

# 情報化社会の新たな問題を 考えるための教材

～安全なインターネットの使い方を考える～

## 指導の手引き

—平成30年度一部改訂版—





## 目次

第1章	児童生徒を取り巻く ICT の現状	… p. 1
【コラム1】	コンピュータウイルス	… p. 13
第2章	情報モラル教育に関する指導の工夫 (平成31年作成動画教材について)	… p. 14
【コラム2】	情報セキュリティ	… p. 19
<参考資料1>	情報モラル指導モデルカリキュラムとの対応	… p. 20
第3章	SNS を通じた出会いの危険性 【教材15】 ネット被害 (小5～中1)	… p. 23
【コラム3】	ソーシャルメディアサービスの利用規約	… p. 31
第4章	スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ 【教材16】 ネット依存 (小1～小4)	… p. 33
【コラム4】	大切なものを守るパスワード	… p. 41
<参考資料2>	レファレンス	… p. 42
<参考資料3>	作成委員	… p. 44

## 本教材の使い方

文部科学省では、平成25年度及び平成27年度に、情報化の進展に伴う新たな課題に対して学校において適切に指導を行うため、「情報化社会の新たな問題を考えるための教材 ～安全なインターネットの使い方を考える～」として動画教材等を作成しました。

([http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm))

今回の一部改訂版では、インターネットやスマートフォン利用者の低年齢化などを踏まえ、新たに「SNS を通じた出会いの危険性」「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」に関する動画教材2本と、それぞれに対応したモデル指導案を作成しました。また、本動画教材を用いる際の指導の工夫について掲載するとともに、児童生徒を取り巻く ICT の現状に関する各種調査結果について最新化しました。

情報モラル教育の推進に向け、各学校や教育委員会等において積極的にご活用ください。

文部科学省初等中等教育局情報教育・外国語教育課

# 第1章 児童生徒を取り巻く ICT の現状

## 1.1 児童生徒を取り巻く ICT の現状

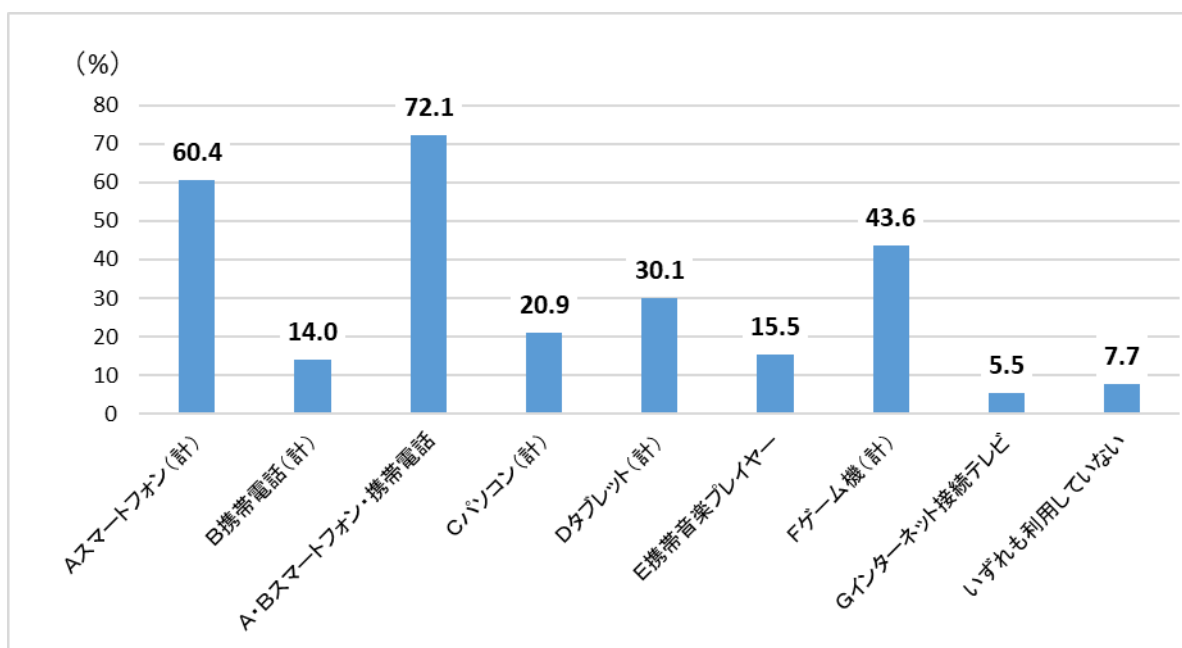
### (1) ICT 及びインターネット利用の広まり

平成 29 年度の内閣府の調査では、小学生の約 55.5%，中学生の約 66.7%，高校生の約 97.1%がスマートフォンや携帯電話を所有していると推測される【図表 1-1】。平成 26 年度から平成 29 年度の経年調査では，青少年のスマートフォン利用が年々増加していることがわかる【図表 1-2】。

また，タブレットについては小学生の約 35.3%，中学生の約 34.1%が利用しており，ゲーム機については小学生の約 53.9%，中学生の約 43.6%，高校生の約 32.6%が利用していることがわかる【図表 1-1】。

このように，現在の小中高生は多様な情報機器が身近な存在となっていることがわかる。

図表 1-1 青少年が利用する ICT 機器

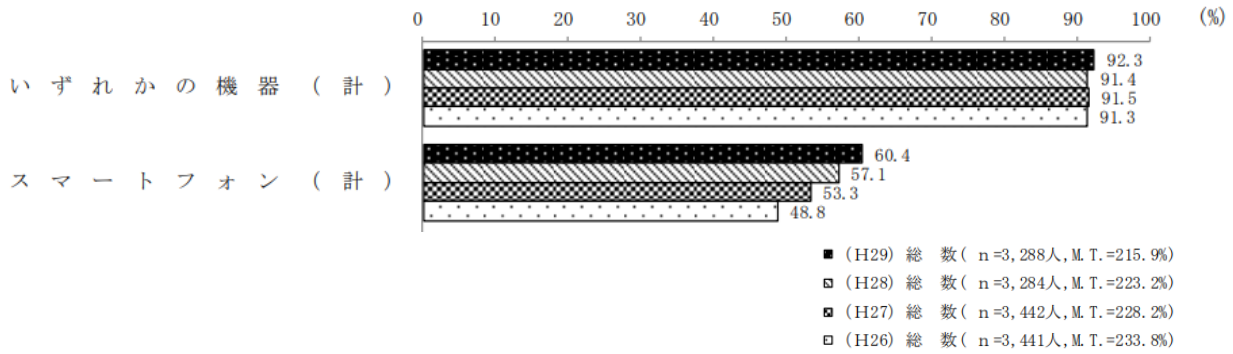


	A スマートフォン(計)	B 携帯電話(計)	A・B スマートフォン・携帯電話	C パソコン(計)	D タブレット(計)	E 携帯音楽プレイヤー	F ゲーム機(計)	G インターネット接続テレビ	いずれも利用していない
青少年全体	60.4%	14.0%	72.1%	20.9%	30.1%	15.5%	43.6%	5.5%	7.7%
小学生	29.9%	29.4%	55.5%	14.3%	35.3%	6.4%	53.9%	5.3%	13.7%
中学生	58.1%	10.9%	66.7%	22.2%	34.1%	18.6%	43.6%	5.2%	7.6%
高校生	95.9%	1.9%	97.1%	25.8%	19.3%	21.0%	32.6%	6.1%	1.4%

<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-1.pdf>>

図表 1-2 青少年の携帯電話（スマートフォンを含む）所有率と機種



※「いずれかの機器 (計)」は「スマートフォン」「いわゆる格安スマートフォン」「機能限定スマートフォンや子供向けスマートフォン」「携帯電話の契約が切れたスマートフォン」「携帯電話」「機能限定携帯電話や子供向け携帯電話」「ノートパソコン」「デスクトップパソコン」「タブレット」「学習用タブレット」「子供向け娯楽用タブレット」「携帯音楽プレイヤー」「携帯ゲーム機」「据置型ゲーム機」「インターネット接続テレビ」のいずれかの機器を利用している。

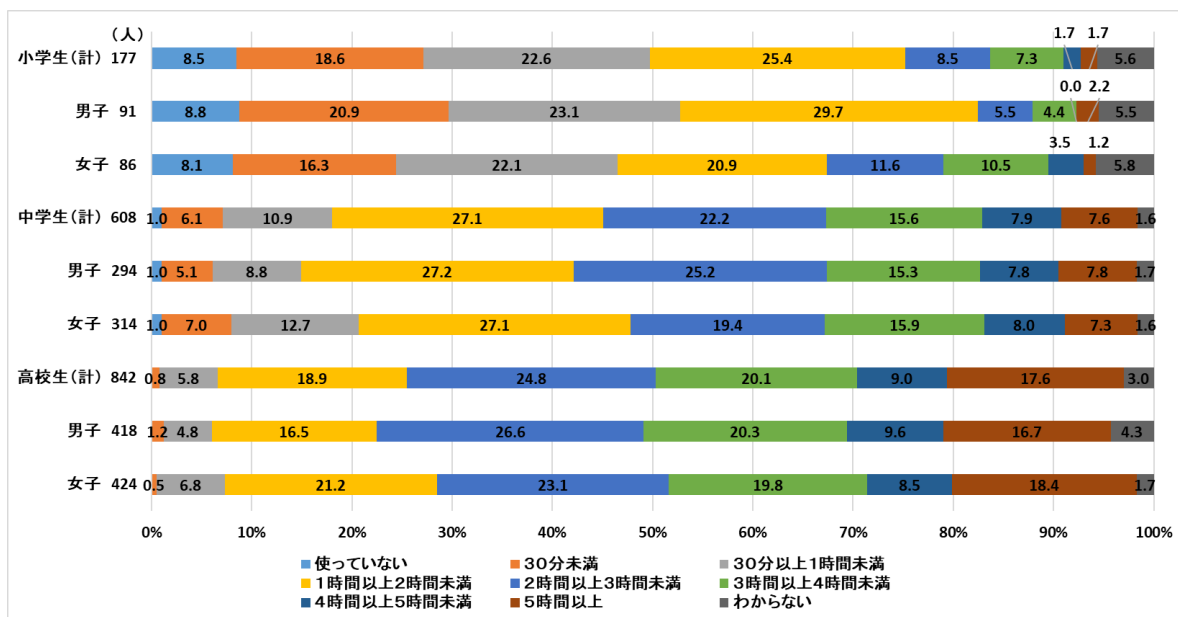
※「スマートフォン (計)」は「スマートフォン」「いわゆる格安スマートフォン」「機能限定スマートフォンや子供向けスマートフォン」「携帯電話の契約が切れたスマートフォン」のいずれかの機器を利用している。

<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-1.pdf>

小中高生の利用率が増加しているスマートフォンに着目してみるとインターネットの平均的な利用時間が学校種に伴い増加していることがわかる【図表 1-3】。特に、平日のインターネットの平均的な利用時間について、「2 時間以上」インターネットを使っていると回答した割合は小学生では 33.4%であるが、中学生では 56.7%，高校生になると 74.2%となっている。さらに、高校生では 17.6%が「5 時間以上」と回答している。

図表 1-3 インターネットの平均的な利用時間【スマートフォン】



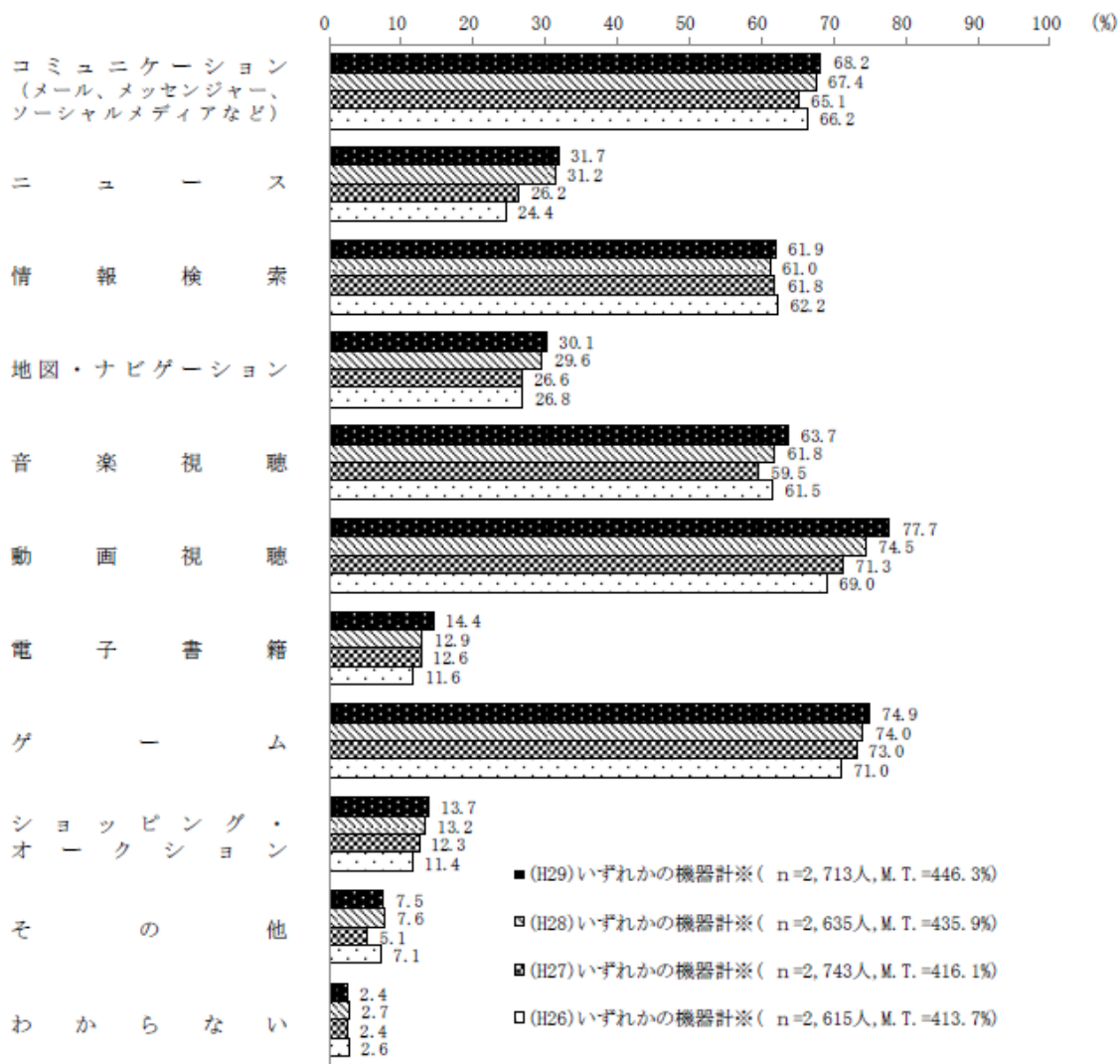
<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-1.pdf>

