



情報モラル編

活用の手引



本書の使い方・内容一覧

SNSノート・情報モラル編

三つの方針

1. 「授業で使える」カード教材
2. 「トラブル事例を伝える」「危険を伝える」から「考えさせる」へ
3. 「日常のモラル」から「情報の活用」まで発達段階を踏まえた構成

カード教材の使い方

- ・綴込みの教材を切り取って使います。
- ・3~5人のグループとなり、授業内容に沿って、自分が選んだカードをグループの全員に見えるように提示します。その際、掛け声を掛けるなど、一斉にカードを出すようにすると効果的です。
- ・そのカードを選んだ理由を共有します。
- ・カードは無くさないように、裏表紙に封筒を貼るなど、工夫して保管してください。

指導のポイント

実際のコミュニケーションでは、トラブルがつきものです。もし、コミュニケーションのトラブルが起きてしまったら、そのトラブルをそれ以上大きくしないためにどのように対応したらよいかを考える必要があります。

こうしたトラブルへの対応には、「一つの答え」があるわけではありません。クラスの中で、上手なネットコミュニケーションの在り方についての最適解を児童・生徒と一緒に検討してみてください。

内容一覧

本編ページ	内容	小学校			中学校	高等学校	保護者
		低学年	中学年	高学年			
3	生活を見直そう	●					
4,5	使いすぎているかな①	●					
6,7	使いすぎているかな②	●					
8	友だちのまね	●					
9	るすばんをしていたときのできごと	●					
10	ゲームソフトのかしかり	●	●				
11,12	自分と相手とのちがい①		●				
13,14	使いすぎているかな③		●				
15	ゲームの中の友だち		●	●			
16	写真を送ってと言われたら		●	●			
17,18	これって悪口？		●	●			
19	SNSからわかることは			●	●		
20	マンガをSNSにアップすると			●	●		
21	夜遅くまでのグループトーク			●	●		
22,23	写真を公開する前に			●	●	●	
24,25	自分と相手とのちがい②			●	●	●	
26	SNSで売ったり買ったり				●	●	
27	新しいアプリについて考えてみよう				●	●	
28,29	こんなつもりじゃなかったのに				●	●	
30,31	災害時のSNS活用					●	
32,33	ネットで体験した嫌なこと					●	
34,35	カード教材をつくってみよう					●	
36-40	保護者のみなさまへ						●

「SNS東京ノート」授業レポート



文京区立湯島小学校

「SNSノート」は、東京都教育委員会とLINE株式会社との共同研究による成果物「SNS東京ノート」をベースに作成されたものです。東京都では、公立高校の全児童・生徒向けにSNS東京ノートが配布され、活用されています。

ここでは、SNS東京ノートを活用している小学校の校長と教諭にお話を伺いました。



文京区立湯島小学校

原香織 校長

Q1 湯島小学校では、現在、「SNS東京ノート」をどのように活用されていますか？

文京区立湯島小学校では、年間指導計画に基づいて情報モラル教育を進めています。その際、主たる教材として活用しているのが「SNS東京ノート」です。全学年で必ず、夏休みまでに1回、9月以降2回程度、「SNS東京ノート」を用いた授業を行うことにしています。夏休みには

湯島小学校概要

住所：文京区湯島2-28-14

設立：1871年

児童数：319人（平成29年5月1日現在）

文京区が実施する平成26・27年度「タブレット端末を活用したICT教育モデル事業」、平成28年度「東京都教育委員会情報モラル推進校」の指定校。

これまで「子供が自ら考え、判断し、表現する力の育成～ICTを活用した授業デザイン『湯島モデル』を通して～」をテーマに研究に取り組んでいる。

「私の宣言書」という「SNS家庭ルール」を家族で話し合って作成することを宿題にしています。1学期に授業を行うことは、そのための導入として重要です。その上で、夏休み明けの9月を「湯島小eルール推進月間」として、家庭で話し合う機会を再度設定し取組を評価することによって、子供も保護者も当事者意識をしっかりとってもらおうと考えています。

秋以降の授業は、各学年の実態に応じて、学校公開等を行うことにより、学習の様子を多くの保護者に見てもらえるよう工夫をしています。

アンケート調査からは、2年間の取組を通して、児童だけでなく保護者の意識も変わってきていることが明らかになりました。毎年、実践を積み重ね、継続していきます。

Q2 なかなか時間が取れないという声も聞きますが、「SNS東京ノート」を、どの時間で実施されていますか？

各学年で、道徳、学級活動、総合的な学習の時間等において、情報モラルに関連する内容・場面を見だし、「SNS東京ノート」を活用した指導を位置付けています。カード教材などが用意されているので、児童が主体的に学び、考えを深める授業が行いやすいと思います。また、カード教材は、朝学習などの短時間でも、人によって感じ方や思いが違うことについて相互に確かめ合う活動ができ、友達同士の関わり方を学ぶ学習にも活用できると感じています。



カード教材は、朝学習などの短時間でも活動ができる

Q3 学校だけでなく、家庭との連携も重要だと思いますが、「SNS東京ノート」を活用して、どのように取り組まれていますか？

本校では、二通りの使い方での連携を図っています。一つは、授業で児童が記入したノートを持ち帰らせ、保護者からコメントをもらった上で、担任からもコメントを書き込むという取組です。連絡帳のように双方向にやり取りをすることによって、学校と家庭とが連携した取組になると考えています。保護者のコメントは学級全体の参考になる内容もあり、後日紹介したこともあります。

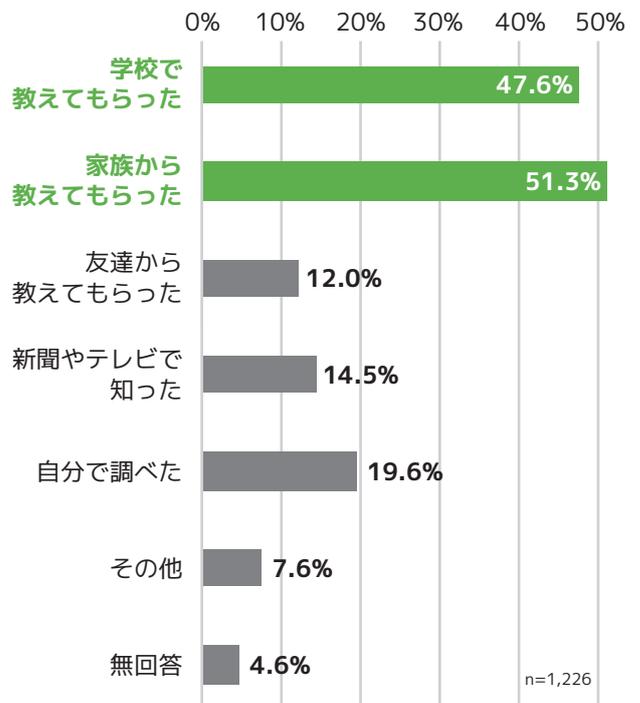
もう一つは、学校公開の機会を利用して、保護者参加型の授業を行ったことです。子供たちと一緒にカードを使った学習に参加してもらい、子供たちの意識の違いを認識したり、保護者の立場から子供たちへの思いを伝えたりと、相互の学びを深め合うことができたと考えています。

Q4 「スマホ等を学校に持ち込ませないから、情報モラルを学校で教えなくてもよい」という考えもあると聞きますが、どうお考えですか？

子供たちを主体として考えていく必要があると思います。これからの社会を生きていく子供たちには、情報の特性だけでなく、情報モラル（情報を適切に活用するための基になる考え方や態度）を確実に身に付けていく必要があります。どのように考え行動するかという根本の部分は、これまでも学校は様々な機会をとらえて家庭や地域、関係機関等と連携を図りながら指導をしてきています。こういった指導と関連付けながら子供たちの実態に即して情報モラルを指導していく必要があると考えています。

また、東京都教育委員会が実施した「平成28年度児童・生徒のインターネット利用状況調査」では、インターネット利用時のルールやマナーは、学校で教えてもらった割合と家族から教えてもらった割合がほとんどであることから、学校と家庭が一体となって取り組んでいくことが一層重要だと考えています。

