

活用型情報モラル教材



活用の手引

# 本書の使い方

## 3つのポイント

### ① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

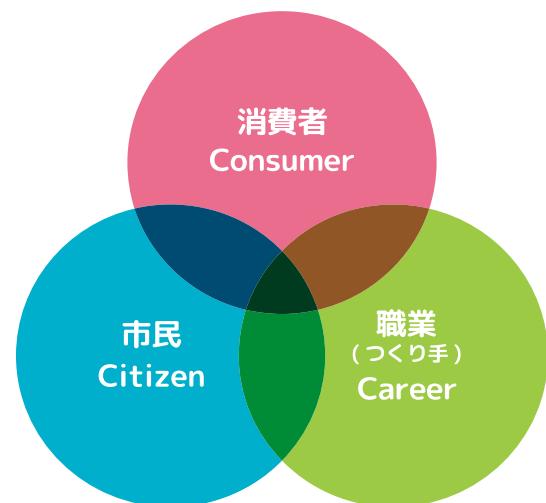
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

### ② 45分でも15分でも実施できる

これまでの情報モラル教育は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などを使い、45分で実施するケースが多くありました。もちろん、45分でじっくりと考えることも重要ですが、本教材はそれに加えて、ICTの活用場面（写真を撮る、調べる、共有する…）において、モジュール（15分）を利用して、短く情報モラル等を学べる教材となっております。ぜひ、ICT活用の前後でご活用ください。

### ③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

これまでの情報モラル教育は、個人がどのようなモラルを身につけるか、個人がどのようにリスクを回避するかという視点でつくられていました。本教材では、この視点を拡張し、3C（消費者：Consumer、市民：Citizen、職業人・つくり手；Career）の視点で作成しています。よき消費者として、リスクを回避し上手に使うことはもちろん、よき市民として、情報社会に参画し、社会に働きかける、よき職業人・つくり手として、新しい情報社会をつくっていくことを目指しています。



# 内容一覧

手引ページ	内容		教材ページ
	情報モラルを学ぼう(45分授業)		1
10	ICTでゆたかになる社会		2
	たんまつを上手に活用しよう		4
11	生活を見直そう		7
	使いすぎていないかな①		8
	使いすぎていないかな②		10
12	自分と相手とのちがい		12
	使いすぎていないかな③		14
	情報活用能力を身につけよう(15分授業)		17
13	使う前に	たんまつを使うときの言葉を知ろう	19
		自分にあった方法で文字を入力してみよう	21
		「大切に使う」とは	23
14	写真を撮る	どのくらいあぶないのかな?	25
		パスワードの作り方や使い方	27
		じゅう電できていないのは	29
15	写真を撮る	上手な写真のとり方を学ぼう	33
		アップとルーズでクイズをつくろう	35
		勝手にとってよいのかな	37
16	写真を撮る	みんなが使う場所でのマナー	39
		勝手に写真をとられたら	41
		写真に加工をされたら	43
17	調べる	上手なけんさく方ほうを学ぼう	47
		どの方法で調べたらよいのかな	49
		見てもよいサイトかな	51
18	調べる	じょうほうをたしかめよう	53
		とつぜんメッセージが表記されたら	55
		勉強のために調べていたのに	57
19	考える	じょうほうを上手にほぞんしよう	61
		調べたことを整理しよう	63
		目のけんこうを守ろう	65
20	考える	知らない人に教えてはいけないじょうほうとは	67
		わからないときにどうすればよいかな	69
		たんまつをこわしてしまうときは	71

# 内容一覧

手引ページ	内容			教材ページ	
21	共有する	上手な発表方ほうを学ぼう	活用スキル	75	
		感想を伝えよう	活用スキル	77	
		上手に聞けているかな	情報モラル	79	
22		聞き方がちがうと、どう感じるかな	情報モラル	81	
		勝手に書きこまれたら	情報セキュリティ・トラブル対応	83	
		だれが見ることができるのかな	情報セキュリティ・トラブル対応	85	
23	つくる	上手なデザインの方ほうを学ぼう	活用スキル	89	
		伝えたいことを整理しよう	活用スキル	91	
		マネしてもよいのかな	情報モラル	93	
24		プライバシーとは	情報モラル	95	
		たんまつが動かなくなったときは	情報セキュリティ・トラブル対応	97	
		友だちにまねされたときは	情報セキュリティ・トラブル対応	99	
25	交流する	言葉を使わず上手に交流しよう	活用スキル	103	
		同じところとちがうところを見つけよう	活用スキル	105	
		これって悪口？	情報モラル	107	
26		しょ対面の大人に聞いてよいことは？	情報モラル	109	
		返事がないときは	情報セキュリティ・トラブル対応	111	
		友だちだと思っていたら	情報セキュリティ・トラブル対応	113	
27	家で使う	家庭でのルールをつくろう	活用スキル	117	
		やることを計画してみよう	活用スキル	119	
		「学習の目てき」と言えるのかな	情報モラル	121	
28		新しくチャレンジしたいことは？	情報モラル	123	
		自分もやってしまいそうなトラブルは	情報セキュリティ・トラブル対応	125	
		「ゲームをやめなさい！」と言われても	情報セキュリティ・トラブル対応	127	
	保護者の方へ			130	
-	ケータイ・スマホトラブル分類表			131	
	家庭のルールを考えよう			132	
	フィルタリングとアプリの設定			135	
	インターネットにおけるコミュニケーションの特性			137	

