



初任者研修

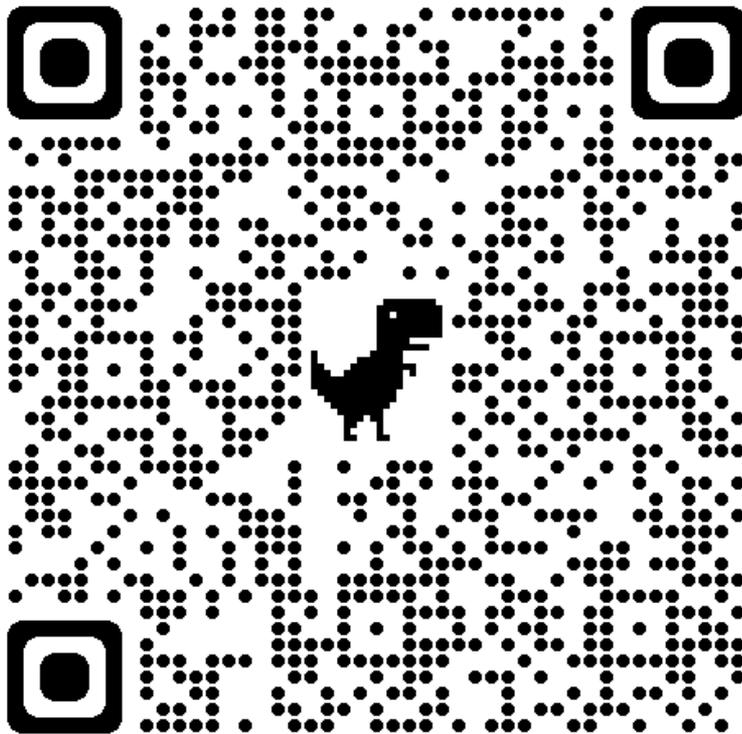
～ I C T を活用した授業づくり②～

大分市教育センター
情報教育担当班

初任者研修

～ I C T を活用した授業づくり②～

してる？



皆さんのことを
教えてください

「ICTを活用した授業づくり①」のめあて

1. 「教育の情報化」が求められている理由を理解する
2. ロイロノートの基本的な使い方を学び「一人1台端末を活用した授業」をイメージすることができる

学校教育の情報化指導者養成研修-2020-

ブログ
www.theprofessorblog.com/fieldwork/RapaNui

ある大学教授のブログ

5月23日 午前11時22分投稿

今朝窓の外を見ると、今では大好きになったラパヌイ島（地域によってはイースター島として知られている）の景色が目の前に広がります。草原や低木の緑と青い空、そして遠くには古い死火山がそびえています。

今週でこの島での滞在が終わると思うと、少しさみしい気持ちになります。私はすでにフィールドワークを終え、間もなく家に帰ります。今日の午後は丘へ散歩に出て、この九か月間調査してきたモアイ像とお別れをしたいと思います。これは、その巨大な像の一部を撮った写真です。



サイエンス ニュース

ラパヌイ島の森を破壊したのはナンヨウネズミか？

科学レポーター 木村 真

2005年、ジャレド・ダイヤモンド氏の『文明崩壊』が出版されました。この本の中で、彼はラパヌイ島（別名イースター島）に人が定住した様子を描いています。

本書は出版と同時に大きな議論を呼びました。多くの科学者が、ラパヌイ島で起こったことについてのダイヤモンド氏の説に疑問を抱いたのです。科学者たちは、18世紀にヨーロッパ人がその島に初めて上陸した時には巨木が消滅していた点については同意しましたが、消滅した原因についてのジャレド・ダイヤモンド氏の説には同意しなかったのです。

そして、二人の科学者カール・リポ氏とテリー・ハント氏による新しい説が発表されました。彼らはナンヨウネズミが木の種を食べたために、新しい木が育たなかったと考えています。そのネズミはラパヌイ島の最初の移住者である人間が上陸するために使ったカヌーに偶然乗っていたか、または、この島に意図的に連れてこられたのだと、彼らは述べています。

ネズミの数は、47日間で二倍に増えるという研究結果があります。それほど数のネズミが育つには多くのエサが必要です。リポ氏とハント氏はこの説の根拠として、ヤシの実の残骸にネズミが噛みつけた跡が残っている点を指摘しています。もちろん彼らも、ラパヌイ島の森の破壊に人間が加担したことは認めています。しかし、一連の経緯の元凶は主にナンヨウネズミの方であったというのが、彼らの主張なのです。

書評『文明崩壊』

ジャレド・ダイヤモンドの新著『文明崩壊』は、環境破壊による結末についての明らかな警告である。本書には、自らの選択とそれが環境に与えた影響によって崩壊したいくつかの文明について書かれている。本書の中でも最も気がかりな例が、ラパヌイ族である。

著者によると、ラパヌイ島には西暦700年以降にポリネシア系の民族が移住してきたそうだ。おそらく人口15,000人ほどの豊かな社会を築いていたという。彼らは有名なモアイ像を彫り、身近にあった天然資源を使ってその巨大なモアイ像を島のあちこちに運んでいた。1722年にヨーロッパ人が初めてラパヌイ島に上陸した時、モアイ像は残っていたが、森は消滅していた。人口は数千人に減少し、人々は必死で生き延びようとした。ダイヤモンド氏は、ラパヌイ族の人々は耕作やその他の目的のために土地を開き、かつて島に生息していた多種多様な海の生物や地上の鳥を乱獲したと述べる。そして天然資源の減少によって内戦が起こり、ラパヌイ族の社会の崩壊につながると推測している。