学校と家族から教えてもらうのがほとんど
それぞれが一体となって取り組むことが重要



「小学生がインターネット利用時のルールやマナーを学ぶ機会」
出典：平成28年度児童・生徒のインターネット利用状況調査

文京区立湯島小学校

藤田 寛樹 先生

Q1 普段から情報モラルの授業をされている藤田先生ですが、実際の授業で、「SNS東京ノート」をどのように活用されていますか？

年間指導計画を立て、各学期1回、「SNS東京ノート」を活用しています。その際、低・中・高の学年主任で打ち合わせをして、6つの事例を3つずつに分け、担任が変わっても指導内容が重複しないようにしています。

今年度は、7月（夏休み前）、9月（夏休み明け）、2月（振り返り）の計3回を計画しました。子供たちが自由にパソコンやスマホに触れる時期の前に、子供同士でじっくりと話し合わせ、よりよい使い方について考えさせるようにしています。また、使った日に持ち帰らせ、保護者のコメントをもらってから提出させています。

Q2 保護者も交えての活用もされたそうですが、保護者の反応はどうでしたか？

保護者のアンケートからは、以下のような回答がありました。

- ①「SNS東京ノート」に保護者が記入するために親子で話し合わなければならなかったため、その後、教材以外でも話すようになり、家庭内の会話が増えた。
- ②子供と一緒に考えたことにより、子供の意識が変わり、一方的な制約ではなくなった。
- ③子供が自らルールを作るようになり、親は注意ではなく応援する立場になった。
- ④学校公開で参加した親子情報モラル教室では、一緒に話し合いに加わったので、自分の子供だけでなく、その友達がどんなことを考えているのか知るよい機会になった。



湯島小学校では、保護者を交えた活動も行った。

Q3 「SNS東京ノート」を活用した授業での、子供たちの反応はどうでしたか？

カードを使った話し合いでは、みんなの前で発言するハードルが下がり、グループや学級での話し合いが盛り上がります。友達と選んだカードが違うことで、なぜ違うのかを一生懸命伝え合っています。考え方の類似や相違などについて、実際の経験と結び付けて説明するなど、自分の考え方を分かってもらおうとする子が多いです。

また、グループで話し合う場面では、教科学習とは違い、発言力や既習事項の差などにあまり関係なく、フラットな関係で自分の感じたことを伝え合えるので、笑顔で楽しそうに話し合っています。

カードを使った話し合いは、みんなの前で発言するハードルが下がり、グループや学級での話し合いが盛り上がる

Q4 「SNS東京ノート」の上手な活用のポイントなどがあれば、教えてください。

本校では、基本的に1単位時間を使って「SNS東京ノート」を活用しています。主に道徳の時間で活用することが多いですが、総合的な学習の時間では、インターネット上で学校外の人と交流をしたり、情報を発信したりする場面で、「SNS東京ノート」から必要な部分を取り出して指導することがあります。

また、「SNS東京ノート」を活用して2年目となりますが、各学期に1回の実施だけでも、子供たちの変容が見られ、かなりの成果につながっていると感じています。「SNS東京ノート」は見れば分かる構成になっているので、紙面通りに展開するだけで考えさせたい内容が深められ、授業準備も楽です。

「SNS東京ノート」を活用する方法として、カード教材の部分だけを取り出して活用するのもありだと思います。15分ぐらいでの短い時間でも、嫌だと感じる言葉が人によって違うことや同じ言葉であっても、理由が違うことなどを十分に理解させることができます。

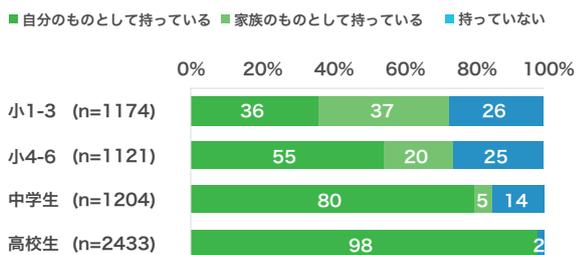
各学期に1回の実施だけでも成果が見られた

「SNS東京ノート」効果測定およびネット利用実態把握調査

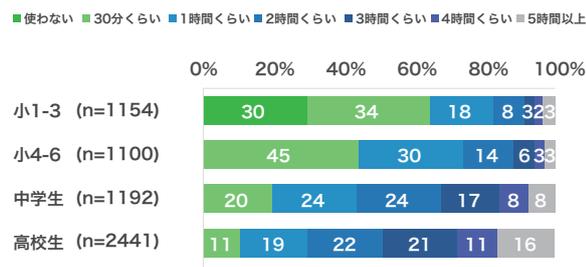
ここでは、2017年に、東京都の情報教育推進校等の教員と児童・生徒を対象に実施した「SNS東京ノート」効果測定およびネット利用実態把握調査で得られた知見の概要について述べます。まず、ネット利用実態把握調査では、特徴として以下の4点が挙げられます。

- ① 小1-3の36%、小4-6の55%、中学生の80%、高校生の98%が、スマホを「自分のものとして」持っている。
- ② 小1-3の17%、小4-6の26%、中学生の56%、高校生の70%が、ネットを「2時間以上」利用している。
- ③ 小4-6の74%が、家庭で「インターネット・ゲーム利用に関するルール」を決めているが、中学生では54%、高校生では25%まで下がってしまう。
- ④ 「インターネット上でイヤなことをされた」と回答した中で、中学生が約9%と最も多い。

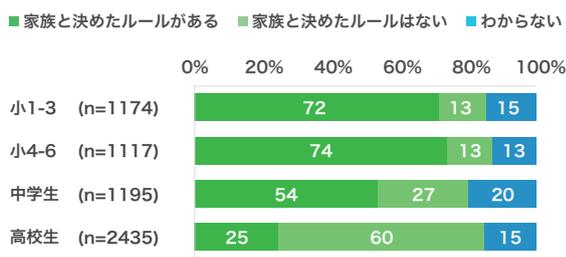
①ケータイ/スマホ保有状況



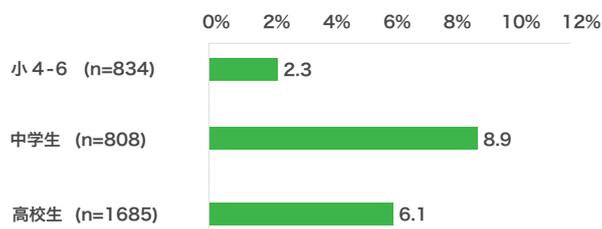
②平日のネット/ゲーム利用時間



③家庭におけるネット/ゲーム利用に関するルールの有無



④今年の4月以降、知り合いからネット上でされたこと どれかひとつでもあてはまった割合(%)

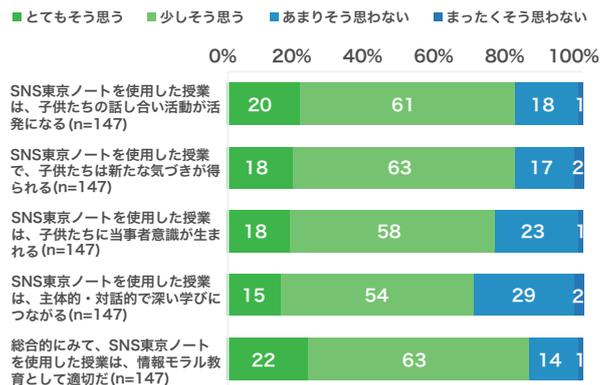


こうした結果を踏まえると、80%がスマホを保有し、長時間利用やトラブルなどが顕在化しやすい中学生への情報モラル教育が依然として重要であること、さらに、小学校4-6年生の過半数が自分のスマホを所有していることから、トラブルを予防するという意味でも小学校からの段階的な情報モラル教育が重要であることが示唆されます。