## (2) インターネット利用目的の多様化

小中高生がインターネットにアクセスすることで利用しているサービス・アプリケーションについては、「動画視聴」、「ゲーム」、「コミュニケーション」、「情報検索」が高くなっている。他方、「電子書籍」や「ショッピング・オークション」も割合としては比較的少ないものの、経年で見ると増加傾向にあり、インターネットの利用目的が多様化していることがわかる【図表 1-4】。

図表 1-4 青少年が利用するインターネットサービス・アプリケーション



※「スマートフォン」「いわゆる格安スマートフォン」「機能限定スマートフォンや子供向けスマートフォン」「携帯電話の契約が切れたスマートフォン」「携帯電話」「機能限定携帯電話や子供向け携帯電話」「ノートパソコン」「デスクトップパソコン」「タブレット」「学習用タブレット」「子供向け娯楽用タブレット」「携帯音楽プレイヤー」「携帯ゲーム機」「据置型ゲーム機」「インターネット接続テレビ」のいずれかで利用内容に回答あり計

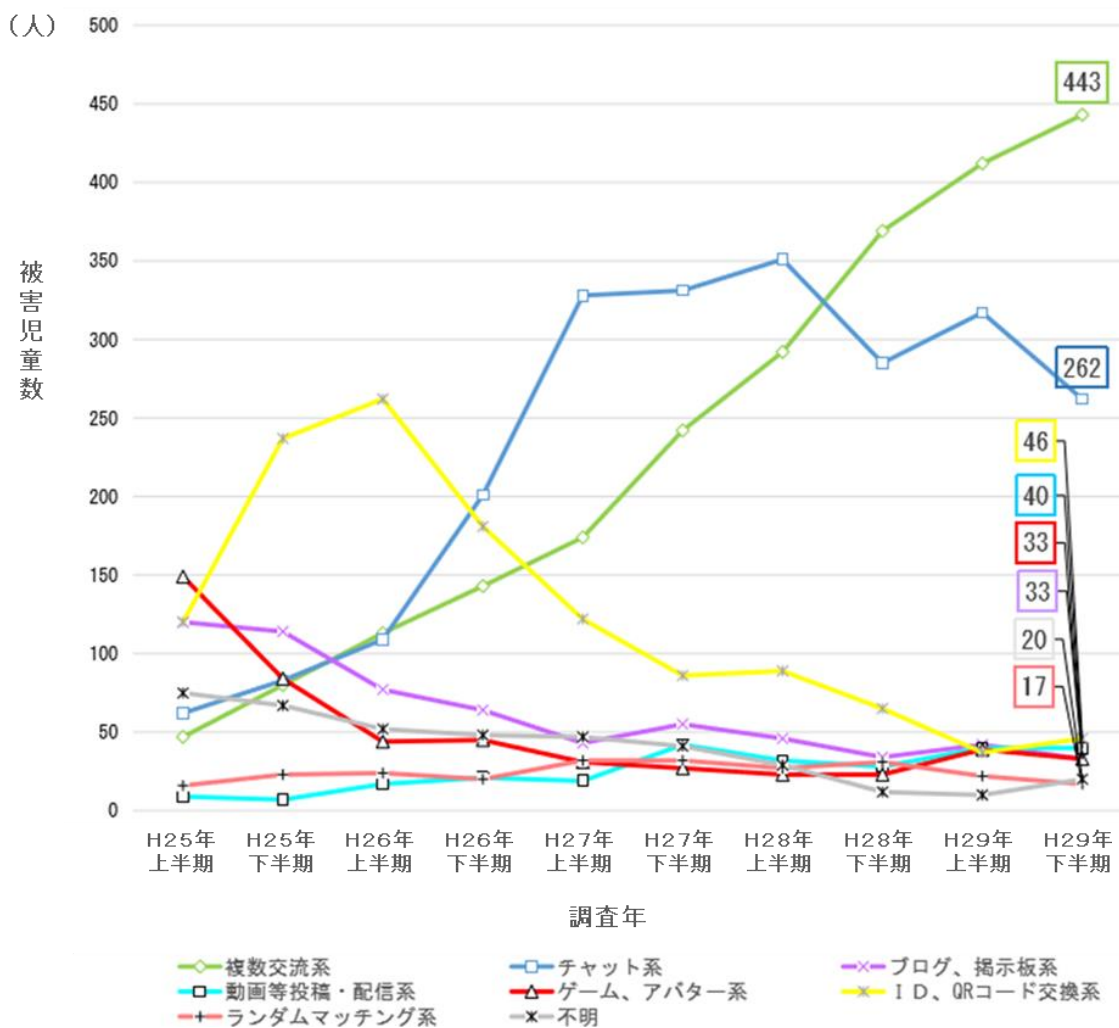
<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-1.pdf>>

### (3) スマートフォンや SNS 等による被害

青少年の利用が高まっている SNS において、近年トラブル被害に遭った児童数が増加傾向にあるものとして、複数交流系やチャット系のサイトが増加傾向にある【図表 1-5】。この要因として、スマートフォンの普及により、保護者の目が届きにくいことや ID など容易に交換することが出来るようになったため、面識のない利用者同士が交流するサイトにアクセスしやすいことが挙げられる。

図表 1-5 SNS のサイト種別の被害児童数の推移



※複数交流系：広く情報発信や同時に複数の友人等と交流する際に利用されるサイト

チャット系：面識のない利用者同士がチャットにより交流するサイト

ブログ、掲示板系：趣味やカテゴリ別のコメント、日記等を掲載し、それを閲覧した利用者と交流するサイト

動画等投稿・配信系：動画や画像、音声等を投稿、配信し、それを閲覧した利用者と交流するサイト

ゲーム、アバター系：主にゲーム等のキャラクターやアバターとして他の利用者と交流するサイト

ID、QRコード交換系：IDやQRコードを交換し見知らぬ相手と交流することを目的としたサイト

ランダムマッチング系：ランダムに他の利用者と結びつき、その利用者と交流するサイト

不明：サイトやアプリを特定するに至らなかったもの

<警察庁 (2018)「平成 29 年における SNS 等に起因する被害児童の現状と対策について」

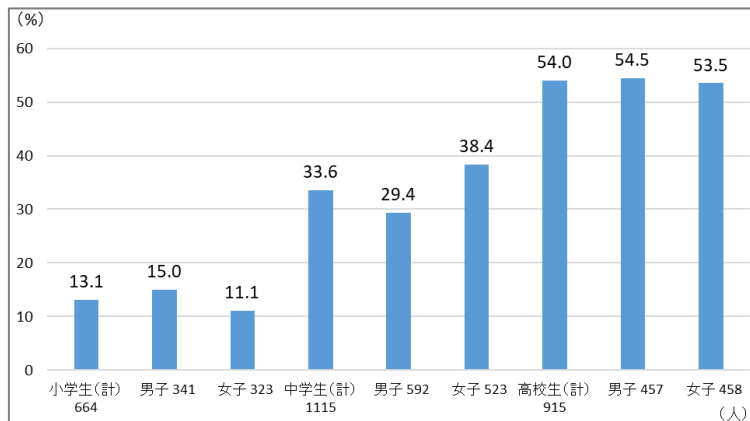
[https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29\\_sns\\_shiryo.pdf](https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29_sns_shiryo.pdf)>

## 1.2 児童生徒を取り巻く ICT に関する対応

### (1) インターネット上のトラブルに対する「感覚の違い」に着目する必要性

低年齢からの早期のインターネット利用やサービス・アプリケーションの多様化により、インターネット上のトラブルが報告されている。児童生徒がインターネット上でトラブルにあたり、起こしたりする割合は小学生、中学生、高校生と順を追って増加し、高校生では男子 54.5%、女子 53.5%がネットトラブルを認識している【図表 1-6】。具体的なトラブルとしては、迷惑メールやメッセージを送られる、知らないお店や人からメールやメッセージが送られる、ネット上で知り合った人とメッセージのやり取りをする等のトラブルが多くなっている【図表 1-7】【図表 1-8】。

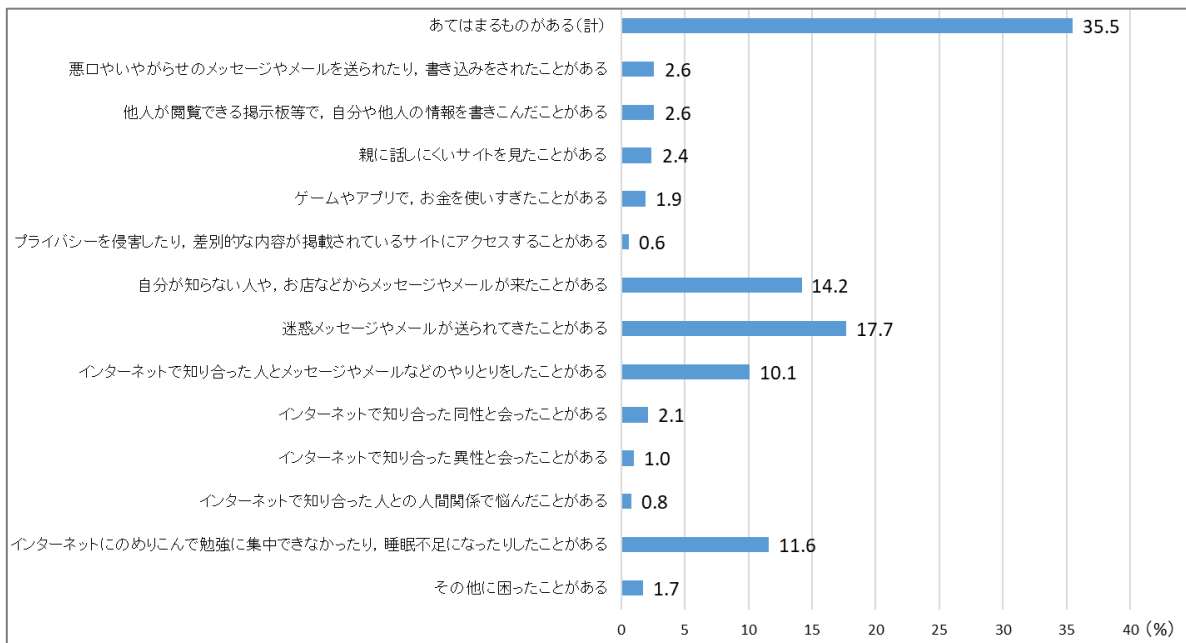
図表 1-6 青少年のインターネット上のトラブル認識割合



<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-3.pdf>

図表 1-7 青少年のインターネット上のトラブル認識内容



<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-3.pdf>



図表 1-8 青少年のインターネット上のトラブル認識内容（内訳）

	小学生 (計) 664人	男子 341人	女子 323人	中学生 (計) 1115人	男子 592人	女子 523人	高校生 (計) 915人	男子 457人	女子 458人
あてはまるものがある(計)	13.1%	15.0%	11.1%	33.6%	29.4%	38.4%	54.0%	54.5%	53.5%
悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込みをされたことがある	0.8%	0.9%	0.6%	2.4%	1.2%	3.8%	4.2%	4.4%	3.9%
他人が閲覧できる掲示板等で、自分や他人の情報を書きこんだことがある	0.8%	—	1.5%	2.5%	1.0%	4.2%	3.9%	3.7%	4.1%
親に話しにくいサイトを見たことがある	0.5%	0.6%	0.3%	1.3%	1.7%	1.0%	5.1%	9.0%	1.3%
ゲームやアプリで、お金を使いすぎたことがある	0.9%	0.9%	0.9%	2.0%	2.7%	1.1%	2.4%	4.6%	0.2%
プライバシーを侵害したり、差別的な内容が掲載されているサイトにアクセスすることがある	0.3%	0.6%	—	0.5%	0.7%	0.4%	0.7%	1.1%	0.2%
自分が知らない人や、お店などからメッセージやメールが来たことがある	2.9%	2.9%	2.8%	12.7%	8.8%	17.2%	24.2%	26.3%	22.1%
迷惑メッセージやメールが送られてきたことがある	2.6%	3.5%	1.5%	14.1%	11.3%	17.2%	33.0%	33.5%	32.5%
インターネットで知り合った人とメッセージやメールなどのやりとりをしたことがある	1.7%	1.5%	1.9%	7.6%	6.3%	9.2%	19.3%	18.4%	20.3%
インターネットで知り合った同性と会ったことがある	0.2%	—	0.3%	0.9%	0.2%	1.7%	4.9%	4.6%	5.2%
インターネットで知り合った異性と会ったことがある	—	—	—	0.1%	0.2%	—	2.7%	3.9%	1.5%
インターネットで知り合った人との人間関係で悩んだことがある	0.2%	0.3%	—	0.4%	0.2%	0.6%	1.7%	1.8%	1.7%
インターネットにのめりこんで勉強に集中できなかったり、睡眠不足になったりしたことがある	5.1%	6.7%	3.4%	12.4%	12.3%	12.4%	15.2%	17.7%	12.7%
その他に困ったことがある	1.8%	2.3%	1.2%	1.7%	1.5%	1.9%	1.6%	1.3%	2.0%

