

# 情報モラルの指導資料

(小学校版)

石川県教育センター

# はじめに

家庭や学校でインターネットを利用する機会が増し、ネット接続対応の携帯電話等が普及したことで、子どもでも、いつでも、どこからでもインターネットを利用することが可能となりました。

また、年を追うごとに、いわゆる「サイバー犯罪」も増加の一途をたどり、青少年がなんらかの被害を受けた事例を見聞きすることが増えています。

Eメールや電子掲示板（BBS）、ブログ（ウェブログ）などを使った情報発信も日常的になり、児童生徒が被害を受けるばかりでなく、「加害者」にもなり得る状況となっているといえます。

そこで、石川県教育センターでは平成 17 年度に「情報倫理プロジェクト」を発足させ、児童生徒が、安全にこれらを利用するための「学習教材」及び「情報モラル指導の系統表」を作成しました。

「学習教材」は、ご家庭や学校の授業で自由に使っていただくことを前提として、一般に公開しております。

本教材が、情報モラル（情報倫理）教育の一助となることができれば幸いです。

## 目次

<b>1 指導の観点</b>	1
(1) 情報の受信・発信とコミュニケーション	
(2) 著作権・肖像権	
(3) 心身の健康	
(4) 情報化社会を生きる	
<b>2 情報モラル指導の系統表</b>	2
指導事例（小学校中学年及び高学年）	
(1) 「チャットで悪口???	4
(2) 「チャットの相手からお誘い…!?	7
(3) 「メール文の書き方には気をつけよう」	10
(4) 「ほんとうかな？情報を確かめよう」	13
(5) 「たしかな情報を見つけよう」	16
(6) 「著作権意識を高めよう」	19
(7) 「ネットゲームについて学ぼう」	24
(8) 「すてきな景品をゲットしよう！～得するかもね?～	29
(9) 「コンピュータウイルスについて知ろう」	33
(10) 「みんなで使うパソコン」	35
<b>3 各段階における指導項目の達成目標</b>	38
<b>4 参考資料</b>	39

## 1 指導の観点

情報モラル教育に必要な項目として下の4つを取り上げ、それぞれに「指導課題」を設けました。情報モラル教育は、小学校・中学校・高等学校の各段階に渡って系統的に行うことが大切です。次ページからの系統表は、縦軸に各指導項目の指導課題を、横軸に小学校低学年から高等学校までの指導内容をまとめています。

### (1) 情報の受信・発信とコミュニケーション

#### ①コミュニケーションにおけるルールとマナー

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などのコミュニケーションツールを活用した情報の受発信において、人間関係や社会への影響に配慮した円滑なコミュニケーションを実現する力を身に付ける。

#### ②インターネットの特性をふまえたコミュニケーション

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などのコミュニケーションツールの特性を理解し、対象に応じて適切に選択し活用できる力を身に付ける。

#### ③情報の信頼性や信ぴょう性への意識

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などで得られる情報の信頼性や信ぴょう性について考え、正しい情報を選ぶ力を身に付ける。

### (2) 著作権・肖像権

#### ①著作物などの利用のルールと法の遵守

インターネット上の画像や音楽、文章などの取り扱いについて必要な知識を身に付けるとともに、著作権や肖像権を遵守しながら、適切にインターネットなどを利用する態度を身に付ける。

### (3) 心身の健康

#### ①健康や生活の問題への対処

インターネットや携帯電話に過度に熱中することで生じる依存症、生活のリズムの乱れなど心身の健康に悪影響を及ぼすおそれのあることについて理解し、適切にインターネットなどを利用する態度を身に付ける。

### (4) 情報化社会を生きる

#### ①個人情報の保護

個人情報にはどのようなものがあるかを理解し、自分の個人情報を守るとともに他人のプライバシーを尊重する態度を身に付ける。また、インターネット上のアンケートなどへの入力には自己責任が伴うことを認識する。

#### ②コンピュータセキュリティの知識

コンピュータを取り巻く様々な脅威について認識し、被害者になったり自分の知らないうちに加害者となったりしないための知識を身に付ける。

#### ③情報化が及ぼす暮らしへの影響

ネットショッピングやネットオークションに伴う詐欺など身近にある危険性を理解し、被害を回避する知識を身に付けるとともに、よりよい情報社会を構成する意欲を持つ。

## 2 情報モラル指導の系統表

指導項目	指導課題	小学校低学年 (1～2年)
①情報の受信・発信とコミュニケーション	コミュニケーションにおけるルールとマナー	○あいさつや礼儀正しくすることが他者とのコミュニケーションを図る上で大切であることを知る。 ○うそや不確かなことを他の人に伝えてはいけないことを理解する。
	インターネットの特性をふまえたコミュニケーション	○本で調べたり体験したりすることの大切さを知る。 ○コンピュータ上にあるものは現実を反映していない場合があることを知る。
	情報の信頼性や信ぴょう性への意識	○よく分からないことは周りの人に聞くなどして確かめることができる。
②著作権・肖像権	著作物などの利用のルールと法の遵守	○他の人が作ったものを勝手に自分のものにしたり使ったりしてはいけないことを知る。 ○他の人の顔や姿の写った写真を勝手に使ってはいけないことを知る。
③心身の健康	健康や生活の問題への対処	○規則正しい生活に影響を与えない範囲でコンピュータやゲームを利用することができる。
④情報化社会を生きる	個人情報の保護	○自分や友達の氏名や住所、電話番号などを安易に教えてはいけないことを知る。
	コンピュータセキュリティの知識	○コンピュータの動きがおかしいときは、先生や保護者に伝える。
	情報化が及ぼす暮らしへの影響	○魅力的な誘いに惑わされないよう気をつける。 ○学校や公共の施設にあるものはみんなが使うものであることを意識する。

小学校中学年及び高学年 (3～6年)	中学校	高等学校
<p>○情報を得たり送ったりするときには、コンピュータ上のコミュニケーションであっても相手の気持ちを思いやることができる。</p> <p><b>4ページ「チャットで悪口??」</b></p> <p>○情報を発信するときは、正しい内容を伝えるよう心掛けることの大切さを知る。</p>	<p>○インターネットや携帯電話によるコミュニケーションにおいて、相手の気持ちに配慮した内容や表現を考えることができる。</p> <p>○自分の発信する情報の影響を考え、責任を持ってコミュニケーションツールが活用できる。</p>	<p>○情報社会の担い手として、電子メールや携帯電話を活用して人と人との円滑なコミュニケーションを実現することができる。</p> <p>○自分の発した情報に対する社会的責任を自覚し、対象への影響に配慮した適切な情報発信ができる。</p>
<p>○インターネット上のコミュニケーションは、不特定多数の人に公開される場合もあることを知る。</p> <p>○短い文によるコミュニケーションは、お互いの意思が正しく伝わらない場合もあることを理解する。</p> <p><b>7ページ「チャットの相手からお誘い…!」</b> <b>10ページ「メールの書き方に気をつけよう」</b></p>	<p>○インターネット上のコミュニケーションは、お互いをよく知らずに行われることが多く、誤解や思い込みなどが起きやすいことを理解する。</p>	<p>○電子メールや電子掲示板などのコミュニケーションツール個々の特性を理解し、目的や対象に応じて適切に使い分けすることができる。</p>
<p>○情報を得るには、インターネットの他に図書館や地域の人に聞くなど様々な手段があることを理解する。</p> <p><b>13ページ「本当かな情報を確かめよう」</b></p> <p>○いくつかの情報を比較するなどして正しい情報を得ようとする。</p> <p><b>16ページ「確かな情報を見つけよう」</b></p>	<p>○様々な情報源から得たこと確かさや有用性を判断するとともに、有害なものは無視することができる。</p>	<p>○情報の信頼性や信ぴょう性について、複数の情報の比較や社会的事象、自分の体験などを総合的に判断し行動することができる。</p>
<p>○著作権の存在を知り、身の回りにある著作物について認識する。</p> <p>○他者の著作物を使うときには許諾を得るなどのルールがあることを知る。</p> <p>○肖像権の概要を知り、写真を撮るときや写真を使うときにはルールがあることを知る。</p> <p><b>19ページ「著作権意識を高めよう」</b></p>	<p>○著作権の基本的な内容や著作物の保護の重要性を知る。</p> <p>○著作物を利用するときの基本的なルールを理解する。</p> <p>○肖像権のある写真などを利用する場合の基本的なルールを理解する。</p>	<p>○著作権・肖像権は作者や本人が持つ基本的な権利であることを理解し、尊重することの重要性を理解する。</p> <p>○著作権を法律と関連付けて理解し、不正な使用は違法行為であることを認識するとともに、適切な手続きを経て使用することができる。</p>
<p>○コンピュータやインターネットなどの長時間の利用が心身の健康に影響を及ぼすことを知り、正しい使い方ができる。</p> <p><b>24ページ「ネットゲームについて学ぼう」</b></p>	<p>○インターネットや携帯電話を長時間利用した場合の生活や心身に与える影響を考え、適切な使い方ができる。</p>	<p>○インターネットや携帯電話の長時間の使用が生活や心身に与える影響を考え、節度ある使い方を主体的に行うことができる。</p>
<p>○個人情報にはどのようなものがあるか理解する。</p> <p>○不特定多数の人に個人情報を知られることによって、危険な目にあったり、人に迷惑をかけたたりすることを知る。</p> <p><b>29ページ「すてきな景品をゲットしよう!」</b></p>	<p>○個人情報の保護の重要性と個人の責任について理解する。</p> <p>○流出した個人情報は取り返すことができないことを理解し、流出を防ぐ基本的な方策を知る。</p>	<p>○個人情報の保護の重要性を法律や人権と関連付けて理解する。</p> <p>○個人情報を守る具体的方策を知るとともに、流出があった場合の対処法を理解する。</p>
<p>○コンピュータウイルスの存在とその危険性を知る。</p> <p><b>33ページ「コンピュータウイルスについて知ろう」</b></p> <p>○コンピュータのIDとパスワードは家の鍵などと同じく重要なものであることを知る。</p>	<p>○コンピュータウイルスのもたらす影響と感染しないための方策を知る。</p> <p>○IDやパスワードの重要性を理解し、他人に知られないようする方策について考える。</p>	<p>○コンピュータウイルス対策の具体的方策を理解するとともに、感染した場合に正しく対処することができる。</p> <p>○IDやパスワードが漏洩した場合の具体的対処法を理解するとともに他人のID、パスワードを不正に使用しない。</p>
<p>○インターネット上には詐欺などの犯罪や害になるWebページがあることを知り、危険なWebページは見ないようにすることができる。</p> <p>○インターネットやメールをしていて困ったときは、先生や保護者に相談する。</p> <p><b>35ページ「みんなで使うパソコン」</b></p>	<p>○インターネット上の犯罪について概要を知り、ネットショッピングなどに興味本位で参加してはいけないことを理解する。</p> <p>○携帯電話などの情報機器は、使っていない場所があることを理解する。</p>	<p>○ネットショッピングやネットオークションの利用に伴う詐欺などの危険性を理解し、トラブルに巻き込まれそうなときは、先生や保護者に相談するなどの対処法を知る。</p> <p>○携帯電話などの情報機器の使用に際しては、回りの状況や場所などに十分配慮することができる。</p>

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル チャットで、悪口???

