

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

—令和元年度 追加版—



目次

第 1 章	児童生徒を取り巻く ICT の現状	… p.2
【コラム 1】	あなたの「顔」も「行動」も情報のひとつ	… p.18
第 2 章	情報モラル教育に関する指導の工夫 (令和元年度 作成動画教材について)	… 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.23
第 3 章	スマートフォンやタブレットなどの利用マナー 【教材 17】SNS 等のトラブル, 適切なコミュニケーション (小 1～小 4)	… p.26
第 4 章	著作物を公開するためには 【教材 18】ネット被害, SNS 等のトラブル (小 5～中 1)	… p.35
【コラム 2】	インターネット上に掲載される不適切情報への対処法	… p.45
<参考資料 2>	レファレンス	… p.47
<参考資料 3>	作成委員	… p.50

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)。また平成 30 年度には、一部改訂版として新たな動画教材 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 (https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm)。

今回の追加版では、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「スマートフォンやタブレットなどの利用マナー」「著作物の公開」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

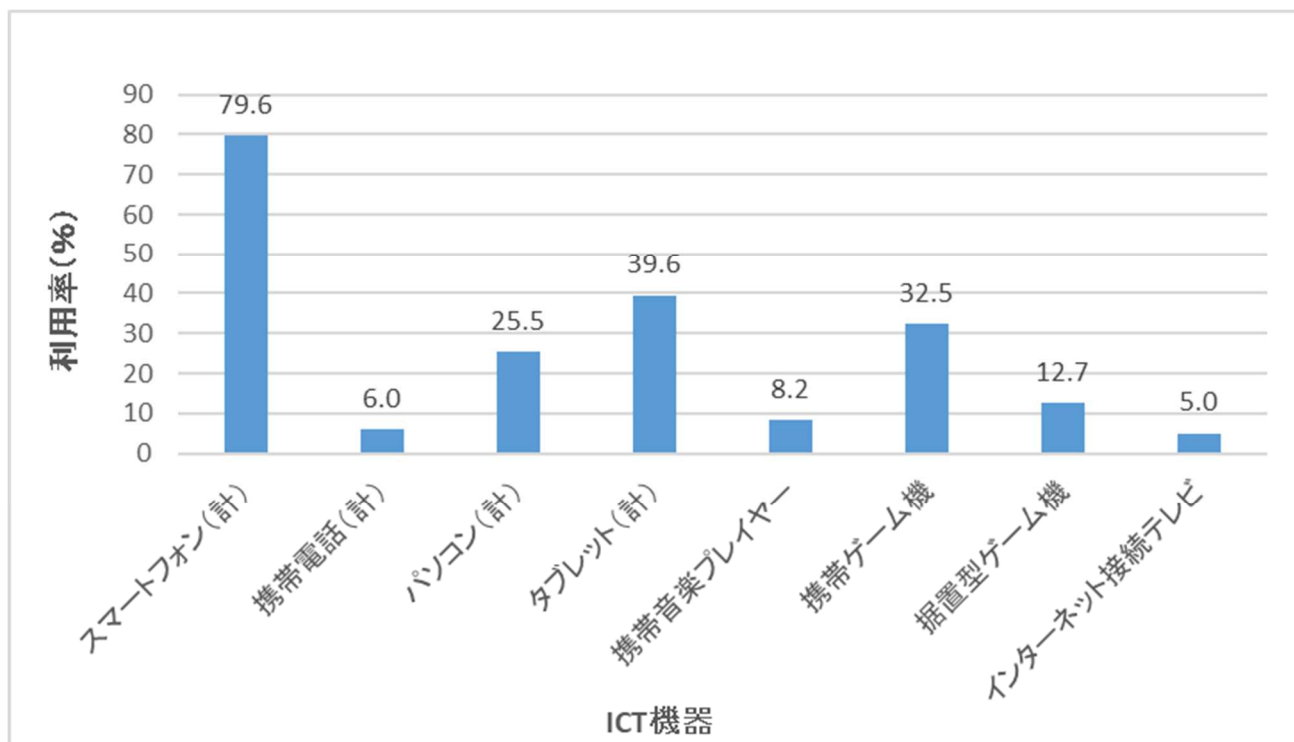
第 1 章 児童生徒を取り巻く ICT の現状

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 30 年度の内閣府の調査では、青少年（小中高生）全体の 79.6%がスマートフォンによりインターネットを利用していると報告されている【図表 1-1】。スマートフォンについては、子供専用のものを所有していない場合でも、親や兄弟・姉妹と共用で使用するといったケースもみられ、低学年ほどその傾向が強いことが伺える【図表 1-2】。またタブレットについては小学生の 54.8%，中学生の 42.5%が利用しており、携帯ゲーム機については小学生の 44.3%，中学生の 32.9%，高校生の 20.8%がネットを利用するために使用していることが報告されている【図表 1-1】。このように現在の小中高生は特定の ICT 機器だけではなく、多様な ICT 機器を通じてネット利用を行っていることが分かる。

