

新潟県SNS教育プログラム

(小学校低中学年編)



令和5年3月

新潟県教育委員会

はじめに

このたび、県教育委員会は、小学校低学年と中学年を対象にした「新潟県SNS教育プログラム」（小学校低中学年編）を作成しました。

社会全体のデジタル化が進展する中、インターネットやSNS利用の低年齢化が進んでいます。また、GIGAスクール構想で整備された1人1台の学習用端末の学校内外での日常的な利用が浸透し、今後ますます活用していくことが求められています。

しかし、子どもたちは、インターネットが世界中につながっていたり、たった一つの書き込みや写真・動画の投稿が思わぬトラブルにつながったりすることなどを十分に理解しないまま使用してしまい、知らず知らずのうちに、インターネット上に不適切な情報を発信してしまったり、トラブルや危険に巻き込まれたりする事案も増加傾向にあります。

このような課題に対応するためには、子どもたちが情報社会の特性を知り、インターネットを適正に利用し、的確な判断ができる資質・能力の育成を図ることが重要です。

本プログラムは、小学校低中学年段階において身に付けておきたい情報モラルについて、日常から留意させたいモラルに重点を置き、子どもたちが自ら考え、気づきを得られるような内容・構成となっています。インターネット上の情報の取扱いやトラブル事例などを通して、情報社会の特性を知るとともに、相手を思いやる心、規範意識などを繰り返し学習することで、いじめなどの問題行動の未然防止につなげる指導例を示しました。

各学校においては、本プログラムを有効に活用していただき、子どもたちが社会の一員としてインターネットを適切に活用できる力と態度を育成していただければ幸いです。

令和5年3月

いじめ対策等検討会議

新潟県教育委員会

目 次

新潟県SNS教育プログラム(小学校低中学年編)における目標と構成	1
新潟県SNS教育プログラム(小学校低中学年編)を実施するにあたって	2
学習指導案・ワークシートの使い方	3
学習指導案と教科等の関連	4
レッスン1	
ユニット1【低学年推奨】 学習指導案・ワークシート	5
ユニット2【中学年推奨】 学習指導案・ワークシート	9
ユニット3【中学年推奨】 学習指導案・ワークシート	13
レッスン2	
ユニット1【低学年推奨】 学習指導案・ワークシート	17
ユニット2【低学年推奨】 学習指導案・ワークシート	21
ユニット3【中学年推奨】 学習指導案・ワークシート	25
活用できる資料等	
インターネット利用に関する実態アンケート例	29
保護者・地域等に向けた啓発活動	31
情報モラルの授業で使用できる教材	33

新潟県SNS教育プログラム(小学校低中学年編)の目標と構成

<目標>

- ① インターネットやSNSの問題について、自分のこととして考えたり話し合ったりする活動をとおして、「相手の立場を考える」「自他への影響を想像する」力を身に付ける。
- ② インターネットの特性や仕組みを知り、自身でインターネットやSNS等に潜むトラブルにつながるリスクに気付く力を身に付ける。
- ③ 安全に活用するためのルールやマナーを守り、適正に行動する態度を身に付ける。

<構成>

- ・本プログラムは2つのレッスンに各3ユニット、計6ユニットで構成されている。

レッスン1 適切なコミュニケーションを考える

ユニット1

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方に違いがあることに気付く。

ユニット2

- ・同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方に違いがあることに気付く。
- ・自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付き、その違いを踏まえたコミュニケーションが大切であることを理解する。

ユニット3

- ・インターネット上で嫌な気持ちになる言葉を受けたときのことを想像し、適切な対応を考える。
- ・自分一人で解決するのではなく、周囲の大人に相談する大切さを知る。

レッスン2 情報の取扱いについて考える

ユニット1

- ・他者の気持ちを考えて写真を取扱うことができる。

ユニット2

- ・インターネット上の情報に対して、疑いを持つことができる。

ユニット3

- ・情報の中には、正しいものだけではなく、間違っただけのものや不確実なものなどがあることを理解する。
- ・インターネット上の情報を安易に信用せず、疑いを持つことができる。

安全に活用するためのルールやマナーに気付き、
情報化社会でどのように行動したらよいか考える

教職員の理解促進

保護者との連携

トラブル対応のマニュアル化

新潟県SNS教育プログラム(小学校低中学年編)を実施するに当たって

1 子どもたちの実態の把握や整理

情報モラル教育を進めるにあたっては、子どもたちの実態を把握しておくことが大切です。「教師の観察」や「アンケートの結果」などから子どもたちの現状を整理しましょう。また、それらの認識をもとに、教員間での目的・目標の共有や教材・指導方法の検討を行い、共通認識を深めていくことが指導の効果を高めることにつながります。

(☞p. 29 インターネット利用に関する実態アンケート例)

2 指導方法等の検討

学習指導要領総則において、情報モラルはすべての教科領域をとおして指導することが明記されています。発達段階に合わせ、授業をはじめ集会等さまざまな場面での具体的な指導内容や指導方法を検討しましょう。本プログラム内の「学習指導案」と「ワークシート」はその一助として活用することができます。

3 実際の指導と評価

実際に指導を行い、その結果を評価して、今後の指導に活かしていきましょう。なお、情報モラル教育は、人の心に関する学習内容を含んでいます。情報モラル教育の成果は学習を行った児童が実際に現実の課題と向き合ったときに、正しい判断と行動に結びつくことが重要です。発達段階に応じた適切な働きかけを繰り返すことで、心の成長と正しい知識の定着を図っていきましょう。

4 指導する教師自身が「情報モラル」を知る

情報モラルの指導の前に、指導に当たる教師自身が「情報モラル」に関する理解を深めておく必要があります。社会の変化に伴い、新しいSNSが登場したり、法令も改正・制定されたりします。児童を指導する教師自身が情報分野へのアンテナを高く持ち、各法令に基づき適切に行動する力を身に付けましょう。

(☞p. 33 情報モラルの授業で使用できる教材)

5 家庭との連携

情報モラル教育では、家庭と共通認識を持ち、協力して取り組むことが必要となります。学校だより等による情報提供や連携依頼、保護者向け研修会の開催や啓発チラシの配付等、各学校の実態に合わせ、工夫して取り組みましょう。

(☞p. 31 保護者・地域等に向けた啓発活動)

6 その他

本プログラムでは、日々進化するインターネットやSNSの実態についての専門的な知識は扱わないこととしています。それらを補うためには専門家等による講演等を利用することができます。また、実施を計画するにあたっては、年間指導計画の中での位置付けを検討し、効果を高めるような工夫も必要です。

学習指導案・ワークシートの使い方

1 1ユニット20分～40分で実施できる

本プログラムにある学習指導案は、小学校低中学年という発達段階を踏まえ、20分の短時間で実施できる内容となっています。そのため、教科の学習内容と組み合わせて活用するなど、教科等横断的な視点から学習することもできます。

また、補助的な発問や活動を取り入れることで、40分構成の授業として実施することもできます。

2 発達段階に応じて実施

各ユニットは、発達段階に応じて、【低学年推奨】と【中学年推奨】に区分してあり、実施の際の目安とすることができます。もちろん、すべてのユニットが低中学年を対象として作成されていますので、低学年推奨のユニットを中学年に対して実施することや、中学年推奨のユニットを低学年に対して実施することも可能です。児童の実態や学校の課題等に合わせて実施内容を検討してください。

3 取扱い教科等

授業の実施に当たり、取扱い教科等については、次ページの学習指導案と教科等との関連を参照しながら各校の実態等に応じて検討し、決定してください。

(☞次ページ「学習指導案と教科等との関連」を参考に)

4 実際の指導

実際のコミュニケーションにおいてはトラブルがつきものであり、その対応には1つの答えがあるわけではないことを踏まえ、子どもたち自身が問題点や解決方法を考え、児童間で最適解を求めるなどの話し合いを中心に授業を行う

