

「情報モラル（ゲーム機 インターネット）」学習指導案

日 時：平成24年 月 日（ ）

場 所： 学校

指導者：岩手県立総合教育センター
情報教育担当

1 はじめに

内閣府が平成23年5月11日に公開した、「平成22年度青少年のゲーム機の利用環境実態調査報告書」において、

・ニンテンドーDS（DS Lite／DSi／DSi LL含む）	81.5%
・Wii（ウィー）	54.5%
・PSP（プレイステーション・ポータブル）	35.2%
・PS3（プレイステーション3）	12.3%
・X box（エックス・ボックス）	1.9%

の所有率となっている。なんらかのゲーム機を所有する青少年は約9割（90.4%）となっている。ゲーム機を持っていると回答した青少年（1,228人）のうち「ゲーム機でインターネット利用している」は、小学生（14.4%）、中学生（21.0%）、高校生（20.3%）となっている。『ゲーム機で利用している』は女子より男子が多い。さらに、ゲーム機を持っていると回答した青少年（1,228人）のうち48.0%が「家でゲーム機の使い方のルールを特に決めていない」と答えている。

「ゲーム機でインターネットを利用している」と回答した青少年（225人）に、インターネット上のトラブル等の経験を聞いたところ、

- ・「インターネットにのめりこんで勉強に集中できないことがある」15.1%
- ・「チェーンメールが送られてきたことがある」13.8%
- ・「夜遅くまでインターネットにのめりこんで睡眠不足になることがある」12.9%
- ・「プロフやゲームサイトで知り合った人とやりとりしたことがある」9.3%

などとなり、「インターネットにのめりこむことが懸念される」とまとめられている。

当センターが岩手県内の抽出4校で実施したアンケート調査（平成23年度実施）では、小学校において、「97.5%の家庭にゲーム機がある」「ニンテンドーDSの個人所有率は約70%」であった。

また、中学校において「ゲーム機でインターネットに接続したことがある」生徒は49.1%（男66.1%、女30.7%）であった。33.9%の生徒が「自宅でゲーム機をインターネットの接続している」と答えているにもかかわらず、「子どもがゲーム機でインターネットに接続したことがある」と答えた保護者は18.7%であった。さらに、「ゲームをする時間が決められている」は37.9%であった。

学校においては「ゲーム機の学校への持ち込み禁止」の指導がなされている。しかし、「長時間のゲームによる生活の乱れ」「ゲームソフトの貸し借りによるトラブル」「インターネットに接続することによる、出会い系やアダルトページ、個人情報の漏洩の危険性」などの問題への対処に各校とも苦慮している。

そこで、コンピュータ室内で「ゲーム機のインターネット接続」の疑似体験を行うことができる「GsmeKi_DeSu（ゲーム機です）」を教材として用いて、具体的なトラブル体験をさせながら、ゲーム機のインターネットへの接続のしくみについて理解させるとともに、ゲーム機利用とネット上のルールとマナーについて意識を高めさせ、情報社会との適切な関わり方について考えさせたい。

※ 参考ページ

- ・ 内閣府「平成22年度青少年のゲーム機の利用環境実態調査報告書」



<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h22/game-jittai/html/index.html>

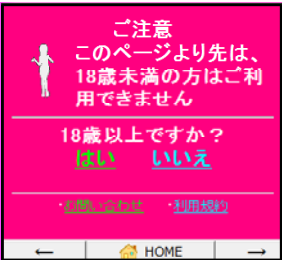
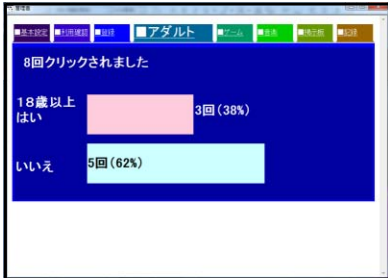
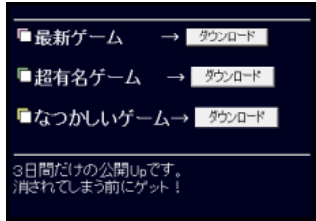
2 今日の学習のねらい

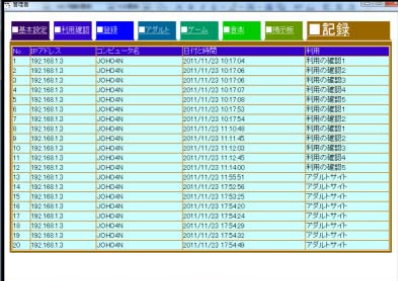
- (1) 自分のゲーム機利用の実態を振り返らせる
- (2) 「懸賞登録」により名前や誕生日等の個人情報を出していることを体験させる。
- (3) 有害なWebページに偶然遭遇したときの、危険回避の具体的な方法について「←もどる」または「HOME」、「電源」ボタンを押すことを体験させる。
- (4) 違法にアップロードされたゲーム、音楽のダウンロードは犯罪であることを学ばせる。
- (5) 掲示板を例に、管理者側のコンピュータには、日付、コンピュータのIPが記録されていること提示し、掲示板ではいけないことを確認する。
- (6) ネットコミュニケーションで注意すべき点について考えさせる。

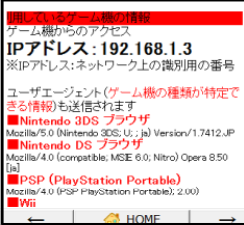
* 「ネット社会やゲーム機の危険性を体験的に気づかせること」を重視していることから、以上のような対処法的な内容を設定しました。「情報モラル教育」は「心を磨く」と「智恵を磨く」領域があります。「心を磨く」領域につきましては、道徳の時間や日常の生徒指導を通して今後も継続した指導をよろしくお願ひします。