つぎに、2016年に開発したSNS東京ノートの効果では、特徴として以下の4点が挙げられます。

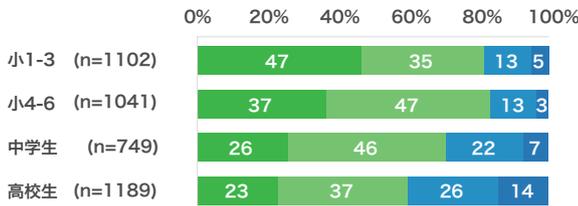
- ① SNS東京ノートについて、85%の教員が「情報モラル教育として適切である」と評価し、74%の教員が「授業で使いやすい教材である」と評価している。
- ② SNS東京ノートを使用した授業について、小1-3の82%、小4-6の84%、中学生の72%、高校生の60%が、「参加しやすい」と評価し、小1-3の84%、小4-6の86%、中学生の80%、高校生の67%が、「わかりやすい」と評価している。
- ③ SNS東京ノートを使用した授業を受講した児童・生徒のうち、「新しい気づき」があった児童・生徒は、ネットの特性についての気づきが高く、ルールづくりやルールの遵守状況がよい。
- ④ SNS東京ノートを使用した授業を受講した児童・生徒が増えるにつれて、ネットトラブルの経験率が低下している。

①SNS東京ノートを使用した授業の評価



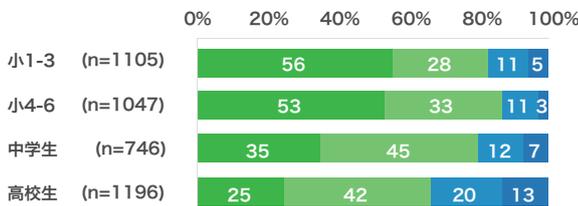
② SNS東京ノートの授業では積極的に参加できたか

■ とてもそう思う ■ 少しそう思う ■ あまりそう思わない ■ まったくそう思わない



② SNS東京ノートはわかりやすかったか

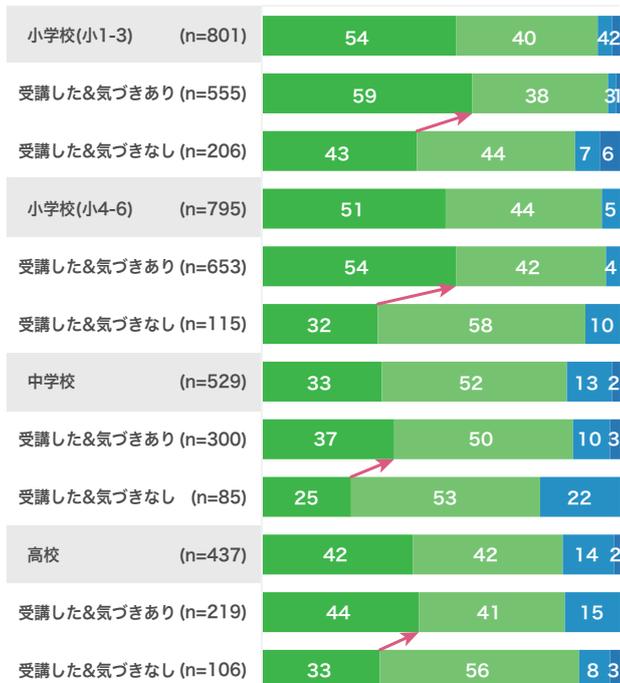
■ とてもそう思う ■ 少しそう思う ■ あまりそう思わない ■ まったくそう思わない



③ 家庭におけるネット/ゲーム利用のルール遵守状況

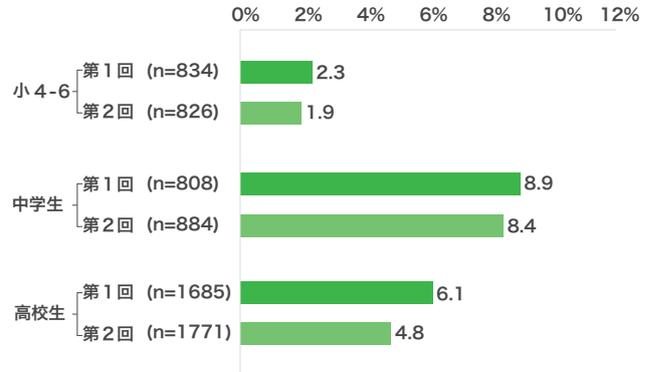
■ よく守っている ■ まあまあ守っている ■ あまり守っていない ■ まったく守っていない

0% 20% 40% 60% 80% 100%



④ 今年の4月以降/夏休み以降、知り合いからネット上でされたこと

どれかひとつでもあてはまった割合(%)



SNS東京ノートは、情報モラル教育の教材として、教員にとっても児童・生徒にとっても効果的な教材であると言えます。受講した児童・生徒のうち、「新しい気づき」があった児童・生徒は、ネットの特性についての気づきが高いことやルールづくりや遵守状況がよいことも特筆すべき点です。さらに、第1回調査（2017年7月）に比べて、第2回調査（2017年11月～12月）の方がネットトラブルの経験率が低下している（小4-6では2.3%→1.9%、中学生では8.9%→8.4%、高校生では6.1%→4.8%）ことが明らかとなりました。時期特有のトラブルなどには考慮しなければならないもののSNS東京ノートによる情報モラル授業を受講した児童・生徒が増えるにつれて、ネットトラブルの経験率が低下していることが示唆されたことは、本調査の大きな特徴です。

今後の課題としては、SNS東京ノートを活用した授業の実施率の低さ（実施率35%）が挙げられます。今後、「学期に1回」を合い言葉として、体育館一斉型の「伝え、怖がらせる情報モラル教育」から、教室での「考え、議論する情報モラル教育」への転換に期待したいです。

SNS東京ノート」効果測定およびネット利用実態把握調査
(2018年9月)

<https://linecorp.com/ja/csr/newslst/ja/2018/189>

青少年のネット利用実態把握を目的とした調査

平成28年度、平成29年度に神奈川県教育委員会、東京都教育委員会のご協力のもと、神奈川県の高校生および東京都の高校生・中学生・小学生への調査を実施いたしました。下のグラフはその調査結果の一部をインフォグラフィック化したものです。

