しまちゃんの情報モラル特別講座
http://www.eonet.ne.jp/~sima/

小学校教師のための
情報モラル　指導のてびき

尼崎市立成文小学校　島田　佳幸

はじめに

高度情報化社会の到来は、かつては予想しなかった利便性をもたらし、我々の仕事や生活に大きく貢献しています。それとともに子どもを巻き込んだ様々な問題も発生しています。教育での情報モラルの必要性が唱えられて約２０年になりますが、学校での系統的な取り組みはまだまだ十分といえない面があります。また、教材はネット上に多数公開されるようになりましたが、現場での授業実践化も課題といえます。そこで情報モラルの必要性、カリキュラム化、ネット上の教材サイトの紹介と授業実践化の手法などをまとめた指導のてびきを作成しました。

２００５．８．１　　尼崎市立成文小学校　　島田　佳幸

もくじ

１章　「情報モラル」とは
２章　情報モラル教育の計画化
３章　教材化と授業実践
４章　授業に役立つ　おすすめの教材・サイト
５章　自作教材　（低学年向け教材　ほか）
６章　家庭におけるメディアの使用状況
７章　家庭や社会における情報モラル教育

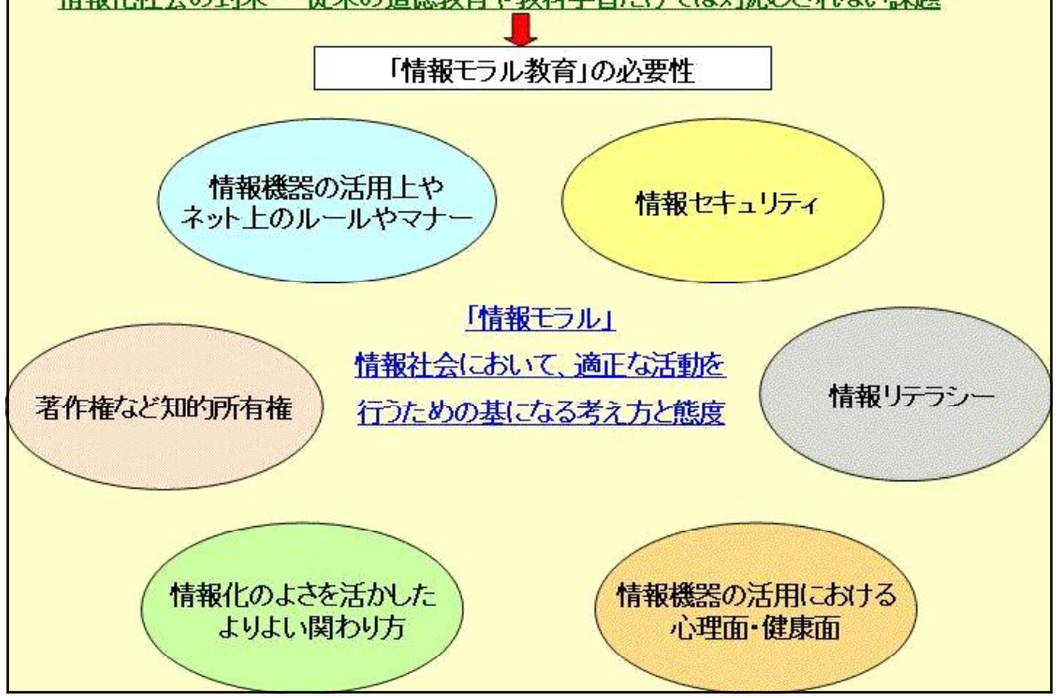
＜本書の著作権について＞

＊本書およびカリキュラムの内容（論理や形式）については、成文小学校の情報教育の方向性や考えに基づいて、左記の著作者が展開するものです。

＊本書の無断転載はお断りします。また、参考文献あるいは引用文献とする場合は、必ず出典を明記してください。

＊本書に関する意見、質問、感想などありましたら、尼崎市立成文小学校：島田佳幸（simadakun@maia.eonet.ne.jp）までご連絡ください。

情報モラル教育の必要性と内容について



（1）「情報モラル」

平成１４年６月発行の文部科学省「新・情報教育の実践と学校の情報化　ー情報教育に関する手引きー」では、「情報モラル」は「情報社会において、適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と明記されています。情報化社会の到来にともない、従来の道徳教育や教科の学習内容だけでは対応しきれない様々な課題が浮かび上がってきました。これらの課題に適切に対処していくため、新たに「情報モラル教育」の必要性が唱えられています。

（2）「情報モラル教育」は身を守るだけでなく、よりよく関わること

情報化社会の発達は様々な利便性と問題を抱えています。情報モラルの指導ではこれらの利点と問題の両面をとらえ、「情報社会での基本的な考え方と態度を育むこと」が大切です。「被害者・加害者にならないこと」だけを強調するのではなく、「人や社会とよりよく関わること」も指導していきたいものです。

情報モラル教育を通して育むもの

（3）情報モラル教育・・・「心」「思考・判断」「技能」「知識・理解」「関心・態度」を育む

ここでは「情報モラル」を「心」「思考・判断」「技能」「知識・理解」５つの領域から、とらえていきます。「技能」に優れていても、「心」が育たず技能を悪用、加害者になってしまうケース、「心」が育っていても「知識」「判断力」に乏しく被害者になってしまうケースなども考えられます。情報モラル教育では、この５つの領域をバランスよく育成することが肝要です。

鉄道会社によって車内での携帯電話のルールはまちまちです。阪急電車では先頭車両と最後尾車両が携帯電話電源オフ、その他車両はマナーモードにします。さて２両目に乗った場合、携帯マナーについてどんな「情報モラル」が働いているのかを考えてみましょう。「その他車両はマナーモードにする」という「知識」、携帯電話をマナーモードに切り替える「技能」、「マナーモードにする」という「態度」、「阪急電車に乗った時はどうするか」という「判断」、さらに「単に決まりごとを守るのではなく、周囲に対する気遣いとしてのマナー実行」であれば「心」も働きます。つまり情報モラルの５つの領域はバラバラではなく相互相乗的に関連し合い育むことが大切です。

２章　情報モラル教育の計画化

情報モラル教育における対象

①「デジタルメディアやネット上のモラル教育」だけでなく・・・

直接的な人との関わり、会話や手書きなどを含める

⬇

②幅広い情報コミュニケーション上でのモラル教育

①は　☆デジタルメディア、ネットワーク活用など新たな課題からのアプローチ

②は　☆教科　・道徳　・総合、生活科・生活指導などあらゆる場からのアプローチ

本書での情報モラルは、「デジタルメディアやネット上のモラル」だけを指すのではなく、「直接的な人との関わり、会話や手書きなどを含めた幅広い情報コミュニケーション上でのモラル」として扱います。

（１）「情報モラル」は日常の身近な場面からもふりかえることが大切

落書き・・・よく見かけるのが公共施設での落書き。例えば公衆トイレや公園の遊具、もちろん学校も公共施設のひとつです。「落書き」は、匿名性が強い上に、本来の物の美しさや価値を損なう行為です。情報モラルを語るとき、「ネット上（掲示板など）での不適切な書きこみ（ネットでの落書き）」はよく題材にしますが、日常生活に見られるこれらの直接的な落書きも同様です。したがって「情報モラル」はネット上だけでなく、日常の身近な場面からもふりかえることが大切です。

（２）「情報モラル」の指導は低学年からしっかりと

ネット上での落書きは、技能的な面から低学年が関わることはかなり少ないようです。しかし、物への直接的な落書きは、小さな子どもから大人まで誰もが簡単にできてしまいます。簡単気軽にできるがゆえ、「落書き」は、本人にとっては「ちょっとしたいたずら」「軽い気持ち」でやっていることが多いものです。これらの現象や行為を軽く見て放置してしまうと、やがてネット上でもふざけて同じような行為をしてしまうことが、可能性として十分考えられます。逆に小さい頃（低学年）から「落書き」という実社会での具体的な行為を通し、人との関わり方や公共心しっかり教えておけば、高学年になってネット社会との関わり方でも活かされると考えます。

（３）「著作権」の指導も基本は低学年

「著作権」も基本は低学年から教えておいてよいと思います。要は「勝手に他人のアイデアや作成物をマネしない。盗まない」という当たり前のことです。低学年では「著作権」という言葉や法律的な内容は教えませんが、人との関わり方として触れておくとよいでしょう。友達の「作品作り」をマネ・丸写しする子どもを時々見かけます。いわゆる著作権に関わる事例ですが、低学年は特に「まねる」ことで「学ぶ」ことも多くあります。最初から全てを相手に依存するつもりで丸ごとまねているのか、一応自分なりに考えた上でまねるのかで違ってきます。１年生の場合、意識せずにまねていることがあるかもしれません。しかし、２年生までにはこのあたりの意識づけはしていきたいところです。まずは低学年で基本として押さえておくと、高学年の指導にも活かされてきます。

（４）情報モラル教育は、全校で系統的に指導

情報モラルは、「低学年から」「日常生活を含めて」「幅広いコミュニケーション上でのモラル」ということを述べてきました。したがって情報モラルを全校で系統的に取り組むと効率的・効果的に指導できます。「情報モラルの目標リスト」あるいは「情報モラル指導年間計画」を作成しておくとよいでしょう。簡易的な手法としては、道徳あるいは特別活動の年間カリキュラムに「情報モラル」に関する題材(単元)を組み込む方法もあります。

（５）実践はどの教科何の時間で行うか

情報モラルは、日常的なコミュニケーションも含めたモラルです。したがって、「あいさつ」「話し合い」「言葉遣い」などは教科の時間にこだわらず学校生活の中で必要性に応じて適宜指導していくことが大切です。「情報モラル」を本題として授業をする場合は、「道徳」あるいは「特別活動」「総合的な学習・生活科」の時間での実践が考えられます。また、総合的な学習の時間や教科学習で関連指導していくことも大切です。例えば、取材のしかた、撮影のマナーなど「情報収集における情報モラル」資料作成の際、引用文献・参考文献を明記するなど「情報の創造における情報モラル」、発表伝達の際の発表のマナー、聴き方など　「情報発信・受信における情報モラル」などがあげられます。図工展や音楽会など学校行事では「作品鑑賞のマナー」、保健では「生活リズム・健康面」５年社会科では「通信・情報」の単元での学習が可能です。したがって、情報モラルは、ネット上のモラルだけでなく、様々な学習場面や人との関わりから広く身につけていきたいものです。

「モラル」「マナー」「エチケット」の違いは？

☆モラル・・・倫理観、道徳観に基づいた意識・心や精神的態度
☆マナー・・・社会や人との関わりにおける個人の行儀・作法
☆エチケット・・・社会上、社交上のきまりごと

「モラル」は、作法やルールなどの外形・定型的なものではなく内発的で、内面を育む「心の教育」によって高められます。一方、「マナー」「エチケット」は、学習や経験を通して習得、実践していくものです。但し「情報モラル」の意味合いは、2・3 ページで紹介したように、内面のモラルだけでなく技能や知識・理解など含めた幅広いものです。