素晴らしいし恐ろしい著書から学べることは、過去に人間はすべての木を伐採し、絶滅させるまで捕獲したことで、自分たちの環境を破壊するという選択をしていたことだ。楽観的なことに、著者は、現代の私たちが同じ過ちを繰り返さないということができる述べている。本書は内容がよくまとまっており、環境問題を心配する方必読していただきたい一冊である。

複数の文章を読んで
必要な情報を取り出して
まとめる能力

デジタル読解力
**（デジタル時代における
情報への対応）**

子どもたちに 求められている力を

経済協力開発機構



PISA 2025

PISA 2025は科学に焦点を当て、外国語の新しい評価を含みます。また、デジタルツールを使用しながら自己調整学習に従事する学生の能力を測定することを目的としたデジタル世界での学習の革新的なドメインも含まれます。

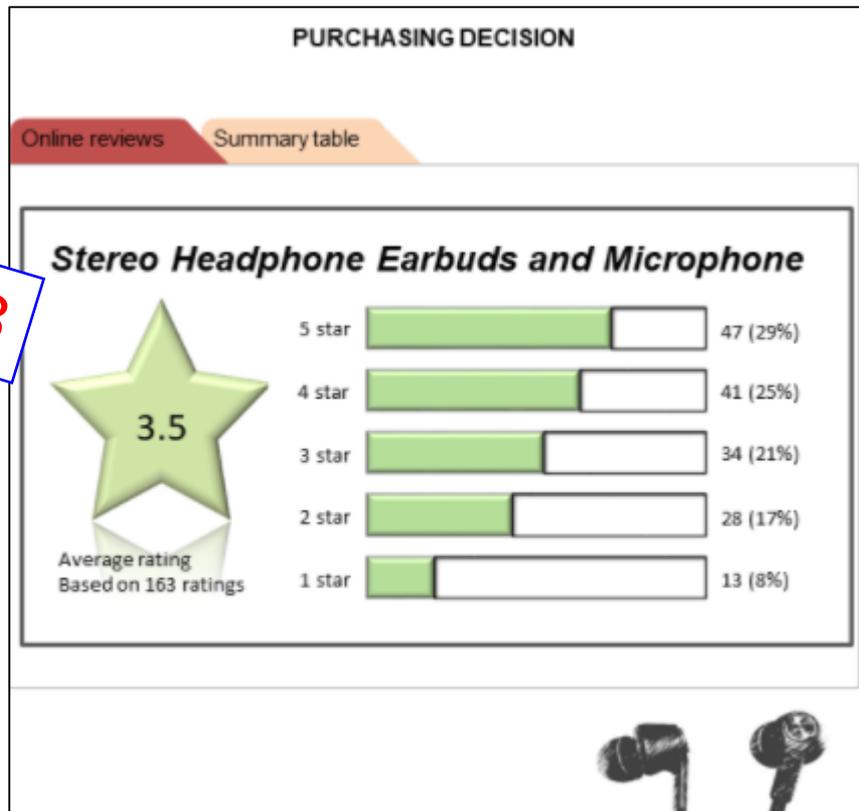
現：小6

PISA 2022

PISA 2022は数学に焦点を当て、創造的思考の追加テストを行います。新しいPISA2022数学フレームワークが最近発表されました。

このテストの準備は、38のOECD加盟国からの参加者と、おそらく50以上の非加盟国が関与して進行中です。

現：中3



レビューの評価点数、理由をもとに
イヤホンの購買を決定する問題

「ICTを活用した授業づくり①」のめあて

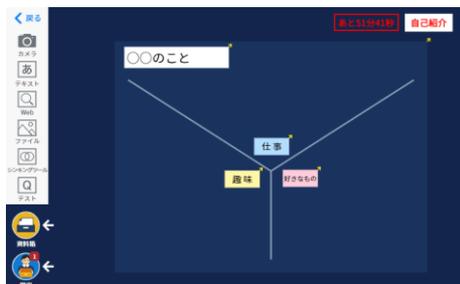
小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説

総合的な学習の時間編

平成 29 年 7 月

比較する, 分類する, 関連付けるなどの
考えるための技法

シンキングツールを
使ってみながら



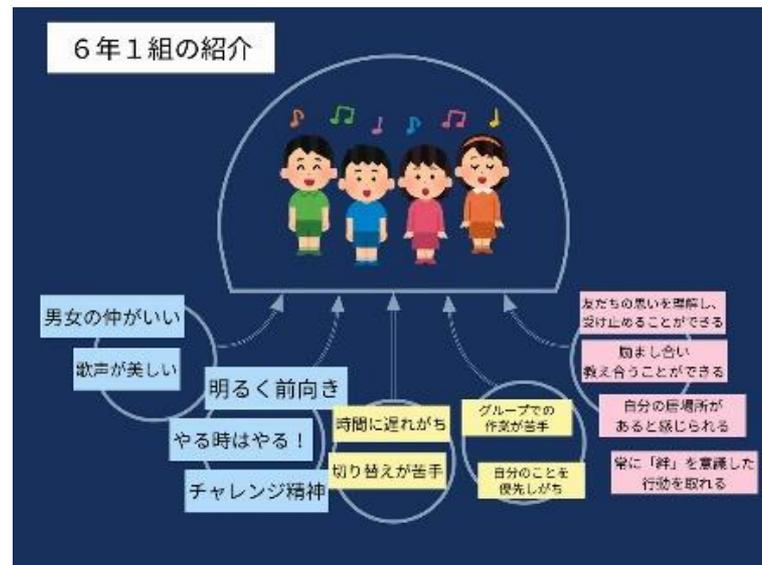
2. **ロイロノートの基本的な使い方**を学び
「一人1台端末を活用した授業」を
イメージすることができる

