©マークを知っている人はいますか。©マークについて確認しておきましょう。 ・©マークとは、著作権があるという意味。 ・その物には「著作権がある」と、作った人がみんなにわかるようにあらわしているマーク。 ・自分の作品を他の人に勝手に使われないための権利である。	* 著作権©マークについて確認する。	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。
2 身の回りにある©マーク探しを行う。	15分	○身の周りの©マークを探して、ワークシートに書き、交流しましょう。 ・文房具についていたけど今まで気が付かなかったな ・こんなにたくさんあるなんてびっくりした	* ®マークについても著作権があるという意味でここでは同様に考える。 * 身の回りには、たくさんの著作物があることを確認する。	・ワークシート
3 ©マークからめあてについて考える。		○©マークがついていなかったらどうでしょうか。		
©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。				
	15分	○©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。 ・©マークがついていなければ、自由に使える。 ・使えなければ©マークがついている意味が無い。 ・©マークがついていなくても、作った人に著作権があるのだから、自由に使えない。 ・全てのものに著作権があるのなら、何のために©マークがあるのか。	* ©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。	・ワークシート



目標を実現するにふさわしい探究課題	
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)

**探究課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力**

- (1) 知識及び技能・・・ICT機器の利用や情報化社会の特性に関すること  
 (2) 思考力, 判断力, 表現力

探究の過程における思考力, 判断力, 表現力			
①課題の設定	②情報の収集	③情報の整理・分析	④まとめ・表現
より複雑な問題状況 確かな見通し, 仮説	より効率的・効果的な手段 多様な方法からの選択	より深い分析確かな 根拠付け	より論理的で効果的 な表現内容の深まり
			
① 問題状況の中から課題を発見し設定する  ② 解決の方法や手順を考え, 見通しをもって計画を立てる	③ 必要な情報を収集し, 蓄積する	④ 問題状況における事実や関係を把握し, 理解する  ⑤ 多様な情報にある特徴を見つける  ⑥ 事象を比較したり関連付けたりして課題解決に向けて考える	⑦ 学習の進め方や仕方を振り返り, 学習や生活に生かそうとする
第①時 ① 情報モラルに関する実態調査結果から, 課題を発見し設定する  ② 解決の方法について確認し, 学習の見通しをもつ	第②～⑥時 ③ K.W.L チャートを用いて, 毎時の学習内容を収集し, 蓄積する  ④ 問題状況における事実や関係を把握し(5つの教材より), 理解する  ⑤ ICT 機器の利用や情報化社会の特徴を見つける  ⑥ Vチャート, カード, クマ手チャートなどを用いて, 事象を比較したり関連付けたりして課題解決に向けて新たな自分の考えをつくる		第⑦⑧時 ⑦ これまでの K.W.L チャートを用いて, 学習を振り返り, 新たな視点を学習や生活に生かす