平成１７年度 情報モラル指導カリキュラム① 「情報モラルの基本的な内容と指導項目」 尼崎市立成文小学校

		情報モラルの基本的な内容	具体的な指導項目・キーワード 低学年	中学年	高学年
A 情報の受信	態度マナー	ア、人の立場や気持ちを考えて聞く、見る、読む			
		①発信者､発言者の立場や気持ちを考えて聞く､見る､読む。	・友達の状況や気持ち	・人の状況や気持ち	・見えない人(ネット上)の状況や気持ち
		②場面や相手に応じて、適切な態度で聞く、見る、読む。	・授業中、遊び時間・気持ちを表す態度 礼儀　・先生、家族、友達など	・学校生活　社会生活　・礼儀 ・知人、直接会った人・インターネット	・あらゆる生活場面 ・見えない人(ネット上)　・礼儀
		③相手が言いたくないこと､知られたくないことを無理に勝手に知ろうとしない。個人の情報を漏らさない。	・友達のプライバシー ・住所、電話番号を簡単に教えない ・取材、撮影は相手の許可を得る	・人のプライバシー ・ＩＤ，パスワード	・「プライバシー」「個人情報」「肖像権」の意味理解
	情報の適切性	イ、内容を考えて適切に聞く、見る、読む （情報の適切な受信・判断・選択）			
		①情報（相手の話や発表、説明、作品など）は内容を理解しながら、しっかり聞く、見る、読む。	・授業中の発表　・作品鑑賞 ・友達との会話	・各種のメディア(新聞･テレビ･ネット) ・地域社会の人々　・要点をおさえる	・双方向通信メディア・メディア全般 ・ネット社会の人々
		②よいこと、悪いこと（悪口・不道徳など)、適切、不適切の判断をする。	・友達の発言や行動の善悪　適切・不適切性	・地域社会での行為 ・ネット情報の善悪、適切・不適切性 ・大人（親、教師）の協力　・自己判断	・ネット社会全般での行為、人々 ・チェーンメール　・大人の協力 ・人権尊重　等の一般的な知識理解
		③必要なこと、大事な内容（情報）を選ぶ。	・連絡事項　自分との関わりのある話	・目的に応じた情報収集、選択	・必要性、有用性ある情報収集、選択
		④正しい情報、安全な情報、確かな内容（情報）を判断する、選ぶ。	・発言についての確認、判断 ・うそ　デマ　風評　誤解	・複数の情報、方法での確認 ・信頼性のおける機関の情報 ・新しい（更新）情報の入手	・振り込め詐欺　・フィッシング ・なりすまし　・セキュリティ ・ウイルス　等の一般的な知識理解
B 情報の創造・活用	態度・マナー	ア、自分の生活、人の立場や気持ちを考えて創る（書く・入力する・作成するなど)・使う・活かす			
		①他人の作品、著作物を勝手にマネしない。	・作文､作品など友達の製作物 ・カンニング､答え丸写し ・物の貸し借りは相手の了解を得る	・キャラクター、発明、技術、文章（ネット上も)・商品名など ・資料作成では引用文献の出所を明記	・「著作権」､「肖像権」の意味理解 ・作成者、発明者の利益保護　・道徳
		②情報機器は、使い方や時、場所、相手の状況を考えてよりよく使う。	・テレビ(番組)　ゲーム機器、ソフト、まんが雑誌、カメラ等　・家庭	・インターネット　・ビデオ　・電話 ・公共の場　・生活時間　・相手の都合	・メールと携帯電話　・公共の場 ・生活時間・相手の都合　・社会常識
		③情報機器は、メリット・デメリットや健康面を考えてよりよく使う。	・娯楽　・気分転換 ・ゲーム脳　・生活リズム　・眼精疲労	・ネットのメリット　デメリット ・インターネット中毒	・携帯電話､メールのメリット､デメリット・携帯電話、メール中毒､依存症
	情報適切性	イ、内容を考えて適切に創る・使う・活かす （適切な情報の創造および機器の活用）			
		①内容に責任をもって創る。 ＊善悪　＊適切・不適切　＊正しい情報､確かな内容	・悪口や落書きをしない	・プライバシー、個人情報、データ ・客観的事実　・個人見解	・プライバシー、個人情報、データ ・客観的事実　・個人見解
		②相手にわかりやすい内容・構成を考え創る。	・主語（だれが）内容（いつ、どこで、何が）述語（どうした）が明確な内容	・見る側(受信者）を考えてわかりやすく創る。　・レイアウト　・内容構成	・メール文の書き方・見る側の気持ち ・不特定、多数が見る場合（ネット上）
C 情報の発信	態度・マナー	ア、人の立場や気持ちを考えて表現・伝達する（話す・提示する・見せるなど）			
		①相手の状況や場に応じた適切な方法で表現、発信する。 ＊表現内容　＊言葉遣い・形式　＊表現手段・方法 ＊場所・時間・状況	・状況や気持ち　・ていねいな言い方 ・あいさつ　・先生､親､友達など ・直接表現（言う）間接表現（書く） ・授業中、遊び時間、生活時間	・ネット社会ー不特定、多数、見えない相手 ・地域社会、一般社会、公共でのマナー	・メールの適切な送受信方法、マナー ・携帯電話の適切な活用方法、マナー 時間、場所、相手、礼儀、留意点
		②自分からすすんで発表・表現する。	・授業での発表、貢献	・自己表現の有用性、必要性	・社会的貢献、コミュニケーション
	情報適切性	イ、表現手法を工夫して適切に表現・伝達する　（適切な情報の発信および機器の活用）			
		①情報機器を適切・効果的に使い、提示や発信する。	・ペーパーメディア､絵・写真､パソコン ・話す・書く・提示する・見せる	・パソコン　プロジェクタ ・相手にわかりやすい表現のしかた	・情報機器全般・携帯電話での話し方 ・相手にわかりやすい表現のしかた
		②責任を持って情報発信する。＊正しい情報､確かな内容 ＊善悪　＊適切・不適切　＊相手にとって必要な情報	・自分の発言や行動の善悪　適切・不適切性　・うそをつかない　確かな発言	・「情報モラル」の言葉の意味理解 ・自分のことばに責任を持つ	・発信者、受信者、発信方法、発信内容を考えた「情報モラル」

低学年：友達や家族、教師、近所など「自分と身近な人々との関わり」、学校生活、家庭生活など「日常的な生活場面」において、具体的に指導していく。
中学年：「ネットワーク社会において間接的に結びつく人々や地域社会の人々との関わり」、学校生活、家庭生活など「日常的な生活場面」において、具体的に指導していく。
高学年：「一般社会の人々との関わり、身近な人々との親密な関わり」､「社会的な生活場面」および「日常的な生活場面」において、具体的に指導していく。

平成１７年度 情報モラル指導カリキュラム②　情報モラル　学年別年間指導計画

尼崎市立成文小学校

『情報モラル指導カリキュラム①「情報モラルの基本的な内容と指導項目」』に基づいた学年別指導計画

		１学期 （主としてマナー、社会的意義）	２学期 （主としてメディアの活用）	３学期 （情報機器の活用と健康・生活）	日常的な指導 （公共マナー、言葉の遣い方）	総合・各教科の学習で関連指導 （著作権・肖像権・個人情報・教科関連）
１年	テーマ	コンピュータ室の使い方	コンピュータでできること	情報機器の活用と健康・生活	日常生活でのマナー	個人情報 肖像権 著作権　自他のけじめ
	内容	・コンピュータ室でのマナー ・コンピュータの使い方	コンピュータでできることを知る ・おえかき　・インターネット ・ゲーム　・メール　・保存 ・デジカメ写真を開く ・使うときに気をつけること	テレビやマンガの見方 ・生活リズム　・健康面	ことばの遣い方、あいさつ ・相手　・気持ち　・落書き ・言葉の暴力・丁寧な言い方 授業態度 聞く 見る 話す 書く 勝手に人のものを使わない	・住所、電話番号を簡単に教えない ・取材、撮影は相手の許可を得る ・自分の持ち物や作品には名前を記入 ・テスト中の友達の答えを見ない ・学校探検での取材のマナー（生活科）
２年	テーマ	校内の情報設備　活用マナー	デジタルカメラのよりよい活用	情報機器の活用と健康・生活	日常生活でのマナー	肖像権 著作権　取材・マナー
	内容	情報施設設備 活用方法とマナー ・図書室　・コンピュータ室 ・放送室　・視聴覚室 ・教室 メディア機器…　図書　テレビ コンピュータ　黒板　放送	・デジタルカメラでできること よさ　　活用方法 ・撮影は相手の許可がいる ・友達の画像を勝手に使わない	ゲーム機の使い方 ・ゲーム機器のよさ　・健康面 ・仮想世界と現実　・マナー テレビの見方 ・生活リズム　・番組を選ぶ	ことばの遣い方、あいさつ ・相手　・気持ち　・落書き ・言葉の暴力・丁寧な言い方 授業態度 聞く 見る 話す 書く ・具体的な言い方	・取材、撮影は相手の許可を得る ・勝手に人の作品や答えをマネしない ・作品鑑賞のマナー （図工・音楽） ・まち探検での取材マナー（生活科） ・社会見学のマナー（学年行事）
３年	テーマ	地域社会との関わり方を考える	インターネットのよりよい活用	情報機器の活用と健康・生活	公共の場（学校・学級）でのマナー	著作権　取材・マナー
	内容	校区、地域のために働く人々 ・安全面　・文化面　・環境面 地域社会の人々との関わり方 ・感謝　・接し方　・ 校区探検のしかた、マナー ・取材の仕方	インターネットでできること 便利な検索サイトの活用 世界中とつながるネット ・不特定多数　見えない相手 ・確かな情報ー複数の情報で確認 ・偶然出合う有害サイト	コンピュータでできること ・コンピュータでできること 保存　加工　提示　情報収集 ネットワーク活用 ・使うときに気をつけること ・健康面	ことばの遣い方 ・確かな情報、うそ、デマ ・具体的な言い方 主語（だれが）内容（いつ、どこで､何が)述語(どうした)	・資料作成の際、参考文献引用文献は出所を明記　ネット上の文献も ・校区探検　取材のしかた（社会科） ・１日の生活のしかた（保健） ・インタビューしよう（国語） ・手紙で伝えよう（国語）
４年	テーマ	インターネットと個人の関わり	インターネットのよりよい活用	情報機器の活用と健康・生活	公共の場（学校・学級）でのマナー	著作権　公共の場
	内容	・不特定多数　見えない相手 ・正しい情報　確かな情報 ＩＤとパスワードの意味･意義 会員登録　個人情報 公共機関のデータ	・不特定多数　見えない相手 ・正しい情報　確かな情報 インターネットの罠 ・ホームページの著作権	・情報機器と生活 生活の中でどんな機器がどのように活用されているか 利便性と留意点	ことばの遣い方 ・確かな情報、うそ、デマ ・具体的な言い方	・資料作成の際、参考文献、引用文献は出所を明記　ネット上の文献も ・ポスターセッションで発表（国語） ・公共施設見学（社会科） ・公共機関の調べ方（社会科）
５年	テーマ	ネット社会を考える	インターネットのよりよい活用	情報機器の活用と健康・生活	社会の一員としてのマナー	ネット社会　生活時間 情報発信・受信
	内容	・ネット社会がもたらす恩恵と問題点 個人　家庭　学校 社会 コンピュータ 携帯電話 メール	・ダウンロードの危険 ・ウイルス、スパイウエア ・情報の流出	・ネット中毒　依存症 ・携帯中毒　　依存症 ・生活リズム　・脳の働き ・よりよい活用	相手に応じた適切な言葉遣い ・場所　相手　態度	・情報を正確にとらえよう（国語） ・インターネットで調べよう（国語） ・世界を結ぶ通信、情報（社会科） ・生活時間の工夫（家庭科）
６年	テーマ	適切な発信のしかた、マナー	メールの活用	携帯電話の活用とルール	社会の一員としてのマナー	著作権 肖像権 生活リズム 情報発信
	内容	・メールの書き方､発信のしかた ・電話のかけ方	・気をつけたい受信メール なりすまし　チェーンメール スパムメール　メールバトル ウイルスメール　架空請求	・生活に活かす携帯電話 ・携帯電話の罠、トラブル ・公共のマナー ・撮影のマナー	・場所　相手　態度	・著作権、肖像権の意味理解 ・生活のしかたと病気の予防（保健） ・情報の伝え方を考えよう（国語）