学級を紹介しよう！

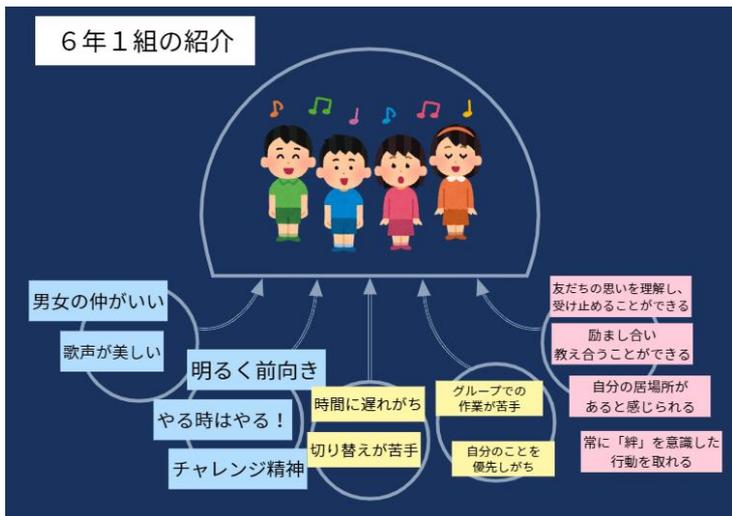
(1) Yチャートを使い
学級を多面的に
とらえる



(2) くらげチャートを使い、
学級紹介カードを
完成させる



学級を紹介しよう！



- 午前中のグループで
- 自分のカードを見せながら
- 前向きな言葉で



演習用のID等でログイン

学校 I D (共通)	oit000
ユーザー I D	syo+自分の番号 (例) 9番の方 : syo009
パスワード (共通)	20oita21



【研修用のIDです】



- ・通常は「Microsoftでログイン」ですが
今回は、研修用のIDのため、
「ロイロノートでログイン」を選択します

大好きな子どもたちだからこそ

情報活用能力の育成

6年1組の紹介



男女の仲がいい

歌声が美しい

明るく前向き

やる時はやる！

チャレンジ精神

時間に遅れがち

切り替えが苦手

グループでの
作業が苦手

自分のことを
優先しがち

友だちの思いを理解し、
受け止めることができる

励まし合い
教え合うことができる

自分の居場所が
あると感じられる

常に「絆」を意識した
行動を取れる

情報活用能力について

「情報活用能力」

情報及び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質

A 情報活用の実践力

- 課題や目的に応じた情報手段の適切な活用
- 必要な情報の主体的な収集・判断・表現・処理・創造
- 受け手の状況などを踏まえた発信・伝達

【取組例】

- ICTの基本的な操作、情報の収集・整理・発信
(文字入力、インターネット閲覧、情報手段の適切な活用等) 等



B 情報の科学的な理解

- 情報活用の基礎となる情報手段の特性の理解
- 情報を適切に扱ったり, 自らの情報活用を評価・改善するための基礎的な理論や方法の理解

- プログラミング
(コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組みの理解) 等

Scratchを活用した指導例 (小学校)



C 情報社会に参画する態度

- 社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響の理解
- 情報モラルの必要性や情報に対する責任
- 望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度

「教育の情報化に関する手引」より

- 情報モラル
(情報発信による他人や社会への影響等)



子どもたちを取り巻く状況

情報発信ツール
(SNS等) の普及



情報通信端末を
(複数) 所持

コロナ禍による
在宅時間増加

ネット利用の実態（大分県）



① 子ども回答

単位(%)

番号	内容 (複数回答)	小学校			中学校			高校			全体		
		令和2年度 n=519	令和元年度 n=474	30年度 n=1655	令和2年度 n=484	令和元年度 n=497	30年度 n=1517	令和2年度 n=509	令和元年度 n=562	30年度 n=1688	令和2年度 n=1512	令和元年度 n=1533	30年度 n=4860
1	スマートフォン	52.4	45.8	44.0	75.6	68.2	56.0	99.4	97.0	93.4	75.7	71.8	64.9
2	携帯電話	17.7	17.1	16.7	11.6	10.5	9.3	14.9	9.8	9.8	14.8	12.3	12.0
3	パソコン	27.6	22.6	26.0	23.3	32.2	33.6	40.3	29.4	36.9	30.5	28.2	32.2
4	ゲーム機	62.4	54.2	49.7	63.8	53.1	52.8	41.5	39.9	33.2	55.8	48.6	45.0
5	タブレット端末	46.4	43.2	42.1	41.3	44.3	29.4	29.3	28.5	29.4	39.0	38.2	38.6
6	携帯音楽プレイヤー	8.7	5.9	8.9	10.5	13.5	17.3	7.3	10.0	14.7	8.8	9.8	13.5
7	インターネット利用機器はない	6.2	6.3	6.9	1.9	1.2	2.4	0.2	0.4	0.5	2.8	2.5	3.3
8	わからない	7.1	10.1	14.5	2.3	0.2	2.7	0.2	0.4	0.8	3.2	3.3	6.1
(再掲)	インターネット接続機器あり(利用率)	86.7	83.6	78.6	95.8	98.6	94.9	99.6	99.2	98.7	94.0	94.2	90.6