# よくある質問

## Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

本教材には、45分で情報モラルを学ぶ教材と15分で活用スキル、情報モラル、情報セキュリティ・トラブル対応を学ぶ教材があります。45分で学ぶ教材は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などの時間を使ってじっくりと情報モラルについて考えることができます。15分で学ぶ教材は、モジュールを活用して各教科等で端末を使う場面で必要なものをサッと学ぶことができます。情報モラルだけでなく、上手に活用する方法やトラブルにあってしまった時のことでも学べますので、必要に応じてご活用ください。

## Q. どのような順番で進めればよいですか？

本教材は、最初から順番に進める必要はありません。例えば、活用場面で選んでいただき、写真を撮ったり、共有したりする場面でご活用いただいたり、トラブルで選んでいただき、トラブルを防ぎたい時にご活用いただいたりすることも可能です。15分・45分と区切りがあるので、学校の年間カリキュラムに差し込むこともできます。

## Q. 自主学習でも利用できますか？

本教材は、自主学習でもご活用いただけますが、ドリル学習のように一問一答形式ではありませんので、おすすめは、授業の中で、個人で考えてからグループで共有する方法です。正解を学ぶのではなく、どうすれば上手に使えるのか、何がリスクなのかについて子ども達が話し合っていくことで、多様な考えに触れることを目的としています。

## Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

対応しています。活用の手引には、#端末の破損、#勝手に写真を撮る、などのように様々なトラブルのタグがありますので、そちらを参考にしていただき、授業内容をご検討ください。

## Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っています。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

# はじめに

端末の基本的な操作方法や家庭及び学校で使用する際のルールについて、説明しています。

これから扱う膨大な情報量を収集・発信できる端末について、①子どもたちが情報モラルを考えていけるよう、②長時間使用による視力の低下等、健康上の観点からも、まずは使用する前にルールを定めましょう。

## 端末を使うときの姿勢

- 授業中の読み書きと同じように、端末を使うときの姿勢は大切です。視力低下や姿勢が崩れないためにも、正しい姿勢で扱えるようにしましょう。



## 健康チェック表

- 端末を長時間利用することでの健康被害も心配されています。特に、目の状態、筋肉や関節の状態、ストレスの状態を定期的にチェックするようにしましょう。また、保健の先生や家庭とも連携しながら指導にあたるようにしましょう。

けんこうチェック表					
チェックごと		「いつも」や「ときどき」をえらんだ人へ		「いつも」や「ときどき」をえらんだ人へ	
筋肉 じゅくせい	1 目がつく。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
	2 目がさめきやす。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
筋肉や ひづのの じゅくせい	3 眼つぶつてもまだ目がゆめ	いつも	じとじと	いつも	じとじと
	4 キツツいていたときに、ぎりさい	いつも	じとじと	いつも	じとじと
筋肉や ひづのの じゅくせい	5 すりつけていたときに、こわい	いつも	じとじと	いつも	じとじと
	6 あたがこゑ。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
筋肉や ひづのの じゅくせい	7 しおせいかれると、いたみがある。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
	8 目がれない。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
ストレイン じゅうれん	9 イカイキする。	いつも	じとじと	いつも	じとじと
	10 腹苦しさしい。	いつも	じとじと	いつも	じとじと

## 端末操作上達チェック表（1年～3年）

たんまつそらうじょううたつちেくひょう(1ねんせい)	
年齢	できるも
1 じひんをまつつきかうことができる。	□ できる
2 なんまつうかうとあいせいかいをつけて、うわかことができる。	□ できる
3 たんまつおのんげんをいたたり、おきつちきことができる。	□ できる
4 カームがんにむだきこむことができる。	□ できる
5 けいはくアイディオをうとり、つながりをとくことができる。	□ できる
6 あひるとかし、ひらいているアピなをじゅりうりうきすことができる。	□ できる
7 フィルターソーラーをいたて、せいやすことができる。	□ できる
8 アプリなどをつけて、あそびを楽しむことができる。	□ できる
9 てびきで、なまえをいくつでもできる。	□ できる
10 リーダーで、読み物をはりあくすることができる。	□ できる
11 あんないいもくまで、ことばやざんしをよみうわめくすあとができる。	□ できる
12 かめでしゃんとあることができる。	□ できる
13 (QRコード)コードを読みとることができます。	□ できる