平成１７年度情報モラル指導カリキュラム③

年間指導計画についての解説

＜１学年＞

★１学期テーマ　「コンピュータ室の使い方」

　生活科では「学校探検」で校舎内の色々な特別教室や設備を見てまわります。そして、その目的にあった設備と利用のしかたがあることを学習します。その後、コンピュータ室での学習をするにあたり、具体的にコンピュータ室でのマナーを指導します。

★２学期テーマ「コンピュータでできること」

　「ペイント機能を使った作品作りと保存」「インターネットサイトの使用」は、学習を通して経験しています。ここでは、それらの経験を通して「コンピュータでできること」を確認し、機器の扱いで気をつけたいことを指導します。

★３学期テーマ「情報機器の活用と健康・生活」ーテレビやマンガの見かたー

テレビやマンガの見方について指導します。生活リズムや健康面に気をつけさせます。

＜２学年＞

★１学期テーマ　校内の情報設備　活用マナー

　校内の情報に関わる施設、設備についての使用目的や活用マナーを学習します。

★２学期テーマ「デジタルカメラのよりよい活用」

　デジタルカメラのよさは、手軽で現像不要、保存、コピー、加工可能なことなどです。撮影は相手の許可がいること（肖像権）、友だちの画像を勝手に使わないこと（著作権・肖像権）を指導します。

★３学期テーマ「情報機器の活用と健康・生活」ーゲーム機の使い方ー

　ゲーム機は子どもの遊び道具、娯楽として大きな役割をはたしています。健康面や生活リズムを考えよりよい使い方を考えます。また、ゲームソフトも過激な表現のものは、できるだけ控えさせたいものです。テレビの見方も同様です。

＜３学年＞

★１学期テーマ「地域社会との関わり方を考える」

　社会科の校区探検と関連して指導します。、地域社会の人々との関わり方を考えた上で、取材の仕方マナーなどを学習します。

★２学期テーマ　「インターネットのよりよい活用」ーインターネットでできることー

　ここではインターネットを WEB ページの意味で扱います。インターネットの活用用途を考え利便性を認識するとともに、偶然出会う「有害サイト」などを学びます。

★３学期テーマ「情報機器の活用と健康・生活」

　脳の前頭前野とよばれる部分は、記憶や学習能力を発達させる重要な部分です。ゲーム機が前頭前野の発達を妨げるという科学的根拠は今のところありません。しかし、「音読」「計算練習」をしている時の方が、前頭前野は活発になることが裏付けされています。

＜４学年＞

★１学期テーマ　「インターネットのよりよい活用」ー ID とパスワードー

　４年生から実際に ID とパスワードを使用します。ID とパスワードは、個人のデータを他人に見られないための鍵で、他人に教えないことを指導します。（個人情報とプライバシー）また、会員登録は「個人情報」の登録でもあり気をつける事も合わせて指導します。

★２学期テーマ　「インターネットのよりよい活用　①インターネットの罠　②著作権」

　①言葉巧みに誘いをかける様々な有害サイトを色々な事例から具体的に学びます。

　②ホームページの著作権。教育的な引用であっても文献の著作権自体は存在します。

　　校内発表であっても引用文献の出所を明記することで意識づけさせたいものです。

★３学期テーマ「情報機器の活用と健康・生活」ー情報機器と生活ー

　生活の中でどんな情報機器がどのように活用されているか、発達してきたかを探ります。

＜５学年＞

★１学期テーマ「ネット社会を考える」

　ネット社会がもたらす恩恵と問題点を「個人、家庭、学校、社会」それぞれの場において考えていきます。コンピュータ　携帯電話　メールなど

★２学期テーマ「インターネットのよりよい活用」ーウイルス・スパイウエアー

　ウイルス、スパイウエアの知識理解と防御、駆除について学びます。

★３学期テーマ「情報機器の活用と健康・生活」ーネット中毒・依存症ー

　情報機器の健全でよりよい活用のありかたを学習します。

＜６学年＞

★１学期テーマ「適切な発信のしかた、マナー」

　メールの書き方や発信のしかた、電話での話し方、聞き方について具体的に学びます。

★２学期テーマ「メールの活用」

　気をつけたいメールとして「なりすまし」「チェーンメール」「スパムメール」「メールバトル」「ウイルスメール」「 架空請求」などについて学びます。

★３学期のテーマ「携帯電話の必要性、ルールとマナー」

　早い子は携帯電話を持つ年頃です。様々な携帯電話の罠、トラブルが現実に発生していることをふまえ、責任ある適切な使い方が求められることを教えます。

（その他 チャット、掲示板については児童の実態に即して担任の判断で扱うものとする）

日常的な指導

日常の生活場面や人との関わりにおいて指導していきます。

総合・各教科の学習で関連指導

総合的な学習や教科の学習内容に沿って関連的に指導します。取材や資料作成を通して著作権・肖像権、取材のマナーについて具体的に学びます。国語では、表現手段や情報活用に関わる単元で学習していきます。保健や家庭科では、健康・生活リズムに関わります。

３章　教材化と授業実践

（１）素材・教材の収集

自作教材での授業実践はなかなか困難ですので、インターネットで公開されている情報モラルの教材サイトの活用をおすすめします。そのほか冊子などペーパーメディアの教材もあります。ネット上での教材探しは「ヤフーきっず」→カテゴリ「インターネットのマナー」を開くと２０以上のサイトがあります。その他、ヤフーなどの検索エンジンで「情報モラル　研修教材」などのキーワードを適宜入力して検索する方法もあります。サイトには、リンク集を掲載しているものもあるので、さらに色々なサイトが見つかります。

（２）活用目的にあった教材の選定

次に児童の実態などに即して、ねらいあった教材を選びます。複数の題材を扱うサイトには、題材の一覧（目次）がありますので、該当するものがある場合は、候補としてピックアップしておきます。活用するしないに関わらず目を通しておくと、知識としても参考になります。いくつかピックアップできたら、自分の授業展開に見合った教材を選びます。教材（サイト）の特長をよく知り、「心」「思考・判断」「技能」「知識・理解」「態度・マナー」のどれを中心に育みたいか、どのように活用できるかを考えながら選定します。以下に教材（サイト）の特長を分類してみました。

A、活用のしかたで分類する（教材名の青字をクリックするとサイトにつながります）

ア、体験型教材 ＊教材例	実際に操作、入力するなど疑似体験を通して学ぶ教材 ＊ＪＡＰＥＴ「情報モラル研修教材（体験から学ぶ）」 ＊高知県教育委員会「情報倫理教材：疑似体験型教材」 ＊ベネッセ「はむはむのｵﾝﾗｲﾝ教室・はむはむホームページ」 ＊教員研修センター「情報モラル研修教材（体験から学ぶ）」
イ、プレゼン提示型教材	Flash、動画などでプレゼン提示
①話し合い型教材 ＊教材例	事象、事例提示し、課題について話し合って学ぶ教材 ＊ＪＡＰＥＴ「情報モラル研修教材（事例から学ぶ）」 ＊高知県教育委員会「情報倫理教材：課題提示型教材」 ＊教員研修センター「情報モラル研修教材（体験から学ぶ）」
②解説型教材 ＊教材例	事象、事例提示に解説をつけた説明型の教材 ＊小学館「ｲﾝﾀｰﾈｯﾄのﾙｰﾙとﾏﾅｰ：まんがでわかるネチケット」 ＊警察庁「キッズ　パトロール」
ウ、文章説明型教材 ＊教材例	文章で用語や事象を説明したテキスト教材 ＊ＩＡ：ＪＡＰＡＮ「インターネット　ルールやマナー集」 ＊総務省「小学生のための情報セキュリティ対策」 ＊NEC「あんぜん・あんしん・インターネット」

B、テーマ（題材項目）で分類する（教材名の青字をクリックするとサイトへつながる）

テーマ（項目）		サイト名
コンピュータ	ＷＥＢページ チャット セキュリティ 掲示板	サイト内で項目が分類されていて選択できるもの ＊教員研修センター「情報モラル研修教材２００５」 ＊ＪＡＰＥＴ「情報モラル研修教材」 ＊Ｅスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」 ＊学校インターネット企画評価委員会「情報モラル部会」
	電子メール	＊ベネッセ「はむはむのオンライン教室・はむはむメール」
携帯電話		＊携帯各社(ドコモ・au・ボーダフォン）のサイト→マナー
著作権		著作権を扱ったサイト ＊著作権情報センター「コピーライトワールド」 ＊コンピュータソフトウェア著作権協会「著作権 Q&A」

C，活用者で分類する　（教材名の青字をクリックするとサイトにつながります）

教師用	＊コンピュータ教育開発センター「情報モラル指導のための実践事例」 ＊熊本県教育委員会「情報モラル教育について考える」 ＊宮城県教育研修センター「ネチケットを教える先生方へ贈る資料集」 ＊ Motohiro HASEGAWA ／学研「情報モラル指導のポイント」 ＊岡山県情報教育センター「情報モラル指導についての一考察」 ＊日本教育工学振興会「教師のための著作権 Q&A」 ＊佐賀県教育委員会「コンピュータを利用する際のルールやマナー」 ＊埼玉県教育委員会　「情報モラル教育指導資料」
低・中学年向け	＊神奈川県警ピーガルキッズ・サイバースクール 「インターネットを使うときのやくそく(小１～３年向け)」
保護者向け	＊奈良県教育委員会「保護者のための情報モラルの手引き」 ＊栃木県総合教育センター「家庭で取り組むネット社会のＡＢＣ」 ＊埼玉県教育委員会「情報モラル教育リーフレット」 ＊マイクロソフト「オンラインの安全」 ＊ＩＡ：ＪＡＰＡＮ「インターネット　ルールやマナー集大人版」

（3）教材選定と授業実践

サイトで公開している教材は、大型モニタに映しての提示や各自での調べ学習、プリントアウトした資料・ワークシートでの活用などが考えられます。教材のタイプごとに選定の留意点をまとめてみました。