- ・小中学生の約9割がインターネットを使用している。
- ・小学生はゲーム機
中学生はスマホで接続している割合が高い

① スマートフォンの利用について(子ども回答)

単位(%)

番号	内容	小学校			中学校 n=481	高校 n=509	全体 n=1481
		小2 n=219	小5 n=272	小(計) n=491			
1	自分専用のものを利用	18.7	27.6	23.6	71.7	99.4	65.3
2	家族のものを利用	55.3	46.3	50.3	17.0	0.2	22.3
3	利用していない	29.7	27.6	28.5	12.3	0.4	13.6

- ・中学生の7割以上が自分専用のスマホを利用

注:数値は、小数点以下第2位を四捨五入しているため、合計しても必ずしも100とはならない。

ネット利用の実態（大分県）

① 利用するサービス(子ども回答)

単位(%)

番号	内容 (複数回答)	小学校			中学校	高校	全体
		小2 n=217	小5 n=261	小(計) n=478			
1	SNS	17.1	31.4	24.9	75.9	93.3	65.2
2	動画視聴	64.5	81.2	73.6	93.4	93.3	86.9
3	音楽視聴	42.4	60.9	52.5	64.4	72.2	63.2
4	ゲーム	76.5	81.2	79.1	76.3	64.6	73.1
5	情報検索	28.6	58.2	44.8	79.7	77.6	67.5
6	ニュース	26.3	32.6	29.7	28.1	27.4	28.4
7	地図・ナビゲーション	9.7	16.9	13.6	27.9	35.6	25.9
8	電子書籍(読書)	30.9	18.0	23.8	24.7	27.2	25.3
9	ショッピング・オークション	12.9	9.2	10.9	13.9	26.8	17.4
10	お小遣いサイト				0.9	0.8	0.8
11	勉強のページやアプリ	18.4	27.2	23.2	14.9	16.7	18.3
12	動画をアップする	2.3	2.3	2.3	21.5	34.6	19.8
13	オンラインゲームで知らない人と対戦する				38.8	31.5	35.0
14	ビデオ通話、Web会議などでのリアルタイムのやりとり				41.8	47.6	44.8

・利用するサービスは
小学校ではゲーム
中学校では動画視聴
の割合が大きい。

・中学生は4割以上が
ビデオ通話などでの
リアルタイムの
やりとりを利用

ネット利用の実態（大分県）

② 利用しているソーシャルメディアの種類(子ども回答)

単位(%)

番号	内容 (複数回答)	小学校			中学校 n=468	高校 n=509	全体 n=977
		小2	小5	小(計)			
1	LINE				84.8	99.2	92.3
2	Facebook				8.8	11.2	10.0
3	Twitter				36.3	63.9	50.7
4	Instagram				45.1	79.0	62.7
5	SNOW				37.6	65.2	52.0
6	Google+				23.7	25.5	24.7
7	YouTube				90.2	95.1	92.7
8	ツイキャス				7.1	13.4	10.3
9	MixChannel				3.6	10.4	7.2
10	ニコニコ動画・生放送				11.8	12.2	12.0
11	TicTok				55.8	61.9	59.0
12	Zenly				10.3	35.0	23.1
13	SHOW ROOM				2.1	3.1	2.7
14	利用していない				2.4	2.6	2.5

中学生が利用しているSNSは

- YouTube
- LINE
- Tic Tok

の順に多い。

ネット利用の実態（大分県）

① 平日の利用時間(子ども回答)

単位(%)

番号	内容	小学校			中学校	高校	全体
		小2 n=238	小5 n=276	小(計) n=514			
					n=484	n=509	n=1507
1	使わない	21.4	10.5	15.6	3.5	0.2	6.5
2	30分未満	26.1	10.9	17.9	4.3	1.0	7.8
3	30分～1時間未満	21.8	23.2	22.6	14.7	8.4	15.3
4	1時間～2時間未満	11.8	22.8	17.7	26.9	24.4	22.9
5	2時間～3時間未満	10.1	12.3	11.3	24.4	29.5	21.6
6	3時間～4時間未満	4.2	7.2	5.8	10.3	16.7	10.9
7	4時間以上	4.6	13.0	9.1	15.9	19.8	14.9
(再掲)	2時間以上利用	18.9	32.5	26.2	50.6	66.0	47.4