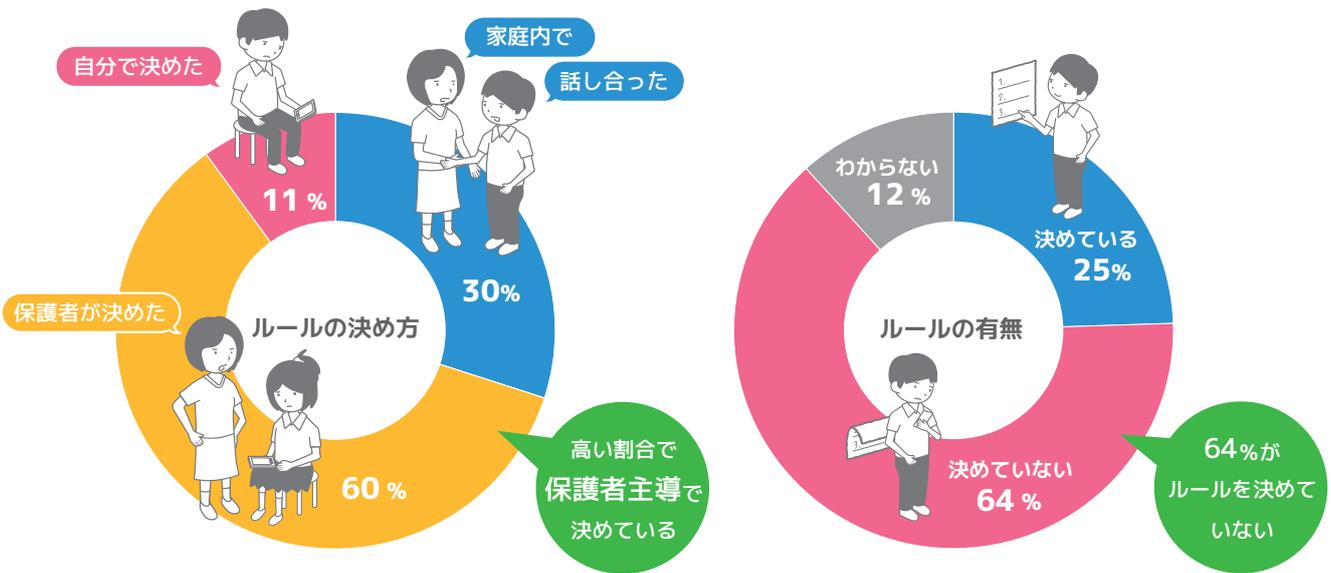
「青少年のネット利用実態把握を目的とした調査 平成28年度最終報告書」*1

<https://linecorp.com/ja/csr/newslist/ja/2017/103>

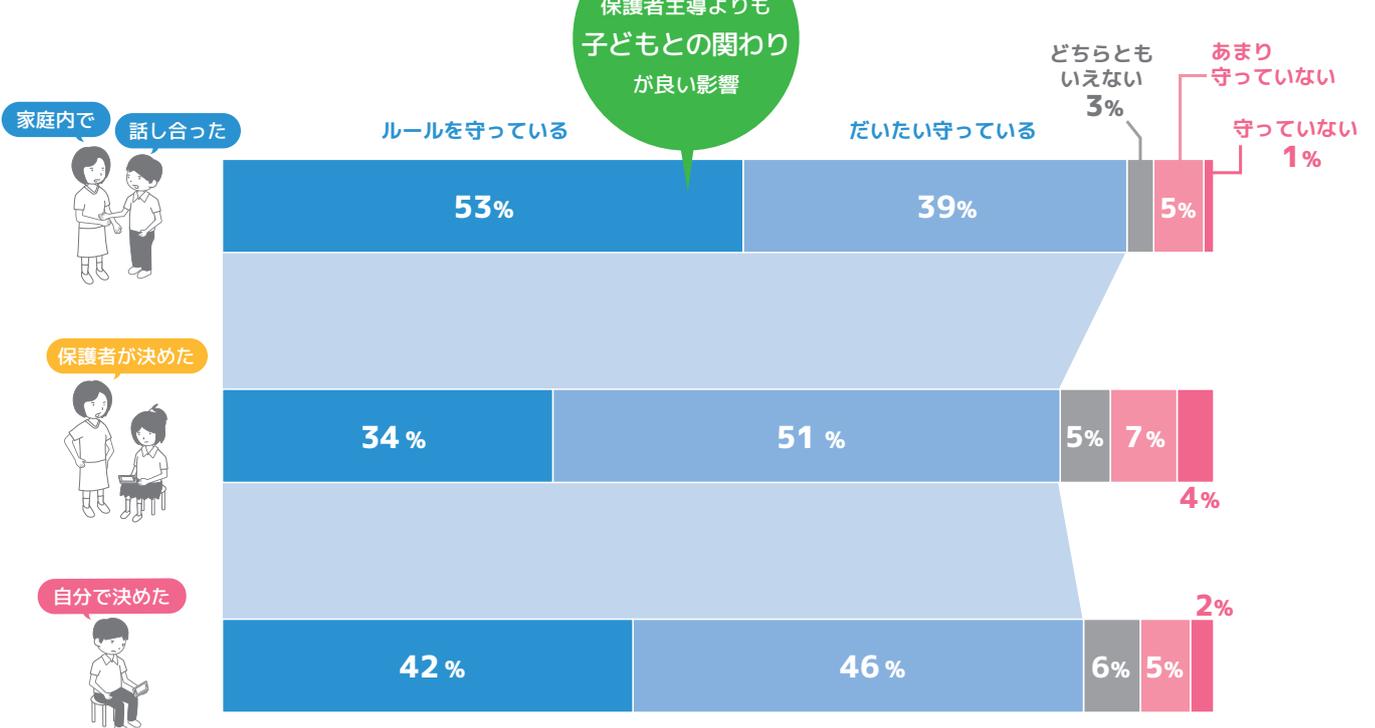
「青少年のネット利用実態把握を目的とした調査 平成29年度最終報告書」*2

<https://linecorp.com/ja/csr/newslist/ja/2018/156>

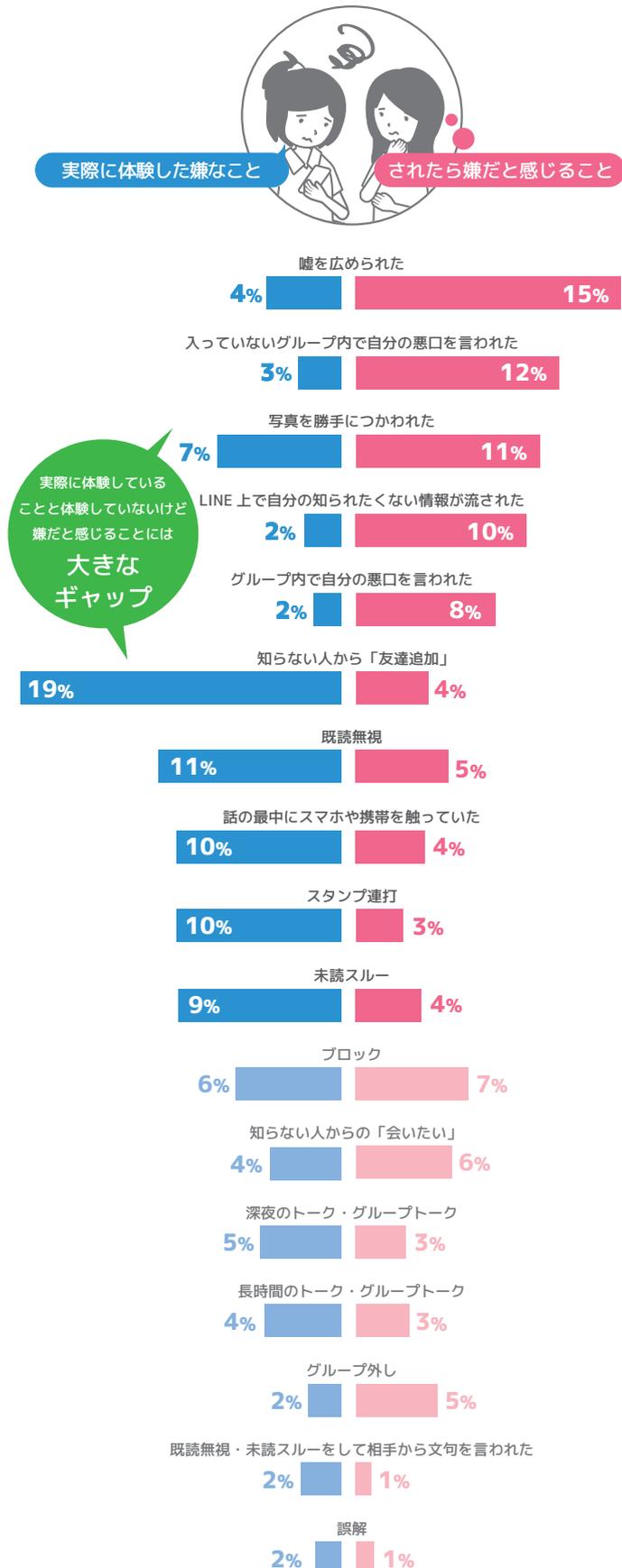
ネット利用のルール*2



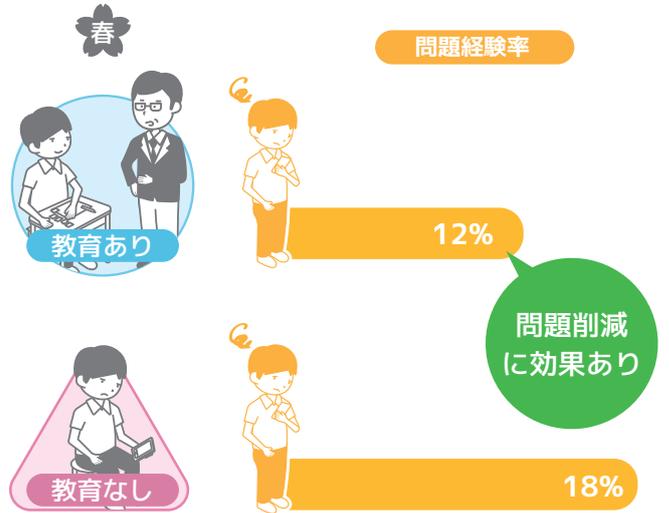
ルールの決め方と遵守の関係*2



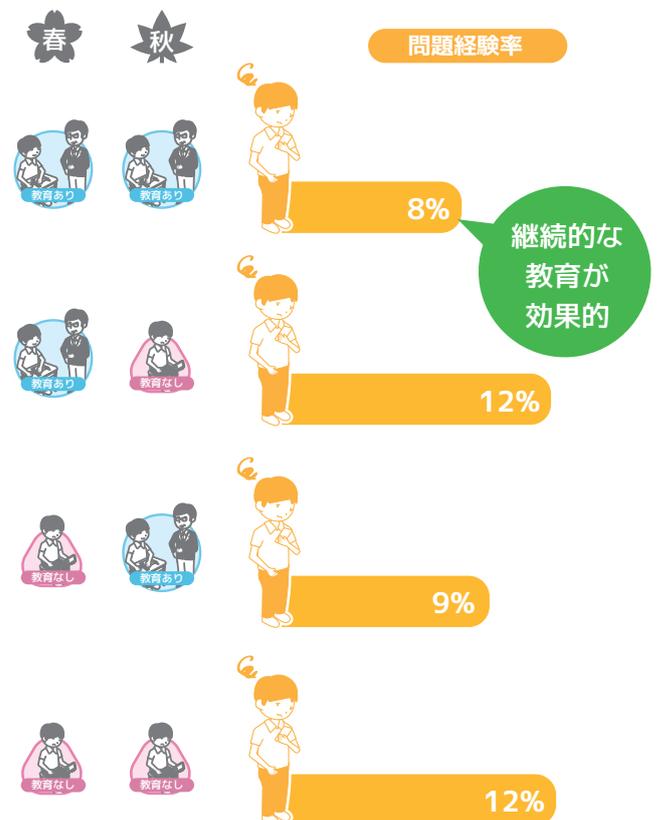
ネットで実際に体験した嫌なこと 嫌だと感じること *2



春学期の情報リテラシー教育経験 と問題経験率 *1



春学期・秋学期の情報リテラシー教育経験と秋学期での問題経験率 *1



(1位を3点、2位を2点、3位を1点として加算し、総数中の割合で集計)

モデル指導案：使いすぎていないかな ①

対象：小学校低学年

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	1. 導入 ・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	2. イラストから考えよう ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">ふきだしに入る言葉を入れましょう。</div> ・クラスで意見を共有する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">どこを直したらよいでしょうか。</div> ・クラスで意見を共有する。 ・「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返る。	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	3. カードで学ぼう ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">平日、ゲームやインターネットを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。</div> ・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する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">どんなことに気が付きましたか。</div> ・気付いたことを記入し、発表する。	○カード教材
5分	4. まとめ ・今日の授業で学んだことを記入する。 ・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。	○カードをしまう封筒等

モデル指導案：使いすぎていないかな ③

対象：小学校中学年

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	1. イラストから学ぼう <ul style="list-style-type: none">・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">あなたがたかしさんならどうしますか。</div> <ul style="list-style-type: none">・クラスで意見を共有する。・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う。	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	2. カードで学ぼう <ul style="list-style-type: none">・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">「この人、ネットやゲームを使いすぎだなあ」と思う順にカードを並べてみましょう。</div> <ul style="list-style-type: none">・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する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">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。</div> <ul style="list-style-type: none">・グループで理由を説明する。・クラスで意見を共有し、理由を発表する。	○カード教材
10分	3. 使いすぎないためには <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">ネットやゲームを使いすぎないためには、どんなルールがあるとよいでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none">・家庭でどんなルールがあるとよいかを考え、発表する。	
5分	4. まとめ <ul style="list-style-type: none">・今日の授業で学んだことを記入する。・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらおう伝える。	○カードをしまう封筒等

モデル指導案：自分と相手とのちがい ②

対象：小学校高学年・中学校・高校

授業のねらい

- ・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、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
20分	1. カードで学ぼう① <ul style="list-style-type: none">・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。</div> <ul style="list-style-type: none">・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。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">いやだなと感じた理由を書きましょう。</div> <ul style="list-style-type: none">・グループで理由を説明する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">ほかの人の意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。</div> <ul style="list-style-type: none">・クラスで共有し、気が付いたことを発表する。・ネットの特性を読み上げ、「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて考えを書き、説明する。	○カード教材
20分	2. カードで学ぼう② <ul style="list-style-type: none">・カードを裏返すように指示する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">あなたが、クラスの友達からされて「いやだな」と感じることを、上から並べてみましょう。</div> <ul style="list-style-type: none">・5枚のカードを、「いやだな」と感じる順に並べ、グループの全員が見えるように提示する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">一番いやだと感じるカードを選んだ理由、一番いやではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。</div> <ul style="list-style-type: none">・グループで理由を説明する。・クラスで共有し、理由を発表する。	○カード教材