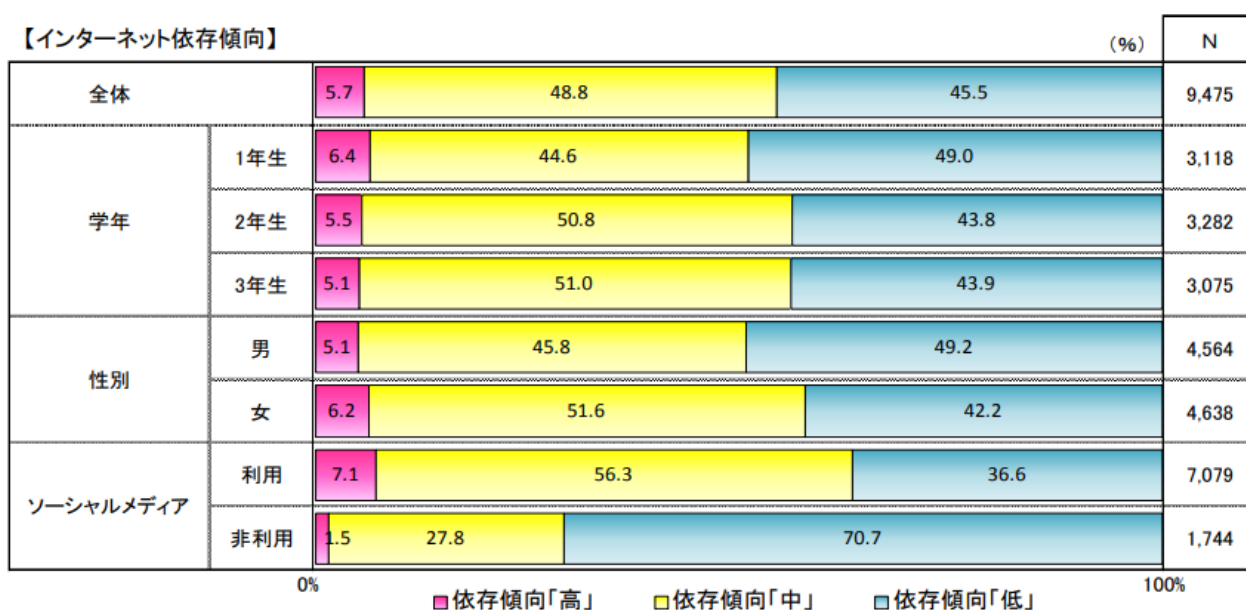
<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」より作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-1-3.pdf>>

こうした問題の中で、インターネットを使い過ぎてしまう問題については、「ネット依存」と呼ばれ、幼少期より日常生活の中にインターネットが普及していた現在の小中学生にとっては深刻な問題となっている。総務省の調査によると、インターネット依存傾向「中」または「高」に該当する中学生は1年生で51.0%、2年生で56.3%、3年生で56.1%となっている【図表 1-9】。

また、ソーシャルメディアを利用している生徒の方が利用していない生徒に比べ、依存傾向が高くなることがわかる。このことから、他者とのつながりにより、インターネットへの依存傾向が高くなってしまふことが伺える。

図表 1-9 中学生のインターネット依存傾向



(注) ソーシャルメディアとは、LINE(ライン)、Twitter(ツイッター)、Facebook(フェイスブック)、mixi(ミクシィ)などを指す。

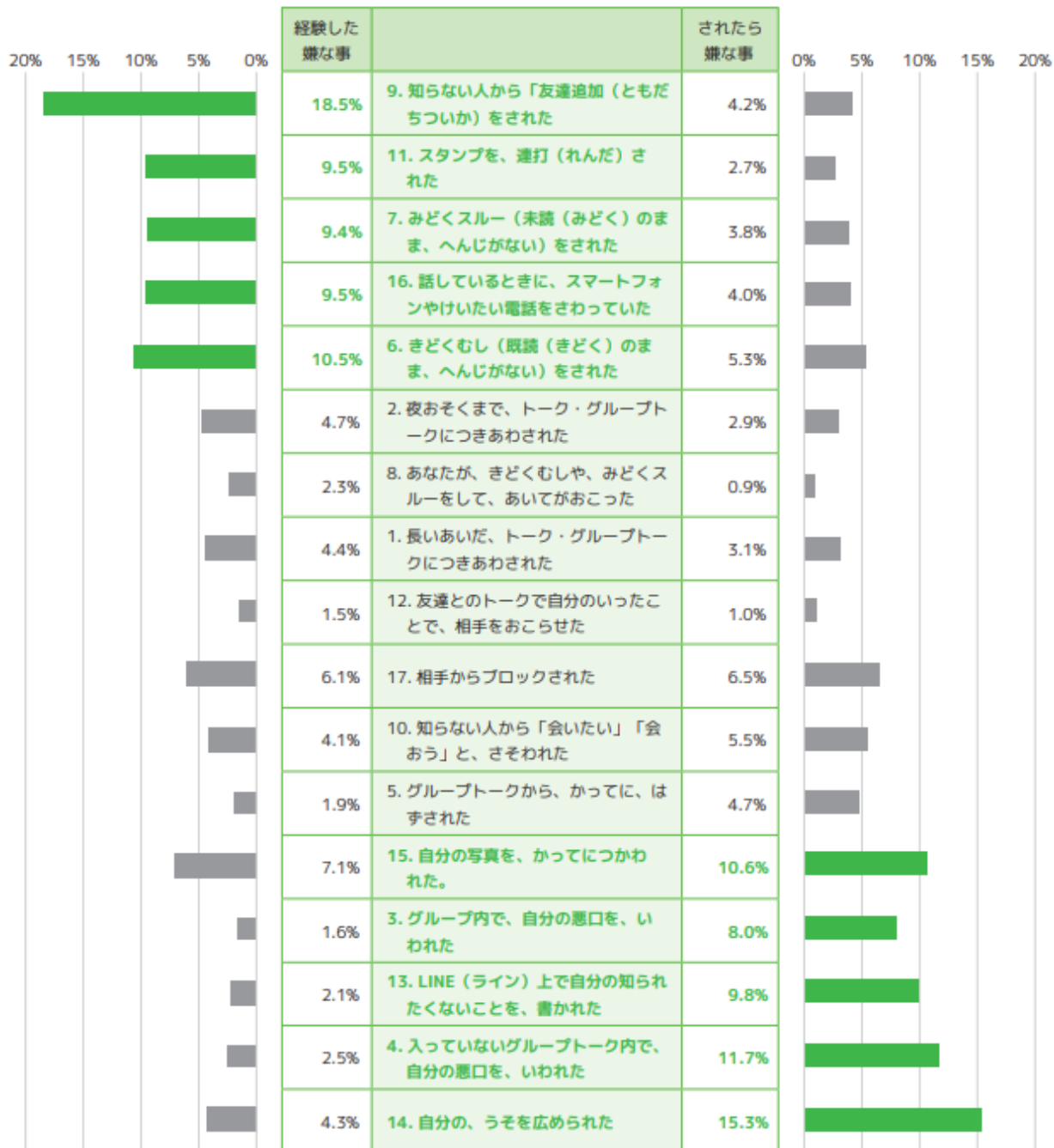
※ 分析母数は有効回答数全体(ただし、DK、NAを除いて集計)。  
 ※ 四捨五入の関係で、合計が100%にならない場合がある。

<総務省 (2016) 「中学生のインターネットの利用状況と依存傾向に関する調査」

[http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/20160630\\_02.pdf](http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/20160630_02.pdf)>

他方、インターネット上で実際に体験した嫌なことと、されて嫌だと思ふことには差が生じていることが示されている【図表 1-10】。このことは、普段気をつけていることと実際にされていることにギャップがあることを示していることから、悪意なく他者に嫌なことをしてしまっている可能性があると考えられる。

図表 1-10 ネットで実際に体験した嫌なこと／嫌だと感じること



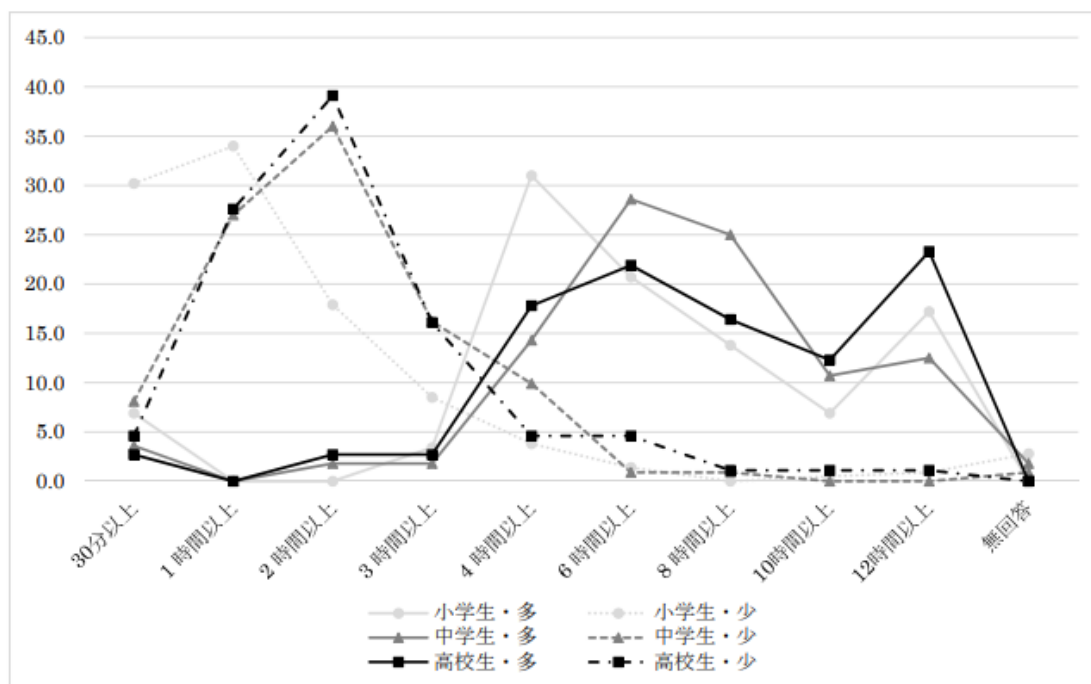
(経験した嫌な事-されたらいやな事の差分順に並び替え)

<LINE 株式会社 (2018)「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」

<https://scdn.line-apps.com/stf/linecorp/ja/csr/report2017.pdf>>

インターネットの使い過ぎの問題についても同様に、静岡県の調査によると、「ネットやゲームを『使いすぎ』だと感じる時間」がネット利用の頻度によって異なることが示されている【図表 1-11】。こうした感覚の違いは、ネットを使い過ぎていてという認識を生じさせにくくしてしまう。インターネットの使い過ぎやネット依存について指導する場合は、単なる利用時間に着目するだけではなく、こうした点にも留意する必要がある。

図表 1-11 ネットやゲームを「使いすぎ」だと感じる時間



	30分 以上	1時間 以上	2時間 以上	3時間 以上	4時間 以上	6時間 以上	8時間 以上	10時間 以上	12時間 以上	無回答
小学生・ネット利用多	6.9	-	-	3.4	31.0	20.7	13.8	6.9	17.2	-
小学生・ネット利用少	30.2	34.0	17.9	8.5	3.8	1.4	-	0.5	0.9	2.8
中学生・ネット利用多	3.6	-	1.8	1.8	14.3	28.6	25.0	10.7	12.5	1.8
中学生・ネット利用少	8.1	27.0	36.0	16.2	9.9	0.9	0.9	-	-	0.9
高校生・ネット利用多	2.7	-	2.7	2.7	17.8	21.9	16.4	12.3	23.3	-
高校生・ネット利用少	4.6	27.6	39.1	16.1	4.6	4.6	1.1	1.1	1.1	-

(%)

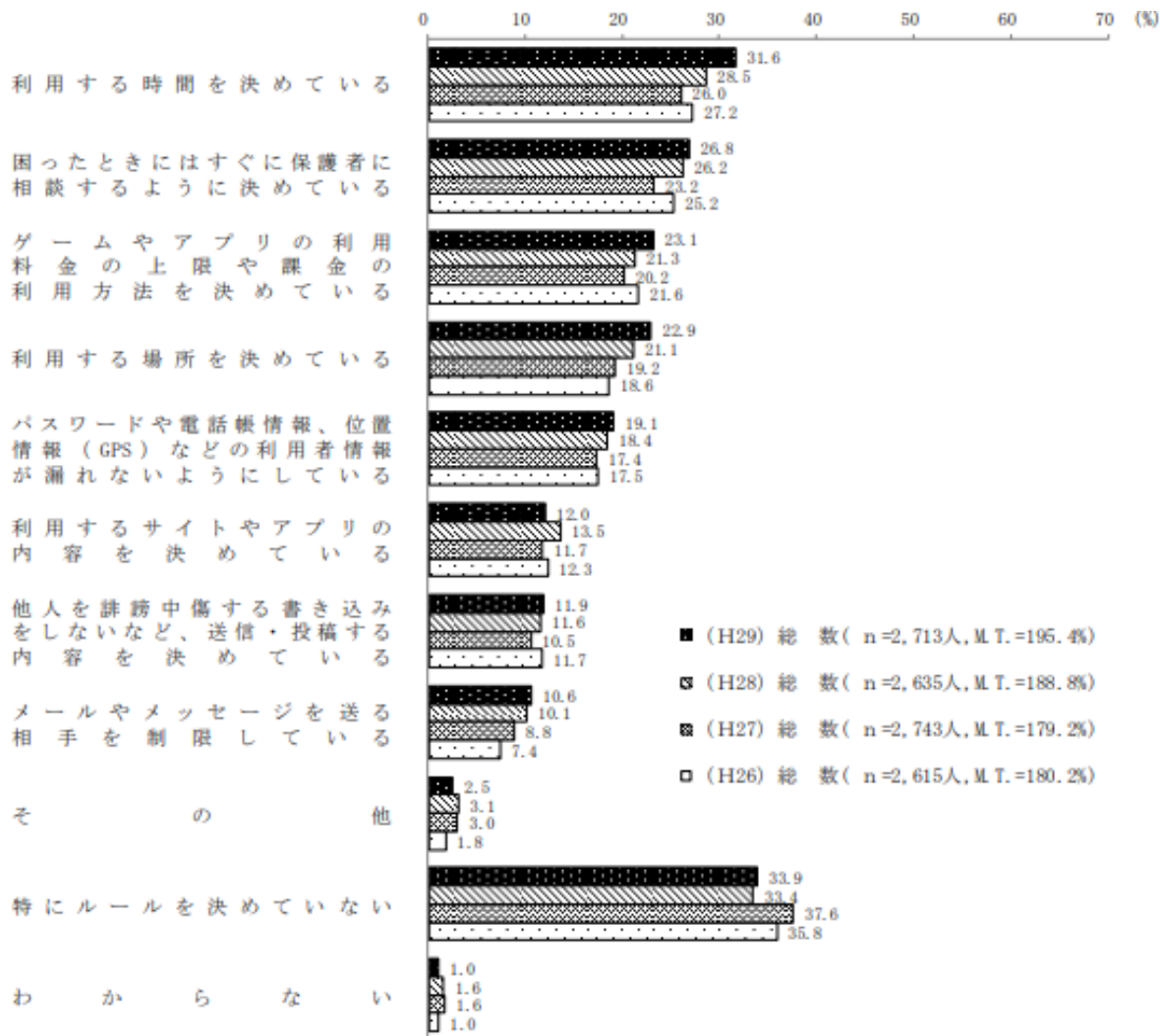
静岡県青少年問題協議会（2016）「ICT社会における子ども・若者の人間関係に関するアンケート報告書」