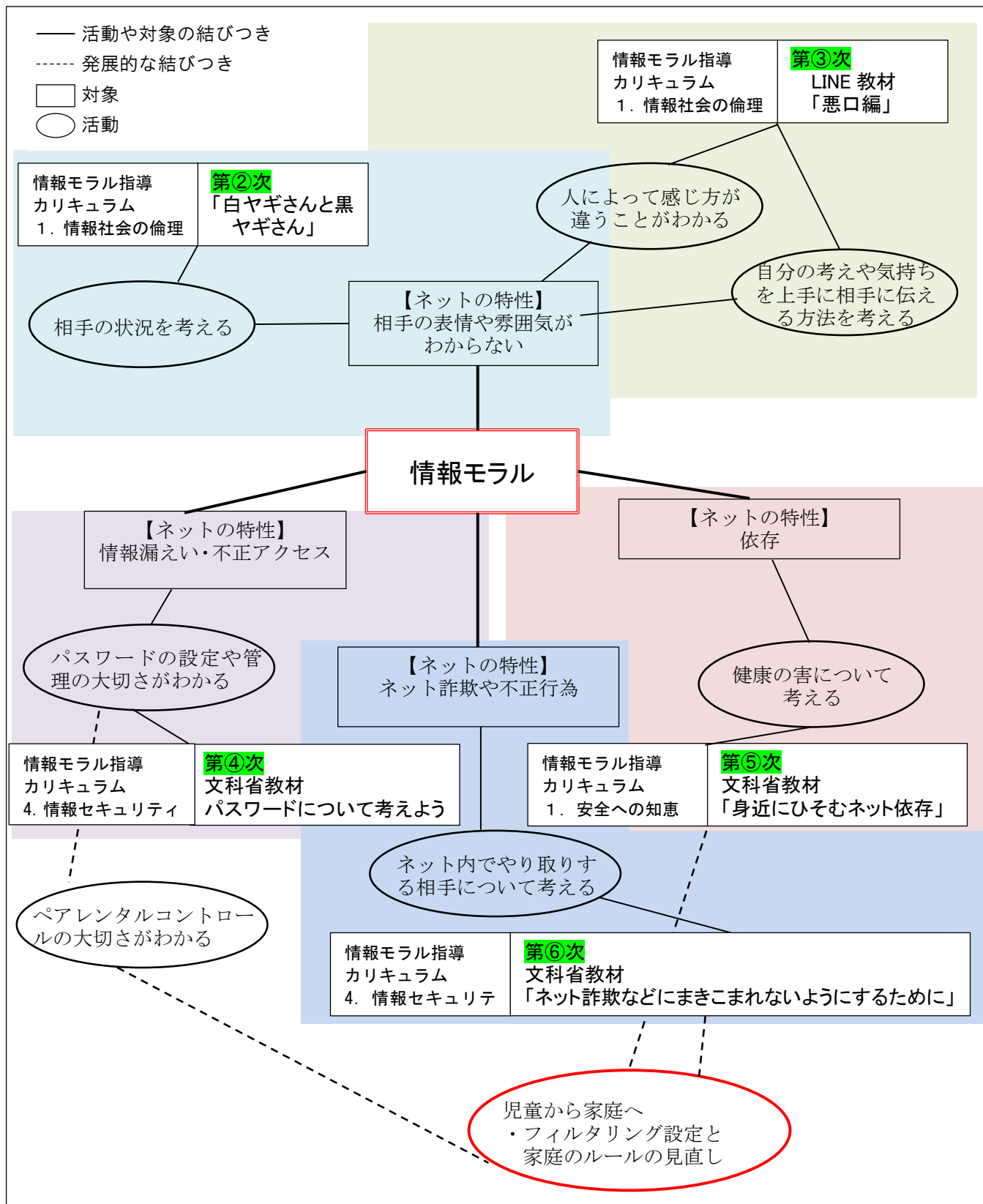
- (3) 学びに向かう力, 人間性・・・情報モラルの学習を通して自分自身に関すること及び他者や社会とのかかわりに関することの両方の視点を踏まえること

## 単元の構成

第①次・・・課題の設定

第②～⑥次・・・情報の収集・整理・分析(下記の構想図を参照)

第⑧次・・・まとめ・表現



【参考】 小学校学習指導要領解説 総合的な学習の時間編 p.98(平成 29 年 6 月文部科学省)

## 小学校 5 年

題 材 名	身近にひそむネット依存（1 H）			
学習のねらい	ネット依存（コンテンツ依存・つながり依存・ゲーム依存）を知ることを通して，自分の生活を見つめ，節度を守ってインターネットを利用する態度を養う。			
情報モラル指導 （分類・領域）	安全への知恵      d3-1: 予測される危険の内容がわかり，避ける f3-1: 健康を害するような行動を自制する			
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	・ ネット依存の状態に陥ってしまったときの弊害を知り，安全にインターネットを利用する態度を養う。			
学習の流れ	時間	発問（○），児童の反応（・）	* 留意点	資料・教材
1 アンケート結果を見て，めあてを確認する。	5 分	○ 先日のアンケート（スマートフォンやゲーム機の利用時間）の結果と，全国の中高生の依存度などを確認しましょう。  ○ 今日は，身近にひそむネット依存について知り，これからの使い方を考えましょう。	* みんなに必要な学習であることを伝える。	パワーポイント資料
ネット依存について知り，これからインターネットを安全に使うために必要なことを考えよう。				
		○ ワークシートに，① 知っていること，② 知りたいことをかきましょう。		ワークシート
2 動画（導入編 1）を視聴し，問題点と，なぜ手放せなくなったのかをワークシートに書いて発表する。	10 分	○ スマートフォンが手放せなくなってしまったまさやさんの話しです。問題点と，なぜ手放せなくなったのか考えながら見ましょう。 ・ メッセージのやりとりや情報のチェックをずっとしている → 友だちを失いなくない → すぐに反応しないと相手に悪い 話題についていけなくなる ・ ゲームを長時間しすぎ → 次から次へとクリアする目標がある 対戦相手が待っている	* 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。  * 主人公の気持ちになって，手放せない理由を考えることで，だれでもネット依存になる可能性があることに気付かせる。	動画（導入編 1）  ワークシート
3 この後の展開について考えて発表する。	5 分	○ このままこの生活を続けると，まさやさんは，どうなると思いますか。 <div>昼夜逆転の生活になる 病気になる 親ともめる 将来が心配 いつか気づいて，ネット利用をやめる</div>	* 児童からの予想が難しいことが考えられるので，指導者から，提示していくことも考えられる。	
4 解説動画を視聴する。	5 分	○ 解説動画を視聴し，ネット依存にはいろいろな種類があることを知しましょう。  ○ 解説動画を観ながら，自分や友だちがネット依存におちいらないようにするためにできることを考えておきましょう。	* インターネットを使わなければよいという短絡的な考えにとどまらないようにする。	動画（解説編）