ア、体験型教材

「体験型教材」は、疑似体験を通して学ぶタイプの教材です。こども自ら操作、体験するので知識だけでなく実感として学べる利点があります。大まかに事象を体験する「事象体験型」と具体的な操作技能まで体験する「技能体験型」に分けられます。「技能体験型」は扱いには注意が必要なケースもあります。「自らの身を守る・被害防止」の体験としては有効です。しかし「加害者的行為」の疑似体験は、覚えたことを悪用してしまう場合があります。技能を経験してしまうと実際に試してみたくなり、好奇心が理性を上回ってしまうこどももいます。このようなの教材の場合、一般的な知識にとどめ、技能は教えないほうが無難といえます。

イ、プレゼン提示型教材

「プレゼン提示型教材」は、アニメーション画像や動画を通して視覚的に学べるため、理解しやすい利点があります。「話し合い型の教材」は、事象提示、課題提示のプレゼンの後、子どもたちでの話し合いとなります。思考を深めることで意識づけをさせていくため効果的ですが、教師のほうで「何をどのように話し合わせ、方向づけていくか」をきちんとおさえておくことが必要です。「解説型の教材」は、画像とともに音声や文字での説明がはいるので、とてもわかりやすい教材です。思考よりも知識理解に重点をおく場合に有効です。

ウ、文章説明型教材

「文章説明型教材」は、テキスト（解説文）をベースとした教材です。文章が主体なので読解、知識理解中心となります。意味が明確で、事象や用語を定義的にきちんとおさえられる利点があります。データベースとしての活用は、調べ学習などにも役立ちます。

エ、ペーパーメディア教材

冊子やガイドブックなど印刷物の教材です。コンピュータを使用しないでで実践できるので手軽です。

オ、複合型教材

プレゼンや疑似体験、ワークシート、テキスト文章（解説）などを複合的に取り入れた教材。

４章　授業に役立つ おすすめの教材･サイト

（１） ネットメディア全般

＊ＪＡＰＥＴ「情報モラル研修教材」 ←クリックでサイトへ

著作・教材名	ＪＡＰＥＴ「情報モラル研修教材」
教材の形態	体験型教材(疑似体験)・プレゼン提示型教材（事例提示)・指導案・資料
教材内容	下記の表の通り
教材の特長	具体的な事例をもとに課題提示するプレゼン教材と「事象体験、シミュレーションプログラム」の２種類から構成される体験教材、指導案、資料など。具体的で使いやすい秀逸サイト。オススメです。

★事例から学ぶ

Web ページ

- 偶然出会ってしまう有害サイト
- 無計画な購入
- オークションへの無責任な参加
- くもがくれの被害
- うその情報にご用心
- 知らない間に被害者に
- 法律違反になりますよ
- おもしろい情報を集めたら
- 盗まれた個人情報
- 誤解を招いた個人情報
- 母親になりすましてショッピング
- 他人のパスワードの不正使用

メール

- 甘い勧誘
- デマ情報のチェーンメール化
- スパムメールへの対応
- いたずら発信
- メールバトル
- いつの間にか加害者に
- デマ情報に注意
- 迷惑メール

チャット

- 偽りの自己紹介
- チャットの会話からの誘い
- 個人情報公開は慎重に

掲示板

- 偽物の被害
- 勝手に友だちの情報を公開すると
- 教室の中のいたずらが広まってしまう
- 他人の名前で

★体験から学ぶ

シミュレーションプログラム

ショッピング　チャット　オークション 掲示板

＊教員研修センター　「情報モラル研修教材２００５」

著作・教材名　教員研修センター「情報モラル研修教材２００５」
　　体験型教材(疑似体験）･プレゼン提示型教材（事例提示)･指導案・資料
◎印：重要　　前出の JAPET「情報モラル教材」とよく似た構成。こちらもオススメ。

体験から学ぶ　事例から学ぶ　授業素材　学校の取り組み　問題への対応

Web 発信	○ ウェブログを作ってみよう ○ 誤解を招いた個人情報 ○ Web ページで発信する情報 ○ Web ページ・掲示板での個人情報の扱い
Web ページ	○ 検索サイト ○ 偶然出会ってしまう有害サイト ○ 見たくない Web ページに出会ったら
悪質商法	○ ゲーマーズ★パラダイス ○ 無料ダウンロードの危険 ○ ネットワークを利用した悪質商法 ○ インターネットの落とし穴
会員登録	○ 誰でも当たる！懸賞コーナー ○ 個人情報の収集に利用される Web ページ
携帯電話	○ カメラ付き携帯電話のマナー
健康問題	○ VDT 作業と目や体の健康 ○ 作業環境と作業習慣
交流サイト	○ 内緒の話が広まることも ○ Web ページで発信する情報
個人情報	○ 個人情報を教えてもいいの？ ○ 携帯電話の電話帳を見られたら ○ 住所・氏名などの個人情報を勝手に公開すると・・
ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳｲﾙｽ	◎ Hello! ○ コンピュータウイルスへの対応
ショッピング	○ インターネットを使った商品購入にお ○ インターネットショッピングの問題点
対人関係	○ ネット対戦ゲームのマナー ○ ネット対戦ゲーム
著作権	◎ 自作ホームページ ◎ 無断コピーは法律違反 ◎ コピーだけでは意味がない ○ Web ページ作成や情報発信時には著作権の配慮を
デマ情報	○ アイドルの○●が来るって!! ◎ うその情報かもしれない ○ デマ情報のチェーンメール ○ にせのウイルス警告情報 ○ インターネットの落とし穴 ○ チェーンメールなど問題のあるメール ○ コンピュータウイルスへの対応
なりすまし	◎ いたずらメールの真犯人は？ ○ 他人の名前での書き込み ○ 電子メールを使って情報発信するときの心構え ○ なりすまし（他人の名前で掲示板に書き込み）
不正アクセス	○ K 子の ID とパスワードを入手!!
迷惑メール	○ 突然のメール失礼いたします。 ○ スパムメールへの対応 ○ チェーンメールなど問題のあるメール
メールバトル	○ 教えてください。 ○ 電子メールを使って情報発信するときの心構え

＊Ｅスクエアプロジェクト　「ネット社会の歩き方」

著作・教材名	Ｅスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」
教材の形態	プレゼン・ワークシート・指導事例集
教材内容	インターネット、メール、掲示板、携帯電話のモラル
特長	プレゼン提示型教材　（話し合い型)。プレゼン・ワークシート・指導案がパッケージされてなく別々。各ダウンロード可。

表の○印をクリックすると校内版は直接開きます。一般版はダウンロード URL へジャンプします。

No	めやす	内　　容	プレゼン	指導案	ﾜｰｸｼｰﾄ
インターネットで情報検索					
02	中	Web サイトの情報を活用しよう	○	○	○
03	中△▲	こんなＷｅｂサイトに気をつけて	○	○	○
04	中△▲	大人向けの情報に注意	○	○	○
05	中△▲	危険な情報に注意	○	○	○
インターネットで情報発信					
06	中◎	ネットで悪口は要注意	○	○	○
07	中◎	ネットで悪口が罪になる	○	○	○
08	中◎	おもしろ半分では無責任	○	○	○
09	中◎	確かな情報を発信しよう	○	○	○
10	中◎	住所や電話番号をおしえるのは慎重に	○	○	○
11	中◎	個人情報は公開しない	○	○	○
12	中◎	個人情報は大切なデータ	○	○	○
13	中◎	他人の絵や文章のコピーは要注意	○	○	○
14	中◎	音楽データ交換サイトは要注意	○	○	○
15	中◎△	コピーしてもいいの？	○	○	○
インターネットでコミュニケーション					
19	高△	チェーンメールはカット	○	○	○
20	高	スパムメールは無視	○	○	○
23	高△	携帯電話を賢く使おう	○	○	○
24	高△▲	チャットで個人情報は言わない	○	○	○
25	高△▲	チャットの危険性	○	○	○
26	高△▲	電子掲示板の賢い利用方法	○	○	○
27	高	コンピュータウイルスに注意	○	○	○
28	高◎	他人になりすまして	○	○	○
インターネット・ショッピング					
29	高△▲	クレジットカードの取扱いは慎重に	○	○	○
31	高△▲	雲隠れに注意	○	○	○
33	高△▲	発注ミスに注意	○	○	○
34	高△▲	ネットオークションの賢い利用方法	○	○	○

本校での扱いのめやす(あくまでめやすです。実情･実態に応じて弾力的に活用してください)
◎：重要　▲：必要性に応じて指導　△：扱い内容注意　　中：中学年　高：高学年

＊IA :JAPN「インターネット　ルールやマナー集」

著作・教材名	ＩＡ：ＪＡＰＡＮ「インターネット　ルールやマナー集」
教材の形態	テキスト文章（解説文）
教材の内容	下記の表の通り
特長	文章でやさしくルールやマナーを解説、大人版・子ども版あり。

1 章		身につけること、覚えておくこと
1.1	中◎	自分の身は自分で守る
1.2	中◎	相手のことを思いやる
1.3	中◎	声や表情は伝わらない
1.4	中◎	パスワードは他人に教えない
1.5	中◎	個人情報はすぐには答えない
1.6	中◎	先生や親などの説明をよく聞く
2 章		法律（ほうりつ）で決められていること
2.1	中◎	著作権を守る
2.2	中◎	肖像権（しょうぞうけん）やプライバシーを侵害（しんがい）しない
2.3	高△▲	出会い系（であいけい）サイトは利用しない
2.4	高△▲	ねずみ講に参加しない
2.5	中◎	許可されていないアクセスはしない
3 章		電子メール
3.1	高◎	電子メールの受信確認（じゅしんかくにん）
3.2	高◎	電子メールの書き方
3.3	高◎	内容が一目でわかる件名をつける
3.4	高◎	あて先の確認
3.5	高◎	ファイルを添付（てんぷ）するときの注意
3.6	高◎	電子メールを送るときの注意
3.7	高◎	返事がおそくてもおこらない
3.8	高◎	電子メールは公開しない
3.9	高△▲	電子メール爆弾（ばくだん）を送らない
3.10	高◎	イヤなメールを受け取ったら？
3.11	高◎	チェーンメールやデマメールに注意
3.12	高◎	広告メールや勧誘（かんゆう）メールに注意
3.13	高◎	ウィルスメールに注意
4 章		インターネット上でのコミュニケーション （電子けいじ板、チャット、メーリングリスト、オンラインゲーム）
4.1	中△▲	参加するときの基本的なルールとマナー
4.2	中△▲	発言するときの注意
4.3	中△▲	個人情報やプライバシーに注意
4.4	中△▲	さそわれても会わない、会おうとさそわない
4.5	中○	オンラインゲームを利用するときのマナーや注意
5 章		ウェブページによる情報発信
5.1	高▲	ウェブページを作成・公開するときには責任を持って
5.2	高▲	ウェブページを作成するときの注意
5.3	高▲	リンクをはるときの注意
6 章		ウェブページによるサービスの利用
6.1	高△▲	内容はかならず自分で確認してから
6.2	高△▲	悪いページは相手にしない
6.3	高△▲	ほしいものがあったら親に相談する
6.4	高△▲	親のクレジットカードは使わない、オークションに参加しない