注: 数値は、小数点以下第2位を四捨五入しているため、合計しても必ずしも100とはならない。

小学生の26%・中学生の50%が、平日に2時間以上利用している

ネットに関するトラブル

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間の使いすぎや、ながらスマホ

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトの閲覧

4 出会い



SNSで知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像のダウンロード

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマの書き込みなどのSNSでの発信

7 個人情報の投稿



SNSへのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報の流出

8 悪口・いじり



グループトークでのいじりや無視、短文の意味の取り違いによる誤解

特に、小・中学生に多いトラブルは…

①主に、「コミュニケーション」に関するトラブル

- ゲームのチャット機能で暴言、悪口の書き込み
- LINE ・ YouTube での誹謗中傷

②主に、「個人情報」に関するトラブル

- YouTuberとして自宅を公開
- 写真加工アプリで友人の顔を加工してサイトにアップ

③主に、「使いすぎ」に関するトラブル

- ゲームで保護者のクレジットカードを使い高額の課金をした
- ゲームのアイテムのやり取りでケンカになった

情報モラル教育は大事！なのは分かっているけど…

① 動画等を使ってやってみるけど…

→ トラブル事例の紹介だけでいいの？



② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→ 家庭でのルールをつくれればいいの？



③ トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…

→ 何を、いつ、やればいいの？



よくある指導方法

①動画等を使ってやってみるけど…

- ・（極端な）トラブル事例をたくさん見せて、危険だと伝える
- ・動画を見た後、トラブル回避方法を考えさせる

自分は「**悪口**」なんて言っていないし。

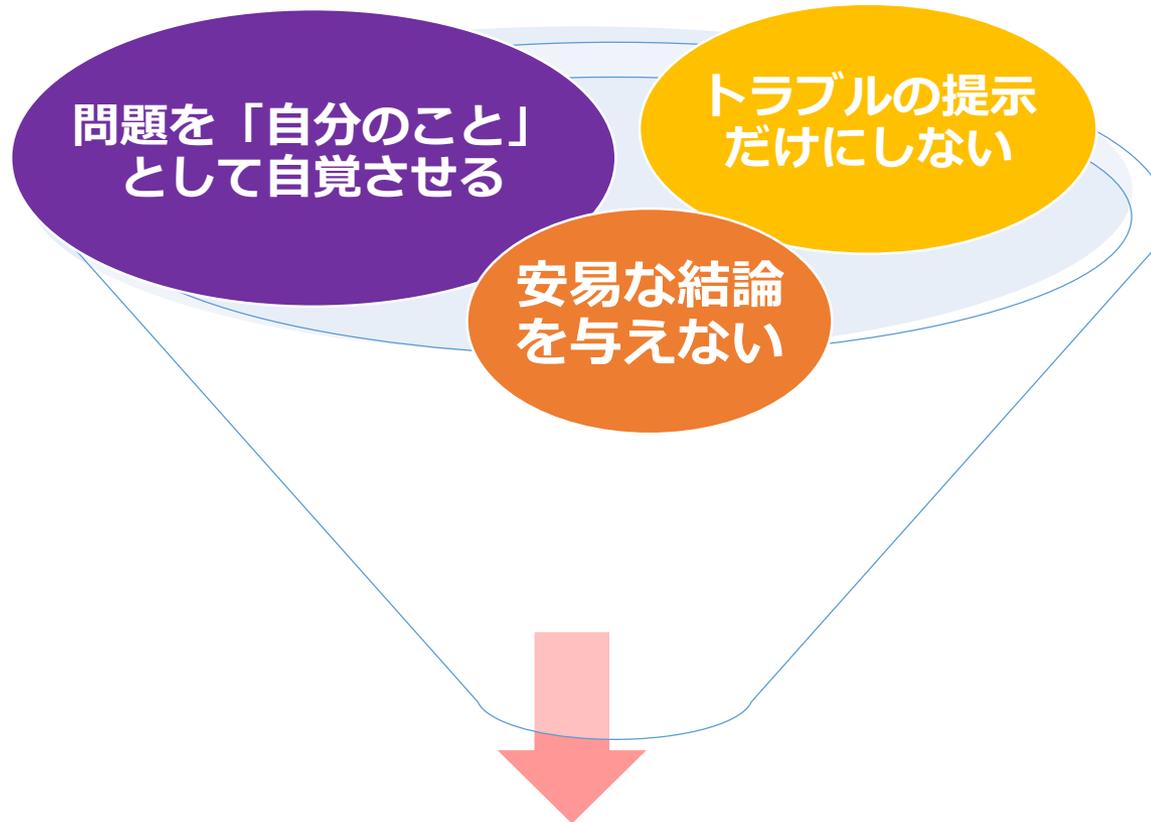
自分は「**不適切な写真**」なんてアップしないし。

自分はネットを「**使いすぎ**」てないし。



本当に、「**自分のこと**」として**自覚**できている？

情報モラル教育として大切なこと



どのように対応すればよいかを
様々な状況で考え続けさせる



実践事例①



◇ SNS ノート LINE × 塩田研究室

- 様々な学習教材が掲載されている
- ネット経由でダウンロード可能



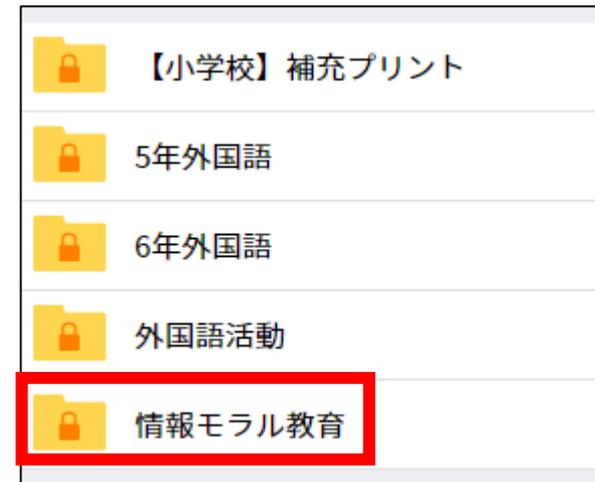
体験してみよう①

ロイロノートで授業ができるようにしています



必要なカード等は、以下の場所にあります

資料箱
→大分県大分市 先生のみ
→情報モラル教育



体験してみよう②

資料箱に保存されている
カードを使用すれば
授業を行うことが可能です



体験してみよう③

◇この教材のねらい

本教材では、子どもたちの「ネットコミュニケーション・リテラシー」を育てるために、以下の3つを達成すべきねらいとしています。

使いすぎ編

「ネットを使いすぎない」を考えよう

- ① コミュニケーションを行う際に重要となる、自分と相手との考え方や感じ方の「ちがい」に気づくことができる。特に、同じテキストやイラストでも、人によって感じ方が違う場合があることに気づくことができる。