「気付きを促す」場面を取り入れた学習活動となっています。ユニットの実施に当たっては、「指導案」を参考に、各校・各学級の児童の実態に合わせて工夫して実施してください。

* 学習指導案とワークシートはすべてダウンロードし、編集することができます。授業内容等に応じて活用してください。

☞新潟県いじめ対策ポータル

<https://www.ijimetaisaku.pref.niigata.lg.jp/>



学習指導案と教科等との関連

教科	内容等	学習指導案						
		レッスン1			レッスン2			
		ユニット1	ユニット2	ユニット3	ユニット1	ユニット2	ユニット3	
		「どんなふうにかんじる？」	「いじわるな気持ち？」	「ネットゲーム中の悪口」	「いやなしやしん」	「どんな人だと思えますか？」	「ほんとうかな？」	
特別の教科道徳	A 主として自分自身に関する事	善悪の判断, 自立 自由と責任			◎	○	◎	◎
		個性の伸長	○	○				
	B 主として人との関わりに関する事	親切, 思いやり	◎	○	○	○		
		友情, 信頼	○	◎	○			
		相互理解, 寛容 (第3, 4学年)	○	○				
	C 主として集団や社会との関わりに関する事	規則の尊重			○	◎	○	○
公正, 公平, 社会正義		○	○					
特別活動(学級活動)	(1) 学級や学校における生活づくりへの参画	ア 学級や学校における生活上の諸問題の解決	○	○	◎	◎	○	○
	(2) 日常生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全	イ よりよい人間関係の形成	◎	◎	○	○		
		ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成				○	◎	◎

◎…授業のねらいと重なる項目

○…授業のねらいに関係する項目

【低学年推奨】SNS教育プログラム レッスン1（ユニット1）学習指導案

- 1 単元名 適切なコミュニケーションを考える
- 2 ユニット名 「どんなふうにかんじる？」
- 3 本時のねらい 同じ言葉でも、人によって感じ方に違いがあることに気付く。
- 4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>発問1：友だちに伝えたと、友だちがうれしいと思う言葉は何ですか。</p> <p>例) ・ありがとう。 ・すごいね。 ・頑張っているね。など</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分から友だちに向けた視点で発問をする。 肯定的な言葉を板書し、うれしいと思う言葉を共有する。
展開	<p>○友だちから言われて「うれしいと感じる言葉」と「うれしくないと感じる言葉」について感じ方を考える。</p> <p>発問2：友だちに言われてうれしいと感じる言葉とうれしくないと感じる言葉はどれですか。</p> <p>○5つの言葉を友だちから言われて「うれしいと感じる言葉」と「うれしくないと感じる言葉」に分類する。</p> <p>○分類された言葉の中で、「うれしいと感じる言葉」「うれしくないと感じる言葉」を1枚選び、その理由をワークシートに記入する。</p> <p>例) ・③うれしいと感じる：「おもしろいね」は、友だちが喜んでいると思うから。 ・③うれしくないと感じる：「おもしろいね」は、ばかにされている気がするから。</p> <p>○グループで①～⑤のカードを選んだ理由を話し合う。</p> <p>○自分が分類したカードと他の人が分類したカードの違いについて考える。</p> <p>例) ・分け方が同じでも、理由が違う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> めあて「友だちから言われて『うれしいと感じる言葉』『うれしくないと感じる言葉』について考えよう」 友だちから自分に向けた視点で発問をする。 5枚のカードを黒板に提示し、児童用の①～⑤のカードを配付する。 ①「かわいいね」 ②「頭がいいね」 ③「おもしろいね」④「じょうずだね」 ⑤「いっしょうけんめいだね」 作業が進まない児童には、友だちを一人イメージするよう声かけする。 自分が「うれしい」と感じる言葉が、相手にとっては「うれしくない」と感じる言葉になる場合があることに気付かせる。 同じ言葉でも人によって感じ方が違うことを理由とともに認識させる。
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <p>同じ言葉でも、うれしいと感じる人とうれしくないと感じる人がいる。人によって感じ方が違う。</p> <p>例) ・言葉のとらえ方に違いがたくさんある。 ・相手がどう感じるかを考えて発言する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> これから友だちに声をかけるときに気を付けることを含めて学習を振り返る。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	学校生活の中で、自分から友だちに向けて言う視点で、友だちが言われてうれしいと感じる言葉について確認する。	あなたが友だちに伝えると、友だちがうれしいと思う言葉を思い浮かべてください。どんな言葉が思い浮かびましたか。
	肯定的な言葉を板書し、うれしいと思う言葉を共有する。	このような言葉を伝えると、うれしいと感じる人が多く見られますね。
展開	めあて：自分自身が「友だちに言われてうれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉について考えよう」を確認する。	今日は、友だちから言われてうれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉について考えていきましょう。
	黒板に①～⑤の言葉の掲示物を貼り、場面設定（友だちから言われた言葉）を確認する。	友だちから①～⑤の言葉を言われました。言われてうれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉はどれですか。
	ワークシートと①～⑤の言葉カードを配付し、個人でうれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉に分けさせる。（ワークシートには、言葉カードの数字を記述させる）	ワークシートに、①～⑤の言葉カードをうれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉に分けましょう。分けた人からワークシートに言葉カードの数字を書きましょう。
	その中で、うれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉をそれぞれ1つ選び、その理由を記述させる。	うれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉に分けた中からそれぞれ1つ選び、その理由をワークシートに書きましょう。
	グループで①～⑤の言葉カードを選んだ理由を話し合う。	グループになり、①～⑤の言葉カードを選んだ理由を発表しましょう。
	うれしいと感じる言葉、うれしくないと感じる言葉の分け方を何人かの児童に発表させ、同じ言葉でも人によって感じ方や考え方が異なることが分かるように板書する。 ※各自の発表を一般化させない。	同じ言葉でも、人によってうれしいと感じる人、うれしくないと感じる人が見られます。友だちの考えを聞いてどんなことを考えましたか。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） ①～⑤の言葉カードをうれしいと感じる順に並べ、なぜその順にしたかグループ内で話し合う活動をしてよい。	①～⑤の言葉カードをうれしいと感じる順に左から並べましょう。なぜその順に並べたのかグループで話し合いましょう。
	自分が分類した言葉カードと、他者が分類した言葉カードを見比べ、感じ方や考え方の違いを話し合う。	自分が分けた言葉カードと、友だちが分けた言葉カードを見比べて、何が違いましたか。
まとめ	本時の学習を、これまで出てきた児童の言葉からまとめる。	例)「同じ言葉でも、人によってうれしいと感じる人とうれしくないと感じる人がいる。人によって感じ方が違う。」
	「これから友だちに声をかけるときに、気を付けたいこと」を振り返りで書かせる。	今日の学習から、あなたは友だちに声をかけるとき、どんなことに気を付けたいですか。振り返りの欄に書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ レッスン1の3ユニットの1回目であり、自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付かせ、相手の立場に立って考えることを主眼としている。
- ・ 題材だけでなく、グループでの活動や全体での共有そのものが、適切なコミュニケーションの在り方と結び付くよう意識付けるものである。

(2) 指導の方向

- ・ 学校生活の中では、気軽な気持ちで発した言葉が人を傷つけたり、言葉足らずで相手に誤解を与えたりして児童同士がトラブルになることがある。同じ言葉でも、相手にとっては「うれしいと感じる言葉」「うれしくないと感じる言葉」と感じ方には違いがある。そこに気付かせることで、友だちとの関わりについて振り返る機会とし、日常生活においても伝え方に気を付けようとする態度を養いたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ 5枚のカードを使って「うれしいと感じる言葉」「うれしくないと感じる言葉」に分類させ、その中から1枚ずつ選び理由を書かせる「個人」で考える時間と、「グループワークや全体」で共有する時間の二部構成になっている。グループワークでは、同じ言葉でも人によって感じ方に違いが生じることや、そう感じる理由を伝えあう中で、相手に誤解をさせてしまうことがどのような場面にあるのかということ、児童の対話を中心に展開させるとよい。
- ・ 学級の実態に応じて、5枚のカードを「うれしいと感じる言葉」順に並べ、なぜその順にしたのかをグループ内で話し合う活動もできる。自分と同じ並びであっても、理由は異なることが予想される。人によって、考え方や感じ方が異なることを知り、適切なコミュニケーションの在り方を考える機会としたい。
- ・ 5枚のカードについて、学級の実態に応じて「まじめだね」、「あかるいね」、「元気だね」「がんばっているね」等と入れ替えてもよい。