図表 1-1 青少年がインターネットを利用している機器（青少年全体）



	人数	スマートフォン(計)	携帯電話(計)	パソコン(計)	タブレット(計)	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
青少年全体	2870 人	79.6%	6.0%	25.5%	39.6%	8.2%	32.5%	12.7%	5.0%
小学生	847 人	57.4%	11.6%	20.4%	54.8%	4.8%	44.3%	13.1%	5.7%
中学生	1118 人	77.2%	5.2%	25.2%	42.5%	9.5%	32.9%	12.0%	4.9%
高校生	894 人	102.9%	1.4%	30.1%	21.9%	9.7%	20.8%	13.3%	4.3%

<内閣府（2019）「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」図表 II - 1-1-2-3 を加工して作成 <https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>>

※ 1 「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

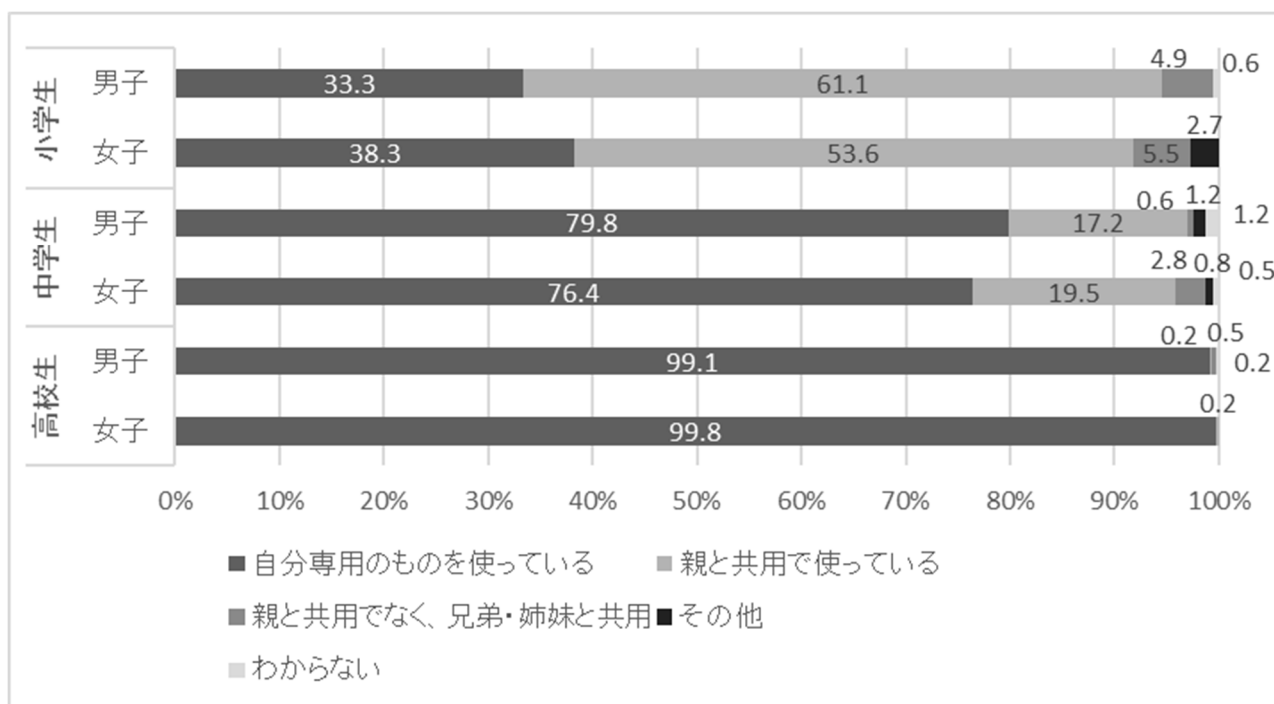
ン「携帯電話の契約が切れたスマートフォン」を利用している割合を合計したもの。

※2「携帯電話（計）」は「携帯電話」「機能限定携帯電話や子供向け携帯電話」を利用している割合を合計したもの。

※3「パソコン（計）」は「ノートパソコン」「デスクトップパソコン」を利用している割合を合計したもの。

※4「タブレット（計）」は「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」を利用している割合を合計したもの。