対象学年 小学校 高学年

学習のねらい

- ・チャット等の、相手の顔が見えずにやりとりするデジタル会話では、思ったことを感情的に即座に書き込んでしまう危険があることを知る。
- ・チャット等で相手や第三者の悪口（及び、誹謗中傷）を書き込むことは、絶対してはいけないことを学ぶ。

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャットの意味を知る。</li> <li>・チャットの経験を話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャットの意味を理解させる</li> <li>・経験者に話させる。</li> </ul>
展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド1～2                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際のチャットの様子が分かる。</li> </ul> </li> <li>○スライド3                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・B子は何をしようとしているか考える。</li> </ul> </li> <li>○スライド4                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・チャット文を読む。</li> <li>・誰かに対して同様のことを言ったり、書いたりしたことはないか話し合う。</li> </ul> </li> <li>○スライド5                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・Y子とB子の思いを読ませ、このままだと明日以降どう展開していくか考える。</li> <li>・自分がB子だったら・・・、Y子だったら・・・、どのようなチャット会話を続けるか、又は、どんな行動をとるか考える。</li> </ul> </li> <li>○スライド6                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・解説を読む。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャット文を読み合わせ、一語一文をしっかりと理解させる。</li> <li>・前のスライドと比べて、言い争いがだんだんエスカレートしていくと感じさせる。</li> <li>・このようなチャット会話をしてもよいものか考えさせる。</li> <li>・なぜこんな事になったのか、何がいけなかったのか、誰がいけなかったのか、1人ひとりに言わせる。</li> <li>・多様な意見を出させる。</li> <li>・解説を補足説明する。</li> </ul>
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習を振り返り、大切なことを出し合いしてはいけないことをまとめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どこまで理解できたか確認評価するため、用紙等にかかせ集める。</li> </ul>

コンテンツ利用に必要な環境

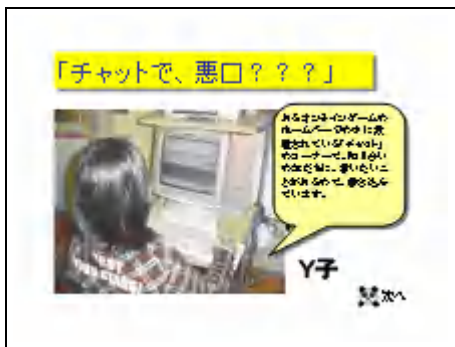
提示用パソコン(Windows XP 以上), Microsoft Office PowerPoint2003, プロジェクター, スクリーン

## 学習コンテンツの解説

昨今、チャットやメールを介して児童が生徒が事件を引き起こしたり、いじめの温床になっている場合がみられる。

そこで児童には、チャットやメールが思わぬ波紋を広げたり、いじめの誘発になったりすることを理解してほしい。

合わせて、ICT技術は、誰かを批判したり悪口を書き込んだりするためのものではないこと、また、そのような行為は絶対してはいけないことを理解してほしい。



スライド 1

- ・ Y子は、今からいつものように、いつものサイトで、クラスの友人たちとチャットを始めようとしています。
- ・ チャットって知ってる？
- ・ チャットしたことある人？
- ・ どんな会話した？



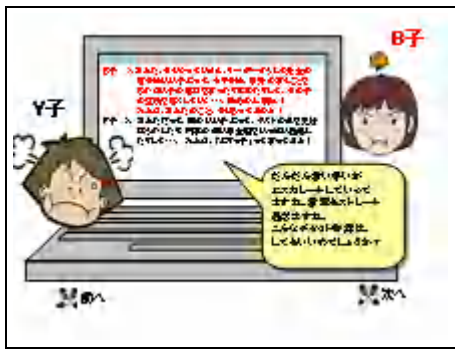
スライド 2

- ・ ふだん学校では話すことのないY子とB子がネット上でチャット会話を始めました。他のクラスメートは今日はチャットに参加していないようです。
- ・ お互いに何と書き込んでいますか？
- ・ この後どんな会話が続くと思いますか？



スライド 3

- ・ 相手が目の前にいたら、こんなこと直接言えますか？
- ・ 直接言えないような事を書き込んでますよ～。



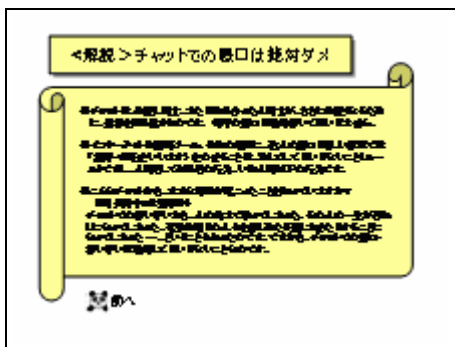
スライド 4

- だんだん会話がエスカレートしていますね。
- もう会話ではなくなっていますね。
- こんなこと許されるのでしょうか？



スライド 5

- どうとう大変なことになってしまいました。
- なぜ、こんなことになったのでしょうか。
- 何がいけなかったのでしょうか。
- 誰がいけなかったのでしょうか。
- あなたなら、こんなチャット会話を続けますか？
- あなたなら、どうしますか？



スライド 6

- チャットでの絶対の守るべきルールです。しっかり読みましょう
- 分かったことを書きましょう。

参考文献等

Webサイト 『情報モラル研修教材2003』 (<http://web.nctd.go.jp/2003/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 創育
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

『情報モラル研修教材2005』 (<http://web.nctd.go.jp/2005/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 エフ・シー・マネジメント
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター



## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル チャットの相手からお誘い…！？

対象学年 小学校 高学年

- 学習のねらい
- ・チャットやメールのような文字だけの通信手段(コミュニケーション)では、相手のことが正確に分からないことを理解する。
  - ・チャットやメールの相手と実際に会うことには危険が伴うことを理解する。

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャットの意味を知る。</li> <li>・チャットの経験を話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャットの意味を理解させる</li> <li>・経験者に話させる。</li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド1～2</li> <li>・実際のチャットの様子が分かる。</li> <li>○スライド3</li> <li>・相手からのお誘いに対して、思ったことを出し合い話し合う。</li> <li>○スライド4</li> <li>・C子の意見についてどう思うか考える。</li> <li>○スライド5</li> <li>・C子はなぜこのようにアドバイスしたのかを話し合う。</li> <li>○スライド6</li> <li>・解説を読む。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャット文を読み合わせ、一語一文をしっかりと理解させる。</li> <li>・ふざけや興味本位を優先するような話し合いにならないよう留意する。</li> <li>・多様な意見を出させる。</li> <li>・解説を補足説明する。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習を振り返り、大切なことを出し合いしてはいけないことをまとめる。</li> <li>・チャットについて、他にも危険なことがないか話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どこまで理解できたか確認評価するため、用紙等にかかせ集める。</li> </ul>

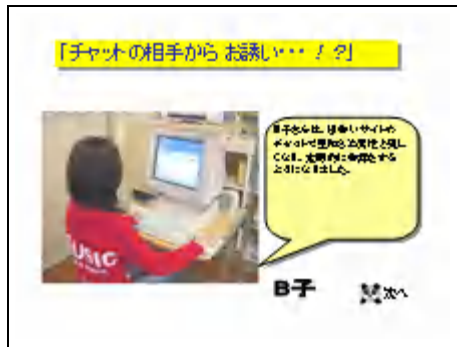
コンテンツ利用に必要な環境

提示用パソコン(Windows XP 以上), Microsoft Office PowerPoint2003, プロジェクター, スクリーン

## 学習コンテンツの解説

昨今、チャットやメールを介して事件にまきこまれる児童生徒が増加している。  
また、チャットやメールを悪用する者が増加している。

そこで児童には、チャットやメールが危険を伴うものであり、安易に相手の言うことを鵜呑みにして行動してはいけないことを理解してほしい。



スライド 1

- ・ B子さんは、出会いサイトのチャットで見知らぬ男性と親しくなり、定期的に会話をするようになりました。



スライド 2

- ・ 学校であったことを、B子は、いつもの相手とチャット上で相談しています。
- ・ どんな会話をしているのか、しっかり読もう。



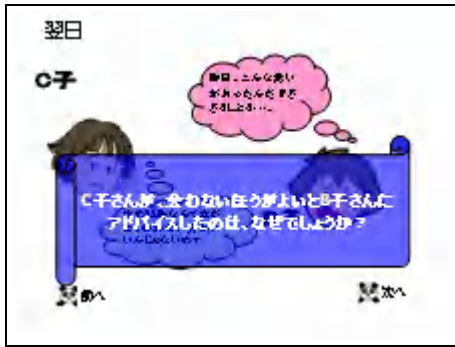
スライド 3

- ・ あるときこんな会話になりました。
  - ・ さあ、どんなお誘いを受けたの？
  - ・ あなたなら、どうする？
- (ふざけて答えてはいけません。真剣に考えましょう。)



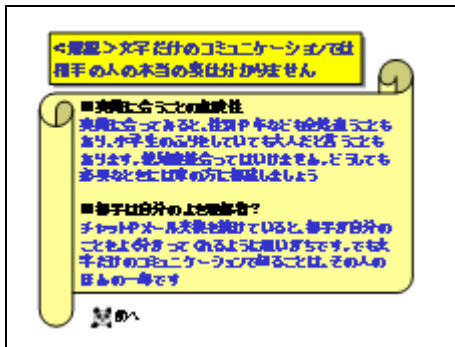
スライド 4

- ・ 困ったB子さんはどうしたの？
- ・ C子さんに相談したんだね。



スライド 5

- ・ C子さんが、会わないほうがよいとB子さんにアドバイスしたのは、なぜでしょうか？



スライド 6

- ・ 解説をじっくり一人読みさせる。
- ・ 解説をみんなで声をそろえて全員読みさせる。
- ・ 言葉を変えてさらに分かりやすいように補足説明する。

参考文献等

Webサイト 『情報モラル研修教材2003』 (<http://web.nctd.go.jp/2003/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 創育
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

『情報モラル研修教材2005』 (<http://web.nctd.go.jp/2005/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 エフ・シー・マネジメント
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル メール の書き方には気をつけよう！

対象学年 小学校 高学年

学習のねらい ・電子メールにも手紙や葉書と同様にマナーや礼儀、相手への思いやりが必要なことを理解する。

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子メールの意味を知る。</li> <li>・電子メールの経験を話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メールの意味を理解させる</li> <li>・経験者に話させる。</li> </ul>
展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド1                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際のメール文書作成の様子が分かる。</li> </ul> </li> <li>○スライド2                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・A美が打ち込んだ文章を読み、どう思うか、話し合う。</li> <li>・A美への返信メール文を考える。</li> </ul> </li> <li>○スライド3                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・受信者全員が怒っている理由を考える。</li> </ul> </li> <li>○スライド4                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・解説を読んで、分かったこと・大切なことを発表する。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だったらどんな文章にするか、こんな文章を受け取った子はどう思うか、マナーや礼儀、相手への思いやり等の面から、当事者(送信者・受信者)の身になって考えさせる。</li> <li>・多様な意見を認める。</li> <li>・解説を補足説明する。</li> </ul>
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習を振り返り、大切なことを出し合い してはいけないことをまとめる。</li> <li>・A美の送信メール文を訂正する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どこまで理解できたか確認評価するため、 用紙（またはwordソフト）等にかかせ集める。</li> </ul>