7 参考資料

- ・ 東京都教育委員会 (2022) 「令和4年度版 SNS 東京ノート」 SNS 東京ノート①
<https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/snsnote.html>
- ・ 一般財団法人 LINE みらい財団 (2018 (改訂:2021)) 「SNS ノート (情報モラル編)」
<https://linecorp.com/ja/csr/newslist/ja/2018/190>

レッスン1-1

どんなふうにかんじる？

ねん くみ ばん
なまえ

あなたが、友だちに言われてうれしいとかんじる言葉、うれしくないとかんじる言葉に
わけましょう。

①かわいいね

③おもしろいね

⑤いっしょう
けんめいだね

②あたま
頭がいいね

④じょうずだね

うれしいとかんじる言葉
【りゆう】

うれしくないとかんじる言葉
【りゆう】

◆まとめ

◆ふりかえり

【中学年推奨】SNS教育プログラム レッスン1（ユニット2）学習指導案


1 単元名 適切なコミュニケーションを考える

2 ユニット名 「いじわるなきもち？」

3 本時のねらい

- (1) 同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方に違いがあることに気付く。
- (2) 自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付き、その違いを踏まえたコミュニケーションが大切であることを理解する。

4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>○文字やスタンプで簡単にコミュニケーションできることを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">発問1：タブレットを使って絵の鑑賞タイムをしたとき、友達からいくつかメッセージやスタンプが届きました。あなたは、どんな気持ちになりますか。</p> </div> <p>「○○さんの絵、じょうずだね。」  例) ・どちらも褒められていて、うれしい気持ちになるな。</p>	<p>・インターネットを使うと、メッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えられることを確認する。</p>
展開	<p>○インターネットを使ってメッセージやスタンプをもらったときの気持ちを考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">発問2：インターネットを使ってメッセージを友達に送ったら、返事が届きました。送った人はA、Bどちらの気持ちで送ったと思いますか。</p> </div> <p>A：おもしろかった気持ち B：いじわるな気持ち</p> <p>○ワークシートに、AかBに分けて、グループや全体で話し合う。 例) ・1、4はAで、2、3、5はBだと思う。 ・3はいじわるな感じがする。</p> <p>○Aの気持ちで送ったスタンプがBの気持ちで相手に伝わったらどうなるか考える。 例) ・けんかになりそう。 ・悲しい気持ちになる。</p>	<p>・めあて「インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときに大切なことは何かを考えよう」</p> <p>・資料を黒板に提示する。</p> <p>・話し合いを通して、同じ言葉でもスタンプが違っていると、人によって感じ方に違いがあることに気付かせる。</p> <p>・どんなトラブルが起こるかを想像させ、本時のまとめにつなげる。</p>
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">メッセージやスタンプを送るときには、相手がどう感じるかを考える。</p> </div> <p>例) ・スタンプを送るときには、相手の気持ちになって考えてから送りたいと思います。</p>	<p>・「これから文字やスタンプを送るときに気を付けたいこと」を含めて学習を振り返る。</p>

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	場面設定（絵の鑑賞タイム）を確認したのち、教師用タブレットから児童用タブレットに「じょうずだね」とメッセージを送る。受け取ってどんな気持ちかを確認する。	タブレットを使って絵の鑑賞タイムをしたとき、友達からいくつかメッセージやスタンプが届きました。あなたは、どんな気持ちになりますか。
	授業者が児童にスタンプを送る。受け取ってどんな気持ちかを確認する。	こんなスタンプが送られてきたら、どんな気持ちになりますか。
	インターネットを使うと、メッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えることができることを共有する。	インターネットを使うと、このようにメッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えることができますね。
展開	めあて「インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときに大切なことは何かを考えよう」を確認する。	インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときには、どんなことが大切か考えていきましょう。
	黒板に掲示物を貼り、場面設定（友達から返事がくる）を確認する。	あなたが友達にこのようなメッセージを送ったとします。その友達から返事がきました。
	1～5のメッセージとスタンプを提示し、それぞれ相手がどんな気持ちで送ったものかを考えさせる。個人で「A おもしろかった気持ち」「B いじわるな気持ち」に分けさせる。（ワークシートには、番号と理由を記述させる。）	1～5のメッセージとスタンプを、「A おもしろかった気持ち」と「B いじわるな気持ち」に分けて、ワークシートのそれぞれの四角の中に番号を書きましょう。そのように分けた理由も書きましょう。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） グループでお互いの意見（理由）を発表し合い、意見が違ったところを話し合う活動をしてよい。	グループになり、それぞれの考えを発表し合しましょう。友達と違うところがあったら、どう思うかをグループで話し合しましょう。
	A、Bの分け方を何人かの児童に発表させ、その違いを全体で確認しながら話し合う。	ここに違いがありますが、皆さんはどう思いますか。どうしてそう思いますか。
	おもしろいねという気持ちで送ったスタンプが、相手にはいじわるな気持ちで伝わったら、これから2人はどんなふうになるかを考えさせる。	このようにおもしろいねという気持ちで送ったスタンプが、相手にはいじわるな気持ちで伝わったら、これから2人はどんなふうになるのでしょうか。そうならないために、送るときに気を付けることは何でしょうか。
まとめ	本時の学習を、これまでの児童の発言や話し合いの言葉からまとめる。 例)・相手がどう感じるかを考えて、文字やスタンプを使うことが大切。	例)・〇〇さんは□□□□と言っていましたね。 ・この班では△△△△と言う意見が出ていましたね。
	「これからメッセージやスタンプを送るときは、どんなことに気を付けるか」を振り返りで書かせる。	今日の学習から、皆さんはこれからメッセージやスタンプを送るときに、どんなことに気を付けたいかを、振り返りの欄に書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付かせ、コミュニケーションの難しさや適切なコミュニケーションの在り方について考えさせることを主眼としている。
- ・ 題材だけでなく、ロールプレイングやグループでの活動そのものが、適切なコミュニケーションの在り方を考えさせるという本時のねらいと直結している。

(2) 指導の方向

- ・ 学校生活の中でも、軽率な気持ちで人が傷つく発言をしたり、伝えたい気持ちを表現できなかつたりして、児童同士がトラブルになることがある。同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも相手への伝わり方、受け取り方が異なることに気付かせることで、他者との関わりについて振り返る機会とし、日常生活においても伝え方に気を付けようとする態度を養いたい。


(3) 工夫すると良い点

- ・ 人は相手が発する言葉だけでなく、表情や態度から、相手の気持ちを察しながらコミュニケーションを図っている。これがインターネット上での文字やスタンプ（イラスト・絵文字）のみのコミュニケーションになった場合、対面の時と比べて、相手の状況を判断する情報が乏しく、相手の意図や状況を理解しづらかつたり、誤解を招いたりする。トラブルが生じる背景には、これらの要因が考えられることを理解させるとよい。

【参考】メラビアンの法則・・・感情や態度についてメッセージが発せられたとき、人の受け止め方に及ぼす影響の大きさについての実験結果。話の内容などの言語情報が7%、口調や話の早さなどの聴覚情報が38%、見た目などの視覚情報が55%の割合であった。

- ・ グループや全体での話し合いの場面では、児童の実態により、受け止め方の違いに着目できるように、ホワイトボードを使つたり、他者と違いがあつたカードのみを掲示したりする手立てを工夫するとよい。
- ・ カード教材は、児童を視覚的に引き付けたり、思考や対話を活性化させたりするのに有効である。タブレット端末を使つたカードの配付や使用も考えられる。

ちよつときいて



おかあさんが、テレビのリモコンとスマホをまちがえてかいしゃ会社に持ちて行いったんだって！



ねん くみ ばん
なまえ

◆ インターネットをつかってメッセージをともだちにおくったら、へんじがとどきました。おくれたひとはそれぞれどんなきもちでおくったとおもいますか。A、Bにわけましょう。

1 おもしろいね



2 おもしろいね



3 おもしろいね



4 おもしろいね



5 おもしろいね



A おもしろかったきもち

B いじわるなきもち

◆まとめ

.....