- ② ネットの特性を理解し、ネット上では、相手の表情や雰囲気かわからないので、「誤解」が生まれやすいことに気づくことができる。
- ③ 上記を踏まえ、自分の考えや気持ちを上手に相手に伝える方法について考えることができる。

悪口編

「悪口を言わない」を考えよう

- ① コミュニケーションを行う際に重要となる、自分と相手の考え方や感じ方の「ちがい」に気づくことができる。特に、人によって「夜遅い時間」や「使いすぎ」と感じる時間はちがうことに気づき、それにより生じるトラブルに気づくことができる。
- ② ネットの特性を理解し、ネット上では、相手の表情や雰囲気がわからないので、「誤解」が生まれやすいことに気づくことができる。さらに、自分が使い過ぎていることで、相手に迷惑をかける可能性があることに気づくことができる。
- ③ 上記を踏まえ、自分の考えや気持ちを上手に相手に伝える方法について考えることができる。

出典：【SNSノート】LINE × 塩田研

https://d.line-scdn.net/stf/linecorp/ja/csr/sns_note_20200301.pdf

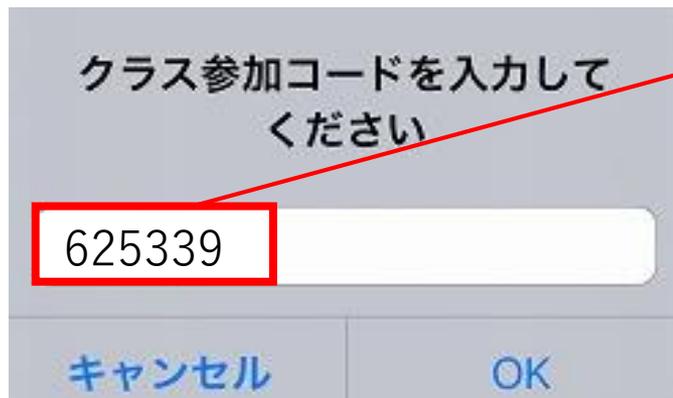
授業に参加する①

①ログイン後、
「クラス参加コードを入力」
をタップします。



クラス参加コードを入力

②クラス参加コード
6 2 5 3 3 9
を入力し、OKをタップ。



③「情報モラル」に
参加します。

クラス名: 情報モラル
このクラスに参加します。
よろしいですか？

キャンセル

OK

情報モラルに参加しました

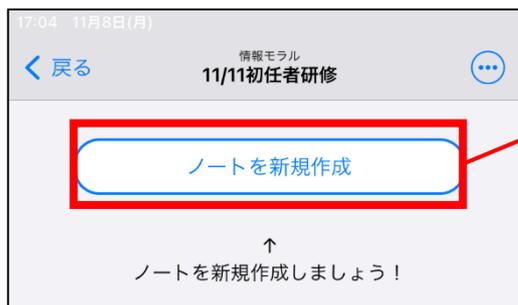
閉じる

授業に参加する②

④画面左側
「11/11初任者研修」を選択
します。



⑤「ノートを新規作成」を
タップします。



⑥ノートの名前には
「学校名 名前」を入力し
決定を押します。

実践事例①

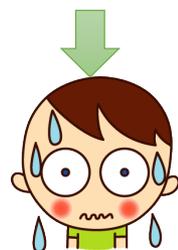


◇ SNSノート LINE×塩田研究室

- 様々な学習教材が掲載されている
- ネット経由でダウンロード可能



何が「悪口」なのか、何が「使いすぎ」なのか等をカードを用いて議論する。



「もしかしたら自分もやっちゃってるかも…」
という自覚を促すことができる。

出典：静岡大学教育学部 塩田真吾 研究室
<http://shiotashingo.main.jp/>

ネット利用の実態（大分県）

⑤-1 ネットで知り合った人とのやりとり(子ども回答)

単位(人/%)

番号	内容 (複数回答)	小学校 n=483		中学校 n=473		高校 n=499		全体 n=972	
		人	%	人	%	人	%	人	%
1	ネットで知り合った会ったことがない人とメッセージやメール等のやりとりをした			203	42.9	273	54.7	476	49.0
2	ネットで知り合った人(同性)とやり取りして、実際に会った			17	3.6	40	8.0	57	5.9
3	ネットで知り合った人(異性)とやり取りして、実際に会った			5	1.1	18	3.6	23	2.4
4	会ったことはないが、会いたいと思った			42	8.9	56	11.2	98	10.1
5	このような経験はない			269	56.9	223	44.7	492	50.6

令和元年度調査：162人 / 33.5%

「やりとりをした人数（割合）は、
昨年度よりも増えている

ネット利用の実態（大分県）

⑥-1 会ったことがない人とやりとりすること(子ども回答)

単位(人/%)