<http://www.pref.shizuoka.jp/kyouiku/kk-080/mondaikyougikai/documents/28seishoukyou-tyousahoukoku.pdf>>

## (2) 家庭でのルール作りの必要性

青少年がインターネットを利用することによるトラブルを防ぐために、家庭でのルール作りが推奨されている。家庭で決められているルールとしては、利用時間や保護者に相談することをあらかじめ決めておくという内容が多くなっている【図表 1-12】。情報モラルでは、学校における指導だけではなく、ICT 機器の主な使用環境となる家庭でのルール作りを併用して行うことが大切である。

図表 1-12 家庭のルール

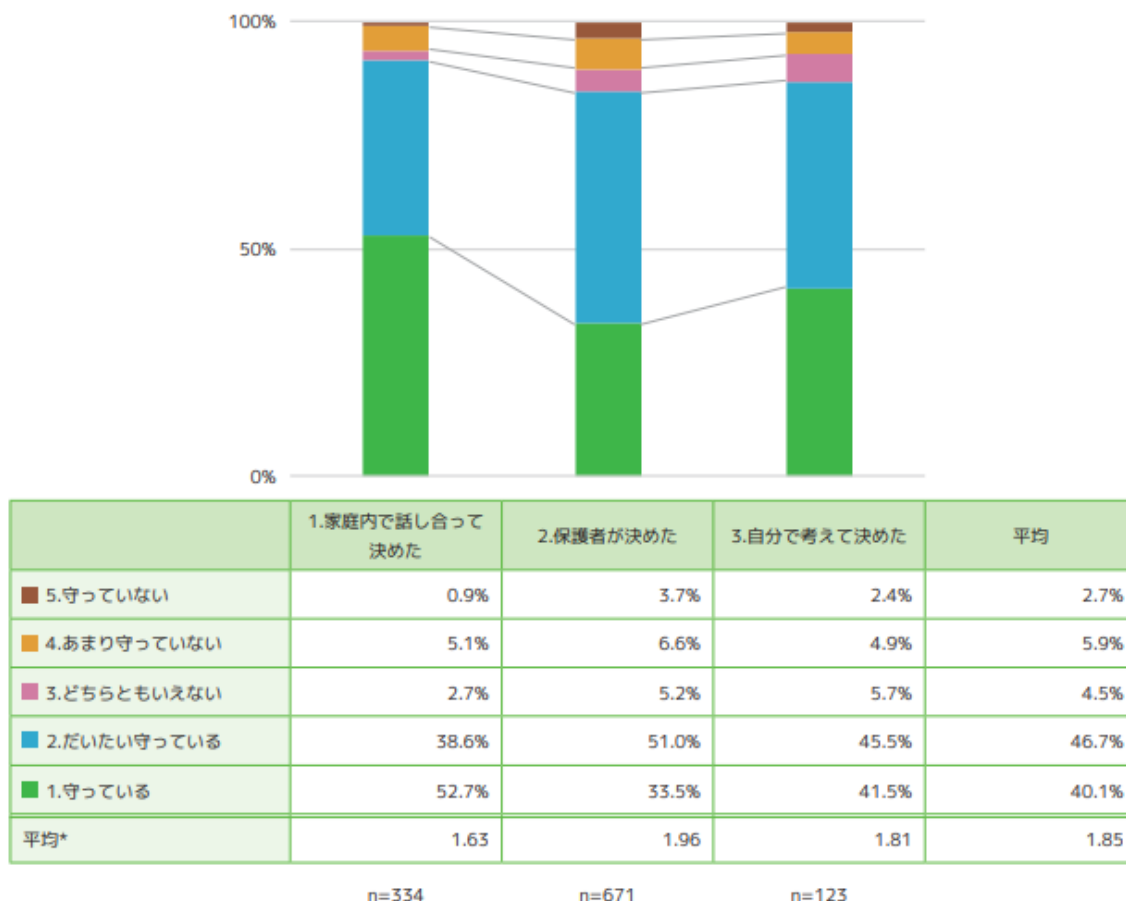


<内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」をもとに作成  
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/2-1-2.pdf>>

児童生徒にとって、保護者が決めたルールに比べ、家庭内で話し合っで決めたルールの方が遵守する割合が高いことが示されている【図表 1-13】。このことから、単にルールを決めるだけではなく、決め方についても保護者と児童生徒が話し合いながらルール作りを行っていくことが重要であることが伺える。

図表 1-13 ルールを決める際の話し合いの有無とルールの遵守

※平均は、「守っている」～「守っていない」をそれぞれ 1～5 に数値化して算出した平均値である。



<LINE 株式会社 (2018) 「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」

<https://scdn.line-apps.com/stf/linecorp/ja/csr/report2017.pdf>>

### 1.3 児童生徒を取り巻く ICT の現状を受けて

2015 年度の文部科学省委託事業「情報モラルに関する指導の充実に資する調査研究」(以下「先の調査研究」)においては、先行研究や調査等から判明した、児童生徒のインターネット利用状況やトラブルの現状等を参考に、情報モラル教育のための教材作成を行った。

今回、先の調査研究の中で明らかとなった実態や現状と比較し、時代に伴って変化した ICT 機器の使用状況や新たな課題に対応することに留意し、広く教育現場で活用可能な教材の作成を心かけた。

先の調査研究の成果とその後の総務省や内閣府の青少年のインターネット利用に関する調査結果を踏まえ以下の 5 つの事項が考えられる。

- 1 児童生徒のインターネット利用について、スマートフォンのみならず、タブレットやゲーム機などの機器を利用することで早期からインターネットを使用する傾向にある。

- 2 インターネット利用の内容として、情報検索だけではなく、SNS や動画視聴の利用が多くなっている。これにより、インターネットを過度に使用してしまう「ネット依存」や「使いすぎ」に該当する児童生徒が増加することが懸念される。
- 3 SNS の利用増加により、家族や友人だけではなく、知らない人とのメールやメッセージのやり取りが容易となっている。これにより、インターネット上で知り合った人とのトラブルにつながることを懸念される。
- 4 インターネットの利用時間やトラブル経験について、人により認識が異なることが指摘されている。つまり、インターネット上でのトラブルにつながる問題行動について、「トラブルを起こしてしまうかもしれない」という自覚がないまま、インターネットを利用している可能性が考えられる。
- 5 児童生徒のインターネット上のトラブルを防ぐためには、家庭でのルール作りが必要であるが、その方法として、家庭内で話し合うことがルールの遵守につながる。

上記の事項を踏まえて、今回の教材作成の視点として、以下の事項に配慮した。

- 1 早期からのインターネット利用を受け、スマートフォン、タブレットなどのデバイスや SNS、動画視聴サイトなど、様々なサービスを取り入れた内容としている。
- 2 インターネットの長時間利用やネット依存の問題については、児童生徒自身の使い方について考えさせる内容としている。さらに、「使い過ぎない」ということのみを意識させるのではなく、自律的な利用を目指し、家庭や学校で決められたルールを守る工夫を考えさせる視点を取り入れている。
- 3 インターネット上で知り合った人とのトラブルについては、いわゆる出会い系サイトによる出会いではなく、児童生徒の実態にあわせた内容とするため、SNS 利用をきっかけとしたインターネット上での出会いについて扱う内容とした。
- 4 児童生徒にとって、インターネット上でのトラブルにつながる問題行動について、自分のこととしての自覚を促すことをポイントとした。そこで、映像教材において自分の状況として考えやすくするため一人称の視点で視聴できるようにしている。
- 5 児童生徒に自律的な利用を心がけてもらうためにワークシートにルール作りの内容を盛り込んだ。このワークシートは、家庭に持ち帰った際に保護者とルールについて話し合うきっかけとして、活用することを想定している。

## 参考文献

- 内閣府「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」
- 総務省（2018）「平成 29 年通信利用動向調査」
- 総務省（2016）「中学生のインターネットの利用状況と依存傾向に関する調査」
- 静岡県青少年問題協議会（2016）「ICT 社会における子ども・若者の人間関係に関するアンケート報告書」
- LINE 株式会社（2018）「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」
- 警察庁（2018）「平成 29 年における SNS 等に起因する事犯の現状と対策について」
- 警察庁（2018）「不正アクセス行為対策等の実態調査アクセス制御機能に関する技術の研究開発の状況等に関する調査 調査報告書」

## 【コラム1】コンピュータウイルス

石田 淳一（株式会社アールジェイ 代表取締役）

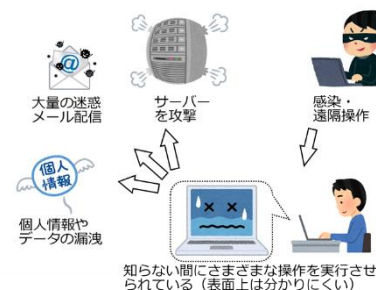
### 1. ソフトウェアの脆弱性への攻撃

コンピュータやスマートフォンは、システム全体を管理する基本ソフトウェア（OS と呼ばれる）と、さまざまな機能を使えるようにするアプリケーションソフトウェアで構成されているが、設計上のミスや、プログラムの不具合によって必ず脆弱性（ぜいじゃくせい。セキュリティホールと呼ばれることもある）が存在する。コンピュータウイルスは、この脆弱性を攻撃し、乗っ取りや、保存しているデータの閲覧、改ざん、破壊等をするものである。

### 2. 知らない間に加害者に

ウイルスと言えば、かつてはプログラマーの能力を誇示する目的や、データの盗み出し、破壊、興味本位の遠隔操作などが主流であったが、最近ではユーザーのファイルを暗号化して使わせなくしてしまうランサムウェアというものも出現している。暗号化を解除する際、金銭（仮想通貨や電子マネーの場合も多い）を要求するのである。

また、パソコンを乗っ取り（踏み台にされるという）、そのパソコンから様々な場所への攻撃をする事例なども増えてきている。踏み台にされたパソコンの所有者ですら共犯扱いとなるため、知らない間に加害者になってしまうことも十分起こりうるわけである。



### 3. アップデートが重要

ソフトウェアの開発会社は、放置すると利用者におよぶ脆弱性を解決するために、アップデート版を提供している。使用しているソフトウェアに対するアップデート版が出た場合には、どのような問題が解決されるのか、どのような機能が追加されるのか、などを確認して適用するようにしたい。また、対策ソフトを回避するような新種や亜種のコンピュータウイルスも日々作られ続けており、ウイルス対策ソフトはインストールするだけでなく、定期的なアップデートも忘れてはならないのである。

### 4. 最後の砦は「人間」

言うまでもなく、機器を扱うのは人間である。いかにシステムやソフトウェアなど優れていても、安易なダウンロードや危険なインターネットサイトの閲覧、USBメモリや通信の暗号化を使用しない、などがあればウイルス感染や不正アクセスの被害に遭うリスクが高まる。常にこれらのリスクを念頭に置いて、機器を扱うような心がけも必要である。

機械は騙せなくても人は騙されるものである。言葉巧みにセキュリティソフトの動きを手動で止めさせたり、OSからの警告に似せた画面でウイルスをダウンロードさせたりするものや、システム診断と称したウイルスも存在する。

最新のシステム、ウイルス対策を導入しているからと言って過信せず、日々最新の情報を入手し、組織でのチェック体制や研修なども当然必要とされる。セキュリティ対策の最後の砦は「人間」であるのは言うまでもない。





## 第2章 情報モラル教育に関する指導の工夫（平成31年作成動画教材について）

### 1. 指導上の課題

情報モラル教育の必要性は理解できるが、どのように指導すればよいか分からず、ただトラブル事例の紹介と危険性の啓発、ルール作りの指導に終始してしまうというケースがある。外部講師または教師がトラブル事例と危険性を提示し、「SNSで悪口を書かないようにしなさい」、「リアルの人間関係を大切に、嫌がることをしないようにしなさい」、「不適切な写真をアップしないようにしなさい」といった指導を行い、家庭や学校でルールをつくる指導が多いが、こういった中でも工夫ができないだろうか。

たとえば、「SNSに悪口を書かないようにしよう」と指導した場合、「自分は悪口を言っている」と自覚している児童生徒には効果があると考えられる。しかし、自分は悪口を言っているつもりはないのに、結果的にそれが相手にとって悪口になっている場合は、いくら「SNSに悪口を書かないようにしよう」と指導されたところで、「自分には関係ない」となってしまう。同様に、「不適切な写真をアップしないようにしなさい」、「SNSで知り合った知らない人と会わないようにしよう」、「SNSを使いすぎないようにしよう」と言われても、児童生徒は、「自分は不適切な写真なんてアップしてないし」、「自分は知らない人とは会ってないし（知っている人だし）」、「自分はSNSを使いすぎてないし」と思ってしまう可能性がある。つまり、トラブル事例と危険性を提示して指導したところで、児童生徒がトラブルを「自分のこととして自覚」していなければ効果があまり見られない可能性がある。この「自覚」は、行動変容を促すための最初のステップであり、「自分ももしかしたらSNSで悪口を言ってしまうかもしれない」、「自分ももしかしたら知らない人と出会ってしまうかもしれない」、「自分ももしかしたらSNSを使いすぎているかもしれない」といったトラブルへの自覚を促すことができなければ、その後の行動変容は難しいということになる。

また、スマートフォンやゲームを持たせる際にルールをつくるのが定番的な指導になっており、家庭または学校でのルールが検討されているが、こうしたルールは、ともすると次のような内容になりがちである。

- ・ 夜遅くには連絡をしない。
- ・ ネットで友達への悪口を書かない。
- ・ ネットで相手の嫌なことをしない。
- ・ 不適切な写真をアップしない。
- ・ SNSに個人情報を書かない
- ・ スマートフォンを使いすぎない。
- ・ SNSで知り合った人と会わない。

はたしてこの内容で、児童生徒はルールを守ることができるだろうか。

実は、こうした内容には、人による感じ方・考え方の「ズレ」が含まれているため、守ったつもりになりや

すい。たとえば、「夜遅く」、「悪口」、「嫌なこと」、「不適切」、「個人情報」、「使いすぎ」、「知らない人」などは曖昧な言葉であり、保護者と児童生徒、または児童生徒同士でも認識に「ズレ」が起きやすい。

こうした内容は、「ルール」というよりも「キャッチフレーズ」に近く、ルールとキャッチフレーズが混ざってしまうと、キャッチフレーズとしては理解できるがルールとしては機能しないという状況になりやすく、結果として守られないルールとなってしまう。