.....

◆ふりかえり

.....

.....

【中学年推奨】SNS教育プログラム レッスン1（ユニット3）学習指導案

1 単元名 適切なコミュニケーションを考える

2 ユニット名 「ネットゲーム中の悪口」

3 本時のねらい

- (1) インターネット上で嫌な気持ちになる言葉を受けたときのことを想像し、適切な対応を考える。
- (2) 自分一人で解決するのではなく、周囲の大人に相談する大切さを知る。

4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>○場面に関する説明を聞き、状況を理解する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ネットゲーム上で知り合った友だちと、敵と戦うゲームをしていました。あるとき、自分が失敗したために、一緒にゲームをしていた友だちから、メッセージで悪口を書かれてしまいました。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネットゲームをしている場面と悪口を書かれた場面を掲示する。 ・ 学級の実態に応じて、ゲーム場面について詳しく説明し、状況を理解させる。
展開	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">発問1：メッセージで悪口を書かれたら、どんな気持ちになりますか。</p> <p>○ワークシートに、自分の気持ちを書き、全体で発表する。</p> <p>例) ・嫌だ ・むかつく ・悲しい ・仕返しをしたい ・一緒にやりたくない</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 悪口を受けたときの気持ちを、素直に表出させ、多くの児童が嫌な気持ちになることを確認する。
	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">発問2：悪口を書かれたら、その後、あなたならどうしますか。</p> <p>○ワークシートに、自分の考えを考えられるだけ書く。</p> <p>○全員で意見を発表し合う。(ICT 情報共有ソフトの活用も可)</p> <p>例) ・ゲームをやめる ・気にしない ・相手に注意する ・言い返す ・大人に相談する ・通報する</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ めあて「ネットゲームの中で悪口を言われた時、どうしたらよいか考えよう」 ・ 自分や自分たちができることを考えさせる。 ・ 児童の意見を黒板や ICT 機器等で共有する。 ・ 誰にも相談しないで一人で解決しようとする、さらにエスカレートしたり、傷ついたりする可能性があることを知らせる。
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">自分一人で解決することよりも、おうちの人や先生に相談することが大切。</p> <p>例) ・最初は自分一人で解決しようと思っていたけれど、みんなの意見を聞いて、大人に相談したり、ゲームを途中でやめたりした方がよいことが分かりました。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ これまで出された児童の言葉を生かして、本時のまとめを行う。 ・ 「これからネットゲームをするときに気を付けたいこと」を含めて学習を振り返る。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	ネットゲームでの各自の経験を想起する。	ネットゲームで遊んだことがありますか。ネットゲーム中に、次のような困ったことがありました。
	ネットゲームをしている場面と悪口を書かれた場面を掲示しながら、場面設定を具体的に説明する。	ネットゲーム上で知り合った友だちと、敵と戦うゲームをしていました。あるとき、自分が失敗したために、一緒にゲームをしていた友だちから、メッセージで悪口を書かれてしまいました。
展開	ネットゲーム中に悪口を書かれた際の自分の気持ちをワークシートに書く。	メッセージで悪口を書かれたら、どんな気持ちになりますか。ワークシートに書き入れましょう。
	自分の気持ちを発表するとともに、他者の気持ちを聞く。 多くの児童が嫌な気持ちになることを確認する。	ワークシートに書いた自分の気持ちを発表しましょう。 悪口を書かれたり、言われたりしたら、嫌な気持ちになってしまいます。
	めあて「ネットゲーム中で悪口を言われた時、どうしたらよいか考えよう」を示し、悪口を書かれた後にとる自分の行動を考え、ワークシートに書く。	悪口を書かれたら、その後、あなたならどうしますか。思いつく限り、ワークシートに書きましょう。
	自分の行動を発表し、様々な選択肢があることに気付かせる。	ワークシートに書いた自分の行動を発表しましょう。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） 児童の意見を基に、よりよい解決方法について話し合う。 （児童の意見を基に）板書に下線を引いたり、印を付けたりして、話し合いの方向付けを行う。	それぞれの行動のよいところを探してみましょう。また、なぜその行動がよいと感じたのか、理由も考えてみましょう。
	まとめ	本時の学習を、これまで出された児童の言葉を生かしてまとめる。
	「これからネットゲームをするときに気を付けたいこと」を含んだ振り返りを書かせる。	今日の学習の振り返りをしましょう。 これからネットゲームをするとき、どんなことに気を付けたいですか。そのことも含めて振り返りを書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 様々な電子媒体で日常的にインターネット上のゲームに接する児童は多い。ゲームに夢中になり、ゲーム上で勝敗等が関わってくると悪口の書き込みを受けることが多くなる。そのような悪口を言われると、時には、ゲームが終わった後も否定的な考えが頭から離れないこともある。そこで、メッセージ等で悪口を書かれた側の気持ちを想像し、その後の対応を考えることで、トラブルにつながるような書き込みの未然防止を図る。また、そのようなトラブルに巻き込まれた際、一人で抱え込まず、周囲の大人に相談することの大切さを伝えたい。

(2) 指導の方向

- ・ インターネット上のゲームの内容は、当事者にしか分からないことが多い。悪口を書かれたとしても、誰にも相談しないで一人で解決しようとするケース、その場で言い返して悪口が継続してしまうケース、エスカレートして「死ぬ」「殺す」等の言葉で脅されるケース等につながる可能性もある。一人で解決しようと思わずに、周囲の大人に相談する意識を高めたい。
- ・ インターネット上だけでなく、普段の生活でも、同様なことが起こりうることを意識できるようにする。

(3) 工夫すると良い点

- ・ インターネット上のゲームを経験していない児童もいることが予想されるため、具体的な場面を想起できるように、イラストやメッセージ等を黒板に掲示したり、大画面で表示したりして視覚化する。
- ・ 「発問2」では、児童の意見を基によりよい解決方法について話し合うとよい。話し合いの際、指導者は、板書に下線を引いたり、印を付けたりして、ねらいにせまるようにする。

レッスン1-3

ネットゲーム中の悪口ちゅう わるくち

てきとたたかうゲームをやっているとき



ねん くみ ばん
なまえ

しっばいして、^ま負けてしまいました。

いっしょに^{あそ}遊んでいた^{とも}友だちから

メッセージがとどきました。



やめろ



へたくそ

◆ どんな^{きもち}気持ちになりますか？

Blank writing area with a dashed line for handwriting practice.



◆ このあと、あなたならどうしますか？

Blank writing area with two dashed lines for handwriting practice.



◆ まとめ

Blank writing area with a dashed line for handwriting practice.

◆ ふりかえり

Blank writing area with two dashed lines for handwriting practice.