番号	内容 (複数回答)	小学校		中学校 n=479		高校 n=505		全体 n=984	
		人	%	人	%	人	%	人	%
1	特に問題はないと思う			73	15.2	88	17.4	161	16.4
2	会ったことがない人とやり取りして、いい人と思えば会うことは危険ではないと思う			36	7.5	46	9.1	82	8.3
3	会ったことがない人と、ネットでやり取りするのは危険があると思う			186	38.8	147	29.1	333	33.8
4	会ったことがない人と実際に会うのは危険があると思う			306	63.9	304	60.2	610	62.0
5	しつこく会おうと誘われたら断れないと思う			40	8.4	21	4.2	61	6.2
6	相手に好意を持っていれば会いたいと思う			25	5.2	28	5.5	53	5.4
7	興味本位・面白半分で会ってもいいと思う			5	1.0	4	0.8	9	0.9
8	わからない			63	13.2	56	11.1	119	12.1

実践事例②

子どもの承認欲求を満たす



あまり綺麗じゃないけど
よかったらコメントください。

綺麗だよ！
俺、カメラマンだから
もっと綺麗に撮ってあげる



Twitter, Instagram, TikTok等で

誰も私のことを
分かってくれない



俺は、いつも味方だよ。
ビデオチャットで話さない？



恋愛感情がうまれる

「知らない人に会わないようにしましょう！」

- この指導では伝わらない
- 「会う」or「会わない」ではなく、
「どんな特徴があれば、怪しいと判断できるか」
と考えられる危険予測力を育む



実践事例②

◇情報化社会の新たな問題を考えるための教材
文部科学省



⑮ SNSを通じた出会いの危険性
SNS上で知らない人とつながることの危険性について取り上げ、**なぜ知らない人と会ってしまうのかを考えさせる**ことを通して、トラブルを未然に防ぐ方法を考える

文部科学省委託 情報モラル教育推進事業
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～

文部科学省では、学校における情報モラルに関する指導の一層の充実を図るため、教師が指導する際に役立つ児童生徒向けの動画教材と手引書を作成しております。令和2年には、インターネットやスマートフォン利用者の低年齢化を踏まえ、新たに2本の動画教材を作成しました。

⑰ スマートフォンやタブレットなどの利用マナー

◆教材のねらい◆ 対象:小学1年生～小学4年生
スマートフォンやタブレットなどの利用者の低年齢化に伴い、使いすぎとともに問題となるのが、歩きながらのスマートフォン利用、音漏れ、迷惑な写真撮影などの「マナー」の問題である。本教材では、他者のマナー違反を考えることで、スマートフォンやタブレットなどの利用マナーについて児童自身に考えさせる。

⑱ 著作物を公開するためには

◆教材のねらい◆ 対象:小学5年生～中学1年生
最近はSNSなどで自分の著作物を公開する子供も増えており、「自分の著作物をどのように公開するか」という送り手側の意識に着目することも必要である。本教材では受け手・送り手両方の立場から、著作物を取り扱う際の注意点を、公開範囲の違いによる法律やマナーの違いなどを考えさせる。

本教材の構成

- ◆動画教材 (導入編・解説編)
- ◆手引書 (シナリオスライド・モデル指導案・板書例・ワークシート例・アンケート例・カード教材)

シナリオスライド | ワークシート例 | 板書例

モデル指導案 | アンケート例 | カード教材

動画教材
5つのテーマに対応した18の動画教材 (令和2年に作成した動画については右記参照、平成26年、平成28年、平成31年に作成した動画については裏面参照)

※動画教材と手引書は下記ホームページ「情報モラル教育の充実」に掲載しております。
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1369617.htm



「リスクを想像」してみる

トラブルが起こってしまった時に
どう対応するか考える

情報モラル教育は大事！なのは分かっているけど…

① 動画等を使ってやってみるけど…

→トラブル事例の紹介だけでいいの？



「自分のこと」として
自覚させ
考え続けさせる

② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→家庭でのルールをつくれればいいの？



③ トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…

→何を、いつ、やればいいの？



情報モラル教育は大事！なのは分かっていても…

① 動画等を使ってやってみるけど…

→ トラブル事例の紹介だけでいいの？



② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→ 家庭でのルールをつくれればいいの？



③ トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…

→ 何を、いつ、やればいいの？



家庭でのルールづくり

◇ルールの機能

- ① 「やってはいけないこと」
の共有
- ② 正当な言い訳
- ③ 罰則を与える際の根拠

問題点は？



わが家のインターネットルール

- 夜遅くには、連絡をしない。
- ネットで友だちの悪口を書かない。
- ネットで相手の嫌なことをしない。
- 不適切な写真をアップしない。
- スマホを使いすぎない。



ルールをいかすために

「曖昧さ」を議論する



みんなの「嫌なこと」って何？

「守るための工夫」を考えさせる

タイムマネジメントの力をつける

わが家のインターネットルール

- 夜遅くには、連絡をしない。
- ネットで友だちの悪口を書かない。
- ネットで相手の嫌なことをしない。
- 不適切な写真をアップしない。
- スマホを使いすぎない。