- ここでは1年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、画面の基本的機能などは特に身につけてほしい内容になります。

たんまつそらうじょううたつちえくひょう(2ねんせい)	
年齢	できるも
1 おもむきをもつつきかうことができる。	□ できる
2 たんまつうかうとあいせいかいをつけて、つかうことができる。	□ できる
3 自分のひやくワードをおぼえている。	□ できる
4 音めんに聞きこなすことができる。	□ できる
5 開きあううとうじいすじうことができる。	□ できる
6 脱帽、アラームをつかうことができる。	□ できる
7 リカクのないデータをして、せいすることができる。	□ できる
8 ポーリングをうつて、じょうごうをとくことができる。	□ できる
9 メモをつくることができる。	□ できる
10 たんまつ、算数をかいたいせんさんデータをしていざなうことができる。	□ できる
11 あふれこ、どうをとくことができる。	□ できる
12 カリクリエイターソフトをうつることができる。	□ できる
13 カメラをうつさうしたかんをうへんしゅうすることができます。	□ できる

- ここでは2年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。パスワードの管理やカメラの使い方などは特に見つけてほしい内容になります。

たんまつそらうじょううたつちえくひょう(3ねんせい)	
年齢	できるも
1 電話等でつながることができる。	□ できる
2 なんまつうかうとあいせいかいをつけて、使うことができる。	□ できる
3 自分のひやくワードをおぼえている。	□ できる
4 開きあううとうじいすじうことができる。	□ できる
5 リカクのないデータをして、せいすることができる。	□ できる
6 ポーリングをうつて、じょうごうをとくことができる。	□ できる
7 カラクリエイターソフトをうつことができる。	□ できる
8 ローリングで、計算をとくことができる。	□ できる
9 カメラをうつさうしたかんをうへんしゅうすることができます。	□ できる

- ここでは3年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。簡単な検索方法や勉強のために端末を使うことなどは特に身につけてほしい内容になります。

## 授業のねらい

- ・端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づくことができる。
- ・端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとすることができる。

## 授業の流れ（45分）

時間	学習活動	準備物等
----	------	------

5分

### 1. 導入

- ・現在、端末をどんなこと（どんな学習）に利用しているか、困ったことはないかについて共有する。

端末を上手に活用するためには、どんなことに気をつけなければよいかを考えてみよう。

20分

### 2. イラストから考えよう

この絵の中で、気になるところに○をつけましょう。

- ・○をつけ、その理由を考えさせる。
  - ・グループ、クラスで共有させる。
- 例えば、以下のような意見が予想される。
- ・パスワードなどを聞こうとしている。
  - ・落としてしまっている。
  - ・強くタップしている。
  - ・関係のない動画を見ている。
  - ・片手でつかんでいる。
  - ・机の上が整理整頓されていないので、端末が落ちそう。
  - ・勝手に写真を撮ろうとしている。

○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。

15分

### 3. クラスのルールを考えよう

これらのリスクを踏まえて、上手に使うためのルールを考えてみましょう。

- ・先生が話をしているとき、持ち運ぶとき、パスワードの管理、机の上の整理、という4つの視点でルールを考えさせる。
- ・特に、IDとは各自の家のようなもの、パスワードは家のカギのようなものであり、自分できちんと管理することの重要性を伝える。

5分

### 4. まとめ

- ・クラスのルールを守り、大切に端末を使うとともに、目を近づけすぎずに、休けいをとりながら使うようにすることを伝える。

## 授業のねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

## 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
5分	<b>1. 導入</b> ・児童のゲームやネットの利用状況について確認する。	
15分	<b>2. イラストから学ぼう</b> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <b>ふきだしに入る言葉を書きましょう。</b> ・クラスで意見を共有させる。 <b>どこを直したらよいでしょうか。</b> ・クラスで意見を共有させる。 ・「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。	○プロジェクト等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>3. カードで学ぼう</b> ・3~5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <b>平日、ゲームやネットを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。</b> ・カードの中から1枚を選んで、グループの全員が見えるように提示する。 ・グループ内で理由を説明し合わせる。 <b>どんなことに気が付きましたか。</b> ・気づいたことを記入させ、発表させる。	○カード教材
5分	<b>4. まとめ</b> ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。	