【低学年推奨】SNS教育プログラム レッスン2（ユニット1）学習指導案

- 1 単元名 情報の取扱いについて考える
- 2 ユニット名 「いやなしゃしん」
- 3 本時のねらい 他者の気持ちを考えて写真を取扱うことができる。
- 4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>○予備発問</p> <p>発問：写真を撮ったことがある人？ ある / ない</p> <p>発問：写真を撮られたことがある人？ ほとんどの児童が、あると回答する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が実生活の中で、写真を撮ったり撮られたりする場面について発問し、興味・関心を高める。 ・めあて「とられたらいやなしゃしんについて考えよう」「写真を撮るときは、どうしたらよいか考えよう」
展開	<p>○写真を撮られたら嫌な気持ちになるものについて考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：あなたが、友だちからしゃしんをとられたら、「いやだな」と思うものはどれでしょうか。</p> </div> <p>○5つの写真を撮られたと想像して、どのような気持ちになるか考える。</p> <p>○写真①～⑤を「いやだな」「ちょっといやだな」「いやじゃない」に分類して、ワークシートに記入する。</p> <p>○「いやだな」と思った理由を考えて、ワークシートに記入する。</p> <p>例)・④は、へんなかおを見られると、笑われそうでいやだ。</p> <p>・⑤は、見られたくないものが置いてあったりして恥ずかしいから。</p> <p>○班で「いやだな」と思った理由を話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・5枚の写真を黒板等に示し、イメージをつかみやすくする。 ・作業が進まない児童には、友だちを一人想像するように声かけする。 ・一人一人の考えを尊重しながら、意見を共有して話し合う。(班、学級)
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>嫌な気持ちになる写真を撮らない、勝手に写真を撮らない。 写真を撮るときは、相手の許可を得ることが必要。</p> </div> <p>・学習用タブレットで写真を撮るとき、どう使ったらよいか考える。</p> <p>例)・相手に許可をもらってから写真を撮る。</p> <p>・相手の気持ちを考えて写真を撮る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・写真を撮るときの、正しい方法を伝える。 ・児童の実態に合わせて、補助発問で学びを広げる。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	写真を撮ったり、撮られたりする場面を想起し、本時の学習に対して興味・関心を持つ。	写真を撮ったことがある人？ 写真を撮られたことがある人？ 撮られた自分の写真を見て、嫌な気持ちになったことがある人？
	めあて「とられたらいやなしゃしんについて考えよう」を設定する。	今日は、撮られたら嫌な気持ちになる写真について考えましょう。
展開	発問について、自由に考える。	あなたが、友だちから写真を撮られたら「いやだな」と思うものはどれでしょうか（5枚の写真を黒板等に示す）。
	写真①～⑤を「いやだな」「ちょっといやだな」「いやじゃない」に分類して、ワークシートに記入する。	写真①～⑤のそれぞれを「いやだな」「ちょっといやだな」「いやじゃない」のどれに当てはまるか考えて、ワークシートに書いてください。
	「いやだな」と思った理由を考えて、ワークシートに記入する。	「いやだな」と思った理由を書きましょう。「いやだな」が1つも無かった人は、「ちょっといやだな」と思った理由を書きましょう。
	班で嫌だと思ふ理由を話し合う。	「いやだな」と思った理由を、班で発表して、話し合しましょう。
	学級で意見を共有する。	意見を発表してください。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） 児童の実態に合わせて、補助発問で学びを深める。	写真ではなく、見られることはどうでしょうか？写真を撮られることと比べて嫌な気持ちになりますか？見られるのと写真を撮られるのは、違うのでしょうか？
まとめ	ワークシートのまとめに、考えたこと、感じたことを書く。	この時間で考えたこと、感じたことをワークシートのまとめに書いてください。
	（発展）児童の実態に合わせて、補助発問で学びを広げる。	もし、「いやだな」と思う写真を、友だちがインターネットに載せたら、どう思いますか？何がいやなのでしょう？ 逆に、自分が友だちを撮った写真があったら、それはインターネットに載せてよいと思いますか？おもしろい写真なのですが、それでもダメなのでしょう？
	本時の学習を、これまで出された児童の言葉を生かしてまとめる。	嫌な気持ちになる写真を撮らない。勝手に写真を撮らない。写真を撮るときは相手の許可を得る必要がある。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ インターネット上に発信された画像等は、悪意ある意図的な発信でなくても、大きなトラブルを引き起こし責任問題に発展することがある。本授業では児童の発達段階に合わせて、友だちから写真を撮影される5つの例を基に話し合うことによって、相手が嫌な気持ちになる写真を撮らないこと、人によって撮られて嫌な気持ちになる写真は異なることを学ぶ。また、発展的に画像をインターネットに公開することの危険性についても学ぶことができる。

(2) 指導の方向

- ・ 自分の望んでいない写真を撮られたときの嫌な気持ちを共有し、自分がされたら嫌なことを他者にしないことを学ぶ。
- ・ 5つの写真を基にした話し合いによって、撮られて嫌な気持ちになる写真は人によって異なることに気付かせ、他者の写真を勝手に撮ってはいけないことを学ぶ。
- ・ 児童の発達段階に応じて、ICT機器で撮影した写真は保存・複製・公開される危険があることにも触れ、ルールやマナーを守って撮影することや画像を取扱うことを理解させたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ 肖像権（無断で撮影されたり、それを公表されたりされないように主張できる権利）の一方向的な教え込みにならないよう注意する。そのためにも、児童が自由な発想で話し合うことを重視する。
- ・ 嫌な気持ちになる写真を撮られたときの対処方法として、学校の先生や保護者に相談することを伝える。
- ・ 学級の実態に応じて、5つの写真を「いやだな」と感じる順に並べ、なぜその順にしたのかをグループ内で話し合う活動もできる。自分と同じ並びであっても、理由は異なることが予想される。
- ・ 5つの写真について、学級の実態や時間配分等に応じて「きがえのとき」、「みずぎすがた」、「おこられているところ」、「なきがお」、「くしゃみのかお」を追加したり、入れ替えたりしてもよい。

(参考) 10枚の写真



ねん くみ ばん
なまえ

あなたが、^{とも}友だちからしゃしんをとられたら、「いやだな」と^{おも}思うものはどれでしょうか



①
じぶんの
ねがお

②
たべているときの
じぶん

③
じぶんの
うしろすがた

④
じぶんの
へんなかお

⑤
じぶんのへや

どのようなきもちになるか、①～⑤をかきましょう

← 「いやだな」	「ちょっといやだな」	「いやじゃない」 →



◆「いやだな」と^{おも}思ったりゆうをかきましょう

--







◆まとめ

--

◆ふりかえり

【低学年推奨】SNS教育プログラム レッスン2（ユニット2）学習指導案

- 1 単元名 情報の取扱いについて考える
- 2 ユニット名 「どんな人だと思えますか？」
- 3 本時のねらい インターネット上の情報に対して、疑いを持つことができる。
- 4 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>○場面に関する説明を聞き、状況を理解する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>友だちと協力して冒険するネットゲームで遊んでいます。</p> <p>最近、ネットゲームの中で「あやぽん」さんという友だちと仲良くなりました。</p> <p>いつも「あやぽん」さんに助けてもらうので「あやぽん」さんのことが気になりました。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・「あやぽん」さんが「ともだちリスト」に入っている画面、メッセージが届いた画面を提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">ともだちリスト</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  <div style="margin-left: 5px;"> <p>あやぽん</p> <p style="font-size: small;">なかよしプレイヤー</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  <div style="margin-left: 5px; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 5px; font-size: small;"> <p>じょうずだね</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 5px; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 5px; font-size: small;"> <p>またいっしょにあそぼうよ♥</p> </div> </div> </div>
展開	<p>○ネットゲームで知り合った友だちについて考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>発問：「あやぽん」さんは、どのような人だと思えますか。</p> </div> <p>○3つの人物像から、理由をつけて一人を選び、ワークシートに○を記入する。</p> <p>○なぜその人を選んだのか、近くの人と話し合い、全体で共有する。</p> <p>例)・②だと思う。いつも助けてくれるやさしい人だから。</p> <p>・①を選びました。自分と同じくらいの年齢だと思ったからです。</p> <p>○「あやぽん」さんが③大人の男の人だとしたら、どのような気持ちになりますか。</p> <p>例)・アイコンと全然違って驚いた。</p> <p>・大人の男の人が「あそぼうよ♥」というメッセージを送っていて怖い。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて「ネットゲームの友だちについて考えよう」 ・人物像①～③のイラストを掲示する。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>①</p>  </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>②</p>  </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>③</p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の考えを尊重しながら、意見を共有して話し合う。(ペア、班、全体) ・「驚く」「怖い」「嫌だ」という感想を導き、インターネット上の情報には危険性が潜んでいることに気付かせる。
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>顔が見えない場合、自分が想像している人とは違うことがあるので注意する。</p> </div> <p>例)・ネット上の情報を簡単に信用しないようにしたいと思います。</p>	