5分	3. まとめ <ul style="list-style-type: none">・今日の授業で学んだことを記入する。・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。	○カードをしまう封筒等

モデル指導案：写真を公開する前に

対象：小学校高学年・中学校

授業のねらい

- ・人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていなくても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- ・写真の公開におけるネットの特性に気づき、さらに、写真を公開してほしくない場合の対応方法についても考えを深める。

授業の流れ (50分)

時間	学習活動	準備物等
15分	1. カードで学ぼう① <ul style="list-style-type: none">・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>あなたは、どの写真をネットに公開しますか。 公開しても問題が無いと思う順に上から並べてみましょう。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・5枚のカードを、「問題が無い」と思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示する。・グループで理由を説明する。その際、写真のどこに注目したかを共有する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>どんなことに気が付きましたか。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・クラスで共有し、理由を発表する。	○カード教材
15分	2. カードで学ぼう② <ul style="list-style-type: none">・カードを用意する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を選び、順に並べてみましょう。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・カードを並べて、グループの全員が見えるように提示する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>ネットで公開するには、それぞれどんなことに気を付ければよいですか。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・グループで注意点を説明する。・クラスで共有し、発表する。・ネットの特性を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性を理解する。	○カード教材
15分	3. こんな時どうする <ul style="list-style-type: none">・トークの内容を読み上げながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>あなたは、どのように対応しますか。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・グループで対応方法を発表し、まとめる。・クラスで上手な対応方法をまとめる。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p>「楽しいコミュニケーション」をしていくために、これからどんなことを考えればよいでしょうか。</p></div> <ul style="list-style-type: none">・クラスで発表する。	
5分	4. まとめ <ul style="list-style-type: none">・今日の授業で学んだことを記入する。	

モデル指導案：こんなつもりじゃなかったのに

対象：中学校・高校

授業のねらい

- ・コミュニケーションにおける危険（リスク）を予想することの重要性に気付き、自分と他者との危険（リスク）の予想の「違い」に気付く。
- ・ネットの特性を踏まえ、危険（リスク）を回避しながら、自分の考えや気持ちを相手に伝える方法について考える。

授業の流れ (50分)

時間	学習活動	準備物等
5分	1. 導入 <ul style="list-style-type: none">・トーク内容を読み上げながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">どちらがトラブルになるリスクが高いでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none">・グループで発表し、クラスで共有する。・今日の授業では、「『こんなつもりじゃなかったのに』とならないために『リスクを見積る力』を身に付けること」を伝える。	
20分	2. カードで学ぼう① <ul style="list-style-type: none">・3～5名のグループとなり、カード教材と状況シートを準備する。・5枚のカードを裏面を見ないように机に並べ、グループ名（グループの人数）、グループトークでの最後のメッセージを読むように指示する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">このあと、どうなるでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none">・1枚ずつカードをめくり、各15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想して、状況シートの上に置く。・その際、自分だけではなく、グループ内の他者がどのように感じるかも考える。・判断の根拠になった部分を赤で囲む。・グループで判断した理由を発表する。	<ul style="list-style-type: none">○カード教材○状況シート
20分	3. カードで学ぼう② <ul style="list-style-type: none">・陸上部1年生18人のグループでのトーク内容を読み上げながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">この時、どうしますか。</div> <ul style="list-style-type: none">・自分だったらどうするかを記入する。・グループで発表し、このあとグループがどのようになると思うか、状況シートに置いて示す。・自分の書いた言葉が人にはどう思われるのか、隣のグループとカードだけを交換する。・交換した隣のグループのカードを班で確認し、状況シートに並べる。・カードの裏面に理由とアドバイスを書き込み、状況シートに並べたまま元の班に返す。・戻ってきたカードと自分の考えとの違いについて確認する。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">「こんなつもりじゃなかったのに」とならないためにメッセージを送る時、見る時、どんなことに気を付けたらよいでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none">・グループで発表し、クラスで共有する。	<ul style="list-style-type: none">○カード教材○状況シート○実物投影機等で、トーク内容を大きく映し出す。
5分	4. まとめ <ul style="list-style-type: none">・今日の授業で学んだことを記入する。	