本校での扱いのめやす(あくまでめやすです。実情･実態に応じて弾力的に活用してください)
◎：重要　▲：必要性に応じて指導　△：扱い内容注意　　中：中学年　高：高学年

＊小学館「まんがでわかるネチケット」

教材名	小学館「ｲﾝﾀｰﾈｯﾄのﾙｰﾙとﾏﾅｰ：まんがでわかるネチケット」
教材の内容	ＩＡ:ＪＡＰＡＮ「インターネット　ルールやマナー集子どもばん」に同じ
特長	ＩＡ：ＪＡＰＡＮ「インターネット　ルールやマナー集子どもばん」（前頁参照）に、ドラえもんのまんがと解説をつけて親しみやすくわかりやすくしたもの。まんが化により中学年も活用可能。

（２） 携帯電話のモラル

＊「ねちずん村」･･･「携帯の落とし穴」を解説

著作・教材名	群馬大学社会情報学部大学院教授　下田博次　　ねちずん村	
教材の形態	主としてテキスト文章	※サイトの内容紹介について 著作者の許諾済
教材内容	ネットメディア全般　携帯電話のモラル	
特長	小学生向きにつくられいるのではなく一般向けサイト。よって教師のほうで内容を選び資料提示したい。信濃毎日新聞連載「携帯の落とし穴」は携帯電話のモラルを問う資料として有効。	

信濃毎日新聞連載「携帯の落とし穴」もくじ

第 24 回　ＩＴ時代の新たなルール作り
第 23 回　「ネット」問われる家庭の責任
第 22 回　教育目的の使い方を模索
第 21 回　学校職場への悪影響
第 20 回　良いユーザーになるための情報
第 19 回　非日常・解放のチャンネル
第 18 回　冒険の可能性を作るメディア
第 17 回　「だましだまされる」ネット
第 16 回　見知らぬ人をつなげる力
第 15 回　犯罪に直結する有害情報
第 14 回　有益か有害か玉石混交
第 13 回　画面の小ささの危険性
第 12 回　「知っていなかった大人・親」
第 11 回　問題・危険　指摘への反応
第 10 回　危険に引き込むネットの力
第 9 回　放任する大人は不気味
第 8 回　秘密を作ることの魅惑
第 7 回　親にも触られたくない
第 6 回　身に付けて登校する生徒
第 5 回　「電話ではなくおもちゃ」メール多用ー料金高額に
第 4 回　「持たせて安心の危険性」
第 3 回　「見えなくなった子供たちの非行、犯罪実態」
第 2 回　「大人が振り回される理由」
第 1 回　「考えられぬ少女と大人の繋がり」

＊ボーダフォン　「トラブル対策とケータイマナー」
「ケータイマナーとトラブル対策ブック」

著作・教材名	ボーダフォン　「トラブル対策とケータイマナー」 「ケータイマナーとトラブル対策ブック」
教材の形態	主としてテキスト文章　　対策ブック」は PDF ファイル
教材内容	携帯電話のマナー　迷惑メール
特長	携帯電話各社サイトには携帯電話のマナーが掲載されているが、その中でこどもにもわかりやすいのが、ボーダフォンのサイト。
トラブル対策とケータイマナー ☆迷惑メール対策　・迷惑メール　・なりすましメール　・架空請求メール ☆ケータイマナー　・ケータイマナー　・撮影マナー ☆その他　　・出会いサイト　　・ワン切り		
ケータイマナーとトラブル対策ブック 「☆迷惑メール対策 ☆ケータイマナー ☆その他」をより詳しく解説したブック		

携帯電話　学習指導案

愛知県扶桑町立山名小学校　桑原朱美教諭
「さあどうしよう　携帯電話」（1）　（2）

（３） 著作権

＊著作権情報センター　「コピーライトワールド」

著作・教材名	著作権情報センター「コピーライトワールド」
教材の形態	プレゼン提示型教材（解説型）・クイズ・テキスト（用語解説）
内容	著作権：下記の表のとおり
特長	著作権に特化して、くわしく楽しく紹介するサイト。「おじゃる丸」のキャラクターを登用親しみを持たせている。
＊コピーライトって何 コピーライト（著作権）について、わかりやすく説明。日常生活にかかわっている、色々な著作権の問題をストーリーのあるアニメーションで楽しく勉強できる。	
＊コピーライト道場 著作権に関係したクイズです。初級、中級コースがある。 全問正解すると名前入りの賞状がもらえる。	
＊著作権教室 中学生以上または教師を対象に、学校や日常生活で関わる著作権の問題をまとめてある。	
＊用語辞典 著作権に関係する用語をまとめてある。	
＊掲示板 サイト閲覧者の声の紹介している。	
＊コピーライト資料館 著作権に関係した書籍を紹介	

（４） 学校用・教師用の指導資料
カリキュラム作成

＊埼玉県教育委員会　「情報モラル教育指導資料」

著作・教材名	＊埼玉県教育委員会　「情報モラル教育指導資料」 「情報モラル教育」指導体系表
教材の形態	テキスト文章（PDF ファイル）
教材内容	情報モラル教育の指導体系表　下記の表の通り
特長	学校で指導カリキュラムを作成したり、発達段階に応じて何を指導すればいいか、参考になる資料。それぞれの内容が指導資料の指導事例と関連づけられ実用的で使いやすい。
①人権・プライバシー　②個人情報　③肖像権　④著作権　⑤情報の信頼性 ⑥ネットワーク上のエチケット　⑦健康上の問題　⑧コンピュータウイルス ⑨不正アクセス　⑩ネットワーク犯罪	
①人権・プライバシーについて 低学年 身近にいる人に温かい心で接し、親切にしようとする態度を育てる。 ○友だちと仲良く学校生活を送ること。 ○困っている人や友だちにやさしく声をかけること。 ○正しい情報を伝えること。 ○悪口やいたずら書き等の無責任な情報を発信しないこと 高学年 誰に対しても差別をすることや偏見をもつことなく、公正公平な立場で意見を交換することができる態度を育てる。 ○インターネットは、人と人のコミュニケーションであることに気付き、相手の立場になって情報を交換すること。 ○インターネット上にうそや無責任な情報を流すことについての問題を理解すること。事例１ 以下　②個人情報　③肖像権　・・・⑩ネットワーク犯罪の内容が続く	

（５） ゲーム機

＊イメージ情報科学研究所「ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書 」

資料名	イメージ情報科学研究所 ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書
形態	テキスト文章(PDF ファイル）＊教材ではなく研究資料
特長	調査報告は１０名の専門委員で構成され、この分野の研究者・有識者２０名に取材したり、様々な研究報告からゲームが人間に与える影響を調べた報告書。したがい１８５ページにも及ぶ調査内容は、メンバーによる考察・検討が重ねられたもので充実している。
テレビゲームと脳の関係に関する調査 テレビゲームと人間の生理心理の関係に関する調査 テレビゲームと人間の社会の関係に関する調査 テレビゲームが人間に与える影響についての今後の課題と提言	

５章　自作教材

（1）低学年向け自作教材

ネット上に公開されている情報モラルの教材は･･･

「デジタルメディアやネット上のモラル」に限定される

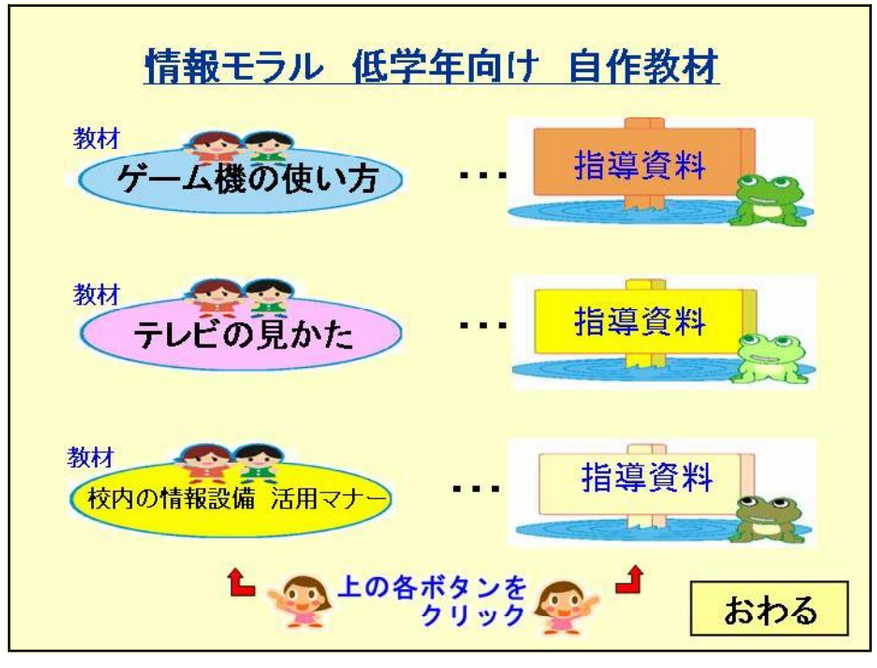
低学年向けのものが　ほとんどない

そこで･･･

低学年向け教材の自作

- 「自分と身近な人々との関わり」
- 日常的な生活場面
- 直接的なコミュニケーションを含む情報モラル
- 低学年向けにわかりやすく

↓低学年向け自作教材　トップページ

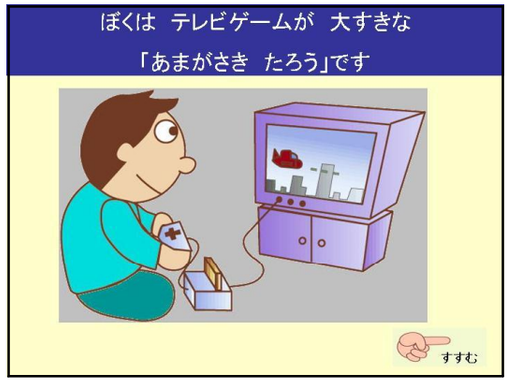


自作教材←青字をクリックすると自作教材トップページへジャンプ(教材ファイル同梱)

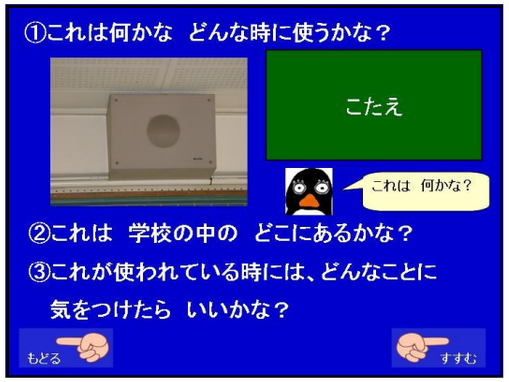
教材のプレゼン提示

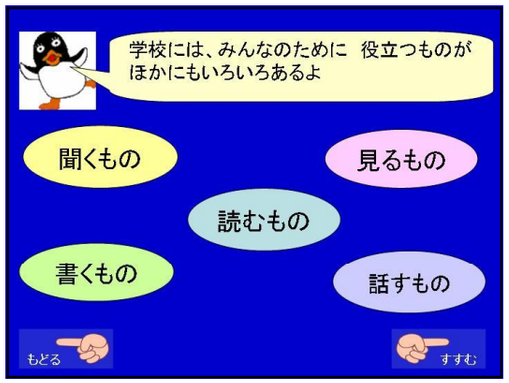
- 「解説型」ではなく、「課題提示・話し合い型」
- お話（ストーリー）の主人公を設定。学校生活や家庭生活からの課題提示、考察
- ストーリー上での話し合いをもとに、自分自身の実態や課題についても考えさせる。