5 指導の手引き

時間	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	ゲームしている場面を想起し、本時の学習に対して興味・関心を持つ。	スマホやテレビでゲームをしたことがありますか。
	ネットゲームでは他のプレイヤーと一緒に遊べることを理解する。	ネットゲームでは、遠くにいる他の人と、一緒に遊ぶことができます。やったことがある人はいますか。
	本時の場面設定を理解する。	スライド資料を提示しながら、「場面説明」を読み上げる。
展開	めあて「ネットゲームの友だちについて考えよう」を確認する。	ネットゲームで知り合った友だちについて考えていきましょう。
	発問について、自由に考える。 (予想される反応) 「優しい人」「良い人」「あやしい人」	「あやぼん」さんは、どのような人だと思いますか？
	発問について、3つの人物像から一人を選び、理由を含めワークシートに記入する。	「あやぼん」さんだと思う人を、次の3人から選んで、ワークシートに○を書いてください。(スライド3枚を示す) 選んだ理由をワークシートに書いてください。
	隣同士や班で、選んだ人と理由について話し合う。	ワークシートに書いた考えを(隣同士・班)で発表し、話し合しましょう。
	学級で意見を共有する。 (予想される反応) ①「かわいいから」 ②「優しいから」「言い方がお姉さん」 ③「名前が変だから」「ハートが古いから」	意見を発表してください。
	「あやぼん」さんが③大人の男の人だとしたら、どのような気持ちになるか考える。 例)・驚く、怖い、嫌だ	どれが答えか本当のことは分かりませんが、もし「あやぼん」さんが③大人の男の人だったらどんな気持ちになりますか。
	☆補助的な発問や活動(時間配分等に応じて) 補助発問について考え、学びを深める。 グループ内で話し合う活動をしてよい。	ネットゲームで知り合った人から、学校名を聞かれたらどうしますか。 住所を聞かれたらどうしますか。 会いたいと言われたらどうしますか。
まとめ	ワークシートのまとめに、考えたこと、感じたことを書く。	この時間で考えたこと、感じたことをワークシートのまとめに書いてください。
	本時の学習を、これまで出された児童の言葉を生かしてまとめる。	ネットの中で顔が見えない場合、自分が想像している人とは違うことがあります。(アイコンの)見た目で信用してしまうと危険です。安易に信用しないことが大切です。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 児童は友だちやインターネット等から多くの情報を得ている。好奇心の強い年代であり、さほど抵抗もなく個人情報を書き込んでしまうこともある。インターネット上のコミュニケーションにおいて、面識のない人を信用してしまいがちな心理状態を自分ごととして考えさせ、個人情報を書き込むことで起こりうる不利益や被害があることを理解させる。そして、情報の信頼性や信憑性を判断し、リスクを回避する行動に結び付くよう意識付けるものである。

(2) 指導の方向

- ・ 実際にネットゲームで面識のない人物とのやり取りを経験している児童もいることが予想されるため、顔が見えない相手とのやり取りに潜む危険性に気づき、インターネット上にある情報の真偽について正しく判断することが求められる。自分の振る舞い方次第でトラブルを予防、回避することができることを理解させる。それにより、自分がその立場に立ったときに慎重に判断することができるよう情報モラルの意識を向上させたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ ネットゲームをしない児童もいるため、その児童も話題に巻き込めるよう、場面設定を丁寧に行う。
- ・ 学級の実態や時間配分等に応じて「ネットゲームで知り合った人から、学校名を聞かれたらどうしますか?」「会いたいと言われたらどうしますか?」などの発問を追加するとよい。
- ・ 相手が自分の想像している人とは違う場合、どのような危険性があるかについて考え、全体で共有する。