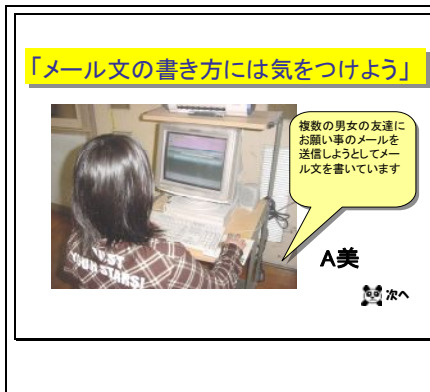
コンテンツ利用に必要な環境

提示用パソコン(Windows XP 以上), Microsoft Office PowerPoint2003, プロジェクター,  
スクリーン

## 学習コンテンツの解説

ゲーム感覚でメールしたり、相手の顔が見えず声も聞えないので、独りよがりのメール文を送信したりする者が増加している。

そこで児童には、電子メールにおいてもお手紙やお葉書と同様、マナーや礼儀、相手への思いやりが必要であることを理解してほしい。



スライド1

- ・ A美は宿題についての情報が欲しくて、男女の友達数人に送信するためのメール文を打ち込もうとしています。



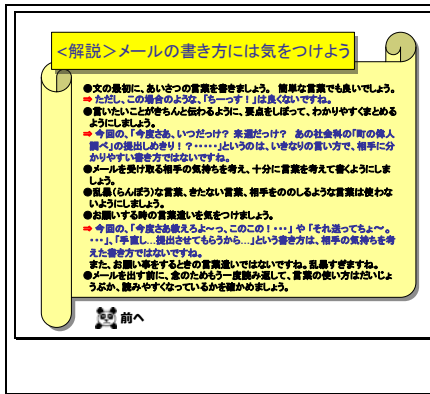
スライド2

- ・これが、A美が作成したメール文です。これを見てどう思いますか。
- ・あなたなら、こんな文をつくりませんか。
- ・受信した相手はどう思いますか。
- ・この文に欠けていることは何ですか。



スライド3

- ・友達から返信が届いています。どうしてみんな怒っているのでしょうか。
- ・あなただったら、A美に対して、どんな返信をしますか。



スライド4

- ・解説をじっくり一人読みさせる。
- ・解説をみんなで声をそろえて全員読みさせる。
- ・言葉を変えてさらに分かりやすいように補足説明する。

参考文献等

Web サイト 『情報モラル研修教材2003』 (<http://sw eb.nctd. go. jp/2003/index. htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 創育
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

『情報モラル研修教材2005』 (<http://sw eb.nctd. go. jp/2005/index. htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局  
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 エフ・シー・マネジメント
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

## 学習コンテンツ 利用の手引き

◆コンテンツタイトル：ほんとうかな？情報をたしかめよう！

◆対象学年：小学校高学年

◆学習のねらい

- ・選択した情報が信頼でき、正しいものかどうかについてインターネットを使って調べ、信頼できる情報を収集・選択する能力を身につける。

◆学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	○スライド1 ・パソコンで検索して情報を得ることが多いが、得られた情報を確かめているか考えさせる。 ○スライド2, 3, 4 ・送信されたメールが本当かどうかを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日の学習のねらいについて知らせる。</li> <li>・このメールを信じてよいかを検討させる。</li> <li>・送信者が知らない人であり、すぐに内容を確認することもできないので、これだけで本当か判断できないことを確認する。</li> </ul>
展開	○スライド5, 6, 7 ・2つのホームページのうち、どちらが信頼できるかについて考える。 ○スライド8 ・どちらが信頼できるかについて話し合う。  ・調べた後、再度話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・似たようなページなので、よく比べ検討させる。</li> <li>・知識をもとに考えたり見比べたりすると②の方が信頼できそうだが、よく調べないとはっきりしないことを確認する。</li> <li>・根拠をもとに、話し合うようにする。</li> </ul>
まとめ	○スライド9 ・正しい情報を選ぶときの注意点を知る。 ○スライド10 ・URLから見分けるポイントを知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正しい情報を選択するための意識・行動・見分け方などを指導する。</li> </ul>

◆コンテンツに必要な環境

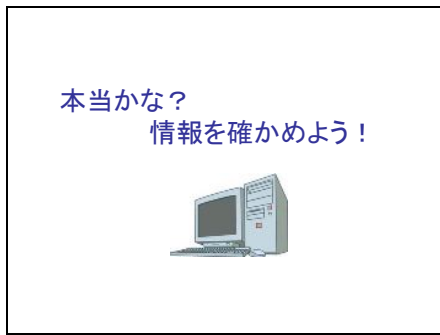
- ・パワーポイント

## 学習コンテンツの解説

- ・ ねらい

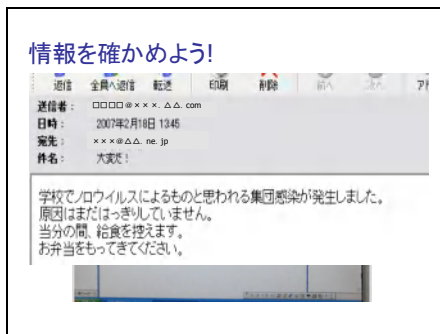
学校や家庭においても調べ学習などで、子どもたちは自分に関係のある情報を検索して調べている。子どもたちには、しばしば検索したら学習が終わったような様子、調べた情報を鵜呑みにするような様子が見受けられる。そこで、情報についてそれが正しいのかどうかを絶えず考える意識をもつことが必要であると考えた。

ス  
ラ  
イ  
ド  
1



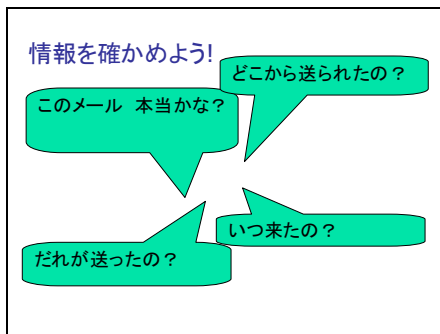
「みなさんは、よく検索をして調べる手いるが、得られた情報をよく確かめているかな」

ス  
ラ  
イ  
ド  
3



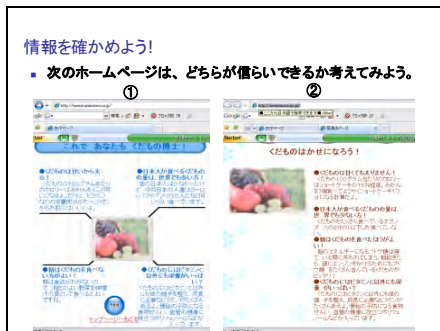
「このメール、信じていいかな。」

ス  
ラ  
イ  
ド  
4



- ・ 誰（発信元）がわからないから、信用できない。
  - ・ 事実を確認していないので、まだ分からない。
- ※すぐには本当か判断できないことを確認する。

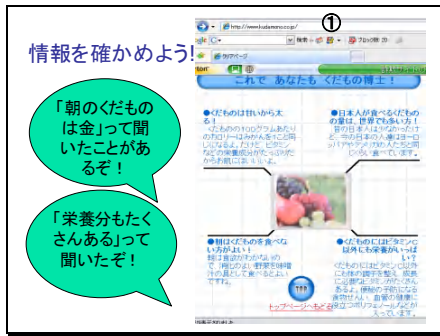
ス  
ラ  
イ  
ド  
5



- 「どちらが信らいてできるかな」
- ・似たような内容だが、よく見ると違っている部分がある。



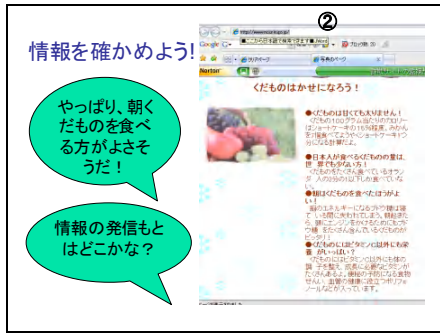
ス  
ラ  
イ  
ド  
6



「よく見てみよう」

- ・ 知識をもとに考えると、たぶん違う。

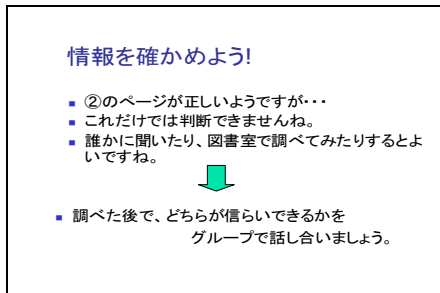
ス  
ラ  
イ  
ド  
7



「よくみてみよう」

- ・ 知識をもとに考えると、たぶん正しいだろう。
- ・ 発信元が国の機関である。
- ・ しかし、情報元を示していないぞ。
- ・ 内容も確かめる必要はありそうですね

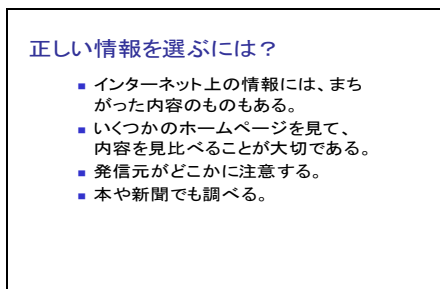
ス  
ラ  
イ  
ド  
8



「では、この情報が本当に信頼できるかを調べてみましょう。」

「調べた後でどちらが信頼できるか、話し合ってみましょう」

ス  
ラ  
イ  
ド  
9

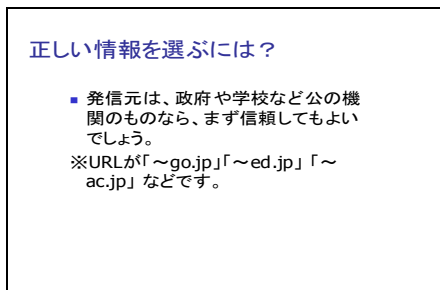


「最後に、正しい情報を選ぶときの注意点をまとめましょう」

- ・ よく内容を確認すること
- ・ 発信元を確認すること
- ・ 本や新聞でも調べること

※情報を鵜呑みにしないことを確認する。

ス  
ラ  
イ  
ド  
10



「URLから発信元を見分けるポイントがあります」

- ・ 「～go.jp」なら政府や役所関係
- ・ 「～ed.jp」なら学校
- ・ 「～ac.jp」なら大学など学術系機関

※その他、新聞社やテレビ局のサイトもよいでしょう。

※必ず他の方法で調べることが大切です。

- ・ 参考文献等

情報モラル教育実践事例集—『情報モラル教育実践校』及び『IT教育普及支援校』の教育実践成果

(抜粋版) 平成18年3月東京都教育委員会 <http://www.tnet.metro.tokyo.jp/~kyoiku/moral/sidjirei.pdf>