自作教材「テレビゲームとたろう君」の画面



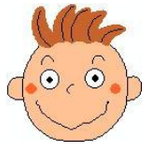
校内の情報設備・活用マナー
「ペンちゃんの校内たんけん」の画面（抜粋）





各教材の主人公たち

あまがさき　ペンちゃん

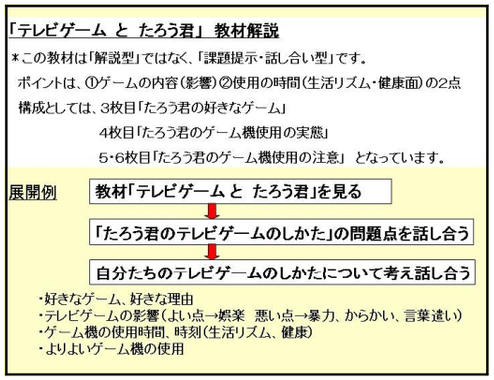


あまがさき　じろう君

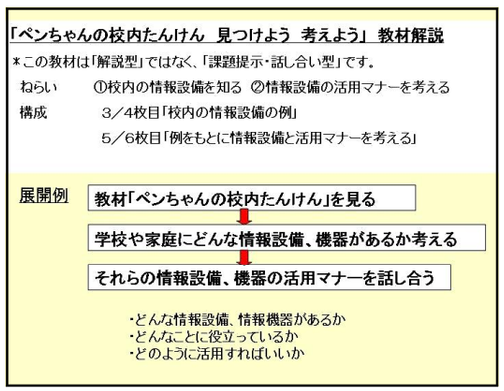
あまがさき　たろう君

指導資料

・指導のねらいと展開例を解説
「テレビゲームとたろう君」指導資料



校内の情報設備・活用マナー
「ペンちゃんの校内たんけん」指導資料

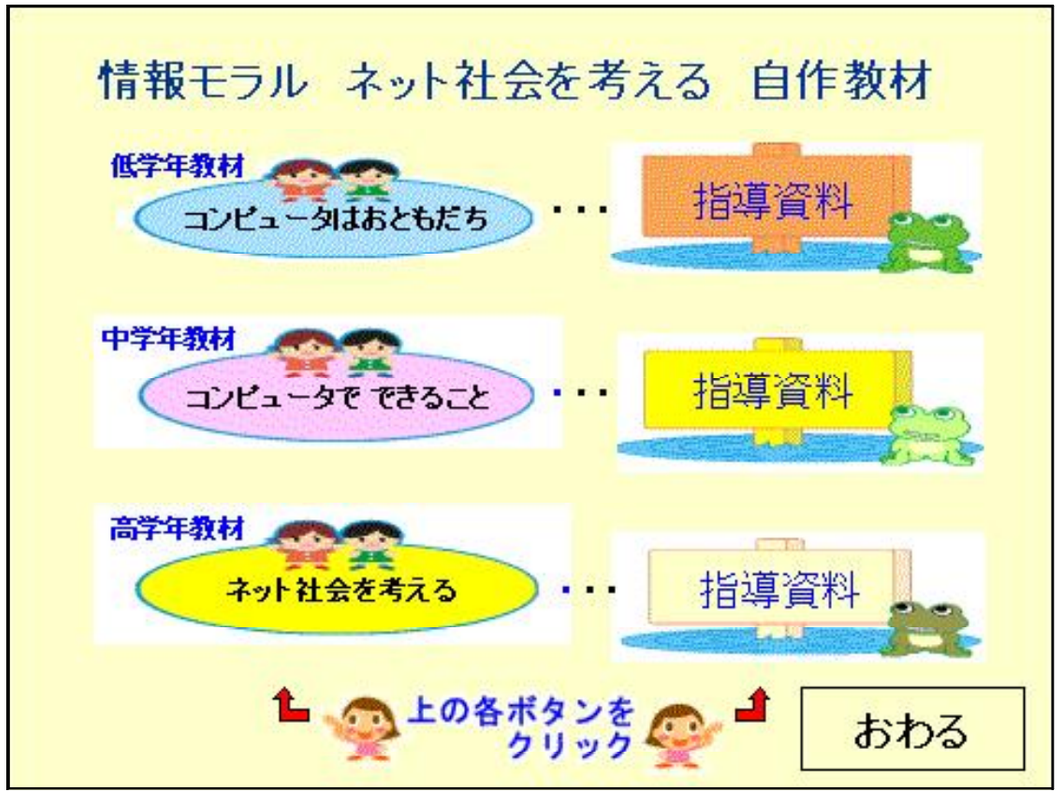


（2）ネット社会について考える自作教材

ネット社会について考える教材は・・・
公開されている教材は、具体的な事象や問題を扱うものがほとんどである。そこでネット社会全体のあり方を考える教材を自作した。
低学年教材・・・解説型の教材
中学年教材・・・クイズ出題・解説型の教材
高学年教材・・・問題提示・思考・解説型の教材

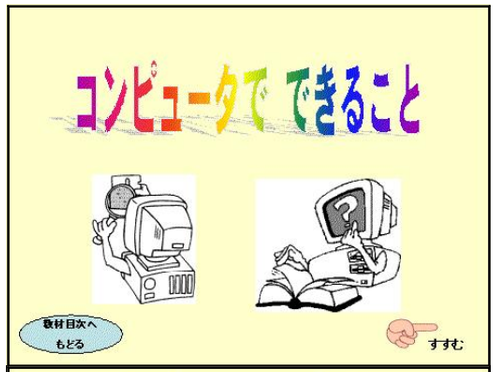
「ネット上に公開されている教材」「低学年向け自作教材」「ネット社会について考える自作教材」の３種類の教材を活用することで、年間指導計画の全テーマの教材化ができる。

↓ネット社会を考える自作教材トップページ

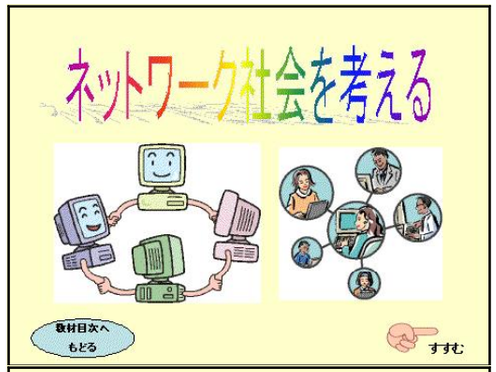


低学年教材　（抜粋）

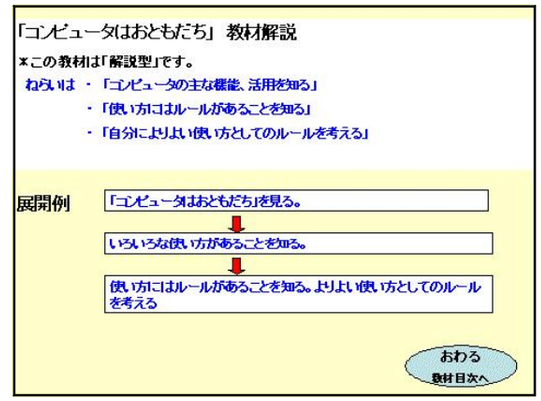
中学年教材（抜粋）



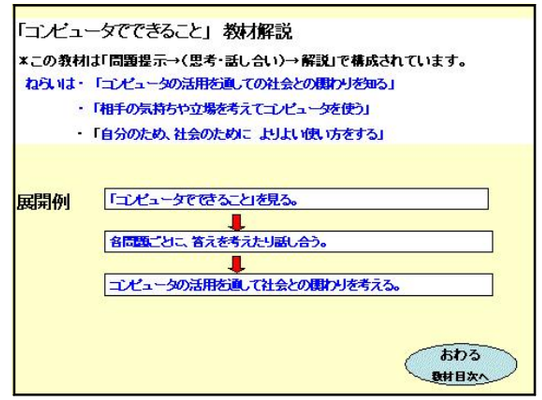
高学年教材（抜粋）



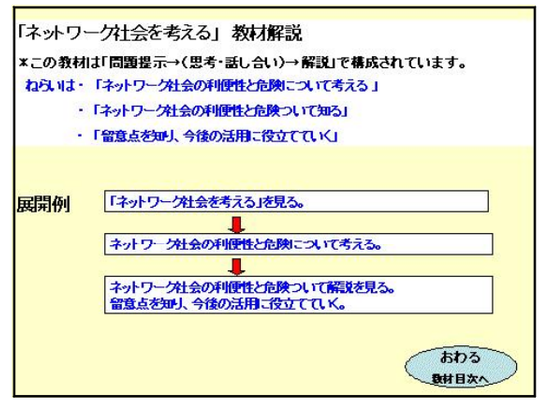
指導資料・教材解説



↑低学年教材　指導資料



↑中学年教材　指導資料



↑高学年教材　指導資料

６章　家庭におけるメディアの使用状況

（１）家庭におけるテレビ、インターネット、携帯電話の使用状況について

小・中学生を対象にした主な調査・データとしては「日本ＰＴＡ全国協議会 平成１６年度 家庭環境におけるテレビメディア調査／青少年とインターネットなどに関する調査」と「ベネッセ教育研究開発センター第１回子ども生活実態基本調査」があげられる。ともに平成１６年度に調査を行い、調査結果をネット上で公開している。（上記の青字をクリックでサイトにジャンプ）

日本ＰＴＡ全国協議会 平成１６年度　調査内容

①テレビ番組やＣＭへの評価－見せたくない番組・見せたい番組、見たい番組
②テレビ出演者からの影響／テレビ番組への期待
③携帯電話・ＰＨＳ、パソコンの保有状況
④インターネットやメールの利用状況
⑤有害サイトに対する認識や出会い系サイト等の利用状況
⑥メディア接触に関する家庭内のルールの状況
⑦子どもの情報リテラシーと、保護者が注意を払っているメディア

調査は小学校５年、中学校２年の児童・生徒および保護者各２４００名程度、合計約１万人を対象に行っている。調査によると小学５年生の携帯電話所持率は約１割である。また、小学５年生の自宅のパソコン所有率は約８割で、そのうち９５％の子どもが自宅での使用経験があると答えている。インターネットの使用経験は、そのうち約７割があると答え、使用経験者の約半数は週１回以上利用している。メールについては、約２割の子どもが経験があり、そのうち６１％の子どもが週１回以上する、ほぼ毎日するが２４％となっている。インターネットを利用したことのある子どものうち、５７％は「自由に使わせてくれる」となっており保護者が「そばに一緒にいる」は２３％にすぎない。有害サイト、出会い系サイトの調査は中学２年生のみを調査対象としている。出会い系サイトなど広告メールの受信経験は約４人に１人の割合であり、受信者のうち５、５％は被害をうけたことがあると答えている。家庭内の取り決め、ルールについては、テレビ視聴については小学５年生の約７割、インターネット利用については約６割が「親が決めたルールはない」と答えている。携帯電話については、小学５年生使用者のうち「親と決めたルールがあり、だいたいそれを守っている」と答えたのは約半数にとどまる。