## 授業のねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

## 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<b>1. イラストから学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストを見ながら、状況について確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>あなたがたかしさんならどうしますか。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスで意見を共有させる。</li> <li>・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合わせる。</li> </ul>	○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>2. カードで学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3~5名のグループとなり、カード教材を準備する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>「この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う順にカードを並べてみましょう。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで理由を説明し合わせる。</li> <li>・クラスで意見を共有させ、理由を発表させる。</li> </ul>	○カード教材
10分	<b>3. 使いすぎないためには</b> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>ネットやゲームを使いすぎないためには、どのようなルールがあるとよいでしょうか。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭でどんなルールがあるとよいかを考えさせ、発表させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。</b> </div>	
5分	<b>4. まとめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。</li> </ul>	

## ねらい

- ・ICTで自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考えることができる。
- ・端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考えることができる。



- ・便利になっていればよいことについて、家や学校といった場所の視点、スポーツ・勉強・遊びといった活動の視点、お年寄りや子どもといった人の視点など様々な視点から考えさせる。

- ・家庭での学びについては、端末を持ち帰ることができかどうかなど、各自治体の実態に応じて内容を説明する。
- ・端末は学校から貸与されたものであることを強調し、学びのために使うこと、そして大切に使うことの重要性を伝える。

## たんまつを上手に活用しよう

### ねらい

- ・端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づくことができる。
- ・端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとすることができる。

P7のモデル  
指導案を参考にしてください。



### ○の左から

- ・パスワードなどを聞こうとしているから。
- ・落としてしまったから。
- ・強くタップしているから。
- ・関係のない動画を見ているから。
- ・片手でつかんでいるから。
- ・机の上が整理整頓されていないので、端末が落ちそうだから。
- ・勝手に写真を撮ろうとしているから。

- ・IDとは各自の家のようなもの、パスワードは家のカギのようなものであり、自分できちんと管理することの重要性を伝える。また、使用の姿勢や長時間の使用による眼精疲労に注意させる。

# 生活を見直そう

生活

道徳

## ねらい

- ・生活の中での危険に気付く。
- ・公共の場でのルールやきまりについて考える。

- ・○をつけた箇所について、「この先、どんなことが起きるか」まで考えさせる。
- ・歩きながらのスマートフォンやゲームの使用だけでなく、公共の場でのルールやきまりにも広く目を向けさせる。



# 使いすぎていないかな①

学活

総合

道徳

体育(保健)

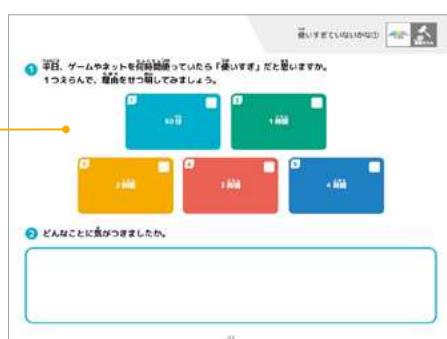
## ねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

P8のモデル  
指導案を参考にしてください。



- ・子供、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返らせる。



- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思う時間を共有・比較することで、長い時間使用している子供が自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

# 使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

体育(保健)

## ねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。



- ・子供、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返らせる。



- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思う行動を共有・比較することで、子供が自ら「自分は使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

# 自分と相手とのちがい

学活

総合

道徳

国語

## ねらい

- 同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- 文字だけで伝えると、感情が伝わりにくいので、誤解されやすいことに気付く。



- ふきだしでは、たかしさんの怒った顔(3コマ目)、花子さんの不思議そうな顔(4コマ目)に注目しながら、理由を考えさせる。

- 自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くように促し、グループやクラスで「あまりうれしくない言葉」を共有する。

# 使いすぎていないかな③

学活

総合

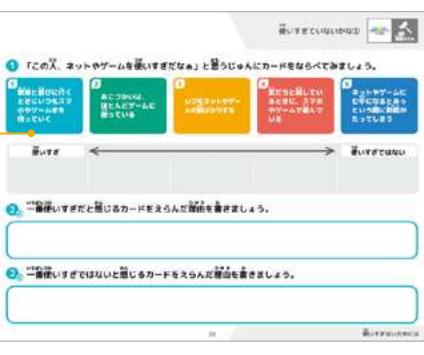
道徳

体育(保健)

## ねらい

- 主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- 使いすぎないための家庭のルールを考える。

P9のモデル  
指導案を参考にしてください。



- 友達から「もうちょっと遊ぼう」と呼び止められた場面を扱いながら、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。
- 適切な行動について考えさせる。

- カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思う行動を共有・比較することで、自らの行動に当てはめて、子供が自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

- 使いすぎないための家庭でのルールづくりや、「守れないときにはどうしたらよいか」を考えた上で、家庭で保護者と一緒に試し、感想を書いてもらう。