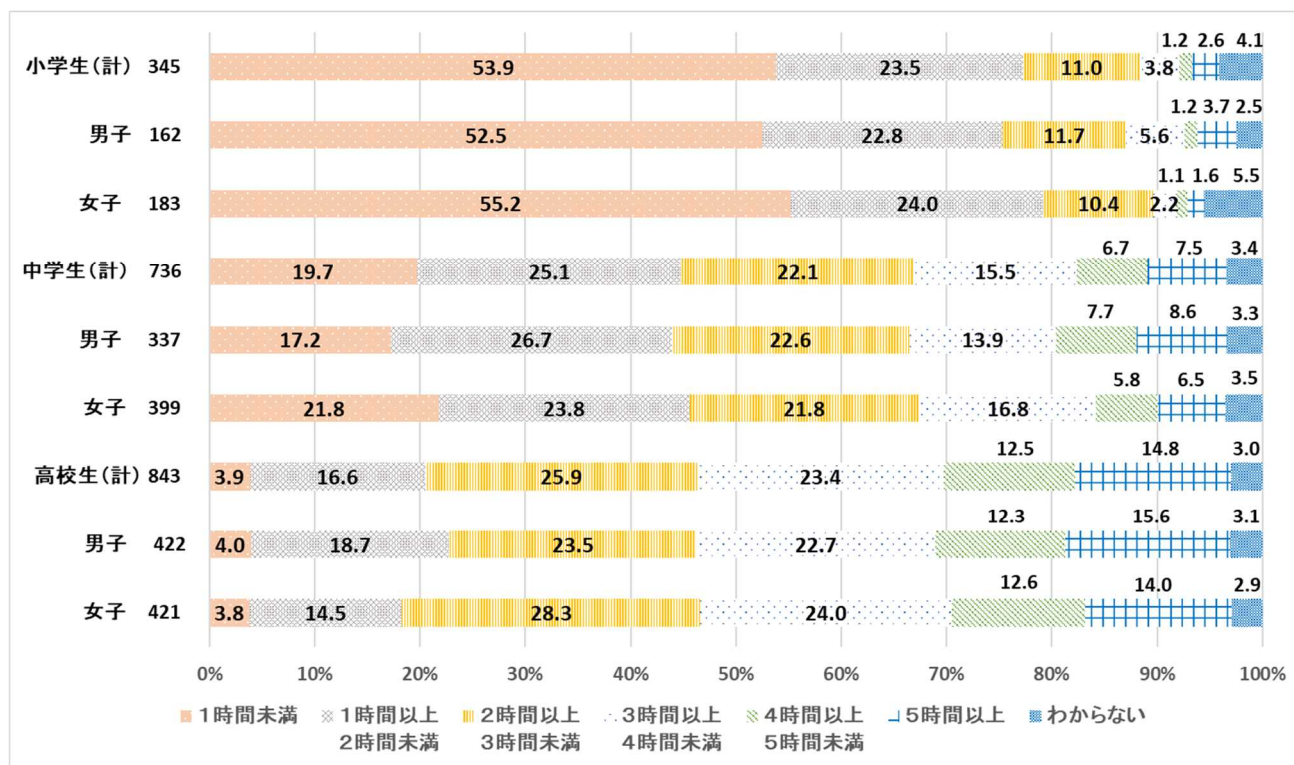
図表 1-2 スマートフォンの専用・共用率



<内閣府（2019）「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果」図表Ⅱ-1-1-3-2 を加工して作成
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>>

小中高生のインターネット利用率が最も高くなっ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は、学年が上がるに伴い増加していることがわかる【図表 1-3】。特に、平日のスマートフォン利用における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 18.6%，中学生 51.8%，高校生 76.5%となっている。さらに、平日 1 日あたり「5 時間以上」と回答した割合は、小学生 2.6%，中学生 7.5%，高校生 14.8%となっている。こうした結果から、小中高生のネットとの接触時間が長時間化していることが伺える。

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】



	人数	1時間未満	1時間以上2時間未満	2時間以上3時間未満	3時間以上4時間未満	4時間以上5時間未満	5時間以上	わからない	2時間以上(計)	平均利用時間
小学生(計)	345人	53.9%	23.5%	11.0%	3.8%	1.2%	2.6%	4.1%	18.6%	61.1分
男子	162人	52.5%	22.8%	11.7%	5.6%	1.2%	3.7%	2.5%	22.2%	69.1分
女子	183人	55.2%	24.0%	10.4%	2.2%	1.1%	1.6%	5.5%	15.3%	53.8分
中学生(計)	736人	19.7%	25.1%	22.1%	15.5%	6.7%	7.5%	3.4%	51.8%	125.0分
男子	337人	17.2%	26.7%	22.6%	13.9%	7.7%	8.6%	3.3%	52.8%	129.9分
女子	399人	21.8%	23.8%	21.8%	16.8%	5.8%	6.5%	3.5%	50.9%	120.9分
高校生(計)	843人	3.9%	16.6%	25.9%	23.4%	12.5%	14.8%	3.0%	76.5%	175.6分
男子	422人	4.0%	18.7%	23.5%	22.7%	12.3%	15.6%	3.1%	74.2%	175.7分
女子	421人	3.8%	14.5%	28.3%	24.0%	12.6%	14.0%	2.9%	78.9%	175.5分