ベネッセ教育研究開発センター第１回子ども生活実態基本調査　内容

小学校４年生～高校２年生　計約１万５千人を対象に調査。内容はメディア活用にとどまらず、親子関係や友人関係生活・学習全般に及ぶ。以下メディア活用に関する調査結果をＰ２５～Ｐ２７に紹介する。この調査では、小学５年生の携帯電話所持率は約１８％となっていて、日本ＰＴＡ全国協議会調査の数値より高めである。

（ベネッセ教育研究開発センター第１回子ども生活実態基本調査Ｐ４～Ｐ６：転載許諾済）

2 4割の中学生がテレビを3時間以上見ている

テレビやビデオを「3時間以上」見る割合は中学生が40.5%、テレビゲームを「2時間以上」する割合も中学生が24.9%と一番多く、長時間画面にむかっている様子がわかる。

Q 次のようなことをどれくらいしますか。一日のだいたいの時間を答えてください。

図１－２－１　テレビやビデオ（ＤＶＤ）を見る時間

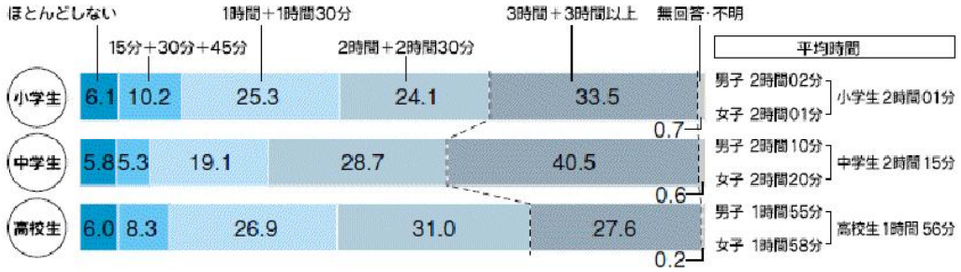
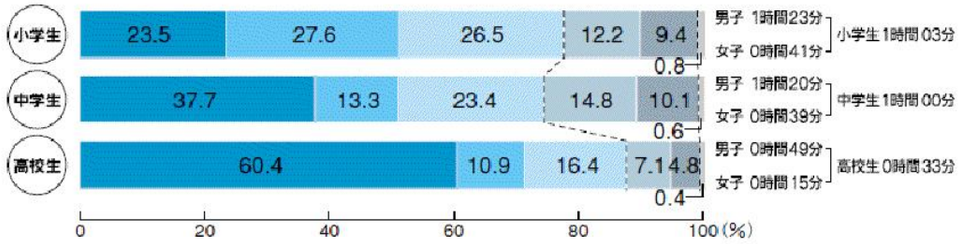


図１－２－２　テレビゲームで遊ぶ時間

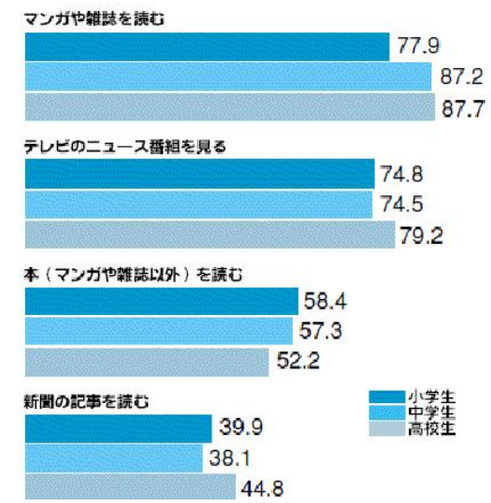


※平均時間は、「ほとんどしない」を「０分」、「３時間以上」を「３時間30分」のようにおきかえて算出した。

Q ふだん次のようなことをすることがどれくらいありますか。

※９項目中４項目を図示

図１－２－３　メディアとの接触頻度　「よくある」＋「ときどきある」の%



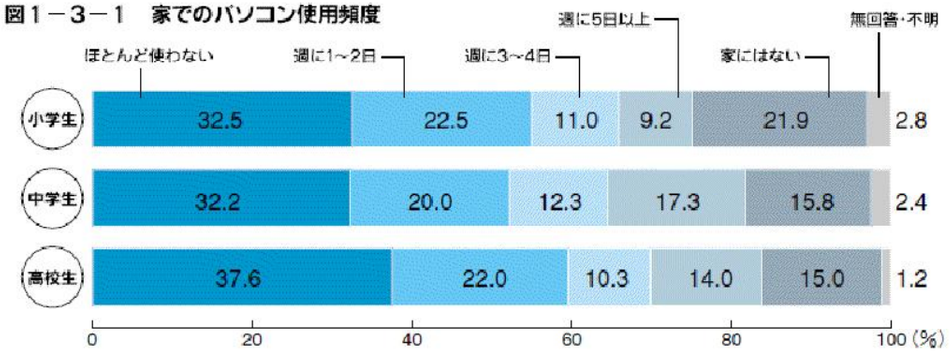
テレビやビデオを「３時間以上」見る割合は中学生が40.5%で、小学生33.5%、高校生27.6%よりも多い（図１－２－１）。また、テレビゲームを「２時間以上」する割合も中学生が24.9%と小学生や高校生に比べて一番多く、長時間画面にむかっている様子がわかる（図１－２－２）。
メディアとの接触頻度をたずねたところ、「マンガや雑誌を読む」が一番多く、中・高生は９割近い。一方で、「本（マンガや雑誌以外）を読む」は小・中・高校生で５～６割、「新聞の記事を読む」は高校生でも５割以下であった（図１－２－３）。

3 家庭でパソコンを使用する割合は4～5割

パソコンは約8割の家庭に普及し、4～5割の子どもが使用している。「ネットショッピングをする」という中・高生も約1割にのぼる。

Q 家で一週間にどれくらいパソコンを使いますか。

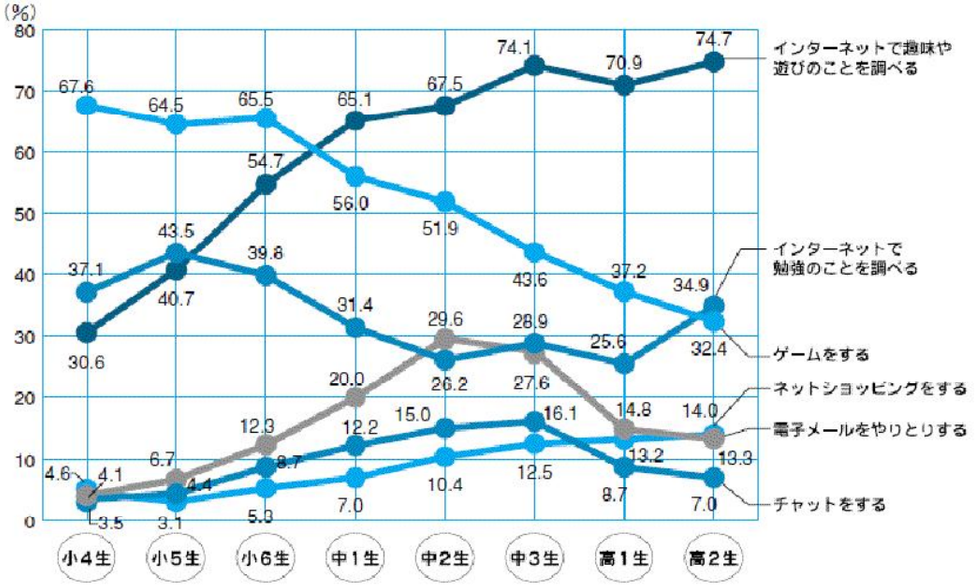
図1－3－1　家でのパソコン使用頻度



Q パソコンは、どのように使うことが多いですか。

図1－3－2　パソコンの使い方

※複数回答、12項目中6項目を図示



家でのパソコン使用頻度をたずねたところ、「週に1～2日」「週に3～4日」「週に5日以上」使うと回答した割合は、小・中・高校生ともに4～5割程度であった。

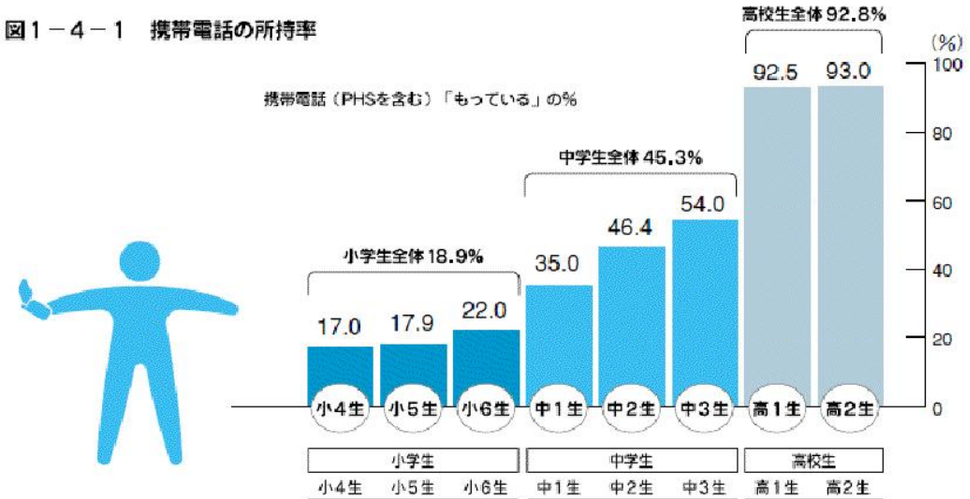
パソコンの使い方をみると、小学生では「ゲームをする」が、中・高生では「インターネットで趣味や遊びのことを調べる」が一番多い。「電子メールをやりとりする」「チャットをする」といったコミュニケーションツールとしての利用の割合は特に中学生に多い。また、「ネットショッピングをする」という中・高生も約1割にのぼる。

4 携帯電話をもつ高校生の8割が「ないと不便」

携帯電話の所持率は高校生で9割にのぼる。そのうちの8割が「携帯電話がないと今の生活が不便になると思う」と感じている。

Q あなたは携帯電話（PHSを含む）をもっていますか。

図1－4－1　携帯電話の所持率



	小4生	小5生	小6生	中1生	中2生	中3生	高1生	高2生
男子	15.4	16.0	17.6	29.4	41.2	46.8	90.5	90.5
女子	18.6	20.1	26.6	41.1	50.9	60.9	95.0	96.0

Q 携帯電話について、次のようなことはあてはまりますか。

表1－4－1　携帯電話について感じること

※複数回答、携帯電話を「もっている」とした人のみ回答
［一部の回答を集計対象外とした（P.2参照）］

「とてもそう」＋「まあそう」の%

	小学生（N=801）	中学生（N=2,061）		高校生（N=4,769）	
	全体	全体	男子　女子	全体	男子　女子
携帯電話を使うのが楽しい	66.9	84.3	76.4≪90.3	80.8	74.3≪87.9
携帯電話がないと今の生活が不便になると思う	56.5	76.8	69.8≪82.0	82.1	79.9　84.6
何もすることがなくなると、すぐに携帯電話を見てしまう	37.4	60.2	50.2≪67.9	60.2	54.8≪65.9
電話やメールがこないとさみしくなる	27.0	51.6	41.1≪60.0	52.2	45.9≪59.3
会ったことがない人と電話やメールでやりとりすることがある	8.1	21.3	15.9＜25.2	23.4	21.4　25.7