生活を見直そう

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」まで考える。
- ・歩きながらのスマホ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目を向ける。

- ・「自分はどうか」と、自分の行動に当てはめて振り返る。

- ・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらおう伝える。

生活を見直そう

1 この絵の中で、危くなる場所に○をつけましょう。

2 ○をつけたりゆうをせつめいしましょう。

学んだこと

家庭から

学校から

使いすぎていないかな ①

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。



P10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。

つかいすぎていないかな ①

たかじさんのあうちのようすです。

1 ふきだしに入ることばを入れましょう。

2 2. どのことに気がつきましたか。

学んだこと

家庭から

学校から

- ・ゲームやネットに多くの時間を使ってしまうと、やらなければいけないこと（勉強や生活）に影響がでることに気付くようにする。

使いすぎていないかな ②

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。

・ゲームやネットに多くの時間を使ってしまうと、やらなければいけないこと（勉強や生活）に影響がでることにも気付くようにする。

つかいすぎていないかな

ゆうたさんのおうちのようすです。

1 ふきだしに入ることばを入れましょう。

食事中はやめなさい。

いまずぐ返信しないで！

2 どこを讀したらよいでしょうか。あなたの考えを書きましょう。

つかいすぎていないかな

1 つかいすぎだと覺うカードをひとつえらんでみましょう。

1 かぞくとおまむひに行く前にいつもスマホやゲームをもっていく

2 おこづかいは、ほとんどゲームにつかっている

3 いつもネットやゲームのはなしばかりする

2 どんなことに気がつきましたか。

① 学んだこと

② 家族から

③ 学校から

友達のまね・るすばんしていたときのできごと・ゲームソフトのかしかり

友だちのまね

たかしさんは花子の絵に絵をかいていました。クラスメイトの花子さんの絵がうまかったので、たかしさんもそれをまねてかいたら、みんなからほめられました。

たかしさんが、花子さんの絵をまねすることは、よいことなのでしょうか。

- まねをしてもよい
- ちょっと変えればまねをしてもよい
- まねをしてはいけない

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する（話し合いを行う。）。
- ・絵をまねた場合、まねされた人（花子さん）がどのような気持ちになるかについて考える。
- ・勝手に人の作品をまねしてはいけないことについて、そうした決まり（法律等）があることに気付くようにする。

ゲームソフトのかしかり

ある日、たかしさんは、すぐるさんにゲームソフトをかしてあげました。数日後、たかしさんはゲームソフトを返してほしいと言いましたが、すぐるさんから「もう少ししてほしい」と言われてしまいました。何家か聞いても、返してくれる様子もなく、たかしさんはこまっています。

たかしさんは、このあとどうしたらよいでしょうか。

- すぐるさんに「返してほしい」と相談を言う
- 別の友だちに相談する
- 家族に相談する
- 先生に相談する
- もう少し待つ

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する（話し合いを行う。）。
- ・顔が見えない場合は、もしかしたら、自分が想像している人とは違う場合があることに気付くようにする。
- ・電話番号や名前などを教えず、「分からない」、「家族に相談する」などと断る方法を伝え、必ず家族に報告するよう伝える。

るすばんをしていた時のできごと

たかしさんが、貸でひとりですばんをしていると、電話が鳴りました。

はい、もしもし。

たかしさんですか。わたしは同じ小学校の〇〇の友です。じつは、〇〇さんにれんらくをしたいのですが、電話番号がわからなくてこまっています。教えでもらえませんか。

こんな時、あなたならどうしますか。

- 貸した電話番号を教えてあげる
- わからないとつたえる
- かぞくにそうだんするをつたえる

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する（話し合いを行う。）。
- ・貸し借りに関するトラブルの経験について話し合う。
- ・自分で解決ができない場合があることについて考え、その場合は大人に相談することが重要であることに気付くようにする。

自分と相手とのちがい ①

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ため、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。

自分と相手とのちがい

教室での様子です。

1 ふきだしに入る言葉を入れ、話したことを話し合います。

掃除をするのは当たり前だろ

ほめたつもりなのに

ネットのとくせい

文字だけで伝えると、その時の「感情」が伝わりないので、相手をきずつけてしまうこともあります。

おもしろいね

おもしろいね

自分と相手とのちがい

1 あなたが、クラスの友達から言われて「あまりうれしくない」と感じる言葉を一つ選んでおきましょう。

2 友達の選んだカードと見くらべて、どんなことに気がきましたか。

ネットのとくせい

1 ネットやゲームを「使いすぎないためには、どんなルールがある」とよいでしょうか。

2 ルールが守れない時は、どんな時があるでしょうか。

・ 「おもしろいね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて、実演することで、私たちはいろいろな情報を基に相手の気持ちを感じとっていることに気付くようにする。

使いすぎていないかな ③

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。



P11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る。

・ 適切な行動について考える。

・ カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思ふ行動を共有・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。

・ 発達段階によっては並べるのではなく、2枚のみ選んで話し合いを行う。

使いすぎていないかな ③

たかしさんの友達のおうちでの様子です。

1 あなたがたかしさんならどうしますか。

家に帰る時間が決まっていることを友達に説明する。

使いすぎないためには

1 ネットやゲームを「使いすぎないためには、どんなルールがある」とよいでしょうか。

2 ルールが守れない時は、どんな時があるでしょうか。

使いすぎていないかな ③

1 この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う顔にカードをならべておきましょう。

2 一番使いすぎだと感じるカードを選んで理由を書きましょう。

3 一番使いすぎではないと感じるカードを選んで理由を書きましょう。

使いすぎないためには

1 ネットやゲームを「使いすぎないためには、どんなルールがある」とよいでしょうか。

2 ルールが守れない時は、どんな時があるでしょうか。

・ 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。

ゲームの中の友達・写真を送ってと言われたら

- ・顔が見えない場合は、自分が想像している人とは違う場合があることに気付くようにする。
- ・相手が自分が想像している人とは違う場合、どんな危険性があるかについて考える。



- ・ストーリーのように「写真を送って」と言われた時、心の中でどのような迷いが生じるか考える(「嫌われたくない」という気持ちから送ってしまう人がいることに留意する。)
- ・自分の写真を送ってしまった場合、どんな危険性があるかについて考える。

これって悪口

ねらい

- ・相手の顔が見えないと、同じスタンプ(イラスト・絵文字)でも、人によって感じ方が違うことに気付く。

- ・「おもしろいね」の文字だけで伝えた場合、感情が伝わりにくいことに気付くようにする。



- ・カードをA、Bに置いて共有する。
- ・それぞれのカードをA又はBに置いた理由を話し合う。
- ・同じスタンプ(イラスト・絵文字)でも、人によって感じ方が違うことに気付く、もし、自分が「すごくおもしろかった気持ち」を伝えようとして送ったスタンプが、相手に「いじわるな気持ち」として伝わってしまった場合、どのようなことが起きるかを考える。

- ・P10での話を振り返った上で、もし、相手にスタンプを送るときや相手からスタンプが送られてきたとき、どのようなことに気を付ければよいかを考える。

SNSからわかることは

- たった1枚の写真やメッセージでも、コンビニの場所（隣にある家の場所）、塾の帰りの時間などの情報を多くの人を知ることができることに気付くようにする。一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性について考えるようにする。