5	自分や友だちがネット依存にならないためにできることをグループで交流する。	15分	<div>○グループで話し合い，発表しましょう。</div> <div><div>自分のため</div><div>友だちのため</div><div><div>・けじめをつける</div><div>・夜遅くまでやりとりしない</div><div>・時間を決めて使う</div><div>・直接会って会話する</div></div></div> <div>*自分と友だちの立場で，具体的に個人目標を決める。</div>
6	まとめ（今日の学習でわかったこと）を書く。	5分	<div>○今日の学習でわかったことワークシートにかきましょう。</div> <div></div> <div>ワークシート</div>

#### 板書計画

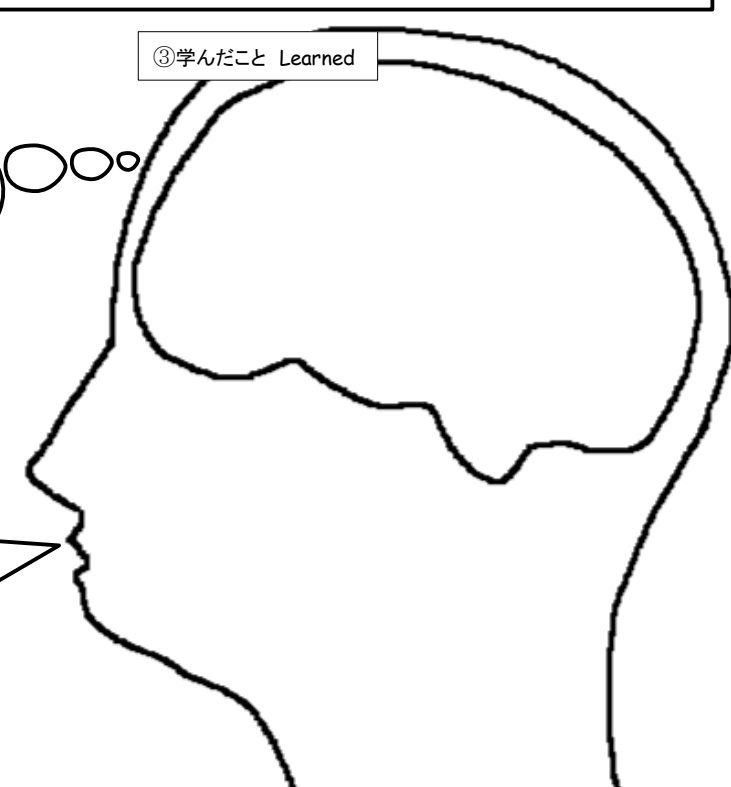
ネット依存について知り，これからインターネットを安全に使うために必要なことを考えよう。						
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">           修学院小5年生            「スマートフォンやゲーム機をどれぐらい使っていますか」            アンケート結果提示         </div>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">なぜ手放せなくなったのか</th> <th style="width: 50%;">今後の展開</th> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>友だちを失いたくない</li> <li>すぐに反応できないと相手に悪い</li> <li>話題についていけなくなる</li> <li>次から次へとクリアする目標がある（ゲーム）</li> <li>対戦相手が待っている（ゲーム）</li> </ul> </td> <td style="vertical-align: top; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>昼夜逆転の生活になる</li> <li>病気になる</li> <li>将来が心配</li> <li>親ともめる</li> <li>いつか，気付いてネットの利用をやめる</li> </ul> </td> </tr> </table>		なぜ手放せなくなったのか	今後の展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちを失いたくない</li> <li>すぐに反応できないと相手に悪い</li> <li>話題についていけなくなる</li> <li>次から次へとクリアする目標がある（ゲーム）</li> <li>対戦相手が待っている（ゲーム）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>昼夜逆転の生活になる</li> <li>病気になる</li> <li>将来が心配</li> <li>親ともめる</li> <li>いつか，気付いてネットの利用をやめる</li> </ul>
なぜ手放せなくなったのか	今後の展開					
<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちを失いたくない</li> <li>すぐに反応できないと相手に悪い</li> <li>話題についていけなくなる</li> <li>次から次へとクリアする目標がある（ゲーム）</li> <li>対戦相手が待っている（ゲーム）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>昼夜逆転の生活になる</li> <li>病気になる</li> <li>将来が心配</li> <li>親ともめる</li> <li>いつか，気付いてネットの利用をやめる</li> </ul>					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           ネット依存            ○コンテンツ依存            ○つながり依存            ○ゲーム依存         </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>まとめ    インターネットを安全に使うためには・・・</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%; border: 1px solid black; padding: 2px;">自分のため</td> <td>・けじめがつけられないときは，親に預ける ・時間を決めて使う</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">友だちのため</td> <td>・夜遅くまでやりとりしない ・直接会って会話する</td> </tr> </table> </div>		自分のため	・けじめがつけられないときは，親に預ける ・時間を決めて使う	友だちのため	・夜遅くまでやりとりしない ・直接会って会話する
自分のため	・けじめがつけられないときは，親に預ける ・時間を決めて使う					
友だちのため	・夜遅くまでやりとりしない ・直接会って会話する					