ネット社会の歩き方 <http://www.cec.or.jp/net-walk/>

朝日小学生新聞 2007. 2. 17

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 「たしかな情報を見つけよう」

対象学年 小学校 高学年

学習のねらい インターネットで情報を探すときに、その情報の真偽を考える意識を高める。

### 学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1・2 ・本時のねらいを知る	・情報を見分ける方法を予想させる
展 開	○ スライド③→⑬ サンプル①②③④ ・ 4つのサンプルページを見て信頼できるか考える。  ○ スライド⑭ ・ 信頼できないわけを話し合う。  ○ スライド⑮ ・ サンプルページの問題点をまとめる	・ワークシートに気がついたことを記入させる。 (ワークシートはスライド⑱を印刷) ・クラスの状況に応じてグループか個別で考えさせる  ・グループや全体で気がついたことを話し合う。 ・児童が考えた理由で妥当なものは認めていく
ま と め	○ スライド⑯⑰ ・情報の性質についてまとめる ・わかったことや感想を書く	・情報を受け取るときに探すときに気をつけることをまとめる。 ・説明が長くならないように伝えたいポイントを絞る。

コンテンツ利用に必要な環境・ソフト  
パワーポイント・ビューワー

### 参考

情報モラル 研修教材2005

[http://swab.nctd.go.jp/kyouzai\\_new/index.htm](http://swab.nctd.go.jp/kyouzai_new/index.htm)

はむはむのおんらいん教室

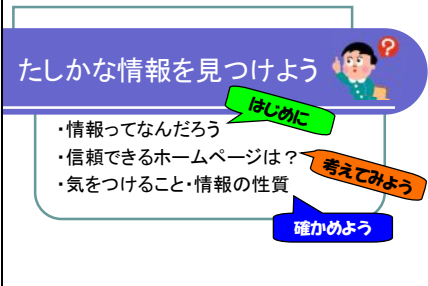
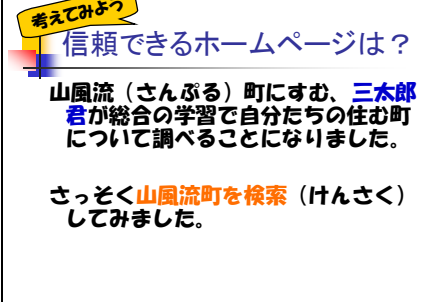
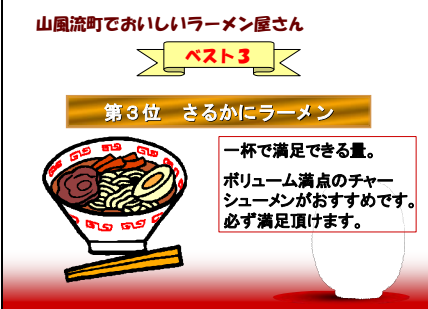
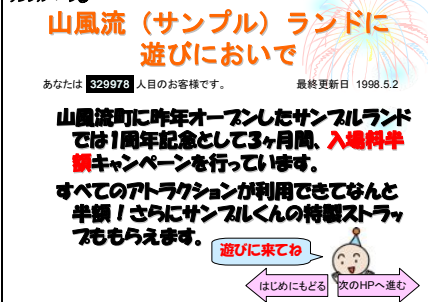
<http://www.teacher.ne.jp/school/web/menu.html>

ネット社会の歩き方

<http://www.cec.or.jp/net-walk/>

## 学習コンテンツの解説

IT機器が普及する現代にあって、家や学校にいながらにして世界中の情報を手に入れることができるようになりました。しかし、あふれる情報は誰がどのような目的で発信したものか、その情報は正しいのか判断するのは難しいことです。そしてそれを見極める責任は受け取る側にかかっています。そこでそれらの情報から正確なものを手に入れるためのポイントをいくつか提示しました。

	<p>スライド①②</p> <p>コンテンツの目次と情報を見分ける</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報は人の生活を左右するものであること</li> <li>・文字や音声の情報は人が作ったものであること</li> </ul> <p>という点です。</p>
	<p>スライド③④</p> <p>4つのホームページが、信頼できるものかを考えます。どのページも特に悪質なものではないのですが、不十分な情報や客観的でないものが含まれています。ワークシートを配布しそれぞれのページの問題点を一人ひとり記入させます。</p>
	<p>スライド⑤⑥⑦⑧</p> <p>1つめのサンプルページです。作成者の勝手な判断をたくさんの方で決めたように表現されています。</p>
	<p>スライド⑨</p> <p>2つ目のサンプルページです。更新日が古く明らかに昔の情報です。</p>

山風流旅行日記  
一泊二日、友達7人行ってました。

この五つ星レストランは、山風流町の駅の向かいにありました。雑誌ではかなり素敵なお店かと思いましたが、いってみると思ったより新しくいい感じ……。

…ところが、旅行から帰るとつかれが出たのか、急におなかが痛くなり、そのあとははききと発熱におそわれました。友達に聞いてみると7人中4人が同じ症状(しょうじょう)……。ひょっとしてあの店の料理が原因かも…もし行く人がいたら真をつけてくださいわね……

はじめにもとる 次のHPへ進む

スライド⑩⑪  
3つ目のサンプルページ作成者の憶測で決めつけられています。実際にはもっとひどいことが書いてあるようです。

サンプルページ④ あなたID: 003978 人目のお客様です。 最終更新日 2007.2.11

今一番、話題のダイエット

Sampleヨーグルトダイエット

Sampleヨーグルトダイエットとは、1日3食ともに山風流サンプルヨーグルトだけを食べるダイエットです。山風流町でとれたSampleヨーグルトだけなら、どれだけ食べても安心。

さらに!

スライド⑫⑬  
最後のサンプルページです。「欧米」や「マスコミ」など見た人の気持ちをあおるような書き方が目立ちます。また、「予定です」という表現もかなり怪しいです。

確かめよう

こんな所に気をつけよう

- 新しいホームページかな?  
更新日時(こうしんにちじ)を確認しよう。
- 発信しているのはだれだろう?  
発信者を確認しよう。  
～ed.(教育機関)～ac.(大学)～go.(政府)のついたホームページは信頼できそうです。
- 確かな内容かな?  
事実と感想を区別できていなかったり、勝手な決めつけはないか確認しよう。

スライド⑭⑮  
3つのページを見分ける視点を示しています。発信者はよくわからないページが多いのですが、公的機関や連絡先が明示してあるものは比較的信頼できます。

情報の性質①

「情報」で生活が変わる?

- 「情報」は人の生活に必要です。  
知らないで損をしたり、知っていて得をすることもあります。
- 「情報」は人の生活をかえることがあります。
- 「情報」は心や体に影響することがあります。

悪口やいやなことをいわれたり、書かれたりすると傷つきます。気にしすぎて健康で安全な暮らしができないこともあります。

スライド⑯⑰  
情報の性質について簡単に触れています。

ワークシート 学年 年 名前

信頼できるホームページはあったかな。  
信頼できる理由やできない理由を書こう

①山風流町のおいしいラーメン屋さん 信頼(できる・できない)	感想
理由	
②山風流ランドに遊び場において 信頼(できる・できない)	
理由	
③山風流旅行日記 信頼(できる・できない)	
理由	
④サンプルヨーグルトダイエット 信頼(できる・できない)	
理由	

スライド⑱  
ワークシートです。印刷して使います。

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 「著作権意識を高めよう」

対象学年 小学校 高学年 (著作権について正しい知識・理解を深めるための導入編)

\*一斉指導 (リンク先よりグループ学習)

学習のねらい

- ・著作権について関心を持ち、進んで調べようとする意欲をもたせる。

【関心・意欲・態度】

- ・Webページの作成にあたり、「著作権」や「肖像権」など、様々な権利が関わってくることを知る。 【知識・理解】

- ・「私的使用」であっても、「モラル」を意識させたい。 【表現・処理】

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わたし達の生活は、いろいろなルールの上で成り立っていることを確認する。(右の例をあげながら)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守ってこそ安全・安心で楽しい生活がおくれることをおさえる。 (例) ・廊下を走らない (学校の決まり)</li> <li>・思いやりの心をもつ (道徳心)</li> <li>・自転車の二人乗り禁止 (道路交通法)</li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド1 (タイトル)</li> <li>・学級のWebページを作ることを知る。</li> <li>○スライド2～12</li> <li>・3人の意見を知る。</li> <li>・3人の意見について順に話し合う。</li> <li>・解答を予想する。</li> <li>・正しい方法を知る。</li> <li>○スライド13</li> <li>・クイズに挑戦する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単に「Webページ」作成にあたって著作権というルールがあることを知らせる。</li> <li>・著作権とは何かをこれからクイズ形式で学習することを知らせる。</li> <li>・3人の意見について、驚きや、共感しながら考える意欲、問題意識をもたせる。</li> <li>・3人の意見について話し合わせる。 スライド13のクイズと関係するので「許可」「承諾」、「自由」等の言葉を強調させる。</li> <li>・AとBを提示したまま話し合わせ、Cの解答を導き出させるようにする。</li> <li>・「はい、どうぞ。」がこれまで学んだ「承諾」にあたることをおさえる。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の学習活動について知る。</li> <li>「もっとくわしく調べよう。」 (意欲)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・参考リンク先のホームページを開きながら、簡単に学習内容・学習形態・学習のまとめ方について知らせる。(一斉指導、各児童が開いてもよい)</li> </ul>

コンテンツ利用に必要な環境

Windows

Microsoft Office PowerPoint2003

## 学習コンテンツの解説

- Web ページ利用者から、発信者になってほしい。

「総合的な学習の時間」をはじめとして、学んだことを地域の人たちの前で発表したりするだけでなく、Web ページで発信し学習交流の場をさらに広げてほしい。

- 情報モラルをもって活動できる子を育てたい。


「著作権」の学習を通して、「私的使用」なら何をしても自由である、と勘違いすることも考えられる。いつでも、どこでも、情報モラルを意識して行動できる子に育てたい。

### 著作権意識を高めよう

学級のWebページを作成する時


### どんなWebページを作ろうかな

次の3人の意見をあなたはどのように思いますか。  
最初は「能登さん」から



### 能登さんの意見

総合の時間に、あるホームページを調べていたら、違うホームページにいたよね。  
「リンクを張る」ということね。



わたし達も、リンクを張って、便利で役に立つページをつくりたいね。

### 能登さんの「リンクを張りたい。」

①リンクを張れば、便利で役に立つページになるね。  
②他人のホームページをかってに使うことになるね。

自由にリンクを張れるのか考えてみよう…  
(しばらく考えてからクリックしよう)

◎「リンク」は自由に張ることができます。

### スライド1

- ・ Web ページ作成にはルールがあることをおさえる。

### スライド2

「今からこの画面の能登さん、加賀さん、金沢さんの3人の意見について考えてください。」

- \* 3名の名前は、各学校で、児童の興味・関心によって自由に変更されてもよいです。

### スライド3

- ・ 「みんなで、読んでみましょう。」
- ・ 「リンクを張れたら面白そうだね」（問題に共感する。）

### スライド4

- ・ クリックして、答えが分かる前に、みんなの意見を聞く。（クリックで答えがでます。）
- ・ 「リンクは自由に張ることが出来るのです。」
- ・ 「逆に、皆さんが作ったホームページもリンクを張られることがあるということです。はずかしくないページにしたいですね。」