また、ルールを決めることが大切なのではなく、ルールや約束を決めていても守れなかったり、破るつもりはなかったのに結果的にそうになってしまうことが課題としてあげられる。その原因や解決方法、未然に防ぐ方法について話し合い、話し合ったことや専門的な知識をもった人からのアドバイスを参考にして、自分に合った具体的なめあてや行動目標を決めて取り組むようにすることも大切である。

## 2. 指導上の工夫

では、どのように情報モラル教育を指導すればよいだろうか。

ここでは、①自分ごとにするための指導、②自律を目指した指導の2つにわけて述べる。

### (1) 自分ごとにするための指導

「ズレ」が起きやすい内容は、「ズレ」を認識させ、そこを議論させる必要がある。

たとえば、「夜遅くとは何時からか」、「悪口とは何か」、「不適切な写真とは何か」、「使いすぎとはどのような状態か」などを議論させ、自分が考えている認識と相手が考える認識にズレがあることを自覚させることが、重要だと考えられる。このトラブルへの自覚を促さずに、トラブル事例の紹介と危険性の啓発を行うだけでは、「自分には関係ない」という他人ごとで終わってしまう可能性がある。

また、自分ごとにするためには、「自分だったらどうするか」という視点で考えさせることも有効である。たとえば、第三者の立場から「トラブル状況にどう対応するか」を考えさせてしまうと、「自分には関係ないけど、こうしたらよいだろう」という模範的な答えを出すだけで終わってしまう。児童生徒に自分の使用状況などと紐づけて考えさせながら、「この場合、自分だったらどう行動するか」を考えさせることで、トラブルを自分のこととして考えることができる。

さらに、ネットの特性などを踏まえて、トラブルが起きやすい背景を考えさせることも重要である。たとえば、「なぜ、SNSでは悪口を言ってしまうやすいのか」、「なぜ、SNSを使いすぎてしまいうやすいのか」など、ネットの特性やデバイスの特性などを踏まえたトラブルが起きやすい背景を考えておくことで、「自分もトラブルを起こしてしまうかもしれない」という自覚を促すことができる。

### (2) 自律を目指した指導

ルール作りの指導では、「ルールを作って終わり」ではなく、発達の段階に応じて「そのルールをどうすれば守ることができるか」という指導も重要である。

たとえば、「ゲームは1日1時間まで」というルールは、児童生徒はなかなか守ることができない。しかし、

「ゲームは1日1時間までを守るための方法」を児童生徒自身に考えさせると、「終わる10分前にアラームを鳴らす」、「(1日1時間だといつゲームをしてもよいことになるので)ゲームは夜7時から夜8時する」、「1週間守ることができたら次の週末は1時間プラスする」といった工夫が挙げられる。このように、そのルールをどうすれば守ることができるかという視点で考えると、「守ることのできるルール作り」が可能となる。

このことを、他律と自律という視点で考えてみよう。他律とは、自分の意志ではなく他人の命令などによって行動することである。自律とは、自分の意思で判断しながら行動することである。では、「ルールを守る」というのはどちらだろうか。実は、「ルールを守る」というのは、他律的な行動である。もちろん、小学校低学年や中学年の段階では、「ルールを守る」という他律的な行動も重要であるが、いつまでも他律的な指導だけを行うわけにはいかない。児童生徒は、いつか保護者や教員の手から離れていき、「いつまでゲームをやっているの！ルールを守りなさい！」という声を聞くことができなくなる。その時に問われるのが、「自分でルールを決め、それを守っていく力」である。そのためにも、自分の課題に合った具体的なルールを決めるとともに、そのルールをどうすれば守ることができるかという視点で、「ルールを守るための工夫」を考えることが、自律の力を育てるために重要となる。

### 3. 動画教材の活用法

動画教材を効果的に活用するためには、上記の指導上の工夫を踏まえることが大切である。指導上の工夫を踏まえ、具体的な活用法を述べる。

#### (1) 自分ごとにするための動画教材の活用

多くの動画教材では、主人公の行動がどのようにトラブルにつながっていくかという起承転結が描かれているが、「自分だったらどうするか」という視点で考えさせるために、結論となるシーンを最後まで見せないという活用も有効である。たとえば、動画教材の物語の途中でストップさせ、「この場面で、あなたならどのように行動するか」を考えさせることで、ひとつの結論ではなく、複数の結論を想像させることができる。結論がどうなるかわからないことで、模範的な答えを出すだけで終わらずに、そもそもの「悪口とはなにか」、「不適切な写真とは何か」、「知らない人とはどんな人のことか」などの議論を踏まえて、自分の行動を考えることができる。

特に、今回新たに作成した動画教材は、第三者視点ではなく自分視点で作成している。つまり、児童生徒自身が物語に出てくる主人公の立場として動画を視聴することができ、より自分ごととして考えることができるように工夫されている。シーンごとにストップさせながら、「自分だったらどうするか」という視点で考えさせる指導を行いたい。

さらに、「知らない人と出会わないようにしよう」、「使いすぎないようにしよう」だけではなく、「なぜ、知らない人を信じてしまうのか」、「なぜ、使いすぎてしまうのか」を考えさせ、「どのような特徴があったら、あやしいと判断すればよいか」、「どのような状態であれば、使いすぎと判断すればよいか」という危険を予測す

る力を育みたい。

図表 2-1 教材 15 「SNS を通じた出会いの危険性」 のワンシーン



## (2) 自律を目指した動画教材の活用

動画教材を視聴して、「このような危険があるから気をつけなさい」、「使わないようにしなさい」、「ルールを守りましょう」では、自分の意志ではなく他人の命令などによって行動する他律のままである。動画教材を視聴して、問題点を理解した後は、自律につなげるような指導の工夫を行いたい。たとえば、「どのように工夫すれば上手に使えるのか」といった発問を行い、上手に活用するための工夫を考えさせることが有効である。

特に、今回新たに作成した動画教材では、ルールを守るだけでなく、「どのように工夫すれば上手に使えるのか」という視点を取り入れており、より上手に使うための工夫を考えさせやすくなっている。

図表 2-2 教材 16 「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」 のワンシーン



また、「使いすぎ」に関する指導では、時間に関するルールをつくることが多くあるが、こうした時間のルールをつくる場合にはタイムマネジメントの視点も重要である。タイムマネジメントとは、①やることを書き出し、②「時間」を見積もり、③やる順番を考える、という手法である。

さらに、養護教諭と連携を図り、使いすぎるとどんな弊害があるかについて発達の段階に即して説明してもらったり、解決方法について助言してもらったりすることで、自分に合った実践可能で具体的な目標

を立てることができる。

教材 16「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」を視聴した上で、タイムマネジメントという視点で、ネットや SNS の使用時間だけでなく 24 時間の生活時間の使い方を見直し、連休や長期休業前の指導の際にも生かすなど、ネットや SNS の上手な使い方を育みたい。

#### 参考文献・参考サイト

小学校学習指導要領（平成 29 年告示），

[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_\\_icsFiles/afieldfile/2018/09/05/1384661\\_4\\_3\\_2.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2018/09/05/1384661_4_3_2.pdf)

中学校学習指導要領（平成 29 年告示），

[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_\\_icsFiles/afieldfile/2018/05/07/1384661\\_5\\_4.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2018/05/07/1384661_5_4.pdf)

酒井郷平・塩田真吾・江口清貴（2016）「トラブルにつながる行動の自覚を促す情報モラル授業の開発と評価—中学生のネットワークにおけるコミュニケーションに着目して—」,日本教育工学会論文誌 39 巻 (Suppl.),pp.89-92

塩田真吾・高瀬和也・酒井郷平・小林溪太・藪内祥司（2018）「当事者意識を促す中学生向け情報セキュリティ教材の開発と評価 - 『あやしさ』を判断させるカード教材の開発 - 」,コンピュータ利用教育学会「コンピュータ & エデュケーション」 Vol.44,pp.85-90

## 【コラム2】情報セキュリティ

石田 淳一（株式会社アールジェイ 代表取締役）

### 1. 情報セキュリティ＝めんどくさい？

大手検索サイトの企画で東京の表参道を歩いている若者に「なぜ、スマートフォンの画面ロックをしないの？」とセキュリティに関するインタビューをしたところ「めんどくさいから」との回答だった。セキュリティ対策を行わない理由を年代別に見ると、若年層は「めんどくさい」が突出しているとの調査結果<sup>1</sup>もある。これは情報セキュリティの基本であるパスワードも「めんどくさい」を理由に、パスワードの使いまわし（同一の認証情報を複数のサービスで使いまわすこと）をしている可能性がある。情報セキュリティ対策の重要性に気づいていない児童生徒には「自分のスマートフォンの中身を見ず知らずの人に見せても良い人」、「自分のスマートフォンの中身を消されても良い人」を問いかけてみて欲しい。情報セキュリティ対策をしないとどうなるのかを考えさせたい。

### 2. 低年齢化と保護者意識

スマートフォンは幅広い年齢層に使われているが、スマートフォン利用の低年齢化による様々な影響が懸念されている。東京都の調査でも、健康上の影響はもちろん、判断力の未発達な児童生徒が犯罪に巻き込まれていることが分かる。

- ・スマートフォン利用の低年齢化、利用時間の長時間化が一層進行
- ・子供たちに「睡眠不足」、「視力低下」など何らかの悪影響があった、「アプリやメールが原因で友達とトラブルになった」、「身に覚えのない代金請求メールがきた」などトラブルに遭ったとの回答が増加
- ・「フィルタリングサービスに加入している」、「家庭内でルールを作っている」との回答は共に増加したが、その一方、約6割が「適切に監督できていない」と回答

家庭等における青少年の携帯電話・スマートフォン等の利用等に関する調査結果より（平成30年4月東京都青少年・治安対策本部）

スマートフォンが世の中に広まってからまだ10年程度であることから、指導する側の保護者も（学校も社会も）、「スマートフォン歴」に関しては子供同然と言える。スマートフォンとどう付き合うか、児童生徒の指導より先に、保護者の指導（我々の学習）が先であるのは言うまでもないが、保護者が指導を受ける機会などほとんどないのが現状である。

右のイラストは運動会で1番になった児童生徒の写真を保護者がSNSに掲載したものであるが、問題点はお分かりだろうか。——この写真には2位の児童生徒が写りこんでいる。そのため、2位の保護者とトラブルになる可能性が高い。

最近では学校行事などにおいて「SNS上に写真を掲載しない」「写真をSNS上に掲載することは個人で楽しむことの範囲を超えるので絶対にしない」というアナウンスや文書配布をする学校もあり、徐々にではあるが保護者に向けての具体的な啓発が始まった感もある。

改めて、「スマートフォンの所有者は保護者」ということ、ルール作りをきちんとした上で児童生徒に「貸し与えている」ということ、「所有者、保護者には管理責任があること」を意識させていかなければならない。また、「スマートフォン歴は保護者も児童生徒もほぼ同じ」という意識を持ち、学校側も保護者に向けた啓発を続けていかなければならない。



<sup>1</sup> 株式会社NTTドコモ モバイル社会研究所 2018年スマホのマナー・セキュリティ調査

## ＜参考資料 1＞ 情報モラル指導モデルカリキュラムとの対応

平成 31 年に作成した新たな動画教材（教材番号 15, 16）で取り上げる内容について、そのテーマが抱えている問題点及び予防方法を踏まえて次ページの「情報モラル指導モデルカリキュラム」に基づいて整理した。テーマごとに発達の段階に合わせた内容をおさえながら、系統的に情報モラル教育を進めていくための参考とする。

対象	コード	内容	【教材15】 SNSを通じた 出会いの危険性 (ネット被害)	【教材16】 スマートフォンや タブレットなどの使いすぎ (ネット依存)
小学校低学年 (1～2年生)	a1-1	約束や決まりを守る		
	b1-1	人の作ったものを大切にすることを		
	d1-1	大人と一緒に使い、危険に近づかない		
	d1-2	不適切な情報に出合わない環境で利用する		
	e1-2	知らない人に、連絡先を教えない		
	f1-1	決められた利用の時間や約束を守る		○
小学校中学年 (3～4年生)	a2-1	相手への影響を考えて行動する		
	b2-1	自分の情報や他人の情報を大切に		
	c2-1	情報の発信や情報をやりとりする場合のルール・マナーを知り、守る		
	d2-1	危険に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する		
	d2-2	不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する		
	e2-1	情報には誤ったものもあることに気づく		
	e2-2	個人の情報は、他人にもらさない		
	f2-1	健康のために利用時間を決め守る		○
	e2-1	認証の重要性を理解し、正しく利用できる		
	i2-1	協力し合ってネットワークを使う		
小学校高学年 (5～6年生)	a3-1	他人や社会への影響を考えて行動する		
	b3-1	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する		
	c3-1	何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない		
	c3-2	「ルールやまきまりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する		
	c3-3	契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない		
	d3-1	予測される危険の内容がわかり、避ける	○	
	d3-2	不適切な情報であるものを認識し、対応できる	○	
	e3-1	情報の正確さを判断する方法を知る	○	
	e3-2	自他の個人情報を、第三者にもらさない	○	
	f3-1	健康を害するような行動を自制する		
	f3-2	人の安全を脅かす行為を行わない		
	g3-1	不正使用や不正アクセスされないように利用できる		
	h3-1	情報の破壊や流出を防ぐ方法を知る		
	i3-1	ネットワークは共用のものであるという意識を持って使う		
中学校	a4-1	情報社会における自分の責任や義務について考え、行動する		
	b4-1	個人の権利(人格権、肖像権など)を尊重する		
	b4-2	著作権などの知的財産権を尊重する		
	c4-1	違法な行為とは何かを知り、違法だとわかった行動は絶対に行わない		
	c4-2	情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を知る		
	c4-3	契約の基本的な考え方を知り、それに伴う責任を理解する		
	d4-1	安全性の面から、情報社会の特性を理解する	○	
	d4-2	トラブルに遭遇したとき、主体的に解決を図る方法を知る	○	
	e4-1	情報の信頼性を吟味できる	○	
	e4-2	自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識を持って行動できる	○	
	f4-1	健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる		
	f4-2	自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる		
	g4-1	情報セキュリティの基礎的な知識を身につける		
	h4-1	基礎的なセキュリティ対策が立てられる		
	i4-1	ネットワークの公共性を意識して行動する		