月 日 年 組 番 名前

② 知りたいこと What to know

③ 学んだこと Learned

① 知っていること Know



なぜ手ばなせなくなったのか	この後、どうなるでしょうか
<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

にならないために

自分のために

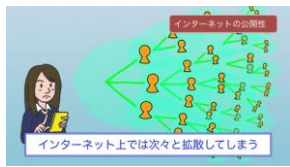
- 
- けじめがつけられないときは,

友だちのために

- 
-



## 小学校 6 年

題 材 名	インターネット上へ情報発信をしていくときに、どのようなことに注意すべきか考えよう（1 H）			
学習のねらい	SNS 等への投稿に伴って発生する可能性のある問題と、投稿者としての責任について考えるとともに、正しい知識をもって適切に利用する大切さに気付く 学活 2（カ）			
情報モラル指導 （分類・領域）	安全への知恵 e3-2 自他の個人情報、第三者にもらさない			
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 8「情報の記録性、公開性の重大さ」 <a href="http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm">http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm</a>			
本時の評価規準	・インターネット上へ情報発信をしていくときに、注意することについて考えられる。			
学習の流れ	時間	発問（○），児童の反応（・）	*留意点	資料・教材
1 事前のアンケートより、クラスのインターネットの実態を知り、インターネット上のやりとりについての楽しさなどを確認する	5 分	<p>○このクラス（学年）の、「スマートフォンとゲーム機、LINE」の使用率をグラフにしたものを見てみましょう。</p> <p>○LINE を使ったことがある人がとても多いですが、楽しいところや、便利なおところはありますか。</p> <p>○続いて、「友だちと一緒に写っている写真をインターネットで見られるようにすることは良いことだと思うか」というアンケートの結果です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんな思っていることが違うな</li> <li>・何が正解なのか</li> </ul>	*みんなに必要な学習であることを伝える。	<p>児童実態アンケートより、以下のグラフを提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スマートフォン</li> <li>・ゲーム機（通信できるもの）</li> <li>・LINE</li> </ul> <p>・友だちと一緒に写っている写真をインターネットで見られるようにすることについて</p>
2 めあてを確認する	2 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>インターネット上へ情報発信をしていくときに、 どのようなことに注意すべきか考えよう</p> </div>		
3 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ストーリー1</span> を視聴し、投稿内容の記録性について知る	8 分	<p>○どんなことがおこるのか、また、ふしぎだなと思うことも探しながら見てみましょう。</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ストーリー1</span></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・昔、友だちの悪口を投稿した</li> <li>・昔の投稿内容を他の人に見られた</li> <li>・悪口を見られて悲しくなった</li> <li>・昔の投稿内容が、どうして見られるのか</li> </ul> <p>○インターネットに投稿した内容は、完全に消すことはできません。それは、世界中のだれが見ていて、だれが保存して、だれがそれをまた投稿し直すかわからないからです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・知らなかった</li> <li>・自分が消すだけではダメなのだな</li> <li>・よく考えなければならない</li> </ul>	<p>*投稿という言葉について、おさえる</p> <p>*一度投稿した内容は、完全に消すことができないということにつながるため、疑問として出させない</p>	<p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ストーリー1</span>のみ視聴（～1分27秒まで）</p> 