レッスン2-2

どんな人だと思えますか？

けいこさんは、^{とも}友だちときょうりよくして
ぼうけんするネットゲームで、^{とも}友だちがで
きました。

ねん くみ ばん
なまえ

ともだちリスト



あやぽん

なかよしプレイヤー

「あやぽん」さんは、ゲーム中^{ちゅう}いつもたすけてくれてやさしいです。



じょうずだね



またいつしょに
あそぼうよ♡

「あやぽん」さんから、メッセージがとどきました。

◆「あやぽん」さんは、どのような人^{ひと}だと思えますか。①～③からえらんで○でかこみましょう

① ^{しょうがくせい}小学生の女^{おんな}の子

② ^{ちゅうがくせい}中学生のおねえさん

③ ^{おとな}大人の男^{おとこ}の人^{ひと}

◆えらんだりゆう^かを書きましょう

<hr/> <hr/>

◆まとめ

<hr/> <hr/>

◆ふりかえり

<hr/> <hr/>

【中学年推奨】SNS教育プログラム レッスン2（ユニット3）学習指導案

1 単元名 情報の取扱いについて考える

2 ユニット名 「ほんとうかな？」

3 本時のねらい

(1) 情報の中には、正しいものだけではなく、間違っただけのものや不確実なものなどがあることを理解する。

(2) インターネット上の情報を安易に信用せず、疑いを持つことができる。

4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">発問1：どんなところから最近のニュースや出来事などの情報を得ていますか。</p> <p>例)・テレビ、インターネット、新聞、スマートフォン、家族、友人等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な媒体から情報が得られることを確認する。 ・特定のニュースを例示するなどして幅広く発言を募り、複数の情報源を引き出す。
展開	<p>○めあてや場面に関する説明を聞き、状況を理解する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">「あなたのタブレット（スマートフォン）に、今まで見たことのないアドレスから次のメッセージが届きました。」</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">きんきゅう連絡</p> <p style="text-align: center;">今日の夕方5時、〇〇市の△△（場所）に、 人気アイドルグループの□□がやってきます！ たくさんの参加者をぼしゅうしているため、 周りの人にも今すぐ伝えてください。 □□のマネージャーより</p> </div> </div> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">発問2：あなたは、このメールが届いたらどうしますか。</p> <p>○ワークシートに、自分の考えと理由を書く。 ○グループ内で話し合った後、全体で共有する。</p> <p>例)・今すぐ伝えてくださいとあるので、周りの人に教える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分では判断できないので、どうすればいいか周りの人に相談する。 ・送信元が怪しいので、そのままにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて「受け取ったメッセージについて考えよう」 ・ICT機器等を用いてメッセージ画像を提示し、場面をイメージさせる。 ・送信元は「今まで見たことのないアドレス」である。 ・話し合いをとおして、情報をすぐに信用してしまうことの危険性に気付かせる。 ・情報の真偽を確かめるためには、どうすればよいか考えさせる。
まとめ	<p>○本時のまとめと振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">真偽のはっきりしない情報は安易に信用してはならないことを理解する。</p> </div> <p>例)・怪しい情報はすぐに信じない。 ・いろいろな方法で調べてから判断したり、大人に相談したりする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えの変容や強化、再認識という視点も踏まえる。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示等
導入	情報の入手ツールを問うことで、情報の発信源に対する注意をひく。	どんなところから最近のニュースや出来事などの情報を得ていますか？ このニュース（特定のニュースを示す）をどうやって知りましたか？
	様々な媒体から情報を得ていることを確認する。	私たちは、様々なところから情報を得ていますね。
展開	めあて「受け取ったメッセージについて考えよう」を確認するとともに、本時の場面設定やメッセージ内容を理解する。	メッセージを受け取ったときのことを考えていきましょう。あなたのタブレット（スマートフォン）に、今まで見たことのないアドレスから次のメッセージが届きました。
	発問について、自分ならどうするかを考える。 自分の考えとそのように考えた理由をワークシートに記入する。	あなたは、このメッセージが届いたらどうしますか？ 自分の考えとそのように考えた理由をワークシートに書いてください。
	隣同士や班で、自分の考えと理由を発表し、意見交換をする。	ワークシートに書いた考えを（隣同士・班）で発表し、意見交換してください。
	学級で意見を共有する。 班の代表者、任意の指名された児童等が発表する。	考えと理由を発表してください。 (予想される反応) ・周りの人に教える。会えたら嬉しいと思うから。 ・本当かどうか確かめる。偽の情報の可能性もあるから。 ・そのままにする。本当かどうかわからないから。 など
	発表内容を聞き、当初の自分の考えからの変容や強化について考える。 情報の真偽を確かめる方法について理解する。	発表を聞いてどう感じましたか？当初の考えから変化があった人はいますか？ 正しい情報かどうかを確かめる方法として、例えば次のような方法があります。 正しい情報かどうか確認する方法 ① 発信しているのは誰か（情報源が信頼できるか） ② 他のメディアがどう報道しているか（複数の情報源の確認） ③ 文章の表現に注意する（あいまいな表現、断定していない等） 参考：総務省情報通信白書 forKids NHKforSchool「フェイクニュースを見抜くには」 警視庁「疑わしい情報に惑わされないために」
	☆補助的な発問や活動 （時間配分等に応じて） 補助発問について考える。 任意の指名された児童等が発表する。	このメッセージは本当だと思いますか？本当かどうかはどうやって確認すればよいと思いますか？ （任意の児童を指名し、発表してもらい、学級で共有する。その後、上記の真偽を確かめる方法について伝える。）
	まとめ	真偽不明の情報を安易に信用してはならないことを理解する。
	「今後同じような情報を受け取ったときどうするか」を含んだ振り返りを書く。	例) 情報はすべて正しいとは限りません。本当に正しい情報なのか確認することが大切です。 今後、同じように正しいかわからない情報を受け取ったときどうしますか。今日の学習で考えたこと、感じたことも含めて、振り返りに書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 多くの情報の中には、間違っただ情報や不確実な情報なども混じっているため、その情報をすぐに信用するのではなく、疑いを持つことが大切である。
- ・ 情報の真偽を確かめるためには、他の人への確認や、様々な情報源から得た複数の情報の照合などをおして、総合的に判断することが必要である。本教材はそのような情報リテラシーについて考える端緒を与えるものである。

(2) 指導の方向

- ・ 既にスマートフォンやPC、ゲームのチャット機能等で、様々な真偽不明の情報を受け取った経験を持つ児童もいることが想定される。
- ・ インターネットでは、誰でも匿名で自分の好きなように情報を発信することができるため、信憑性に欠ける情報も多く公開されている。したがって、特にインターネットを経由して得られた情報については、そのまま鵜呑みにするのではなく、複数の情報を照合し、総合的に判断する必要があることに気付かせたい。
- ・ 真偽不明な情報を得たときに安易に信用するのではなく、適切な行動や判断がとれるよう、本教材をとおして情報モラルやリテラシー能力を高めたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ 発問2について、素直な気持ちや親切心から「周りの人に伝える」と考える児童も想定される。その場合は、児童の心情は承認しつつも、安易に情報を信用してしまうことの危険性を適切に伝える必要がある。
- ・ 不確実な情報の拡散が、深刻な事態をもたらしたり、誰かを傷つけたりすることがあるということを、卑近な例を用いて説明してもよい。
- ・ 場面設定にある、届いたメッセージの空白の部分（○○、△△、□□の部分）は、児童の実態等に応じて具体的な名称等を挿入する。
- ・ 題材となるフェイクニュースについては、児童の実態や時事等に応じて変更してもよい（不審者情報や学級閉鎖、チェーンメール等）。ただし、その際には児童に恐怖感を植え付けることのないように配慮する必要がある。

7 参考 URL

- ・ 総務省：情報通信白書 forKids
<https://www.soumu.go.jp/hakusho-kids/>
- ・ NHKforSchool：フェイクニュースを見抜くには
<https://www.nhk.or.jp/school/>
- ・ 警視庁：疑わしい情報に惑わされないために
<https://www.keishicho.metro.tokyo.lg.jp/kurashi/cyber/joho/truth.html>

レッスン2-3

ほんとうかな？

- ◆あなたは、じょうほうを知りたいときに
どんなものをつかっていますか？
たくさんあげてみよう！

ねん くみ ばん
なまえ

- ◆あなたのタブレット（スマートフォン）に、今まで見たことのないなまえから
次のメッセージがとどきました。

きんきゅう連絡

今日の夕方5時、〇〇市（町）の△△（場所）に、
人気アイドルグループの□□がやってきます！

たくさんの参加者をぼしゅうしているため、
周りの人にも今すぐ伝えてください。

□□のマネージャーより



- ◆あなたは、このメッセージがとどいたらどうしますか？

どうする？

りゆう

- ◆まとめ

- ◆ふりかえり

保護者・地域等に向けた啓発活動

情報モラル教育では、学校だけでなく家庭や地域とも連携した取組が重要です。家庭や地域と連携を図るための学校の取組として、例えば、保護者向けだよりの配付、PTA等の集会で、学校で取り組んでいる情報モラル教育の概要やネットトラブル事例などを伝える、授業の公開や、教師と一緒に研修することなどが考えられます。また、小中学校で連携した取組をすることも効果的です。

ここでは、保護者に向けた啓発活動において活用できる教材を紹介しますので、参考にしてください。

<保護者向けに活用できる資料>

(1) 配付できるもの

- ① 保護者向け「情報モラルリーフレット」(令和3年3月, 新潟県教育委員会)
- ② スマートフォン等使用・推奨ルール「小学生の保護者向けリーフレット」(平成30年, 新潟県教育委員会)
- ③ 保護者の皆様へ「スマートフォン等のインターネットトラブルからお子様を守るために」(令和5年4月, 新潟県福祉保健部子ども家庭課)

<https://www.ijimetaisaku.pref.niigata.lg.jp/download/>

(①～③共通)



- ④ 青少年の保護者向け普及啓発リーフレット「保護者が正しく知っておきたい4つの大切なポイント(児童・生徒編)」(令和3年1月, 内閣府)
- ⑤ 低年齢層の子供の保護者向け普及啓発リーフレット「スマホ時代の子育て～悩める保護者のためのQ&A～(幼児・児童編)」(令和2年1月, 内閣府)
- ⑥ 「【小学生向け】守りたい大切な自分 大切な誰か」(2022年版, 警察庁・文部科学省)
- ⑦ 「小学生の保護者のみなさまへ」(安心ネットづくり促進協議会)

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_use/leaflet.html

(④～⑦共通)



- ⑧ 「ー1人1台端末の時代となりましたーご家庭で気をつけていただきたいこと(保護者用)」(令和3年, 文部科学省)

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00001.html



(2) 活用できる主なサイト

① 保護者のための情報モラル教室 話し合っていますか？家庭のルール

文部科学省

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm

家庭や地域等を対象に情報モラルに関する指導・啓発を行うための保護者向け動画教材、スライド資料、パンフレット、講義ガイドが掲載されています。



② みんなで考えよう！インターネット安心安全教室

一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構

<https://i-roi.jp/doubutsu/>

ドラマ教材、シミュレーション教材に加え、体操や教材作りのパートも盛り込まれており、保護者が子どもと一緒に楽しみながらインターネットを安全に使うためのルールを学ぶことができます。