## どんなWebページを作ろうかな

次は「加賀さん」だね



### スライド 5

- ・「次は加賀さんですね。どんな意見かな。」  
興味・関心を持たせながら、次のスライドに移る。

## 加賀さんの意見

写真があるといいね。

運動会の時の写真を使えないかなあ。  
写真に写っている、おじいちゃんやおばあちゃんの応援している時のあの笑顔がいいよねえ。



[解決へ](#)

### スライド 6

- ・「加賀さんの意見は、どんな意見か、みんなで読んでみましょう。」  
「文章だけでなく、写真もあるといいですね。」  
「写真のあるホームページがほとんどですね。」

## 加賀さんの写真やビデオを入れたい

- ①写真やビデオ映像があるとわかりやすいね。
- ②学校の行事の写真やビデオだから問題なし。

考えてみよう… (しばらく考えてからクリックしよう)

▲写っている物や人に問題があります。  
勝手にWebページにのせられません。

[解決策へ](#)



### スライド 7

- 「学校でとった写真だから、問題はないみたいですね。」  
(クラスのみんなの意見を聞き、十分に話し合ってからクリックする。)

## 写真やビデオを入れたい。

### ◎解決方法

校長先生と写っている人たちの  
「承諾」が必要です。

[金沢さんへ](#)

### スライド 8

- ・まとめの問題と関連するので、「承諾」の意味をしっかりとおさえる。  
(お願いだけでなく、「はい、いいですよ。」が大切であること。)

## どんなWebページを作ろうかな

最後は「金沢さん」だね



### スライド 9

- ・「最後は、どんな意見でしょうか。」  
・「まだ、何があるのでしょうか。」  
(興味・関心を高めながら、クリックする。)



## 金沢さんの意見

☆文字ばかりだと、見にくいよね。  
☆何かキャラクターを使ったらどうかな。  
例えば ①算数ドリルのキャラクター  
②手塚治虫さんのキャラクター  
③友達の手取さんがよく描いている熊さんのキャラクター  
☆コピー・貼り付けで簡単。



### スライド10

- ・この場面は、特に児童に十分話し合わせたい。

## 金沢さんのキャラクターや友達の絵をいれたい

①映画やマンガの主人公をとりいれると楽しいWebページになるね。  
②友達の絵だから問題ないね。



考えてみよう・・・(しばらく考えてからクリックしよう)

- ▲勝手にWebページで公開できません。
- ▲友達の絵でも勝手に使えません。解決策へ

### スライド11

- ・「子どもの絵でも「著作権」が生じます。」と驚きながら情報倫理感を高める。

## キャラクターを使いたい。

### ◎ 解決方法

友達の絵の場合は、その友達に「承諾」をえればよいです。ただし無理強いはいけません。

有名なキャラクターを使用する場合は、「許可」が必要です。その方法はこれから勉強してください。



### スライド12

- ・あまり深入りしなで、基本的には、「承諾」なり「許可」を得ることが大切であることをおさえる程度でよい。(次時の学習で、きちんとおさえる。その場合、「私的使用」と深く関係付けておさえる。)

## あなたなら、どうしますか。



こんなとき、あなたなら、どうしますか？

❓ 消しゴムを忘れてしまいました。となりの友達に借りようと思います。

- A だまって、かりる。
- B かしてといってからかりる。(他にありませんか。)
- C 「かして」といって、となりの人が「はい、どうぞ」といわれてから、かりる。(すばらしい！次へ)

### スライド13

- ・問題を読み、AとBを提示します。みなさんで考えてください。」
- ・しばらく話し合ってから「C」を提示します。
- ・「はいどうぞ」が「承諾や許可」に当たることをおさえ、次の画面に移る。

## 著作権意識を高めよう。

◎著作権についての正しい知識をもとう。基本的な態度は「許可を得て」から利用する。

◎いろいろな人の立場を考え、やさしさと思いやりの心をもって活動しよう。

◎自分独自のオリジナルなものであっても、相談して決めよう。

もっと知りたい方へ(リンクを調べてあります。)

### スライド14

- ・著作権などの法的な事柄だけでなく、道徳的な事柄もあわせて、大切なこととしてまとめる。



### 著作権について学習しよう。

- 次のリンク先をクリックし、さらに詳しく学習しよう

■ [情報モラル研修教材 2005](#)

■ [楽しく学ぼう著作権](#)

### スライド15 (次時の予告の画面)

- ・ 「著作権についてさらに詳しく学習したいと思います。」

(リンク先をクリックし、どんな学習内容があるか知らせる程度でよい。)

(各児童にまかせてもよい。)

- ・ 学習計画を立てる。(学習内容・学習形態など)

ウェブサイト 情報モラル研修2005

社団法人 著作権情報センター コピーライトワールドおじゃる丸編

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル ネットゲームについて学ぼう

対象学年 小学校 高学年

学習のねらい

インターネット環境が整い、気軽にインターネットゲームに参加できるようになるのに伴い、ネット依存症になる心配もでてきた。ネットゲームについて学ぶ中で、ネット依存症の怖さを感じさせる。

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1 「ネットゲームって知ってる？」 ○スライド2 「ネットゲームってどんなゲームだろう？」 ○スライド3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネット上のゲームについて想起させる。</li> <li>・ 知っているネットゲームの知識を知る。</li> <li>・ ネットゲームについて知る。</li> </ul>
展 開	○スライド4～6 「あと少しでクリアできそうなんだけど」君ならどうする？ ○スライド7～9 「明日の10時に一生に遊ぼうよ！」といわれた。君ならどうする？ ○スライド10～12 「貴重なアイテムが手に入るらしい」君ならどうする？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分だったらどうするかな？という視点に立って、考えていかせる。</li> <li>・ 「もっとゲームをやりたい」という視点で考えさせる。</li> <li>・ 児童の葛藤を取り入れながら進めていく。</li> </ul>
ま と め	○スライド13 「こんなこともあるよ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネットゲームの怖さが伝わる。</li> </ul>

コンテンツ利用に必要な環境

提示用パソコン、プロジェクター、スクリーン

## 学習コンテンツの解説

最近、ネット依存症からの不登校やひきこもりがちの児童が増えてきている。身近な環境にインターネットがあり、刺激的なネットゲーム（オンラインゲーム）がすぐにできる環境となっている。有料のネットゲームでは、ゲームをする人をあきさせないような工夫をして、つねに楽しいゲームの環境を作っている。そのため、ゲームにのめりこみ、時間の感覚や直接人と人とのコミュニケーションをしないで引きこもってしまうという「ネット依存症」になることもある。

そこで、ネットゲームの知識とネットゲームの怖さをこの授業を通して伝えることで、ネット依存症への予防になればと思う。



### スライド1

- ・ ネットゲームについて学ぼう



### スライド2

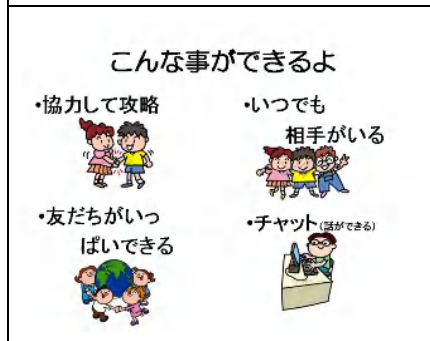
- ・ ネットゲームってどんなの?

ネットゲームについての知識を知る場面

イメージを作るとよい

ニンテンドーDSの通信機能のようなものもある

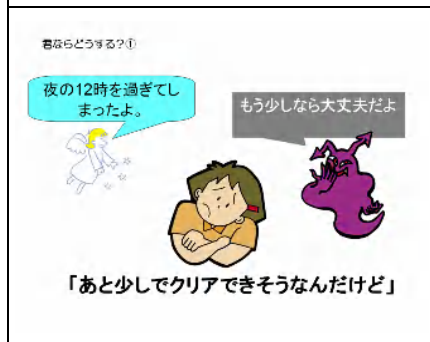
(無料で遊べるゲームもあるが、期間が決まっていればらくすると料金がかかるようになるゲームも存在する。)



### スライド3

- ・ こんな事ができるよ

友だちができる・相手がいつでも見つかるなど、プラス面を中心に伝え、この後の学習の怖さを引き立たせられるようにする。

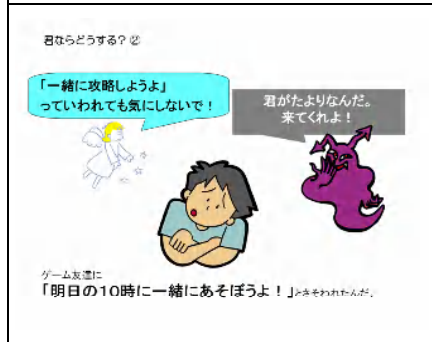
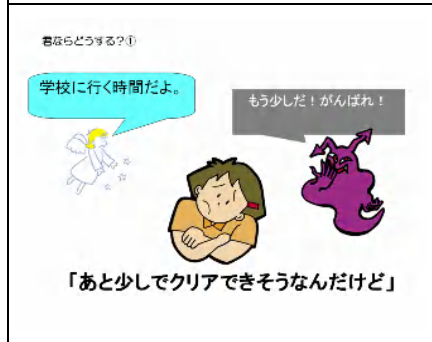
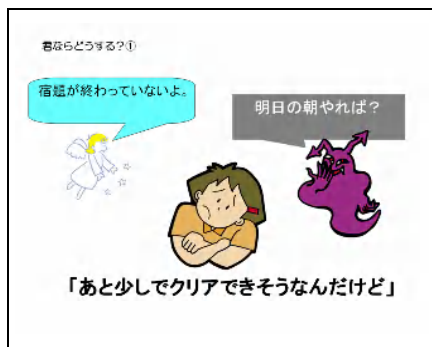


### スライド4～6

- ・ 君ならどうする「あと少しでクリアできそうだけど」

ネットゲーム以外にもゲームでは、よくある葛藤をあつかう。

自分でゲームの時間を決めてやる事が大切であると伝えたい。



※1 この場面では、児童の状況に合わせて、葛藤の言葉を書き入れてください。

※2 また、スライドを加工・印刷して、児童のワークシートとして使用してもよい。

スライド7～9

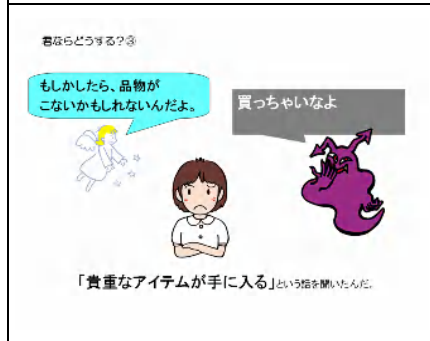
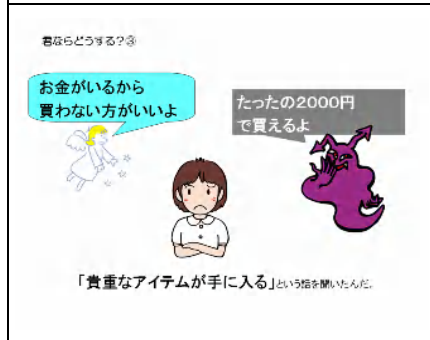
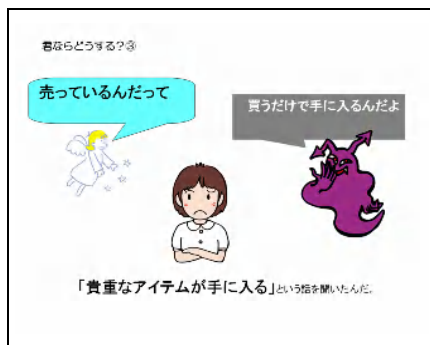
・ 君ならどうする「明日の10時にあそぼうよ！」