＜5%以上　≪10%以上

携帯電話の所持率は、小学生18.9%、中学生45.3%、高校生92.8%で、多くの高校生にとって身近なツールになっている。

携帯電話をもつ高校生の8割が、「携帯電話がないと今の生活が不便になる」と感じ、半数以上が「電話やメールがこないとさみしくなる」「何もすることがなくなると、すぐに携帯電話を見てしまう」といった依存的な傾向をもっている。その割合は男子よりも女子で高い。

７章　家庭や社会における情報モラル教育

（１）メディア使用による子どもへの影響

ここでは、コンピュータなどのネットメディアだけでなく、幼児期や低学年にも深く関わるテレビやゲーム機の影響をを具体的に述べていきます。

①医学界からの提言

日本小児科医会「子どもとメディア」対策委員会「子どもとメディアの問題に対する提言」
日本小児科学会「こどもの生活環境改善委員会」

＊問題の対象となるメディア

「特に乳児や幼児期ではテレビやビデオ、学童期ではそれに加えてテレビゲームや携帯用ゲーム、思春期以降ではインターネットや携帯電話が問題となります」

＊メディアによる影響

「影響の一つめは、テレビ、ビデオ視聴を含むメディア接触の低年齢化、長時間化です。乳幼児期の子どもは、身近な人とのかかわりあい、そして遊びなどの実体験を重ねることによって、人間関係を築き、心と身体を成長させます。ところが乳児期からのメディア漬けの生活では、外遊びの機会を奪い、人とのかかわり体験の不足を招きます。実際、運動不足、睡眠不足そしてコミュニケーション能力の低下などを生じさせ、その結果、心身の発達の遅れや歪みが生じた事例が臨床の場から報告されています。特に象徴機能が未熟な 2　歳以下の子どもや、発達に問題のある子どものテレビ画面への早期接触や長時間化は、親子が顔をあわせ一緒に遊ぶ時間を奪い、言葉や心の発達を妨げます」

「影響の二つめはメディアの内容です。メディアで流される情報は成長期の子どもに直接的な影響をもたらします。幼児期からの暴力映像への長時間接触が、後年の暴力的行動や事件に関係していることは、すでに明らかにされている事実です。メディアによって与えられる情報の質、その影響を問う必要があります。その一方でメディアを活用し、批判的な見方を含めて読み解く力（メディアリテラシー）を育てることが重要です」

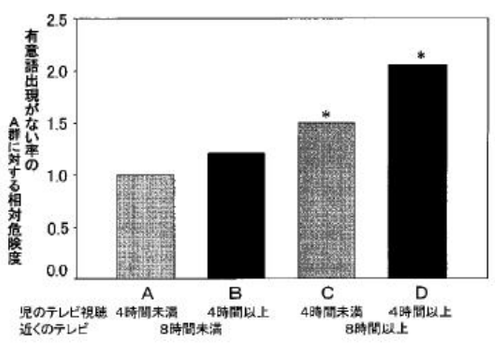


図１　家庭と児のテレビ視聴時間と有意語出現の遅れ
＊：Ａ群に比べ，有意語出現がない率が有意に高い（P＜0.05）

＊具体的提言

1. 2 歳までのテレビ・ビデオ視聴は控えましょう。
2. 授乳中、食事中のテレビ・ビデオの視聴は止めましょう。
3. すべてのメディアへ接触する総時間を制限することが重要です。
   1 日 2 時間までを目安と考えます。テレビゲームは１日 30 分までを目安と考えます。
4. 子ども部屋にはテレビ、ビデオ、パソコンを置かないようにしましょう。
5. 保護者と子どもでメディアを上手に利用するルールをつくりましょう。

（日本小児科医会「子どもとメディア」の問題に対する提言 2004.1 より）

②家庭用ゲーム機の影響

ゲーム機（ゲームソフト）が成長期の子どもに与える心理的・身体的影響、行動面での影響が指摘されますが、科学的には解明されていない点が多いようです。例えば「ゲーム機は対人的なコミュニケーション能力を低下させる」といった指摘は、客観的データや裏付けとなる十分な科学的な根拠がありません。「友だちどうしのデータ交換」や「家族いっしょに楽しめるようなコミュニケーション型ソフト」は、コミュニケーションの向上に役立つといえます。都市設計や人生設計をしていくシミュレーション型のソフトは、計画力や想像力を育成します。体感型のソフトは、動作や体でリズムをとったりをするので「体を動かす遊び」にもなります。「ゲーム脳の恐怖」「前頭前野の未発達」など、出版本やマスコミがセンセーショナルに取り上げた事例もありますが、現在のところはっきりした因果関係は特定できていません。

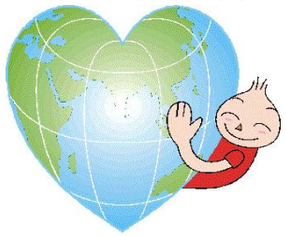
しかし、一方では使用者と使い方いかんによっては、悪影響をあたえる場合があるのも事実です。例えばバーチャルリアリティとしての仮想体験と現実の区別がつかない場合です。この点、バトル対戦型のソフトは要注意といえます。実際にこのソフトをマネして、子どもどうしで実際のバトルトーナメントをしようとした小学生の例もあります。ゲームソフトをヒントに「顔をねらわない上でのキックは有効」などいくつかのルールを子どもなりに考案し、試合を計画した事例です。大人であれば「現実の危険や暴力性」は容易に予見できるはずですが、「認知能力未発達な子ども」にとって「仮想と現実の区別」は難しい場合があるようです。いずれにしろ、ゲーム機やゲームソフトはテレビやコンピュータ、携帯電話と同様、内容・使い方や使用時間に保護者も気をつけ、よりよい活用のしかたを心がけていきたいものです。小学生の場合は自己管理がなかなかむずかしいので、保護者の協力を呼びかけていきたいところです。

（参考文献：イメージ情報科学研究所 ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書）

（２）家庭教育における「情報モラル」の啓発

ネットメディアの活用やテレビメディア、ゲームなどが影響していると思われる事件、問題事例も報道され、「情報モラル教育の必要性」に対しての関心や理解は高まりつつあるように思えます。しかし、それは社会問題としての認識にとどまり、親自身や自分の子にも関わる問題としては、なかなか結びつきにくいようです。

有害サイトをブロックする「フィルタリングソフト自体の存在を知らないと答える保護者」が６割強、「子どもにインターネットを自由に使わせていて使用実態を知らない保護者」が、小学５年生で６割弱、中学２年生になると８割強にものぼっています。（日本ＰＴＡ全国協議会 平成１６年度　調査）　この調査からは、我が子について「子どもは日常的にメディアの影響を確実に受けている」という認識が薄い親、具体的な方針や対策を持っていない親が多いようです。「モラル」という「影響や意識に基づくもの」「行動との因果関係がはっきりしづらいもの」は、ついつい日常的にはおろそかになりがちです。



学校生活に比して家庭生活でのメディアの影響は多大なだけに、「家庭教育における適切なメディアの活用」をよびかけていく必要がありそうです。

（３）校内における「情報モラル教育」の啓発

しかし、このような現状は家庭教育に限ったことではなく、学校教育においても同様です。「情報モラル教育」ついては、多くの教師が その必要性を感じていることと思います。ところが、具体的な指導・実践については乏しく不十分というのが多くの学校の実態ではないでしょうか。その理由としては、次のようなことが考えらます。

- 小学校での「情報モラル教育」は教科学習のように学習指導要領や教科書に沿って授業実践されるものでない。したがい教科書、指導書にないことをいつ、どう指導したらいいかわからない。
- 教育委員会レベルでの「情報モラル教育」の資料化、系統化は整いつつあるが、学校現場ではなかなか計画化が進んでいない。したがい、指導実践は個々の教師の任意、判断に任されている。
- 教師自身が「情報モラル」に対する「知識・理解」「思考・判断」「活用技能」が不足している場合があり、対応や実践指導できない。
- 「情報モラルの重要性」の一般的な認識はあっても、自分の身近に重大な事が起きていないので「認識」がなかなか「実践」にまで結びつかない。
- 教科学習と違い､指導がテストの点数など目に見える成果として表れる類のものでない。地味な実践であり、取り組みが消極的になりがちである。
- 教科の学習指導に追われて、ついつい後回しになる。

このように考えると、まず学校現場での教師の共通理解、意識の向上など体制を整えることが大切と思われます。合わせて家庭教育への啓発を積極的に進めていきたいです。家庭への啓発としては、「学年便り」を通してのよびかけや「懇談会」での話し合いなどが考えられます。その際は「日本ＰＴＡ全国協議会」「日本小児科医会」等のデータや提言、事例具体的な資料をもとに、家庭でのあり方を保護者に検討してもらうのも効果的な方策です。

（４）社会における情報モラルについて

家庭・個人へのコンピュータや携帯電話の普及率が高まるさなか、今や高度情報化社会の中で日本中全ての人々が生活していると言っても過言ではないようです。たとえ自身が情報機器を使わなくとも、顧客情報など個人の様々なデータがデジタル化され社会で活用されています。このような状況から「情報モラル」の必要性は社会全体にも及びます。企業において「情報」は会社の戦略や財産として重要な意味を持ち、厳重管理されている所も多いようです。また、一般生活の中でも機器の発達やネット社会の複雑化により、「情報モラル」の必要性が高まっています。「情報モラル」はもはや特定、特別なモラルではなく、一般的なモラルといえそうです。将来においては、ますます情報モラルが問われる場面も多くなります。したがって小学生の時から、モラルの基礎基本をしっかり身につけていきたいところです。

「情報モラル」の由来

「情報モラル」という言葉はいつからどのように使われ始めたのでしょうか。「情報活用能力」については、昭和６１年に行われた臨時教育審議会において初めて言及されています。そして昭和６２年の審議会第三次答申では「第５章　時代の変化に対応するための改革」…「第２節　情報化への対応(1)情報モラルの確立」「第５節　情報化への対応のための改革(1)情報モラルの確立」として「情報モラル」という用語が登場します。同じく６２年の最終答申では「高度情報社会における情報モラルの果たすべき役割」として「情報化社会においては，自己の発信する情報が他の人々や社会に及ぼす影響を十分に認識し，将来を見込んだ新しい倫理，道徳の確立，新しい常識の確立，情報価値の認識の向上など情報の在り方についての基本認識－「情報モラル」を確立する必要がある。」と述べられています。その後、中央教育審議会，情報教育調査研究協力者会議，教育課程審議会の各答申・報告においても「情報モラル」が言及されています。平成１４年６月発行の文部科学省「新・情報教育の実践と学校の情報化　ー情報教育に関する手引きー」では、「情報モラル」は「情報社会において、適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と明記されています。（参考文献：広島県立教育センター発行「情報モラル Ver １」2003.3）