SNSからわかることは

最近、あかさんの家のとなりコンビニができたので、塾の帰りに行ってきたことになりました。「家のとなりコンビニができた。塾の帰りに行けるから便利。」このメッセージを、コンビニで買った飲み物の写真と一緒に、SNSにアップしたところ、友達からたくさんコメントがありました。

- このメッセージや写真から、分かることは何でしょうか。
- このようなことを見かけたら、あなたはどうアドバイスしますか。

20

マンガをSNSにアップすると

- マンガの一部をネット上に勝手にアップロードすることは、著作権の侵害に当たり、いわゆる違法アップロードとなる。違法アップロードは、「10年以下の懲役もしくは1000万円以下の罰金、またはその両方」の罰則が科せられる可能性があることを説明する（音楽や映画なども同様）。さらに、こうした違法にアップロードされたマンガや音楽、映画などをダウンロードすることも著作権の侵害に当たることについて考えるようにする。

マンガをSNSにアップすると

ゆうたさんは、無断転載されるマンガ雑誌を無断転載して、いつも購入しています。中学時代に買ったマンガ雑誌には、お気に入りのマンガが載っていて、うれしくて、友達に知らせることにしました。「今週、すっごくおもしろかった。」このメッセージをマンガの一部と一緒にSNSにアップしたところ、友達からたくさんコメントがありました。

- このメッセージと写真には、どんな問題があるでしょうか。
- マンガ以外で、気を付けなければならないものには何があるでしょうか。

21

夜おそくまでのグループトーク

- 意見を全体で共有する（話し合いを行う。）。
- クラス全員の意見を共有した上で、相手のことを考えながら上手に自分の意見を言うためにはどうすればよいかを考える。
- 文字だけでなく、スタンプなどの上手な活用の仕方についても考える。
- 意見を全体で共有する（話し合いを行う。）。
- 自分が情報を送るときだけでなく、受けるときについても、どのようなことに気をつければよいかを考える。

夜おそくまでのグループトーク

これは、クラスの友達4人のグループトークです。あなたは、そろそろおふようと思っているので、グループトークを終わりにしたいと考えていますが、なかなか終わらせられません。

- どんな時、あなたは、どのように返信しますか。
- クラスメイトの意見を聞いて、「上手だな」と思う返信や対応を書いてみましょう。
- 「楽しいコミュニケーション」をしていくために、これから気をつけることはどんなことでしょうか。

16

写真を公開する前に

ねらい

- ・人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- ・一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど、写真の公開におけるネットの特性に気付く。

P13のモデル
指 導 案 も 参 考
に して ぐ だ さい。

- ・自分が「公開してもよいと思う写真」でも、公開することによって誰かを傷つけたり、トラブルに巻き込んだりしてしまう可能性について考える。
- ・それぞれの写真のどこに問題があると考えたかを共有し、発表する。

- ・「ネットの特性」を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいことについて理解を促す。その上で、自分が発信する際に気を付けることを考える。

- ・公開する前に、「どんな人が見るだろうか」を意識するように指導する。

自分と相手とのちがい ②

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、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

P12のモデル
指 導 案 を 参 考 に
し て ぐ だ さい。

- ・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するため、グループやクラスで「いやな言葉」を共有する。

- ・自分が「いやではない」と思っていたことが、相手にとっては「いやなこと」であるなど、理由とともに違いを認識するようにする。

- ・「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて、実演し、考える。
- ・私たちはいろいろな情報を基に相手の気持ちを感じとっていることに気付くようにする。

- ・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらおう伝える。

SNSで売ったり買ったり・新しいアプリについて考えてみよう

たった1枚の写真やメッセージでも、コンビニの場所（隣にある家の場所）、塾の帰りの時間などの情報を多くの人を知ることができることに気付くようにする。一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人を見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性について考えるようにする。

SNSで売ったり買ったり

あかねさんは、あるアイドルグループが大好き。授業中に授業をとって、ライブチケットの申込みをしたところ、残念ながら、売れ残っていることが分かりました。

諦めきれないあかねさんは、SNSで、そのライブチケットを売ってほしいという人を発見しました。

そこで、その人から、チケットを買いたいという連絡が来たところ、「そういう人から買うことはできません。」と書かれました。

- なぜチケットを売っても良いという人が現れたのでしょうか。
- 保護者が心配していることは何でしょうか。

新しいアプリについて考えてみよう

私たちは情報化社会の中で生きています。最近、スマートフォンでさまざまな新しいゲームアプリが、社会現象になるまで大流行しました。

きっとこれからも便利で楽しいアプリや、新しい形状の情報機器が誕生することでしょう。

- 今あるSNSのアプリの改善点を考えてみましょう。より適切に使うことができるようにするため、「このアプリを、こういうふうにしたい。」という提案を考えてみましょう。
- 自分が使っている端末に、新しいアプリをインストールするときには、どのようなことに気をつける必要がありますか。

マンガの一部をネット上に勝手にアップロードすることは、著作権の侵害に当たり、いわゆる違法アップロードとなる。違法アップロードは、「10年以下の懲役もしくは1000万円以下の罰金、またはその両方」の罰則が科せられる可能性があることを説明する（音楽や映画なども同様）。さらに、こうした違法にアップロードされたマンガや音楽、映画などをダウンロードすることも著作権の侵害に当たることについて考えるようにする。

こんなつもりじゃなかったのに

ねらい

- コミュニケーションにおける危険（リスク）を予想することの重要性に気づき、自分と他者との危険（リスク）の予想の「違い」に気付く。
- ネットの特性を踏まえ、危険（リスク）を回避しながら、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。

➡ P14のモデル指導案、P22の「教材利用方法」も参考にしてください。

同じトーク内容でも、1対1の場合と、1対34（クラスでのやり取り）の場合では、人数が多いほど、多様な捉え方をする人が増えるので、自分の意図とは違う捉え方をされる可能性が高まることに気付くようにする(グループメッセージでは「まじめ」という言葉が異なる意味で伝わるリスクが高くなっている。)

カードの裏面を見ないように机に並べ、グループ名（グループの人数）、グループトークでの最後のメッセージを読む。その上で、1枚ずつカードをめくり、15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想する。

また、判断の根拠を共有することで、危険（リスク）を予想する際の判断の視点に気付くようにする。

こんなつもりじゃなかったのに

おたしさんとの個人メッセージ

クラスでのグループメッセージ

「こんなつもりじゃなかったのに」とならないために、「リスクを見極める力」を身に付けよう。

- 指示するまで、カードの裏面を見ないでください。
- 考える時間は、15秒。どの順番で見てもらっても構いません。
- 予想の根拠に○を付けてください。○は何枚か付けても構いません。
- 机で発表を共有しましょう。

こんなつもりじゃなかったのに

班上前1年生グループ(10名)

- 自分だったらどうするかを記入する。
- 机で、発表する。
- 他の人とカードだけを交換する。
- 状況シートにカードを書く。
- 裏面の裏面に○を付けて、その理由を記入する。
- 予想した結果を交換する。

「こんなつもりじゃなかったのに」とならないために、メッセージを送る時、見る時、どんなことに気をつける必要がありますか。

自分の対応方法が、ほかの人から見たらどう判断されるかを知ることによって、「自分は大丈夫だろう」から「もしかしたら自分もトラブルを起こすかもしれない」という自覚を促す。

こんなつもりじゃなかったのに 教材利用方法

カードで学ぼう① カード教材・状況シートの使い方

①

- ・グループ名(グループの人数)
- ・グループトークでの最後のメッセージ
- ・表面のまま机に並べる。
- ・予想の根拠に○を付ける。

「こんなつもりじゃなかったのに」状況シート

<p>楽しい。うれしい。おもしろい。ほっとする。</p>	<p>特になにも起きない。このままと変わらない。</p>	<p>いらっとする。気まずくなる。悲しくなる。</p>	<p>けんかする。怒り出す。泣く。炎上する。</p>
リスクはまったくない	リスクはほとんどない	少しリスクがある	大きなリスクがある