インターネットの中では、時間にとらわれないことに注目させたい。

時間の感覚がなくなって、不登校やひきこもりになる事があるので、時間にとらわれない怖さを学ばせたい

※1 この場面では、児童の状況に合わせて、葛藤の言葉を書き入れてください。

※2 また、スライドを加工・印刷して、児童のワークシートとして使用してもよい。



スライド10～12

・ 君ならどうする「貴重なアイテムが手に入る」

どうしてもほしいアイテムがあった時の葛藤を考える ネット上でゲームのアイテムの売買やオークションなどでの詐欺の被害がある。そういう被害にあわないように注意を促してほしい

※1 この場面では、児童の状況に合わせて、葛藤の言葉を書き入れてください。

※2 また、スライドを加工・印刷して、児童のワークシートとして使用してもよい。

スライド13

・ こんなことも

とっても魅力的なネットゲームだが、いろいろな問題があり、社会現象にもなっている。

人と人のコミュニケーションが上手くいかないの、引きこもりになることもある。

ゲームのし過ぎだけでなく、刺激の強いゲームでは体調を壊したり命を落とすこともある。

参考文献等

「インターネット依存症からの回復」

[http://www.f6.dion.ne.jp/~naka\\_i/](http://www.f6.dion.ne.jp/~naka_i/)

「どうしてあの人にはネット依存性になったのか？ あなたに忍び寄るネット依存症」

<http://allabout.co.jp/internet/internetgame/closeup/CU20050523A/index.htm>

「知らない間に心や体を侵す「ネット依存症」

<http://www.nikkeibp.co.jp/archives/389/389237.html>

「インターネット依存症」

<http://www.angels-eyes.com/>

「あなたの健康百科」

<http://www.medical-tribune.co.jp/kenkou/200308221.html>

子ども向けサイト

「Yahoo!キッズ -特集ネットの安全ABC-」

<http://kids.yahoo.co.jp/docs/event/netiquette2006/rule/05.html>

「ネット社会の歩き方」

<http://www.cec.or.jp/net-walk/ujidx/>

「30 ネット依存に注意」

<http://www.cec.or.jp/net-walk/ujidx/izon.html>

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル すてきな景品をゲットしよう！ ～得するかもね？～

対象学年 小学校 高学年

学習のねらい キーワード検索中に偶然目にとまったり、ポップアップによって知らされた「懸賞・プレゼント応募サイト」の景品につられて安易に個人情報を公開することの危険性を理解させる。



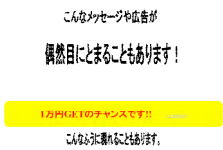


学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド 1～3</li> <li>・調べ学習の途中で突然探していないページが現れたことがないか尋ねる。</li> <li>・これまでに懸賞に応募したことがあるか体験を出し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の意思にかかわらず見つけてしまう仕組みまた偶然性に気づかせる</li> <li>・次の観点で話させる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>どこで見つけたのか？</li> <li>景品はなんだったか？</li> <li>当選したか？</li> <li>当選（落選）した時の気持ちは？</li> </ul> </li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド 4～5</li> <li>・ウェブサイトにも懸賞やプレゼントの応募ページがあることを知っているかたずね、雑誌やテレビのそれとの違いを考える。</li> <li>○スライド 6</li> <li>○スライド 6～9</li> <li>・模擬サイトを見ながら、自分だったらどうするか話し合う。</li> <li>○スライド 10～11</li> <li>・「個人情報」とは何かを理解し、その流出が及ぼす影響を考える。</li> <li>○スライド 12～13</li> <li>・悪用例を確認する。</li> <li>○スライド 14～16</li> <li>・注意事項を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・数の多さや景品の豊富さに気づかせる</li> <li>・自宅で手軽に気軽に応募できる便利さに気づかせる</li> <li>・素直に気持ちをださせる</li> <li>・得したい気持ちと不安な気持ちを対比させる</li> <li>・具体的な悪用例を想像させる</li> <li>・補足説明して危機意識を高める</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習を振り返り、感想を出し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・応募サイトだけでなく、先生や親の許可が必要な場面があることに気づかせる</li> </ul>

## 学習コンテンツの解説

子どもたちが一人調べに利用する資料は、図鑑などのペーパーメディアからインターネット上のサイト検索によるものへと推移してきている。インターネットの利便性はいままでもないのだが、本人の意思とは関係なく、キーワード検索中に偶然目にとまったり、ポップアップによって知らされる「懸賞・プレゼント応募サイト」が存在し、その景品につられて安易に個人情報を公開する危険性が安じられる社会情勢となっている。

そこで、安易な個人情報の公開や流出の危険性を理解し、危機管理意識を高めることを目的としてこのコンテンツを作成した。

	<p>スライド1</p> <p>「みんな、インターネットを使って調べ活動することがあるよね。」</p>
	<p>スライド2</p> <p>「検索エンジンにキーワードを打ち込むだけの手軽さで必要な情報を探ることができて便利だね。」</p>
	<p>スライド3</p> <p>「でもね… 探していないのに勝手にページが開くこともあるんだよ。例えば… ポップアップと言って、こんな風にひとりでにウインドウがでてきて情報を流すシステムがあるんです。」</p>
	<p>スライド4</p> <p>「それは、懸賞プレゼントの広告のこともあります。」</p> <p>「インターネット上にある懸賞やプレゼントは、雑誌などにでてい るものと違いがあるのかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 数の多さや景品の豊富さに気づかせる</li> <li>・ 自宅で手軽に気軽に応募できる便利さに気づかせる</li> </ul>
	<p>スライド5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前ページの確認をする</li> </ul>



	<p>スライド6</p> <p>「たとえば、アンケートに答えると賞金がもらえる、こんなページに出会うことがあるかもしれません。」</p> <p>「好きなメニューを選ぶだけで、1万円もらえるかもしれません。どうしますか？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 勧誘ページを閲覧して疑似体験させる</li> <li>・ 期待感を発表させる</li> </ul>
	<p>スライド7</p> <p>「あとは、賞金の送り先となる自分の名前や住所などを記入するだけで応募完了です。」</p>
	<p>スライド8</p> <p>「最後に確認の画面が出るので、これでよければ送信のボタンをクリックすればいいのです。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アンケート内容や送り先に手落ちがないことを確認しながらも、手軽さをアピールするために早口で手早く次に進める</li> </ul>
	<p>スライド9</p> <p>「送信するとお礼のメッセージが出るから、あとは楽しみに待っていきましょう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ どんな気持ちか発表させる</li> </ul>
	<p>スライド10-1</p> <p>「なんかぶきみな“ありがとう”だね。」</p>
	<p>スライド10-2</p> <p>「何がおきたんだろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 予想を発表させる。</li> </ul>
	<p>スライド11</p> <p>「ほかにもあるかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 性別</li> <li>・ 年齢</li> <li>・ 趣味</li> <li>・ 家族構成</li> <li>・ 写真</li> </ul>

	<p>スライド12</p> <p>「これを手に入れたらどんないいことがあるというだろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・利用（悪用）方法を想像させる</li> </ul>
	<p>スライド13</p> <p>「個人情報がお金もうけにつかわれるんだよ。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・具体例を補足説明する</li> </ul>
	<p>スライド14</p> <p>「みんなで音読してみよう。」</p>
	<p>スライド15</p> <p>「十分注意して他人に迷惑をかけたり、悪用されないように気をつけましょう。」</p>
	<p>スライド16</p> <p>「インターネットの便利さと危険性をじゅうぶん理解して学習に役立てていきましょう。」</p>

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル コンピュータウイルスについて知ろう

対象学年 小学校高学年

学習のねらい

- ・ コンピュータウイルスの特徴と対策法を知り、感染に気をつけようという意識を高める。

学校で指導する際の学習展開例


	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1～4 ・ 実際にウイルスが侵入したコンピュータを見て、その特徴を知る。 ・ 感想を話し、その他の特徴も合わせて知ることによって問題意識をもつ。	・ 実際の映像を見せることでウイルスについて考えやすくする。 ・ 感染した場合、コンピュータやネットワークに大変な被害が及ぶことを確認し問題意識を喚起する。
展 開	○スライド5～13 ・ 自分がコンピュータを扱う場面を想起し、クイズに答えながらどんなときに感染してしまうのかを考える。 ○スライド14 ・ 実際に感染してしまうと、どれくらい困るのかを知る。 ○スライド15 ・ 感染を未然に防ぐための具体的な手立てを知る。	・ 「ダウンロード」などの用語の意味については、児童の実態に応じて説明を加えながら進める。 ・ 実際に感染してしまった人の生の声を知ることによって、危機感を高める。 ・ 場合によってはインターネットの関連サイト等で、ウイルス対策ソフトにはどのようなものがあるのかを閲覧させる。
ま と め	・ 普段、実際にコンピュータを使う場面を想起して、自分が気をつけなければならないことを発表する。	・ 児童全員の思いを確認するための手段として、ワークシートなどを準備してそれぞれの思いを記入させる。

コンテンツ利用に必要な環境

- パワーポイント

## 学習コンテンツの解説

児童が学校、家庭、公共施設でコンピュータに触れる機会は徐々に増えてきている。そしてそれらのコンピュータのほとんどが、外部の世界とネットによってつながっているというのが現状である。したがって、正しい知識をもって扱わないと、コンピュータウイルスの侵入を許してしまう可能性が常にあるということになる。そこで、具体的に児童が遭遇しそうな場面を想定し、クイズ形式で答えを考えながら、正しいネット社会の歩き方を身に付けていくことをねらいとしている。