③ インターネットを利用する際に、知っておきたい『その時の場面集』

一般財団法人インターネット協会

<https://www.iajapan.org/bamen/>

LINE（ライン）、TikTok（ティックトック）など、最近の子どもたちが利用している主要なSNSについて、利用方法や注意事項、トラブルに遭った際の問い合わせ方法など、場面を例示して紹介しています。また、子どもにスマートフォンを持たせる時の基本となる設定方法や、フィルタリングをかける時の主要なフィルタリングサービスの機能や設定画面を集めた場面集も掲載されています。



④ 情報通信白書 for Kids

総務省

<https://www.soumu.go.jp/hakusho-kids/>

インターネットやSNSの利便性や仕組み、利用上の注意点などを解説し、理解を深めてもらうことを目的とした小学生向けのサイトです。保護者が知っておくとよい事柄もわかりやすくまとめられています。



〔活用例〕

- 新入生保護者説明会での配付、説明
- 保護者向け講演会での配付、説明
- 学校Webページへの掲載

- 保護者面談での配付、説明
- 地区PTA、学年PTA等での配付、説明
- 地域連携(学校評議員への周知、回覧板等)

- PTA主催の総会での配付、説明
- PTAの委員会での研修
- 印刷をしてポスターとして掲示 等

情報モラルの授業で使用できる教材

(1) 新潟県が作成している教材

「新潟県いじめ対策ポータル」から教材のダウンロードが可能です。
<https://www.ijimetaisaku.pref.niigata.lg.jp/download/>



- ①新潟県SNS教育プログラム (小中学校編) ②新潟県SNS教育プログラム (高等学校編) 三訂版 ③新潟県SNS教育プログラム 絵本教材・映像教材「デジタルネイティブの君たちへ」



- ④教職員向け情報モラル資料 「ネットトラブルの理解と対応」 ⑤保護者向け 「情報モラルリーフレット」 ⑥保護者の皆様へ「スマートフォン等のインターネットトラブルからお子様を守るために」(新潟県福祉保健部子ども家庭課)



- ⑦スマートフォン等使用・推奨ルール (小学生の保護者向けリーフレット) ⑧SNSに起因する犯罪被害防止広報動画 (YouTube「新潟県警察公式チャンネル」)



- ・ 自撮り送信被害防止 (1分20秒)
- ・ SNSに起因する性犯罪等の被害防止 (1分11秒)
- ・ ネットトラブル防止 (1分54秒)



(2) 公開されている有用な教材

① 情報化社会の新たな問題を考えるための教材（文部科学省）

～安全なインターネットの使い方を考える～

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm



小学生から中高生を対象にした5つの課題と21の動画教材が利用可能で、動画教材用のモデル指導案、ワークシート、板書例がダウンロードできます。

- 教材1 [ネットの使い過ぎ] ネットゲームに夢中になると…
- 教材2 [ネットの使い過ぎ] 身近にひそむネットの使い過ぎ
- 教材3 [ネット被害] そのページ、確認しなくて大丈夫？
- 教材4 [ネット被害] ネット詐欺等に巻き込まれないようにするために
- 教材5 [ネット被害] 軽い気持ちのID交換から…
- 教材6 [ネット被害] 写真や動画が流出する怖さを知ろう
- 教材7 [SNS等のトラブル] ひとりよがりの使い方にならないように
- 教材8 [SNS等のトラブル] 情報の記録性、公開性の重大さ
- 教材9 [SNS等のトラブル] SNSへの書き込みの影響
- 教材10 [SNS等のトラブル] 軽はずみなSNSへの投稿
- 教材11 [情報セキュリティ] パスワードについて考えよう
- 教材12 [情報セキュリティ] 大切な情報を守るために
- 教材13 [適切なコミュニケーション] うまく伝わったかな？
- 教材14 [適切なコミュニケーション] コミュニケーションの取り方を見直そう
- 教材15 [ネット被害] SNSを通じた出会いの危険性
- 教材16 [ネットの使い過ぎ] スマートフォンやタブレットなどの使い過ぎ
- 教材17 [SNS等のトラブル] スマートフォンやタブレットなどの利用マナー
- 教材18 [SNS等のトラブル] 著作物を公開するためには
- 教材19 [情報セキュリティ] 学習用タブレットの上手な使い方
- 教材20 [SNS等のトラブル、適切なコミュニケーション] 思ったままSNSに送信しただけなのに
- 教材21 [SNS等のトラブル、適切なコミュニケーション] タブレットを活用した学習活動について考えよう

② 「インターネットトラブル事例集（2022年版）」（総務省）

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/



実際に起きている身近なトラブルが16つの事例で紹介されています。一斉指導、個別学習や話し合い等の多様な場面で活用できるよう、学習の進め方、解説とアドバイスで構成されています。

③ 2019年版「ネット社会の歩き方 改訂版」(平成31年3月)

一般社団法人日本教育情報化振興会
<http://www2.japet.or.jp/net-walk/>

情報モラル指導にそのまま利用できるプレゼンテーション教材や情報モラル指導を児童生徒や保護者に対して具体的にどう行うのかを参照できる動画教材など、教育指導者用教材 総数 108 件の学習ユニットが公開掲載され、利用可能です。



④ みんなで考えよう、ケータイ・スマートフォン (※NPO 法人企業教育研究会)

<https://ace-npo.org/info/kangaeyou/kyouzai/kangaeyou5.html>

下記の指導案、投影用資料、ワークシートがダウンロードできます。

- 1 学校で考えよう 予期せぬネットトラブル？
- 2 学校で考えよう 動画配信の罠？
- 3 家庭で考えよう スマホトラブル、うちの子だけは大丈夫？



⑤ スマホ リアルストーリー (※NHK for School)

<https://www.nhk.or.jp/school/sougou/sumaho/>

実際にスマホを持った小学生のリアルな体験を伝える番組で、指導案、ワークシートのダウンロードもできます。

- 1 無料ゲームのはずが…
- 2 一度 押しただけで…
- 3 たった一言のちがいが…
- 4 知らない人とつながって…
- 5 送った写真のゆくえは…



⑥ 普及啓発リーフレット集 (内閣府)

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_use/leaflet.html

子どもたちが安全・安心にインターネット利用できるように、内閣府をはじめ関係省庁や団体の作成した普及啓発リーフレット等を紹介しています。



**新潟県SNS教育プログラム（小学校低中学年編）
の作成に御協力いただいた皆様**

敬称略、職名は令和5年3月末現在

○ **令和4年度 いじめ対策等検討会議委員**

情報教育分野	（敬和学園大学教授）	一戸 信哉（座長）
臨床心理分野	（新潟青陵大学教授）	本間 恵美子
教育心理学分野	（新潟大学教授）	松井 賢二
生徒指導分野	（元新潟産業大学教授）	秋山 正道
保護者代表	（巻高等学校元PTA会長）	吉田 金豊
学校関係者	（三条市立一ノ木戸小学校長）	渡邊 芳久
学校関係者	（燕市立燕中学校長）	比後 慎一
学校関係者	（県立六日町高等学校長）	須藤 浩
教育行政	（県教育庁義務教育課長）	今井 渉
教育行政	（県教育庁高等学校教育課長）	市野 正廣
教育行政	（県教育庁生徒指導課長）	石黒 浩司

○ **研究協力**

令和4年度SNS教育プログラム実践推進校

上越市立春日小学校

三条市立一ノ木戸小学校

新発田市立猿橋小学校

○ **新潟県SNS教育プログラム（小学校低中学年編）ワーキングチーム委員**

上越教育事務所	指導主事	桑原 正博
中越教育事務所	指導主事	長谷川 成生
下越教育事務所	指導主事	渡邊 幸太
県立教育センター	指導主事	後藤 洋子