# 〔参考〕 情報モラル指導モデルカリキュラム

(平成 18 年度文部科学省委託事業 「情報モラル」 指導実践キックオフガイド)より

## 〈大目標・中目標レベル〉

分類	L1: 小学校1～2年	L2: 小学校3～4年	L3: 小学校5～6年
1. 情報社会の倫理	a1～3: 発信する情報や情報社会での行動に責任を持つ		
	a1-1: 約束や決まりを守る	a2-1: 相手への影響を考えて行動する	a3-1: 他人や社会への影響を考えて行動する
	b1～3: 情報に関する自分や他者の権利を尊重する		
	b1-1: 人の作ったものを大切に する心をもつ	b2-1: 自分の情報や他人の情報を大切に する	b3-1: 情報にも、自他の権利があることを知り、 尊重する
2. 法の理解と遵守	c2～3: 情報社会でのルール・マナーを遵守できる		
		c2-1: 情報の発信や情報をやりとりする 場合のルール・マナーを知り、守る	c3-1: 何がルール・マナーに反する行為かを知り、 絶対に行わない
			c3-2: 「ルールや決まりを守る」ということ の社会的意味を知り、尊重する
			c3-3: 契約行為の意味を知り、勝手な 判断で行わない
3. 安全への知恵	d1～3: 情報社会の危険から身を守るとともに、不適切な情報に対応できる		
	d1-1: 大人と一緒に使い、危険に 近づかない	d2-1: 危険に出合ったときは、大人に 意見を求め、適切に対応する	d3-1: 予測される危険の内容が わかり、避ける
	d1-2: 不適切な情報に出合わない 環境で利用する	d2-2: 不適切な情報に出合った ときは、大人に意見を求め、 適切に対応する	d3-2: 不適切な情報であるものを 認識し、対応できる
	e1～3: 情報を正しく安全に利用することに努める		
		e2-1: 情報には誤ったものもある ことに気づく	e3-1: 情報の正確さを判断する 方法を知る
	e1-2: 知らない人に、連絡先を 教えない	e2-2: 個人の情報は、他人にも らさない	e3-2: 自他の個人情報、第三 者にもらさない
	f1～3: 安全や健康を害するような行動を抑制できる		
	f1-1: 決められた利用の時間や 約束を守る	f2-1: 健康のために利用時間を 決め守る	f3-1: 健康を害するような行動 を自制する
		f3-2: 人の安全を脅かす行為を 行わない	
4. 情報セキュリティ	g2～3: 生活の中で必要となる情報セキュリティの基本を知る		
		g2-1: 認証の重要性を理解し、 正しく利用できる	g3-1: 不正使用や不正アクセスさ れないように利用できる
	h3: 情報セキュリティの確保の ために、対策・対応がとれる		
			h3-1: 情報の破壊や流出を守る 方法を知る
5. 公共的なネットワーク 社会の構築	i2～3: 情報社会の一員として、公共的な意識を持つ		
		i2-1: 協力し合ってネットワー クを使う	i3-1: ネットワークは共用のもので あるという意識を持って使う

※コードについて (例, a1-1)

【1桁目の文字】

a～i: 大目標項目

【2桁目の数字】

校種・学年 (L1～L5)

1: L1 (小学校低学年: 1～2年生)

2: L2 (小学校中学年: 3～4年生)

3: L3 (小学校高学年: 5～6年生)

4: L4 (中学校 (高等学校を含む場合もある))

5: L5 (高等学校)



この表は、情報モラルの指導カリキュラムの内容を小中高一貫のモデルカリキュラムとして示したものです。このモデルカリキュラムの目標は、学校教育全体の中で達成していくことが望ましく、本モデルカリキュラムを参考にして、それぞれの学校では、地域の実情に合わせ、情報モラルのカリキュラムを組み立て、実施してください。  
各目標の詳細は、Webページをご覧ください。<http://jnk4.info/www/moral-guidebook-2007/>

L4: 中学校	L5: 高等学校
a4～5: 情報社会への参画において、責任ある態度で臨み、義務を果たす	
a4-1: 情報社会における自分の責任や義務について考え、行動する	a5-1: 情報社会において、責任ある態度をとり、義務を果たす
b4～5: 情報に関する自分や他者の権利を理解し、尊重する	
b4-1: 個人の権利(人格権、肖像権など)を尊重する	b5-1: 個人の権利(人格権、肖像権など)を理解し、尊重する
b4-2: 著作権などの知的財産権を尊重する	b5-2: 著作権などの知的財産権を理解し、尊重する
c4: 社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを知る	
c4-1: 違法な行為とは何かを知り、違法だとわかった行動は絶対に行わない	c5-1: 情報に関する法律の内容を理解し、遵守する
c4-2: 情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を知る	c5-2: 情報に関する法律の内容を積極的に理解し、適切に行動する
c4-3: 契約の基本的な考え方を知り、それに伴う責任を理解する	c5-2: 情報社会の活動に関するルールや法律を理解し、適切に行動する
c5-3: 契約の内容を正確に把握し、適切に行動する	
d4～5: 危険を予測し被害を予防するとともに、安全に活用する	
d4-1: 安全性の面から、情報社会の特性を理解する	d5-1: 情報社会の特性を意識しながら行動する
d4-2: トラブルに遭遇したとき、主体的に解決を図る方法を知る	d5-2: トラブルに遭遇したとき、さまざまな方法で解決できる知識と技術を持つ
e4～5: 情報を正しく安全に活用するための知識や技術を身につける	
e4-1: 情報の信頼性を吟味できる	e5-1: 情報の信頼性を吟味し、適切に対応できる
e4-2: 自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識を持って行動できる	e5-2: 自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識を持って行動できる
f4～5: 自他の安全や健康を害するような行動を抑制できる	
f4-1: 健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる	f5-1: 健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる
f4-2: 自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる	f5-2: 自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる
g4～5: 情報セキュリティに関する基礎的・基本的な知識を身につける	
g4-1: 情報セキュリティの基礎的な知識を身につける	g5-1: 情報セキュリティに関する基本的な知識を身につけ、適切な行動ができる
h4～5: 情報セキュリティの確保のために、対策・対応がとれる	
h4-1: 基礎的なセキュリティ対策が立てられる	h5-1: 情報セキュリティに関し、事前対策・緊急対応・事後対策ができる
i4～5: 情報社会の一員として、公共的な意識を持ち、適切な判断や行動ができる	
i4-1: ネットワークの公共性を意識して行動する	i5-1: ネットワークの公共性を維持するために、主体的に行動する



【3桁目の数字 (ハイフンの後の数字)】  
大目標項目内の一連番号

たとえば、コードa1-1は次を表す。  
大目標項目a1: 発信する情報や情報社会での行動に責任を持つ(小学校1～2年生)  
中目標項目a1-1: 約束や決まりを守る(小学校1～2年生大目標項目a1の1番目の中項目)

### 第3章 SNSを通じた出会いの危険性 【教材15】 ネット被害（小5～中1）

#### シナリオ・スライド

<p>導入編</p>		<p>中学校1年生のひかるさん。大好きなアイドルについて調べているうちに、同じアイドルが好きな大学生リョウちんのSNSのアカウントを見つけて興味をもち、フォローします。</p>
		<p>ひかるさんはリョウちんからメッセージを受け取ります。そのメッセージは「アイドルの限定版Tシャツをあげる」「せっかくだから名前を教えて」という内容でした。</p>
		<p>ひかるさんは下の名前だけを教えることにしました。りょうたさん（リョウちん）に勉強を教えてもらうなど、SNSを通じて親密なやりとりが続きます。ある日、りょうたさんから「Tシャツを渡すから会おう」というメッセージを受け取ります。</p>
		<p>ひかるさんはコーヒーショップでりょうたさんと会うことにしました。大好きなアイドルの話で盛り上がり、楽しい時間を過ごします。後日、りょうたさんから「今度はカラオケで会おう」というメッセージを受け取ります。</p>
		<p>りょうたさんを信じたひかるさんは、カラオケで会うことにしました。前回と同じように、2人で会って楽しい時間を過ごすものだと思っていましたが……。</p>
<p>解説編</p>		<p>SNSは、知らない人と簡単につながることができるというメリットがあります。しかし、知らない人と交流することや、実際に会うことには、危険が伴う場合があります。カラオケでりょうたさんに会うまでのひかるさんの行動には、複数の問題がありました。</p>
		<p>ひかるさんはSNSで知り合った人に、自分の情報を伝えることや、実際に会うことに、不安を感じていました。どうして、ひかるさんはりょうたさんのことを信じてしまったのでしょうか。それは、信じてしまう理由が複数あったからです。</p>
		<p>知らない人と出会うことで、怖い目や被害に遭わないようにするためには、危険を予測する力を身に付けることが重要です。「どのような特徴があったら怪しいと判断すればよいか」を考えて、SNSを上手に活用していく方法を考えていきましょう。</p>

## 1. 動画教材を使うに当たって

### 教材のねらい

SNS の普及に伴い、様々な SNS を通じて、知らない人と容易につながることができるようになっている。本教材では、SNS 上で知らない人とつながることの危険性について取り上げ、なぜ知らない人と会ってしまうのかを考えさせることを通して、トラブルを未然に防ぐ方法を考えさせる。

### 指導観

SNS 上では知らない人と容易につながることができる。知らない人と交流する場合や実際に会う場合の危険性について理解させておくことが重要となる。

特に「知らない人と実際に会うこと」について、深く考えさせたい。児童生徒の中には、「ネット上で知り合った人こそ、自分のことをよく理解してくれている」という思いを持ち、「知らない人」という認識ではなく、「自分のことをよく理解してくれている人」と考えてしまい、実際に会おうとするケースもある。

単純に「知らない人と会わないようにしよう」だけではなく、なぜ実際に会ったことがない人でも「よく知っている人」と感じてしまうことがあるのか考えさせることで、知らない人と会うことの危険性について考えさせることが重要である。

### 指導時のポイント・留意点

「知らない人と会わないようにしよう」だけではなく、「知らない人」をなぜ信じてしまうのかを考えさせ、「どのような特徴があったら、怪しいと判断すればよいか」という危険を予測する力を育みたい。また、SNS 上で知らない人と交流した経験がある児童生徒の意見を全体で共有させ、考えさせることも重要である。

### 動画教材視聴時のポイント

動画教材は、以下の 5 つのシーンで構成されている。

- ① SNS で知らない人をフォローするシーン
- ② SNS で知り合った人から「名前を教えて」というメッセージを受け取るシーン
- ③ SNS で知り合った人から「実際に会おう」というメッセージを受け取るシーン
- ④ SNS で知り合った人とコーヒーショップで会うシーン
- ⑤ SNS で知り合った人とカラオケで会うシーン

各シーンの主人公（ひかるさん）の行動の何が問題だったのかを考えさせながら視聴させる。

## 取扱い教科等

### ●小学校

特別活動 学級活動 (2)イ よりよい人間関係の形成

特別活動 学級活動 (2)ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

(道徳教育 A 主として自分自身に関する事 [善悪の判断, 自律, 自由と責任])

### ●中学校

特別活動 学級活動 (2)ア 自他の個性の理解と尊重, よりよい人間関係の形成

特別活動 学級活動 (2)エ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

(道徳教育 A 主として自分自身に関する事 [善悪の判断, 自律, 自由と責任])

## 情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「3. 安全への知恵」

小学校 d3-1: 予測される危険の内容がわかり, 避ける

d3-2: 不適切な情報であるものを認識し, 対応できる

e3-1: 情報の正確さを判断する方法を知る

e3-2: 自他の個人情報を, 第三者にもらさない

中学校 d4-1: 安全性の面から, 情報社会の特性を理解する

d4-2: トラブルに遭遇したとき, 主体的に解決を図る方法を知る

e4-1: 情報の信頼性を吟味できる

e4-2: 自他の情報の安全な取り扱いに関して, 正しい知識を持って行動できる

## 2. モデル指導案：特別活動（学級活動）指導案

### 本時の目標

SNS を通じた出会いの危険性について取り上げ, なぜ会ったことのない人でも「よく知っている人」と感じてしまうことがあるのかを考えさせることを通して, 出会いの危険性やトラブルを未然に防ぐ方法を考えさせる。

### 授業実施前の準備・事前指導

使用している情報通信機器の種類, 利用している SNS のサービス, SNS での「会いたい」というメッセージの受信の有無などの実態を把握しておく。

**本時の展開**

学習活動	指導のポイント
<p><b>【課題をつかむ：7分】</b></p> <p>1 アンケート結果から気付いたことを発表し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SNS を利用している人がクラスの半数以上いて、多いと思った。</li> <li>自分はないけれど、実際に「会いたい」というメッセージを受け取った人がいるので驚いた。</li> </ul> <p>2 本時の課題を理解する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">SNS を通じた出会いの危険性について考えよう。</p> <p><b>【原因を追求する：小学校 20 分，中学校 23 分】</b></p> <p>3 導入動画を視聴し，問題点を簡単にワークシートに書き，グループで話し合い，全体で共有する。</p> <p><b>【問題点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SNS で知り合った人を信じきってしまった</li> <li>下の名前を教えたしまった</li> <li>実際に会ってしまった</li> <li>人目のつかない場所で会ってしまった</li> </ul> <p>4 なぜ，ひかるさんはりょうたさんのことを信じてしまったのかを考えさせる。</p> <p><b>【原因】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>趣味を通じて親近感を覚えたから</li> <li>SNS で相手のことを知った気持ちになったから</li> <li>SNS のやりとりで優しくしてくれたから</li> <li>最初に会ったときに優しくしてくれたから</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>どのような SNS で「会いたい」というメッセージを受け取ったかなど，児童生徒の経験を共有させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>&lt;導入動画&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ひかるさんが SNS 上で知り合った人と実際に会うお話です。ひかるさんはどうして会いに行こうと思ったのかに注目して見てみましょう。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>ひかるさんの行動の何が問題か，考えながら視聴させる。</li> <li>シーンを振り返りながら，ひかるさんの行動の問題点を共有させる。</li> <li>話し合いの時間をしっかり取るため，ワークシートへの記述は省略してもよい。</li> <li>なぜ，ひかるさんが「知らない人」を信じてしまったのか，その原因を考えさせる。特に，SNS の特性を踏まえて信じてしまう原因を考えさせる。</li> </ul>

**[解決方法を考える：小学校 10 分，中学校 12 分]**

5 解説動画を視聴し，今後 SNS を使う場合，どのようなことに気を付ければよいか考え，発表する。

- ダイレクトメッセージにはすぐに返信しないで，必ず家の人に相談してから返信する。
- 相手の SNS 上の情報が正しいかどうか考える
- 本名などの個人情報を教えない
- 人目のつかない場所では会わない

