

「情報モラルの授業づくり」デザインメモ

学校名 _____
氏名 _____

1 子どもの実態を調査し、個々の問題を把握する

問題となっていること

| | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> メールなど、SNSに関すること | <input type="checkbox"/> ゲームの遊び方に関すること |
| <input type="checkbox"/> インターネットの使用に関すること | <input type="checkbox"/> その他 () |

問題となっている理由

| | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 友達とトラブルになっている | <input type="checkbox"/> 長い時間を費やしている |
| <input type="checkbox"/> 知らない人とのやり取りを多くしている | <input type="checkbox"/> 生活のリズムが乱れている |
| <input type="checkbox"/> 多くのお金をかけている | <input type="checkbox"/> 個人情報を出させている |
| <input type="checkbox"/> 動画などを投稿している | <input type="checkbox"/> デマ情報を流している |
| <input type="checkbox"/> 日常生活の、やるべきことをやらない | <input type="checkbox"/> その他 () |

2 個々の問題から、学級としての課題を立てる

3 解決のために指導する内容

| | | |
|--|---------|---|
| 日常モラル | 節度 | <input type="checkbox"/> やりたいことを我慢する |
| | | <input type="checkbox"/> 欲しいものを我慢する |
| | | <input type="checkbox"/> 自分の言葉遣いや行動が適切かどうか、よく考える |
| | 思慮 | <input type="checkbox"/> 情報を正しく判断する |
| | | <input type="checkbox"/> やって良いこととやってはいけないことの区別がつく |
| | | <input type="checkbox"/> 自分の安全を守ることができる |
| | 思いやり・礼儀 | <input type="checkbox"/> 相手を思いやる気持ちを持つ |
| | | <input type="checkbox"/> 相手を傷つくかどうかを考える |
| | | <input type="checkbox"/> 相手に迷惑をかけないように気を付ける |
| | | <input type="checkbox"/> 相手をいやな気持ちにしないよう気を付ける |
| | 正義・規範 | <input type="checkbox"/> 正しいことを実行する |
| | | <input type="checkbox"/> 社会のルールを守る |
| <input type="checkbox"/> 自分の行動が、周りにどのような影響を与えるか考える | | |

仕組みの理解

| インターネットの特性 | |
|------------|---|
| 公開性 | <input type="checkbox"/> 全世界の人に見られる可能性がある |
| 記録性 | <input type="checkbox"/> 一度発信した情報は、取り消すことがほぼ不可能 |
| | <input type="checkbox"/> 誰が発信（書き込み）した情報が分かる |
| 信憑性 | <input type="checkbox"/> 信用することができない情報もたくさんある |
| 公共性 | <input type="checkbox"/> 費用は、発信者だけではなく、受信者も支払う |
| | <input type="checkbox"/> 公共の資源なので、無駄に使わないようにする |
| 流出性 | <input type="checkbox"/> 接続しただけで、情報が流出するホームページもある |

| 心理的・身体的特性 | |
|-----------|---|
| 非対面 | <input type="checkbox"/> 実際に会っているときは言えないようなことも言うってしまう |
| | <input type="checkbox"/> 相手の表情が読めないで、感情的になりやすい |
| | <input type="checkbox"/> 真意が伝わりにくく、誤解が生じやすい |
| | <input type="checkbox"/> 受け取る側によって、感じ方が違う |
| 1対1 | <input type="checkbox"/> 他の人が関わっていないため、警戒心が薄れてしまう |
| 不特定多数 | <input type="checkbox"/> エスカレートしやすい |
| 依存症 | <input type="checkbox"/> やめたくてもやめられない仕組みがある |
| | <input type="checkbox"/> ゲームの中の付き合いで、やめられなくなる |

| 心理的・身体的特性 | |
|-----------|---|
| 機器の特性 | <input type="checkbox"/> どこにでも持ち運ぶことができ、常に身近に置くことができる |
| | <input type="checkbox"/> 娯楽、仕事など、様々な用途で使うことができる |
| | <input type="checkbox"/> いつでもどこでも、インターネットにつながるようになった |
| サービスの特性 | <input type="checkbox"/> 長時間、継続的な利用を促す勧誘がある |
| | <input type="checkbox"/> 最初は無料と称して、利用者を勧誘してくる |

情報セキュリティ

| | |
|-------|--|
| ID | <input type="checkbox"/> IDやパスワードを人に教えてはいけない |
| パスワード | <input type="checkbox"/> 勝手に、人のIDやパスワードを使ってはいけない |
| メール | <input type="checkbox"/> 知らない人からのメールは、開かないようにする |
| 対処 | <input type="checkbox"/> 困った時に、誰に相談すればよいか理解している |

4 指導に適した教材を選ぶ

5 取り組みを決める

| | |
|---|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1週間、目標をもって取り組ませる | <input type="checkbox"/> その他 () |
|---|----------------------------------|

6 家庭と共有する

| | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 指導した内容を、通信でお知らせする | <input type="checkbox"/> 子どもたちに、学習したことを伝えさせる |
| <input type="checkbox"/> プリントに、保護者からの記述を求める | <input type="checkbox"/> その他 () |

作成例

| 段階 | 学習内容 | 使用教材 |
|-----------|---|--|
| 導入 5分 | 1. 学級の1日のゲームの平均利用時間を見て、自分と比べながら感想を交流する。 | ・アンケートをまとめた表 |
| | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 学習課題 ゲームとの付き合い方について考えよう </div> | |
| 展開 35分 | 2. 仕組みを理解する ゲームには、やめたくてもやめられなくなる仕組みがあることを理解する 3. 動画を視聴する 登場人物が、次にどんな行動をするか予想しながら動画を見る 4. 日常モラルについて理解する やりたいことを我慢することも必要であることを理解する 5. まとめ 意見をまとめる | ・情報モラルの動画 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> 【デザインメモ 3、4】 「仕組みの理解」、 「教材（ここでは動画）」、 「日常モラル」を、学級や子どもたちの実態に合うような順に配置して、授業をデザインします。 </div> |
| | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> まとめ ゲームは、先にやることを終わらせてから、時間を決めてやろう。 </div> | |
| 終結 5分 | 6. 取り組みを決める 学習したことをもとに、自分でめあてを立てて、1週間取り組むことを知る | ・取り組みのプリント （最後の日に、家の人に感想を書いてきてもらうようにする） |

「情報モラルの授業づくり」指導略案

| 段階 | 学習内容 | 使用教材 |
|-----------|---|------|
| 導入 5分 | | |
| | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 学習課題 </div> | |
| 展開 35分 | | |
| | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> まとめ </div> | |
| 終結 5分 | | |