「スマホ1日1時間」
どうやったら守れる？



インターネットの
使用時間を書き出す

つくったルールをいかす！

情報モラル教育は大事！なのは分かっているけど…

① 動画等を使ってやってみるけど…

→ トラブル事例の紹介だけでいいの？



作ったルールを
いかしていく

② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→ 家庭でのルールをつくれればいいの？



③ トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…

→ 何を、いつ、やればいいの？



情報モラル教育は大事！なのは分かっているけど…

① 動画等を使ってやってみるけど…

→ トラブル事例の紹介だけでいいの？



② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→ 家庭でのルールをつくれればいいの？



③ **トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…**

→ 何を、いつ、やればいいの？



情報モラル教育の進め方

情報モラル = 日常モラル + 情報技術の特性

情報モラルの判断に必要な要素

日常モラル

節度

- ・やりたいことを我慢する。
- ・欲しいものを我慢する。など

思慮

- ・情報を正しく判断する。など

思いやり, 礼儀

- ・適切なコミュニケーション。など

正義, 規範

- ・情報社会のルールを守る。
- ・正しいことを実行する。など

情報技術の仕組み

インターネットの特性

- ・公開性：公開である。
- ・記録性：記録が残る。
- ・信憑性：信用できない情報がたくさんある。
- ・公共性：インターネットは公共の資源である。
- ・流出性：情報が漏れる。など

心理的・身体的特性

- ・夢中になってやめられなくなる。
- ・非対面で伝わりにくい部分がある。
- ・不安になる。
- ・感情的になりやすい。など

機器やサービスの特性

- ・夢中になりやめられなくなるサービスがある。
- ・いつでもどこでもつながることができる。
- ・サービスの提供側からさまざまな勧誘がある。
- ・無料であることをうたって利用を勧誘してくる。など

「できること」と
「していいこと」は違う



指導する教科等

【各教科】	
国語	「伝え合う力」、「コミュニケーション能力」
算数	表やグラフで表現、情報の分類整理 ⇒ 資料の利用、引用
社会・理科 総合的な学習の 時間等	情報の区別・選別、著作権等
保健体育	健康管理
音楽・美術	著作権、肖像権
技術・家庭	コンピュータ、ネットの仕組、ルールやマナー
【特別の教科 道徳】	
道徳的な判断力、心情、実践意欲と態度を育てる	
【特別活動】	
学級活動、学校全体での指導、日常指導	

情報モラル教育は大事！

① 動画等を使ってやってみるけど…

→トラブル事例の紹介だけでいいの？

「自分のこと」として
自覚させ
考え続けさせる

作ったルールを
いかしていく

② 家庭との連携が大事だといわれるけど…

→家庭でのルールをつくれればいいの？

③ トラブルは多いし、重要なのは分かるけど…

→何を、いつ、やればいいの？

まずは「**日常モラル**」の醸成。
そこから「ネット特性の理解」
「リスクの想像・上手な活用」へ繋げる。

おわりに



詳しくないから
情報モラルの指導ができない

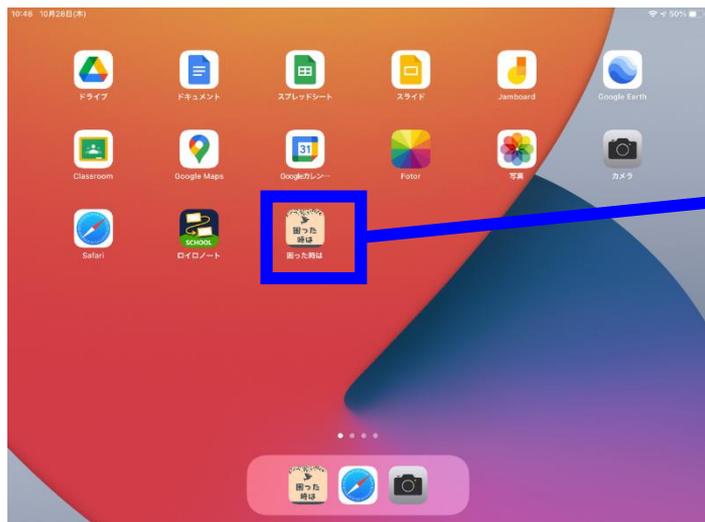
③ ネット利用時の相談先(子ども回答)

単位(%)

番号	内容 (複数回答)	小学校			中学校 n=47	高校 n=61	全体 n=144 (6~7:n=108)
		小2 n=15	小5 n=21	小(計) n=36			
1	家族に相談した	60.0	38.1	47.2	61.7	49.2	52.8
2	学校の先生に相談した	6.7	4.8	5.6	17.0	19.7	15.3
3	友人に相談した	6.7	47.6	30.6	44.7	59.0	47.2
4	ネット上の友達に相談した	6.7	14.3	11.1	8.5	18.0	13.2
5	知り合いの大人に相談した	0.0	0.0	0.0	0.0	4.9	2.1
6	消費者相談・ネットあんしんセンター等専門相談窓口、警察				0.0	0.0	0.0
7	「Yahoo!知恵袋」や「教えて!goo」などの質問・相談サイト				2.1	0.0	0.9
8	トラブルはあるが誰にも相談しなかった	73.3	28.6	47.2	10.6	21.3	24.3

大事ななのは、**子どもが「話せる相手」**でいること。

困った時は



iPad上にアイコンを設置

【リンク先一覧】

- ・エデュ・サポートおおいた
- ・孤独・孤立対策
- ・チャイルドライン
- ・ネットトラブル相談窓口
- ・スクールセクハラ相談窓口
- ・サイバー犯罪対策課

児童生徒が悩みを抱えた時に、**相談できる窓口を紹介した**
サイトにつながることができます。



子どもたちと共に悩み、学べる教職員に



先生方が困った時は
私たちがサポートします！