4	ストーリー2 とストーリー3 を視聴し、起こった問題から、どのようなことを確認すべきだったか、考える	15分	<p>○起こった問題と、何を確認したらよかったかを考えながら、見てみましょう。</p> <p>○今、考えていたことをワークシートに書いて、話し合しましょう。</p> <p>ストーリー2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・撮影禁止の場所で記念写真を撮影し、ブログに書き込んだ</li> </ul> <p>ストーリー3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他人の写真を無断で撮影し、公開した</li> </ul> <p>【注意すべきだったこと】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・将来見られても大丈夫か</li> <li>・ルールを破っていないか</li> <li>・広まってもよい内容か</li> <li>・自分がされたら、嫌な気分にならないか</li> </ul>		ストーリー2と3を視聴 (1分27秒～2分59秒まで)  ワークシート
5	解説編を視聴し、どのようなことに注意すべきか確認する	10分	<p>○解説を見て、情報発信をするときに注意することは何なのか、確認しましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・肖像権を侵害していないか</li> <li>・コピーされても誰も困らないか</li> <li>・誰に見られても問題ないか</li> <li>・将来見られても問題ないか</li> </ul>	*「肖像権」言葉が難しい場合は、人を守る権利という意味がわかればよい	解説編を視聴 (2分59秒～7分38秒) 対象学年が中学校以上の教材のため、視聴せずに指導者が説明することも考えられる
6	学習のまとめを書く	5分	○みなさんが、情報発信するときには、どんなことに気を付けていきたいですか。ワークシートに書いて、発表しましょう。	*LINEなどの公開されていない中でのやりとりでも、文字や写真のコピーが簡単であり、同じことが起こり得ることを知らせる	ワークシート

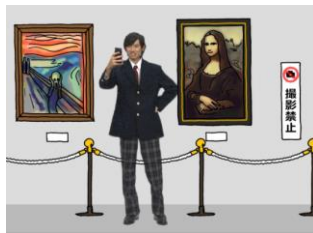
#### 板書計画

インターネット上へ情報発信をしていくときに、どのようなことに注意すべきか考えよう



ストーリー1

友だちの悪口を投稿した内容を他人に見られた



ストーリー2

撮影禁止の場所で記念写真を撮影し、ブログに書き込んだ



ストーリー3

他人の写真を無断で撮影し、公開した

#### まとめ 確認したらよかったこと

- ・将来見られても大丈夫か
- ・ルールを破っていないか
- ・広まってもよい内容か
- ・自分がされたら、嫌な気分にならないか

#### 情報発信するときに注意すること

- ・肖像権を侵害していないか
- ・コピーされても誰も困らないか
- ・誰に見られても問題ないか
- ・将来見られても問題ないか

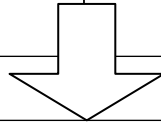
インターネット上へ情報発信をしていくときに，どのようなことに注意すべきか考えよう

6 年 組 番 名 前

1 「ストーリー2」と「ストーリー3」を見て，起こった問題をあげてみましょう。また，  
投稿するときにはどのようなこと確認したらよかったかを考えてみましょう。

ストーリー2 【起こった問題】

ストーリー3 【起こった問題】



ストーリー2とストーリー3 【確認すべきだったこと】

2 みなさんが，情報発信するときには，どんなことに気を付けていきたいですか。

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---