3 授業の大まかな流れ

過程	学習内容	学 習 活 動	指導上の留意点等 (*留意点 ★教材)
導 入 10 分	1. ゲーム機の所有状況の確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム機の所有について挙手で答える Q1 家にゲーム機がありますか? Q2 自分専用のゲーム機がありますか? 	<ul style="list-style-type: none"> * 挙手による確認 (ほとんどが所有していることが予想される)
	2. ゲーム機の利用状況の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・GameKi_DeSu(ゲーム機です)を起動する ・「利用確認」の質問に回答する Q1 あなたの年齢は? Q2 利用年齢を守ってゲームをしていますか?(レーティング) Q3 ゲーム機でインターネットを利用していますか? Q4 フィルタリングソフトを利用していますか? Q5 ゲームを1日平均何時間していますか? ・ 	<ul style="list-style-type: none"> ★GameKi_DeSu(ゲーム機です)  ★GameKi_DeSu_Admin 管理者ソフトで提示する
	3. 学習内容の把握をする		★スライドにより本時の目標を確認する
	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム機でインターネットに接続するときの危険性を(擬似)体験し、危険回避の方法を学ぼう ○インターネットに情報を発信するときのルールやマナーを考えよう 		
	4. ゲームソフトのレーティングについて知る	<ul style="list-style-type: none"> ・疑似ソフト(画像)をドラッグ&ドロップして利用できるかを確認する ・年齢にあったソフトの選択を考え 	* 管理者ソフトで年齢の設定をしておく

<p>展 開 35 分</p>	<p>5. 個人情報の流出 疑似体験</p> <p>6. 有害サイトの疑似 体験 (不正請求)</p>	<p>る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットの疑似検索ページを表示する ・「懸賞サイト」に名前と連絡先を入力する ・「おもしろページ」の不正請求サイトを体験する ・「不正請求」のしくみと危険回避の方法について説明を聞き、「戻る」「HOME」「POWER」ボタンで危険を回避する  <ul style="list-style-type: none"> ・「無料ゲームダウンロード」の違法ソフト登録サイトを体験する ・違法ダウンロードが犯罪であり、ソフトの開発者や販売者に損害を与えていることを知る ・「無料音楽ダウンロード」に違法に登録されたデータのダウンロードが違法であることを考える 	<ul style="list-style-type: none"> * 後半の掲示板の説明の時に、全て記録されていることを説明する * 「はい」「いいえ」のどちらでも「不正請求」に導かれることに気づかせる * 「はい」「いいえ」を押した人数を提示して、人数が記録されていることを提示する   <ul style="list-style-type: none"> * 音楽のダウンロードをしている生徒がいると思われるので、著作権上違反であること話し、経済的損害、演奏者の気持ちを考えさせる
<p>8. 掲示板の利点を知る</p>	<p>8. 掲示板の利点を知る</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 掲示板の利点について考える 離れている人と情報交換 参加者の幅が広い 気軽に参加、退出ができる ログが残る（検索も容易） 匿名性が高い ・ 危険な点を考える 不適切な発言で炎上 個人情報が知られる ・ 掲示板利用の禁止事項を考える 名前など個人情報を書かない 悪口を書かない うそを書かない 読む相手を考えて書く 	<ul style="list-style-type: none"> * 「悩み相談の掲示板」も危険 ↑ 個人情報を書いて相談するメールの方が安心 * 掲示板の炎上を避けるため、「してはいけないこと」を利用前に確認する

<p>9. 掲示板を利用してみる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 掲示板を体験する テーマ：My推しゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> * 書き込み内容をチェックする * 不適切な書き込みを見つけたら中止して指導する
<p>10. ネットワークで情報の伝わるしくみを知る</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「このゲーム機の識別情報」からIPアドレスを確認する ・ ユーザーエージェントからゲーム機が特定できることを知る ・ サーバに情報が全て記録されていることを知る ・ 発言者や記入内容が特定できることを知る 	 <p>★サーバの記録の一部を提示して誰の発言であるか分かることを説明する</p>
<p>11. 掲示板を利用するときの注意点を</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 掲示板ではではないことを再確認する 完全な匿名ではない 名前など個人情報を書かない 悪口を書かない うそを書かない 読む相手を考えて書く 	<ul style="list-style-type: none"> * 掲示板もコミュニケーションの手段であることを説明する
<p>12. 懸賞サイトの危険性を</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「懸賞サイト」に入力した個人情報は記録されていることを知る 	<ul style="list-style-type: none"> * 個人情報が記録されていることを説明する
<p>13. まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム機の利用、インターネットに接続するときの注意点を確認する ①自分のことは自分で守る ②他人に迷惑をかけない ③自分が行ったことの責任を持つ ④感情的にならない ・ 今日の学習を生かして、これからどんな行動や生活すべきか考える 	<ul style="list-style-type: none"> ★スライドで説明する * 今日の学習についてプリントに記入させる



終
末
5
分

- 1 ゲーム機を利用するときどんなことに気をつけないといけないでしょうか。
下に記入してください。

- 2 今日の授業について、次のどれかに○をつけてください。

① インターネットの危険性がわかりましたか

はい どちらかといえばはい どちらかといえばいいえ いいえ

② インターネットの危険をさける方法がわかりましたか

はい どちらかといえばはい どちらかといえばいいえ いいえ

- 3 今日の授業を受けて、感じたこと気づいたことを記入してください。