・裏面にしたら、15秒でこの先どうなるかを判断し、状況シート上に置く。

カードで学ぼう② カード教材・状況シートの使い方

- ① 自分だったらどうするかを記入する。
- ② 班で、発表する。
- ③ 他の班とカードだけを交換する。
- ④ 状況シートにカードを置く。
- ⑤ 裏面の天気にも○を付けて、その理由を記入する。
- ⑥ 予想した結果を交換する。

- ① やり取りを確認し、「最近練習きつくない？」の回答に対して、あなたはどのように返信するか。これをカードの「自分だったらどうする？」欄に記入する。
- ② どのように返信するかを班で説明する。その時、自分のこの返信により、このあとどのようになると思ったかを状況シートに置くことにより示す。
※ここで状況シートに置くことにより、自分が「このあとどのようになっているか」を把握する。
- ④ もらったカードの「自分だったらどうする？」欄を読み、このあとどのようになると思うかを班で話し合い、状況シートに置く。
- ⑤ カード返却後に確認ができるように、状況シートのどこに置いたかに丸を付け、理由と助言を記入する。
- ⑥ 記入が終わったら、状況シートにカードを置いた状態のまま、元の班と交換し、内容の確認、共有を行う。

小学校低学年

小学校中学年

小学校高学年

中学校

高校

災害時SNSの活用

ねらい

- ・災害発生時に備え、自分にできることは何かを考える。
- ・情報を比較・検討し、要点を伝えることについて事例を基に考える。

・災害時には通信が集中し、これまで使用していたサービスが使えなくなる可能性があるため、日頃から災害用伝言板などの使用について確認しておく必要があることや、災害時にネットワーク名（SSID）「00000JAPAN」を選択すれば、各社の公衆無線LANを無料で使えるようになることなどを調べる。

・災害時には、ウソやデマに惑わされないように、情報の発信者を確認する必要があることに気付くようにする。また、政府や自治体などは普段から災害情報などを発信しているため、こうしたアカウントを活用することについて考える。

・防災ブック等を参考にする。

災害時SNSの活用

あなたは、友人と自然豊かな観光地に旅行に来ています。

1 地震発生。観光地で待っている。震動、スマホから緊急地震速報の音が鳴りました。

すぐに今まで経験したことのない大きな揺れがありました。大きな揺れは数十秒続き、揺れが収まった後、周囲を見ると、倒壊した建物が目に入りました。大地震が起きたことが分かりました。

2 避難後、周辺の方向を確認して、安全な場所に避難しました。観光の方や観光客など、半數人が集まっています。あなたは、家族の安否が心配になり、家族に電話しましたが、つながりませんでした。

3 家族と連絡を取るために、事前にどのような準備をすればよいか、家族がスマホを使えなくなった状況も想定し、SNSを使う場合と使わない場合の、適切な方法を考えましょう。

2 災害時には、情報のないうわさに惑わされ、誤った行動を取ってしまうことがあります。災害の状況を正しく把握するために有用なサイトで、SNSのアカウントを調べましょう。

3 この事例のような事例に、情報を取りまとめで伝える際の注意点を考えましょう。

あなたは、今の状況を知らぬためにスマホを操作しました。非常に大きな地震が起きたことは分かりましたが、自分のいる地域がどういった状況なのか分かりません。

そのうち、避難して来た人たちが、「山の向こうにある化学工場が爆発したらしい。これも危険だ。」と叫び始めた。あなたはネットで調べてみたが、そのような情報は見つけられませんでした。あなたは、本当かどうかと疑問をもちました。

・多くの情報を収集・整理し、短時間で伝達するために、どのような視点が必要かを考え、話し合いにより共有する。

ネットで体験した嫌なこと

ねらい

- ・「体験した嫌なこと」と「されたら嫌だと感じること」には違いがあることに気付く。
- ・グラフから必要な情報を読み解き、ネット上のトラブルを防ぐための取組を考える。

・LINE上で「体験した嫌なこと」は、未読スルー、スタンプ連打などが多いのに対して、「されたら嫌だと感じること」は、噂の流布、知られたくない情報の公開、写真の公開などが多いという違いに気付くようにする。

・「体験した嫌なこと」と「されたら嫌だと感じること」には、項目によって割合の違いがあることに着目し、考えられることを分析する。

ネットで体験した嫌なこと

以下は、高校生を対象とした調査結果をまとめたものです。

調査は以下の二つの項目です

1. LINEで経験したことからのうら、嫌だと感じることは何でしょうか。

2. LINE上で、もし、それだとしたら嫌だと感じることは何でしょうか。

項目	体験した嫌なこと (%)	されたら嫌だと感じること (%)
LINE(ライン)上で自分の知らないことを書かれた	18%	12%
LINE(ライン)上で自分の知らないことを書かれた	15%	10%
グループで自分の知らないことを書かれた	12%	8%
グループからメッセージが送られた	10%	7%
知らない人から「友達追加」をされた	8%	5%
知らない人から「友達追加」をされた	7%	4%
知らない人から「友達追加」をされた	6%	3%
知らない人から「友達追加」をされた	5%	2%
知らない人から「友達追加」をされた	4%	1%
知らない人から「友達追加」をされた	3%	1%
知らない人から「友達追加」をされた	2%	1%
知らない人から「友達追加」をされた	1%	1%

3 A, B, Cそれぞれについて、このグラフからどのようなことを議論できることがありますか。

3 グラフを基に、ネット上のトラブルを防ぐための取組を考えましょう。

・ネット上のトラブルを防ぐために、どのようにすれば嫌なことを減らすことができるか、グループやクラスで討議し、より妥当な方法を導き出す。

小学校低学年

小学校中学年

小学校高学年

中学校

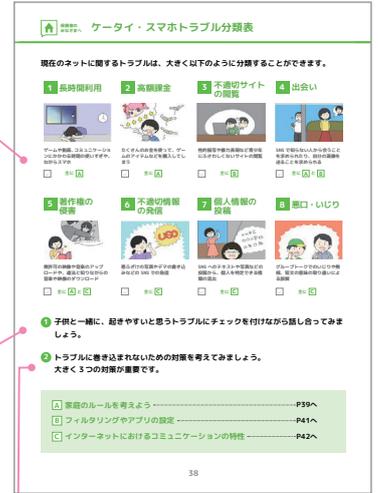
高校

23

保護者のみなさまへ

家庭のルールについては、子供と保護者が話し合うだけでなく、保護者同士で家庭のルールを共有しておくことも重要なポイントです。例えば、保護者会等では、次のように活用することができます。

- ・それぞれのトラブルの事例について簡単に紹介する。
- ・学校（クラス）の実情を踏まえて、紹介することが望ましい。



- ・子供に起きやすいトラブルについて（子供と一緒に）グループ等で検討する。
- ・保護者がどのような不安を抱えているかについて、保護者同士で共有する。

- ・トラブルについて、①家庭でのルールづくり、②フィルタリングやアプリの設定、③ネットの特性の3つの視点から、どのように対応すればよいか、各ページを参照しながら考えてもらう。

- ・スマートフォンや、ゲーム機などを使用すると、知らない人とのコミュニケーションも容易にできることを踏まえ、家庭でのルールづくりが重要であることを伝える。

- ・家庭のルールを定めた後、ルールを意識し守る上で要点を伝える。



- ・ルールを考えるために選択肢から一つ選んで、近くの保護者同士で共有する。

- ・ルールの例外について、近くの保護者同士で共有する。

- ・家庭のルールを書き、子供との話し合いやルールを守る工夫などの情報交換を行い、見直しの参考にする。
- ・今日の話合いを踏まえ、家庭で子供と一緒にルールを考えてもらうことを依頼する。

memo

A large rectangular area with rounded corners, outlined in green, containing 20 horizontal dotted lines for writing.

memo

A large rectangular area with rounded corners, outlined in green, containing 20 horizontal dotted lines for writing.



情報モラル編

活用の手引



SNSノート情報モラル編 活用の手引

発行日	2018年9月26日
発行者	LINE株式会社 公共政策室 〒160-0022 東京都新宿区新宿4-1-6 JR新宿ミライナタワー23階
共同研究 研究協力	静岡大学教育学部准教授 塩田真吾 東京都教育委員会
編集協力	一般財団法人情報法制研究所
装丁・デザイン	アラサキデザインスタジオ

2018 © LINE Corp.