<p><b>ウイルスが侵入した コンピュータを見てみよう</b></p> 			
<p>好きなサイトのホームページを見ていたときにあなたはこんな表示を見つけました。</p> <p><b>最新のゲーム情報をゲットしたい方は いますぐここをクリック！</b></p> <table border="1"><tr><td style="text-align: center;"><p><b>A</b> 最新情報をゲット するためには 必要なので クリックする。</p><p>クリック</p></td><td style="text-align: center;"><p><b>B</b> これはあやしい… どうたがって クリックせず 無視する。</p><p>クリック</p></td></tr></table>	<p><b>A</b> 最新情報をゲット するためには 必要なので クリックする。</p> <p>クリック</p>	<p><b>B</b> これはあやしい… どうたがって クリックせず 無視する。</p> <p>クリック</p>	
<p><b>A</b> 最新情報をゲット するためには 必要なので クリックする。</p> <p>クリック</p>	<p><b>B</b> これはあやしい… どうたがって クリックせず 無視する。</p> <p>クリック</p>		
<p><b>さて、あなたはどうしますか？</b></p> <table border="1"><tr><td style="text-align: center;"><p><b>A</b> 何がてん付 されてきたのか わからないけど 興味があるので 開いてみる。</p><p>クリック</p></td><td style="text-align: center;"><p><b>B</b> メールに、この 添付ファイルは 安全だと言って あったので 開いてみる。</p><p>クリック</p></td><td style="text-align: center;"><p><b>C</b> 何かわからな いってん付ファイル は開かずに 友達にまず 確認してみる。</p><p>クリック</p></td></tr></table>	<p><b>A</b> 何がてん付 されてきたのか わからないけど 興味があるので 開いてみる。</p> <p>クリック</p>	<p><b>B</b> メールに、この 添付ファイルは 安全だと言って あったので 開いてみる。</p> <p>クリック</p>	<p><b>C</b> 何かわからな いってん付ファイル は開かずに 友達にまず 確認してみる。</p> <p>クリック</p>
<p><b>A</b> 何がてん付 されてきたのか わからないけど 興味があるので 開いてみる。</p> <p>クリック</p>	<p><b>B</b> メールに、この 添付ファイルは 安全だと言って あったので 開いてみる。</p> <p>クリック</p>	<p><b>C</b> 何かわからな いってん付ファイル は開かずに 友達にまず 確認してみる。</p> <p>クリック</p>	
<p style="text-align: center;"><b>被害者の声</b></p> <p>その日に来たメールは全部で5通。そのうちの1通には件名がなく、添付ファイルを示すクリップが表示されていた。送信者のアドレスは以前届いた友達のものと同じであった。「この前のメールで忘れたことを、追加して送ってきたんだ。何だろう？」</p> <p>私は友達からのメールだという気持ちから、うっかりとその添付ファイルを開いてしまったのだ。</p> <p>しかし実はこの「知り合いからのメール」に添付されてきたものは友達のコンピュータに感染したウイルスが勝手に送りつけてきたものだった。</p> <p>私は一瞬の気のゆるみから、大事なコンピュータをウイルスに感染させてしまった。</p>			

※ボタンをクリックすると、実際にコンピュータウイルスに侵され、動作不能になっている画面が表示されます。

### 実際の発問例

自分の好きなゲームのサイトで、こんな表示を見つけました。あなたならどうする？自分ならこうすると思うボタンをクリックしてみよう。

※ボタンをクリックすると、その選択に対するコメントが表示される場面にリンクされます。

### 実際の発問例

友達からこんな添付ファイル付きのメールが送られてきたとします。あなたならどうする？自分ならこうすると思うボタンをクリックしてみよう。

※ボタンをクリックすると、その選択に対するコメントが表示される場面にリンクされます。

実際に、コンピュータウイルスの被害を受けた人の声を聞くことで、小さな気の緩みから大きな被害を被ってしまうネット社会の危険な現状を知らせる。

## 参考文献等

情報機器と情報社会のしくみ素材集

<http://kyoiku-gakka.u-sacred-heart.ac.jp/jyouhou-kiki/index.html>

## 学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル みんなで使うパソコン

対象学年 小学校 中学年

学習のねらい 学校のパソコンを使うときの約束について考え、自ら進んで守れるようにする。

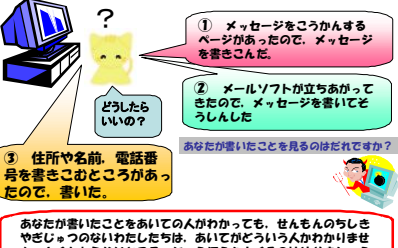

学校で指導する際の学習展開例

	児童の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1～6 ・ 家でパソコンを使うとき、どんなことをしているか思い出し、発表する。	○家でパソコンを使った経験のある児童に挙手をさせる等して、使用経験のある児童やその使用内容について把握する。
展 開	○スライド7 ・ 学校で、パソコンを始めようとして困った経験を発表させる。  ○スライド8～12 ・ どうしてそんなことが起こったのか考え発表させる。  ○スライド13 ・ 学校で、パソコンを使って学習をしているとき、こんな表示が出てきたらどうしますか。  ○スライド14～15 ・ 個人情報を書き込む等の表示が出てきたとき、学校ではどうしたらよいか考え、発表させる。	○パソコンを始める時に発生する、 ・ 画面がディスプレイの上下左右によっていた。 ・ いきなり「スキャンディスク」画面が表れた。 ・ デスクトップの壁紙が他のPCと違っていた。 ・ アイコンがへっていたり、ふえていたりした。 ・ 見ていたらスクリーンセ이버がかかった。 ・ ・ ・ ・ ・等のトラブルについて発表させる。  ○一つひとつのトラブルについて、どうしてそんなことが起こったと思われるか発表させる。 ・ わからない事例は教師が説明する。 ・ 家では、してもよいことであっても、学校のみみんなが使うパソコンではいけないことがあることに気付かせる。  ○インターネット関係で、よく出て来る表示を提示し、そのときどうしたか児童に発表させる。 ・ はじめに、家での経験なのか、学校での経験なのか、はっきりさせてから発表させる。  ○家では、してもよいことであっても、学校のみみんなが使うパソコンではしてはいけないことがあることに気付かせる。
ま と め	○スライド16 ・ この時間の学習を振り返り、学校のみんなですべて使うパソコンを使用するとき気を付けることを話し合う。	○自分のボールを家で使うときと、学校のボールを休み時間に使うのとでは、使い方が違うように、パソコンにも、学校で使うときにはマナーや約束があることを自覚させるようにする。

## 学習コンテンツの解説

他の学習環境でも同じであるが、学校で使う場所やものは、次には他の人が使う。自分の都合が良いようにその環境を変えたり、自分が使い終わったからといって後始末をしないで行ったりしてはいけない。しかし、パソコンが普及してきて、家でもパソコンを使っている児童は多い。それで、家で覚えたことを学校のパソコンでもしてみたくなったり、友達に教えたくなったりして、学校のパソコンを家のパソコンと同じように操作することがある。その中には、みんなで使うことが前提である学校のパソコンでもらっては困ることもある。パソコン担当としては、そういうトラブルによく出会う。一つひとつの詳しいことは、それぞれの使い方や学ぶこととして、ここでは、取りあえず、トラブルに結びつくものや、パソコンを使ったときに「どうしたらいいの」と児童が聞きたくするような、日常的なマナーや約束手のものを取り上げる。学校で使うパソコンは、家で使うパソコンとはちがひ、学校のみんで使うものだという意識付けにむすびをつけたい。

<p>スライド 1</p>	<p>スライド 1</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時の学習について知らせる。</li> <li>・ 自宅でパソコンを使っている子どもが何名くらいいるか把握するとともに、家でのパソコンの使用と学校でのパソコンの使用について、使い方のちがひや、学校で使用するときに気を付けることについて学習することを知らせ、本時の学習の動機付けを図る。</li> </ul>
<p>スライド 2 ～ 6</p>	<p>スライド 2</p> <p>ひろちゃんはパソコンがとくいです。家では、お家の人といっしょに、楽しくパソコンをつかっていきます。あなたはパソコンでどんなことをしていますか？</p>  <p>ホーページをみる</p> <p>けいじばんやチャットに書きこむ</p> <p>どなかの画像をクリック</p> <p>メールをこうかんする</p> <p>ゲームや音楽を楽しむ</p> <p>次へ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 家では、パソコンを使ってどんなことをしているか発表する。</li> <li>・ インターネットを利用した、ホームページの閲覧、メールの交換、掲示板やチャット、そしてゲームの画像がある。でてきた画像をクリックすると拡大された画像がでる。そこで、児童の経験を発表させたい。終わりは、「次へ進む」をクリックするとスライド7へ進む。</li> </ul>
<p>スライド 7</p>	<p>スライド 7</p> <p>学校のパソコンは「みんなでつかうもの」です。</p> <p>今、あなたがつかっているパソコンは、つぎは、ほかの人がつかいます。</p> <p>学校で、みんなでつかうものは、ほかにも、どんなものがありますか？</p>  <p>どなたかここに気を付けて使っていますか。</p> <p>次へ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学校のパソコンはみんなで使うものであることに気付かせる。</li> <li>・ 子ども達はそんなことは当たり前のことだと思っているであろうが、パソコンに向かうと、普段、家でやっていることを、いつもやっていることだということ、自分の思うように設定を変えてしまうことがあるので、みんなで使うものであることをあらためて自覚させる。</li> </ul>
<p>スライド 8 ～ 12</p>	<p>スライド 8</p> <p>Q さて、もんだいです。ひろちゃんは、学校でパソコンをつかうとき、家でしているように、つぎのようになりたいと思っています。してもよいでしょうか？</p>  <p>スクリーンセーバー</p> <p>かべがみ</p> <p>ショートカット</p> <p>① デザインや待ち時間をかえたい。かえるとうなるの？</p> <p>② 自分の好きな写真や絵にかえたい。かえるとうなるの？</p> <p>③ 自分がつかいやすいように、ふやしだり、へらしだりしたい。かえるとうなるの？</p> <p>次へ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ スクリーンセーバー、かべがみ、ショートカットについて話し合う。</li> <li>・ ここでは、パソコンを立ち上げたときに初めに映るデスクトップの画面で、子ども達がこれくらいしても構わないと思うので取り上げた。よく使っている子ほど構わないと思うであろうが、なれない子は、あれっと思うし、どうしたらよいかわからない子もいる。</li> </ul>