6 解説動画を視聴し，子供たちからは出されなかった解決方法などについて，教師が補足説明しまとめる。

**[個人の目標を意思決定する：8 分]**

7 話合いの内容や教師のまとめを参考にしながら，これから自分が気を付けることをワークシートにまとめる。

- 「どのような特徴があったら，あやしいと判断すればよいか」という危険を予測させる。

- ワークシートを持ち帰り，学校だけの学習で終わらせるのではなく，学校で話し合ったことや考えたことを家庭でも話し合い，家庭でのルールを考えるなどするように伝える。

## 板書計画

アンケート結果  
SNS の利用

ある	
ない	

### SNS を通じた「出会い」の危険性について考えよう

**【問題点】**

- SNS で知り合った人を信じきってしまった
- 実際に会ってしまった
- 下の名前を教えてしまった
- 人目のつかない場所で会ってしまった

**【なぜ、信じてしまったのだろうか】**

- 趣味を通じて親近感を覚えたから (同じアイドルが好きだった)
- SNS で相手のことを知った気持ちになったから
- SNS のやりとりで優しくしてくれたから (勉強を教えてくれた)
- 最初に会ったときに優しくしてくれたから (限定グッズを譲ってくれた)

**【どのようなことに気を付ければよいか】**

- ダイレクトメッセージには返信しない
- 相手の SNS 上の情報が正しいかどうか考える
- 本名などの個人情報を教えない
- 人目のつかない場所では会わない

## 事後指導

- ① 朝の会や帰りの会等で取組状況について話し合ったり、保護者からのコメントを紹介したりして、学んだことを振り返らせるとともに、実践の継続化につなげる。
- ② 朝の会や帰りの会等で、実際の被害事例を紹介しながら、SNS を通じた出会いの危険性の理解を深めさせ、SNS を安全に使うことができるよう指導を続ける。

## SNS の利用に関するアンケート

\_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_組 \_\_\_\_\_番 \_\_\_\_\_名前

1. あなたは、SNS が利用できる自分専用の携帯電話・スマートフォンを持っていますか。

(        ) はい (        ) いいえ

2. 普段、SNS を利用しますか。

(        ) はい (        ) いいえ

3. SNS 上で知り合った人から「会いたい」などのメッセージを受け取ったことがありますか。

(        ) はい (        ) いいえ

4. どのような人であれば、SNS 上で知り合った人と「実際に会ってもよい」と思いますか。

5. どのような状況であれば、SNS 上で知り合った人と「実際に会ってもよい」と思いますか。



## SNS を通じた出会いの危険性

年 組 番 名前

---

### 課題

1. ひかるさんの行動の問題点をあげてみましょう。

2. なぜ、ひかるさんはりょうたさんを信じてしまったのでしょうか。

3. SNS を上手に活用するために、どのようなことに気を付ければよいでしょうか。

4. SNS を上手に活用するために、あなたが気を付けることを決めましょう。

5. 学んだことを保護者に伝えて話し合い、意見や感想を書いてもらいましょう。

## 【コラム3】ソーシャルメディアサービスの利用規約

浅子 秀樹 (LINE 株式会社 公共政策室)

### 1. 利用規約から運営事業者の考え方を知る

新しく Web サービスやアプリケーション等のソーシャルメディアを利用するときに、利用規約が画面上に表示されることが多いが、「文章が長く難解」な印象も強いからか、利用規約を最初から最後まで読んでから利用するという人はそれほど多くないかもしれない。

しかしサービスの運営事業者側は、サービス特性や利用シーンを踏まえ、利用者がサービスを利用するにあたって、運営事業者が事前に知ってもらいたい事項やサービスの特性等を利用規約に記載する。そのため、利用者は利用規約を確認することで、運営事業者のサービス運営の考え方を知ることができる。また、運営事業者とサービスに関して交渉する必要がある場合には、利用規約の内容をもとにコミュニケーションすることになる。

利用規約はそのような重要な役割を果たしているため、その「読み方」を知っておくことは利用者にとって有益である。

### 2. 利用規約で定められる「禁止事項」

利用規約は、サービス特性によっても内容が異なるが、特にソーシャルメディアサービスの場合、利用者が様々なコンテンツを投稿することが想定される。その中には違法な内容や有害情報を含む投稿、投稿を通じた不適切な行為を誘導するような利用者間でのやりとりも想定されるため、運営事業者は利用規約に「禁止事項」の条項を設け網羅的に禁止事項を記載している。その一部を下記に記載する。

不適切なコンテンツ	暴力的表現, 残虐的表現
	差別的表現
	性的表現 (わいせつ物, 児童ポルノ)
	誹謗中傷, 名誉・信用毀損
	プライバシー・肖像権侵害
	知的財産権侵害
不適切な行為	なりすまし
	自殺の誘引・勧誘
	異性との出会い目的
	違法行為 (規制薬物, 賭博等) への勧誘
	商業用の広告・宣伝・勧誘
	詐欺行為
	スパム投稿
	リアルマネートレード
	ネットワークシステムへの不正操作
	他の利用者の個人情報収集・提供

運営事業者は様々なパターンを想定して、禁止事項を具体的かつ網羅的に規定している。そうすることで、事前に利用者に具体的な禁止事項を知ってもらうことができ、運営事業者と利用者の間での解釈の齟齬も減らすことができるからである。

### 3. 利用規約の拘束力

上記の禁止事項に該当した投稿であると運営事業者が判断した場合は、投稿コンテンツの削除・非公開設定、アカウントの停止などのペナルティ措置を実施する場合があります。

しかし、利用規約は運営事業者によって内容の決定、変更を行うため、時には利用者に過度に不利益となる内容となる場合があります。このような事態を防ぐために、運営事業者は、利用者との間で利用規約の効力を適性に持たせるように以下の条件を念頭において利用規約を作成している。

①利用者から同意を取得する。

②利用者に不当に不利な条件は規定しない。

①については、民法では原則、契約を成立させるためには、申込と承諾が必要とされている。これを Web サービスやアプリケーション等のソーシャルメディアの利用時に当てはめると、利用者がソーシャルメディアを利用したいという申込を行い、運営事業者が承諾を行わない限りは利用することができないということとなる。

ただ、紙の契約書であれば当事者間の合意のもと書面に署名・捺印するが、Web サービスの画面上では物理的に不可能であり、多くの利用者を相手に契約書を交わすことも困難である。

そこで、ソーシャルメディアの初回利用時に、利用規約の画面を設置し、利用者が最後まで読んだ後に「利用規約に同意します」という文言が記載されているチェックボックスを表示させ、チェックを行うことで同意を得るという方法が一般的である。このような対応を行うことで、利用者から申込を行い、運営事業者が承諾をおこなったというようにしている。

②については、例えば運営事業者が利用規約に「利用者に生じた損害は一切責任をもちません」と定めた場合、利用者にとっては不利な規定であるため、利用者の利益を守るために定められた消費者契約法により、無効とされる可能性がある。

### 4. 運営事業者への削除要請

学校現場で起こりうる下記の事例を基に、利用規約との関係を理解していこう。

**<事例>中学1年のAさんは、ソーシャルメディアサービス上に自分の写真が勝手にアップされたことを知り、この写真を削除できないかと考えている。**

この事例では、運営事業者の利用規約の禁止条項に「プライバシー・肖像権侵害」があれば、それを根拠にAさんが運営事業者へ削除要請を行うことが考えられる。

しかし、運営事業者としては、写真が勝手にアップされたものであるのか、そして削除要請があったとしても、削除要請した人が写真に写っている本人かどうか分からないと削除することに躊躇することもあるだろう。なぜならば運営事業者が間違っただけで削除したということになれば、今度は掲載した利用者から誤削除の責任を問われる可能性があるからだ。

そこで運営事業者によっては、利用規約において「プライバシー・肖像権の侵害行為、又は侵害するおそれのある行為に対して削除する」「会社が権利侵害と判断する行為に対して削除する」などといった記載をし、削除要請に対して柔軟に対応できるように工夫している場合がある。




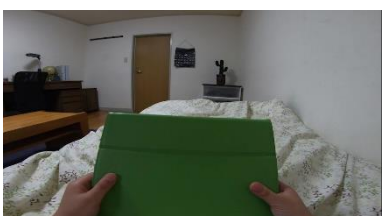
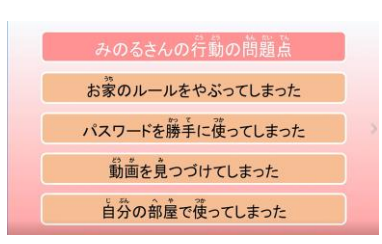
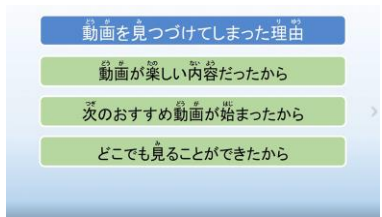

その他、著作権侵害や名誉毀損などの権利侵害事案に関してAさんが削除要請をする場合の手続きは、特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（プロバイダ責任制限法）に基づく送信防止措置の手続きとしてガイドライン化されている。

### 参考サイト

プロバイダ責任制限法に関する解説、ガイドライン、書式等 <http://www.isplaw.jp/>

## 第4章 スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ 【教材16】 ネット依存 (小1~小4)

### シナリオ・スライド

<p>導入編</p>		<p>小学校4年生のみのるさん。お姉さんがお母さんに頼み、タブレットを借りて動画を見ています。みのるさんはお姉さんをお願いして、一緒に動画を見て、とても楽しい時間を過ごしました。</p>
		<p>ある日みのるさんが帰宅すると、食卓の上にタブレットが置きっぱなしになっていました。お家のルールでは、家族と一緒にリビングで触る時だけ、タブレットを使っていいと決まっています。それでもみのるさんは、動画が見たくなりました。</p>
		<p>みのるさんは、帰宅したお姉さんにパスワードを打ち込んでもらい、一緒に動画を見ることになりました。お姉さんが部屋に戻った後も、みのるさんは他の動画をもっと見たいと思いました。</p>
		<p>タブレットのパスワードを覚えてしまったみのるさんは、お母さんには内緒で、自分の部屋でもこっそり1人で動画を見るようになりました。少しだけなら見てもいいよね、と思っていましたが……。</p>
<p>解説編</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>みのるさんの行動の問題点</li> <li>お家のルールをやぶってしまった</li> <li>パスワードを勝手に使ってしまった</li> <li>動画を見つけてしまった</li> <li>自分の部屋で使ってしまった</li> </ul>	<p>最近はスマートフォンやタブレットなどを使って、気軽に動画を見たりして、いつでもどこでも楽しむことができるようになりました。しかしその結果、スマートフォンやタブレットなどを使いすぎてしまって、生活や健康に悪影響が出てしまうこともあります。今回のみのるさんの行動には、複数の問題がありました。</p>
	 <ul style="list-style-type: none"> <li>動画を見つけてしまった理由</li> <li>動画が楽しい内容だったから</li> <li>次のおすすめ動画が始まったから</li> <li>どこでも見ることができたから</li> </ul>	<p>みのるさんは、どうしてお家のルールを破って、動画を見続けてしまったのでしょうか。それには、見続けてしまうきっかけがあったのです。</p>
	 <p>スマートフォンやタブレットなどの「使いすぎ」</p> <p>↓</p> <p>使いすぎないように自分でルールを決めて守ろう</p>	<p>スマートフォンやタブレットなどを使いすぎないようにするためには、ルールを決めて、それを自分でしっかり守ることが重要です。「どのようなルールを決めて守ればよいか」を考えて、スマートフォンやタブレットなどを上手に活用していく方法を考えていきましょう。</p>

## 1. 動画教材を使うに当たって

### 教材のねらい

スマートフォンやタブレットなどの情報通信機器の普及に伴い、気軽に動画視聴などを楽しむことができるようになった。しかし、それらを使いすぎてしまうことにより、生活や健康に悪影響が出てしまうこともある。本教材では、スマートフォンやタブレットなどの使いすぎについて取り上げ、その要因や影響について考えさせ、スマートフォンやタブレットなどの適切な使い方を身に付けさせる。

### 指導観

現在は家庭用ゲーム機以外にも、スマートフォンやタブレットなどの情報通信機器により、気軽に動画視聴などを楽しむことができる。適切にそれらを楽しむことは問題ないが、いつでもどこでも動画視聴などを楽しむことで、情報通信機器を使いすぎてしまい生活や健康に悪影響が出てしまうこともある。

この「使いすぎ」という状態を、どのように自覚させるかは難しい。長時間利用している児童ほど、「自分は使いすぎている」と感じるケースが考えられる。たとえば、平日に1時間程度使用している児童にとっては、3時間は使いすぎと感じるが、平日に4時間程度使用している児童にとっては、3時間は使いすぎとは感じにくい。また、本人が気を付けていてもつい使いすぎてしまうというケースも考えられる。たとえば動画サイトにおいては、自動再生機能やおすすめ動画の表示など、次の動画が気になるように見せ方が工夫されている。

指導では、「使いすぎ」とはどのような状態かを考えさせ、なぜ使いすぎてしまうのかを考えさせながら、スマートフォンやタブレットなどの適切な使い方を身に付けさせたい。

### 指導時のポイント・留意点

「スマートフォンやタブレットなどを使いすぎないようにしよう」と指導するのではなく、「使いすぎ」とはどのような状態かを考えさせ、なぜ使いすぎてしまうのかを考えさせることで、自律的にスマートフォンやタブレットなどを活用する力を育みたい。また、スマートフォンやタブレットなどを使いすぎている自覚がある児童の意見を全体で共有させるなど、児童の経験から考えさせることも重要である。

### 動画教材視聴時のポイント

動画教材は、以下の4つのシーンで構成されている。

- ① 家族と一緒に、リビングでタブレットを触り動画を見るシーン
- ② 家族が居ない時に、リビングでタブレットを触り動画を見ようとするシーン
- ③ 家族が居なくなった後も、リビングでタブレットを触り動画を見続けようとするシーン
- ④ お家のルールを破って、一人でこっそり、タブレットを触り動画を見るシーン

各シーンの主人公（みるるさん）の行動の何が問題だったのかを考えさせながら視聴させる。

## 取扱い教科等

### ●小学校

特別活動 学級活動 (2)ア 基本的な生活習慣の形成

特別活動 学級活動 (2)ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

(道徳教育 A 主として自分自身に関する事 [善悪の判断, 自律, 自由と責任])