<p>スライド13</p>	<p>スライド13  <b>こういうページがでてきたらどうしますか？</b></p>  <p>ホームページ          メールソフトが立ち上がった          名前や住所、アドレスなどが書か          こめるようになっていたフォーム          けいじはん          次へ</p>	<p>○ メッセージや個人情報を書き入れるページが出てきたらどうしたらよいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メッセージや個人情報を書き込むようなページは、原則として、何も書き込まないように指導する。必要がある場合は、家では大人の人に、学校では先生に聞いて、判断をしてもらうようにする。決して、自分だけの判断で書き込むことのないように指導する。</li> </ul>
<p>スライド14</p>	<p>スライド14  <b>Q さて、もんだいです。</b>          学校で、インターネットをつかってしるべ学習をしているとき、つぎのようなことをしてしまいました。どうすればよかったですか。</p>  <p>① メッセージをこくするページがあったので、メッセージを書きこんだ。          ② メールソフトが立ち上がったので、メッセージを書いてどうしした。          ③ 住所や名前、電話番号を書きこむところがあったので、書いた。</p> <p>あなたが書いたことを見るのはだれですか？          次へ</p>	<p>○ 情報を送信することがないように気をつけさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家でメールや掲示板、チャットをしている子がいるかもしれないが、同じ感覚で、学校でパソコンを使っているときに、いろいろなメッセージが出てきて、知らないうちにメッセージや個人情報を送信してしまうことがないようにする。送った情報は、パソコンの中ではなく、機械の向こうで、だれかが見られることを気付かせたい。</li> </ul>
<p>スライド15</p>	<p>スライド15  <b>Q さて、もんだいです。</b>          学校で、インターネットをつかってしるべ学習をしているとき、つぎのようなことをしてしまいました。どうすればよかったですか。</p>  <p>① メッセージをこくするページがあったので、メッセージを書きこんだ。          ② メールソフトが立ち上がったので、メッセージを書いてどうしした。          ③ 住所や名前、電話番号を書きこむところがあったので、書いた。</p> <p>あなたが書いたことを見るのはだれですか？          次へ</p> <p>あなたが書いたことをあいての人がわかって、せんもんのうちきやざいっつのはいわたしたちは、あいてがどういろうんかわりません。よくわからないところへじょうほうをあくるのはやめましよう。          ※ ひつようなときは、先生に聞きましよう。</p>	<p>○ もしも書き込んだ場合どういうことになるか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・書き込んだ場合、どういう人がそれを見るか分からないので、情報の内容によっては、危険を伴うものであることを知らせる。また、パソコンに詳しい人が調べれば、どのパソコンから発信されたものであるかが分かることを知らせ、責任ある行動を取ることを自覚させる。</li> </ul>
<p>スライド16</p>	<p>スライド16  <b>学校のパソコンは「みんなでつかうもの」です。</b></p>  <p>今、あなたがつかっているパソコンは、つぎは、ほかの人がつかいます。</p> <p>学校のパソコンをつかうときは          ・つくったものの原っぱ、せんせいのはじにじはがしをしよう。          ・メールやけいじはんをどうしようがあるときは、せんせいにききましよう。          ・つかいけいじはんをどうしようがあるときは、せんせいにききましよう。</p>	<p>○ これから、学校のパソコンを使うときにはどうしたらよいか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のまとめに使う。パソコンも他の学校の用具と同じように、元通りにするように指導する。保存やショートカットの作成や削除等は先生の指示に従う。メールや掲示板、チャットの使用についても、先生の指示を仰ぎ、自分で勝手に使用しないことを確認する。</li> </ul>

参考文献等

- ・全体構想

<http://www.ishikawa-c.ed.jp/> 石川県教育センター 情報倫理 小学生向 ele-pack

- ・掲示板の紹介 (スライド4, 13)

<http://www.nenrin.or.jp/ishikawa/> (財)石川県長寿生きがいセンター ゆうゆう広場



### 3 各段階における指導項目の達成目標

指導項目	小学校低学年 (1～2年)	小学校中学年及び高 学年(3～6年)	中学校	高等学校
①情報の受信・発信と コミュニケーション	○あいさつや礼儀正しく するなど、コミュニケーション上の基本的なマ ナーを身に付けている。 ○コンピュータやイン ターネット上にあるもの は現実を反映していない 場合があることを知ると ともに、自分で調べたり 体験したりすることの大 切さに気づいている。	○情報の受信、発信、コ ミュニケーションなどの 活動において、コン ピュータの向うには人が いることを常に意識し、 正しい内容を伝えるよう 心掛けるとともに、相手 の気持ちを思いやること の大切さを理解してい る。 ○情報を得るには様々な 手段があることを理解 し、いくつかの情報を比 較したり図書館で調べ たりするなどして正しい情 報を得ようとする意欲を 持っている。	○インターネットや携帯 電話によるコミュニケー ションは、誤解や思い込 みが生じる危険性がある ことを理解するととも に、内容や表現を工夫 し、相手の気持ちに配慮 したコミュニケーション ができる。 ○得られた情報の根拠や 発信者、伝達経路など に注目し、その確かさや 有用性を判断するととも に、自分にふさわしくな いもの、有害なものは無 視できる。	○コミュニケーション ツールの利用に伴うコ ミュニケーション範囲 の広がりや社会的責任 を自覚し、情報社会の 担い手として、人間関 係や社会への影響に配 慮した円滑なコミュニ ケーションを実現する ことができる。 ○コミュニケーション ツール個々の特性を理 解し適切に使い分けると ともに、得られた情報 の信頼性や信ぴょう性 について、複数の情報 の比較や社会的事象、 自分の体験などを基に 総合的に判断するこ とができる。
②著作権・肖像権	○身の回りにある他の 人が作ったものを大切 に扱うこと、勝手に自 分のものにして使った りしてはいけないこと に気づいている。 ○身の回りにある他の 人の顔や姿が写った写 真などを大切に扱うこ と、勝手に使ってはい けないことに気づいて いる。	○身の回りにある著作 物について考え、文章 や絵、漫画やゲームの キャラクターなどには 著作権があることを認 識するとともに、他者 の著作物を使うとき には本人の許諾を得る などのルールがあるこ とを理解している。 ○人の顔や姿には肖像 権があることを認識し 、写真を撮るとき、写 真や似顔絵を使うとき には本人の許諾を得て 行うことを理解してい る。	○著作権の基本的な内 容を知り、著作物を保 護することの重要性や 意義を理解するととも に、ルールに則りイン ターネット上の画像や 文章などを使用でき る。 ○肖像権についての認 識を深めると同時に、 写真などを勝手に使 用したり公表したりし ないことなどの基本 的なルールを理解し ている。	○著作権を法律と関連 付けて解釈し、著作物 の不正な使用や複製は 違法行為であること、 権利者に不快感や経 済的損失をもたらす ことなどを理解する とともに、私的使用 や授業における複製 とその他の場合を区 別し、適切に著作物 を活用することができ る。 ○肖像権は人格権や プライバシー権とし ての側面もあること を知るとともに、尊 重する態度を身に付 けている。
③心身の健康	○コンピュータやゲー ムは、正しい姿勢で行 い、時間に気を付ける など規則正しい生活に 影響を与えない範囲 で楽しむことの大切 さに気づいている。	○コンピュータやイン ターネットに過度に熱 中することで生じる 依存症などの精神面 への影響、視力低下 や睡眠不足などの健 康面への影響を知り 、情報機器や情報通 信ネットワークの正 しい使い方ができる。	○インターネットや携 帯電話に過度に熱中 することで生じる仮 想と現実の区別がつか なくなることへの問 題や依存症などの心 身への影響を考え、 人とのかかわりの大 切さを認識するととも に、情報機器や情報 通信ネットワークを 適切に使うことが できる。	○インターネットや携 帯電話に過度に熱中 することで生じる心 身への様々な影響を 考え、情報機器や情 報通信ネットワーク の節度ある使い方 を主体的に行うこと ができる。
④情報化社会を生きる	○魅力的な誘いで自 分や家族、友達の氏 名や住所、電話番号な どを聞かれる場合があ ることを知るととも に、自分や他者に関 する情報を安易に教 えてはいけないこと に気づいている。 ○学校にあるコンピ ュータや公共の施設 にあるものは、みな んで使うものである という認識を持って 大切に扱うことが できている。	○個人情報にはどの ようなものがあるか を理解し、インターネ ットなどを介して 個人情報が流出する ことによる自分や他 者が被る影響につ いて理解している。 ○インターネット上 には詐欺などの犯罪 や害になるWebペ ージが存在すること を知り、危険なWeb ページは見ないこと 、困ったときは先生 や保護者に相談する ことを理解している。	○個人情報流出の一 因としてインターネット 上のアンケートへの 入力やコンピュータ ウイルスの感染など があることを知り、 個人情報の入力には 自己責任が伴うこと 、ウイルス感染対策 としてWebページの 閲覧や不明な発信 者からの電子メール に十分気をつけるこ とを理解している。 ○インターネット上 にある詐欺などの概 要を知り、ネットオ ークションなど金 銭の授受を伴うもの に興味本位で参加 しないこと、携帯電 話などの情報機器 を使ってはいけない 場所を知っているこ と、チェーンメール や知らない人から のメールには返信 しないことなど、 情報化社会を生き る基本的な態度を 身に付けている。	○個人情報の保護の 重要性を法律や人権 と関連付けて理解 するとともに、セ キュリティパッチを 施すこと、ウイルス 対策ソフトウェアを インストールするこ となど、情報の流 出対策を施した上 でコンピュータや 情報通信ネット ワークを活用する ことを理解してい る。 ○インターネット上 の詐欺などには、先 生や保護者に相談 することをはじめ 、社会的機関とし て消費者センター などが存在してい ることを知るとも に、携帯電話など の情報機器の使用 に際しては、回り の状況や場所など に十分配慮するな どによりよい情報 社会を主体的に 構成する意欲を持 っている。



## 参 考

### ○情報モラル教育の観点から見た、情報手段の活用能力の目安

系統表の指導内容を実現するために参考となるよう、情報モラル教育の観点から見た、コンピュータなどの操作及びインターネット活用の例を記述します。

情報手段	小学校低学年 (1～2年)	小学校中学年及び 高学年(3～6年)	中学校	高等学校
コンピュータやその他情報機器の基本操作	※マウスのクリックやドラッグ操作ができる。 ※お絵かきソフトが使える。	※ローマ字入力ができる。 ※デジタルカメラで撮影できる。	※日本語入力を正確に行うことができる。 ※デジタルカメラで撮影した画像をワープロ等で活用できる。	※必要に応じてスキャナなどの情報機器を活用することができる。
インターネット		※先生が指示したキーワードで検索エンジンが使える。	※先生の指示でインターネット上の画像をコピーできる。 ※先生が指示した複数のキーワードで絞り込み検索ができる。	※インターネット上の画像などのコピーやダウンロードが自分でできる。 ※複数のキーワードによる絞り込み検索が自分でできる。
電子メール		※テキストの送信ができる。	※添付ファイルをつけて送信できる。	※電子メールの設定ができる。
Web ページ作成		※簡単な Web ページが先生の指示で作成できる。	※簡単な Web ページが自分で作成できる。	※Web ページを主体的に作成できる。
プレゼンテーション		※簡単なプレゼンテーション資料を先生の指示で作成できる。	※簡単なプレゼンテーション資料を自分で作成できる。	※プレゼンテーション資料を主体的に作成できる。

「情報モラルの指導資料」（小学校版）作成の情報倫理プロジェクト委員

○平成17年度の学習教材 作成担当委員（五十音順）

内灘町立西荒屋小学校	教諭	山下雅美
白山市立東明小学校	教諭	渡辺直人

○平成18年度の学習教材 作成担当委員（五十音順）

津幡町立条南小学校	教諭	岩田範夫
羽咋市立羽咋小学校	教諭	北出宏之
穴水町立住吉小学校	教諭	正武田和久
加賀市立庄小学校	教諭	寺西九重
小松市立国府小学校	教諭	中川芳一
野々市町立野々市小学校	教諭	堀岡宣克
加賀市立金明小学校	教諭	堀田正明
津幡町立津幡小学校	教諭	山井貴嗣

○平成19年度の授業実践報告 担当委員（五十音順）

穴水町立兜小学校	教諭	春田明彦
白山市立朝日小学校	教諭	東原修身
七尾市立徳田小学校	教諭	森 正人

○指導の系統表 作成担当委員（校種別・五十音順）

小松市立南部中学校	教諭	元田浩一
石川県立金沢泉丘高等学校	教諭	鹿野利春
石川県立小松工業高等学校	教諭	島村勝彦

※本資料の指導事例の学習教材は以下の URL からダウンロードできます。

<http://ewebs2.ishikawa-c.ed.jp/moral/index.html>

問い合わせ先

石川県教育センター・情報教育課

電話 076-298-3515（代） / ファックス 076-298-3518