## 情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「3. 安全への知恵」

小学校 f1-1: 決められた利用の時間や約束を守る

f2-1: 健康のために利用時間を決め守る

## 2. モデル指導案：特別活動（学級活動）指導案

### 本時の目標

スマートフォンやタブレットなどの情報通信機器の使いすぎについて取り上げ、使いすぎしてしまう要因や影響について考えさせる。それを踏まえ、スマートフォンやタブレットなどの適切な使い方を身に付けさせる。

### 授業実施前の準備・事前指導

使用している情報通信機器の種類（スマートフォンやタブレットなど）、ネット（動画サイトなど）やゲームの利用時間、家庭での情報通信機器の使い方に関するルールの有無などの実態を把握しておく。

## 本時の展開

学習活動	指導のポイント
<p><b>【課題をつかむ：5分】</b></p> <p>1 アンケート結果から気付いたことを発表し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分も動画サイトを長時間見続けてしまったことがある。</li> <li>ゲームを長時間利用してしまったことがあった。</li> <li>家庭のルールを守れなかったことがある人がたくさんいる。</li> </ul> <p>2 本時のめあてを理解する。</p> <p>スマートフォンやタブレットなどの「使いすぎ」について考えてみよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ネット（動画サイトなど）やゲームをやめられなくなった経験などについて全体で共有させる。</li> <li>それぞれが考える「使いすぎ」の例について共有させる。</li> </ul>
<p><b>【原因を追求する：21分】</b></p> <p>3 導入動画を視聴し、問題点を簡単にワークシートに書き、グループで話し合い、全体で共有する。</p> <p><b>【問題点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>家庭のルールを破ってしまった</li> <li>パスワードを勝手に使ってしまった</li> <li>動画を見続けてしまった</li> <li>自分の部屋で使ってしまった</li> </ul> <p>4 なぜ、みのるさんは、家庭のルールを守れずに動画を見続けてしまったのだろうか？</p> <p><b>【原因】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>動画が楽しい内容だったから</li> <li>次のおすすめ動画が始まったから</li> </ul>	<p><b>&lt;導入動画&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>みのるさんがタブレットを使って動画を見ることに夢中になるお話です。どのような状態が「使いすぎ」か、考えながら見てみましょう。</li> <li>みのるさんの行動の何が問題か、考えながら視聴させる。</li> <li>シーンを振り返りながら、みのるさんの行動の問題点を共有させる。</li> <li>話し合いの時間をしっかり取るため、ワークシートへの記述は省略してもよい。</li> <li>なぜ、みのるさんが動画を見続けてしまったのか、その原因を考えさせる。</li> <li>特に、動画共有サイトでは、次の動画が表示されたり、自動的に再生されたりと、利用者の興味を持たせるための</li> </ul>

- どこでも見ることができたから

**[解決方法について話し合う：10分]**

5 スマートフォンやタブレットなどを使ってネット（動画サイトなど）やゲームを楽しむ場合、どのようなルールがあるとういかに考え、発表する。

- 見る動画の数を決める
- 自動再生をオフにしておく
- 自分の部屋では使わないようにする
- 他の人がパスワードを入力しているときは、見ないようにする

6 解説動画を視聴する。必要に応じて教師が補足説明する。

**[個人の目標を意思決定する：7分]**

7 話し合ったことを参考にして、自分のめあてを決め、ワークシートに書く。

8 教師のまとめを聞く。

工夫がなされていることに気づかせる。

- どのようなルールがあればよいかについて考えさせ、共有させる。
- ルールをつくるだけでなく、どうしたら実践できるかについて、経験をもとに話し合うようにする。

- 話し合ったことを参考にして、自分の課題に合った具体的なめあてや実践方法を考えることができるようにする。
- ワークシートを持ち帰り、学校だけの学習で終わらせるのではなく、学校で話し合ったことや考えたことを家庭でも話し合い、必要に応じてめあてを修正するように伝える。



## 板書計画

### アンケートけっか

ネットやゲームの  
りようじかん

- 1 じかんいじょう
- 1 じかんいない

スマートフォンやタブレットなどの「つかいすぎ」についてかんがえよう



### 【問題点】

- おうちのルールをやぶってしまった
- パスワードをかってにつかってしまった
- どうがを見つづけてしまった
- じぶんのへやでつかってしまった

### 【なぜどうがを見つづけたり、家族のルールをやぶったりしてしまったのかな？】

- どうががたのしいないようだったから
- 次のおすすめどうががはじまったから  
(おすすめどうががじどうさいせいされる)
- どこでも見ることができたから

### 【どのようなルールがあればよいか？】

- 見るどうがのかずをきめる
- じどうさいせいをオフにしておく
- じぶんのへやではつかわないようにする
- ほかの人がパスワードを入力しているときは、見ないようにする

## 事後指導

- ① 家庭等で作成した「スマートフォンやタブレットなどを使用するときのルール」を朝の会や帰りの会等で発表し合い、必要に応じて掲示する。また、定期的にルールの運用について発表し合ったり、アンケートを取って考えさせたりして、ルールの実践を図る。
- ② 取組を振り返らせるとともに、保護者からのコメントを朝の会や帰りの会等で紹介したり、実践の継続化につなげる。

アンケート (教材16)

スマートフォンやタブレットなどの利用についてのアンケート

年 組 番 名前

- あなたは、自分のスマートフォンやタブレットなどを持っていますか。  
( ) はい ( ) いいえ
- あなたは、家族のスマートフォンやタブレットなど使ったことがありますか。  
( ) はい ( ) いいえ
- 平日、1日にどのくらいの時間、ネット(サイトでどうがを見るなど)やゲームをしていますか。  
( ) 時間 ( ) 分
- ネット(サイトでどうがを見るなど)やゲームをやめられなくなることがありますか。  
( ) はい ( ) いいえ
- あなたの家にはネット(サイトでどうがを見るなど)やゲームの使い方についてのルールがありますか。  
( ) はい ( ) いいえ
- 5で「はい」に○を付けた人は、以下のしつもん<sup>ひと</sup>に答え<sup>い か</sup>てください。  
(1) どのようなルールがありますか。

- あなたは、そのルールを守っていますか。  
( ) はい ( ) いいえ

## スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ

年 組 番 名前

めあて

1. みのるさんの行動のmondai点をあげてみましょう。

2. なぜ、みのるさんはどうがを見つめてしまったのでしょうか。

3. スマートフォンやタブレットなどを上手にかつようしてネットやゲームを楽しむために、どのようなことに気が付いたらよいのでしょうか。

4. スマートフォンやタブレットなどを上手にかつようしてネットやゲームを楽しむための「自分のルール」を考えましょう。

5. 学んだことをお家の人に伝えて話し合い、いけんやかんそうを書いてもらいましょう。

## 【コラム4】大切なものを守るパスワード

石田 淳一（株式会社アールジェイ 代表取締役）

みなさんの中で、家に鍵をかけない、という人はいるだろうか？ ほとんどの家では鍵をかけて、外からの侵入を防ぎ、持ち物やプライバシーを守ることで、安全で安心な生活を送れるよう備えているだろう。

インターネットに接続して、電子メールを送受信したり、ゲームで対戦したり、SNS（ソーシャルネットワークサービス）を使ってメッセージや情報を発信する際には、通常、ID とパスワードを入力して使いたい機能にログインする。このID とパスワードは、例えると家の住所と鍵にあたる。ID（＝住所）は必要な相手にしか教えないと思うが、パスワード（＝鍵）は誰にも渡さないだろう。この二つは大切に守るべきものである。もう少し具体的に考えてみよう。

例えば家族や友達とやりとりした電子メールは、他の人には読まれたくないものもある。親しい人に送った自分の写真、連絡先、通っている学校など、個人を特定する情報（個人情報）は他の誰かに知られたくないだろう。例えば通っている学校を悪意のある人に知られてしまったら、その学校の近くで待ち伏せされてしまうかもしれない。

また、自分の写真を拡散されて、たくさんの人から見られてしまうことも考えられる。写真には、画像以外にその写真を撮影した場所や日時のデータが含まれていることがあり、自宅の前で撮った写真があれば住所まで突き止められてしまう危険もある。

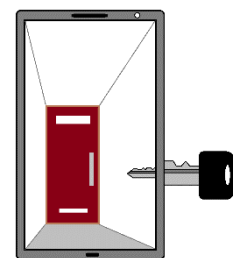
このようなことから、個人情報は大切に守るべきで、パスワードは、保護者以外には知られないように、家の鍵と同様に大切に管理すべきものと分かるだろう。

パスワードを設定する際は、他人に知られないための工夫も必要である。ID やパスワードが知られてしまうと、全ての機能を乗っ取られ、自分でログインができなくなるほか、「勝手に商品やサービスを購入される」「高額な請求がくる」などの被害も起こっている。

さて、友達のID とパスワードで勝手にゲームやSNS にログインしている光景を見聞きしたことがあるだろうか。これは「不正アクセス禁止法違反」という罪にあたる。実際に、ネット上で知り合った人のID とパスワードを聞きだし、勝手にログインしたことで小学生が補導されるという事件も発生している。他人の家に勝手に入り込むのと同じように、他の人のパスワードを使ってログインするだけでも犯罪になることを覚えておこう。

名前や誕生日、電話番号などを安易にパスワードに使うのは絶対にやめるべきである。覚えるのが面倒だからと言って電子メールも対戦ゲームもSNS も全て同じパスワードにすること（パスワードの使い回し）は、身の回りのドアが全部一つの鍵で開くことになり、いかに危険かが分かるだろう。全く異なるパスワードにすると覚えにくいという場合には、機能ごとに違う文字や記号を加えるなどの方法もある。

最後に、ネットやスマートフォンに関する不安や困ったことがあれば、すぐに保護者の方に相談しよう。何か問題が起こったとき時間が経過すればするほど、被害は拡大する一方である。



## <参考資料 2> レファレンス

### ●先生向け Web サイト

- ・ 学習指導要領のくわしい内容【文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/1383986.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1383986.htm)
- ・ 平成 31 年「春のあんしんネット・新学期一斉行動」普及啓発コンテンツリンク集【内閣府】
  1. 青少年インターネット環境整備法・関係法令【内閣府】  
[https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet\\_torikumi/hourei.html](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_torikumi/hourei.html)
  2. 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](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_use/leaflet.html)
  3. インターネットトラブル事例集【総務省】  
[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/kyouiku\\_joho-ka/jireishu.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/kyouiku_joho-ka/jireishu.html)
  4. インターネット利用に当たっての成長段階ごとの注意事項【経済産業省】  
[http://www.meti.go.jp/policy/it\\_policy/policy/filtering.html](http://www.meti.go.jp/policy/it_policy/policy/filtering.html)
  5. ちょっと待って！スマホ時代の君たちへ【文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/1369617.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1369617.htm)
  6. ネットには危険もいっぱい～他人事だと思っていない？～【警察庁・文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/ikusei/1396309.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1396309.htm)
  7. インターネットを悪用した人権侵害をなくしましょう【法務省】  
<http://www.moj.go.jp/JINKEN/jinken88.html>
  8. 子供の性被害対策【警察庁】  
[https://www.npa.go.jp/policy\\_area/no\\_cp.html](https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp.html)
  9. 自撮り被害が増加！SNS 上の出会いに要注意！！【政府インターネットテレビ】  
<https://nettv.gov-online.go.jp/prg/prg16428.html>
- ・ 安心ネットづくり促進協議会【JISPA】  
<https://www.good-net.jp/>
- ・ 国民のための情報セキュリティサイト【総務省】  
[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/)
- ・ IPA 情報処理推進機構【IPA】  
<https://www.ipa.go.jp/>
- ・ 「平成 29 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」【内閣府】  
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf-index.html>

- ・ 「中学生のインターネットの利用状況と依存傾向に関する調査」(2016)【総務省】  
[http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/20160630\\_02.pdf](http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/20160630_02.pdf)
- ・ 「平成 29 年における SNS 等に起因する事犯の現状と対策について」(2018)【警察庁】  
[https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29\\_sns\\_shiryo.pdf](https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29_sns_shiryo.pdf)
- ・ 「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」(2018)【LINE 株式会社】  
<https://scdn.line-apps.com/stf/linecorp/ja/csr/report2017.pdf>

#### ●児童生徒・保護者向け Web サイト

- ・ 平成 30 年度作成「ちょっと待って！スマホ時代のキミたちへ～スマホやネットばかりになっていない？～2019 年版（小・中学生用）」(31 年 2 月配布)【文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_\\_icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617\\_4.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617_4.pdf)
- ・ 平成 30 年度作成「ちょっと待って！スマホ時代のキミたちへ～スマホやネットばかりになっていない？～2019 年版（高校生用）」(31 年 2 月配布)【文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_\\_icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617\\_3.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617_3.pdf)
- ・ 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～」【内閣府】  
[https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet\\_use/h30/leaf/pdf/leaf-print.pdf](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_use/h30/leaf/pdf/leaf-print.pdf)
- ・ ネットには危険もいっぱい～他人事だと思ってない？～【警察庁・文部科学省】  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/ikusei/1396309.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1396309.htm)
- ・ 子どもの性被害対策【警察庁】  
[https://www.npa.go.jp/policy\\_area/no\\_cp.html](https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp.html)

※なお Web サイトについては、2019 年 3 月 29 日に掲載されているものを参照している。

## <参考資料 3> 作成委員

### ●平成 30 年度文部科学省委託「情報モラル教育推進事業」有識者名簿

#### (1) 検討委員会委員

座長	益川 弘如	聖心女子大学 教授
副座長	塩田 真吾	静岡大学 准教授
副座長	阿濱 茂樹	山口大学 准教授
委員	伊藤 秀一	江東区教育委員会 指導室長
委員	原 香織	文京区立湯島小学校 校長
委員	太田 耕司	千代田区立お茶の水小学校校長，千代田区立お茶の水幼稚園園長
委員	和田 裕雄	順天堂大学大学院 准教授
委員	酒井 郷平	東洋英和女学院大学国際社会学部 助教
委員	石田 淳一	株式会社アールジェイ 代表取締役
委員	浅子 秀樹	LINE 株式会社 公共政策室

#### (2) 教材ワーキング委員

副座長	塩田 真吾	静岡大学 准教授
委員	酒井 郷平	東洋英和女学院大学国際社会学部 助教
委員	浅子 秀樹	LINE 株式会社 公共政策室

---

◇発行日◇  
平成 31 年 3 月 29 日

◇発行◇  
文部科学省

◇制作◇  
エヌ・ティ・ティラーニングシステムズ株式会社