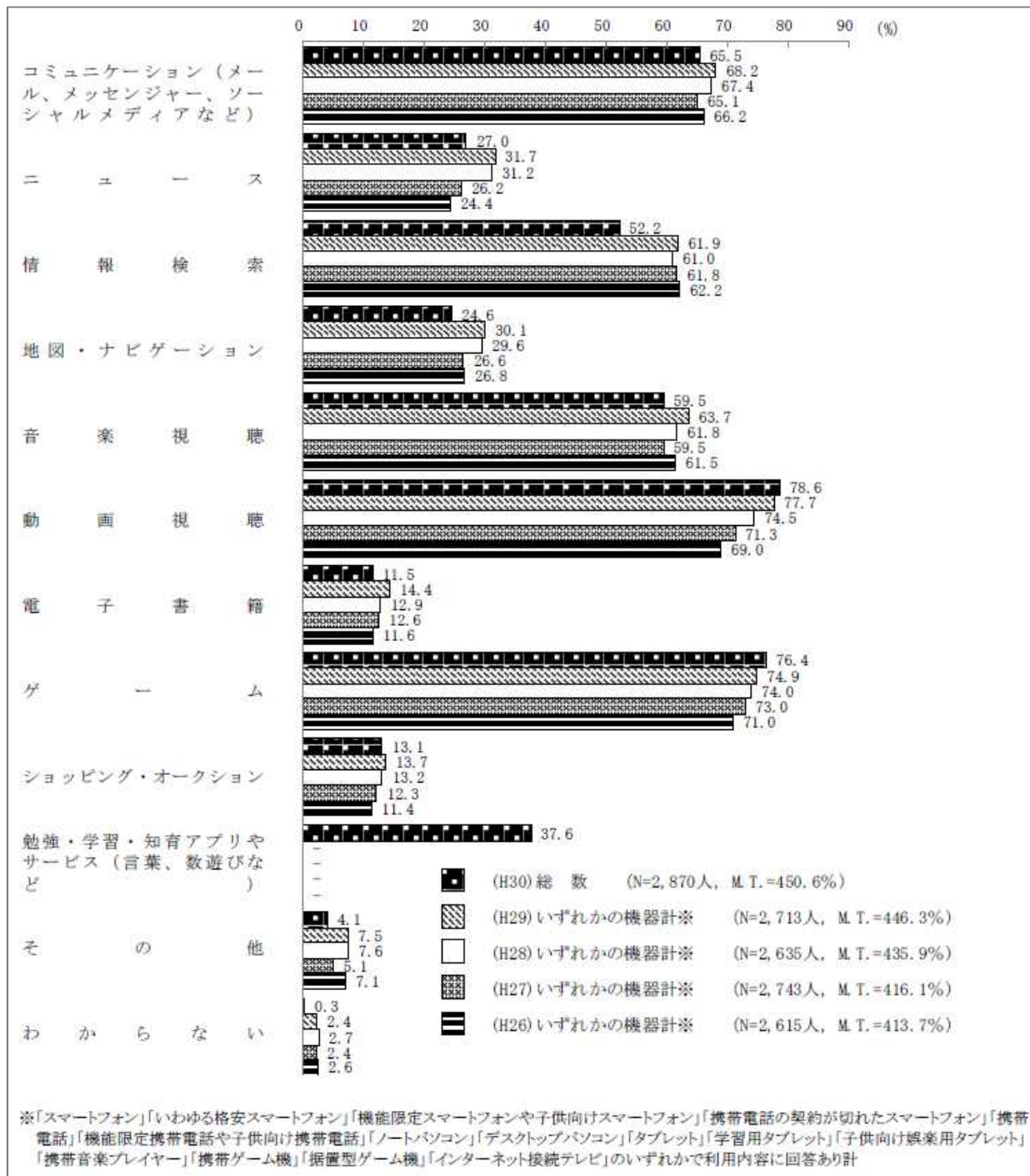
<内閣府(2019)「平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」図表Ⅱ-1-1-5-5を加工して作成

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.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」、「音楽視聴」の順に高くなっている。特に、「動画視聴」や「ゲーム」は、過去5年間の経年で見ると、年々増加傾向にあることがわかる【図表 1-4】。また、37.6%は「勉強・学習・知育アプリやサービス（言葉、数遊びなど）」を利用目的に挙げている。

図表 1-4 インターネットの利用内容

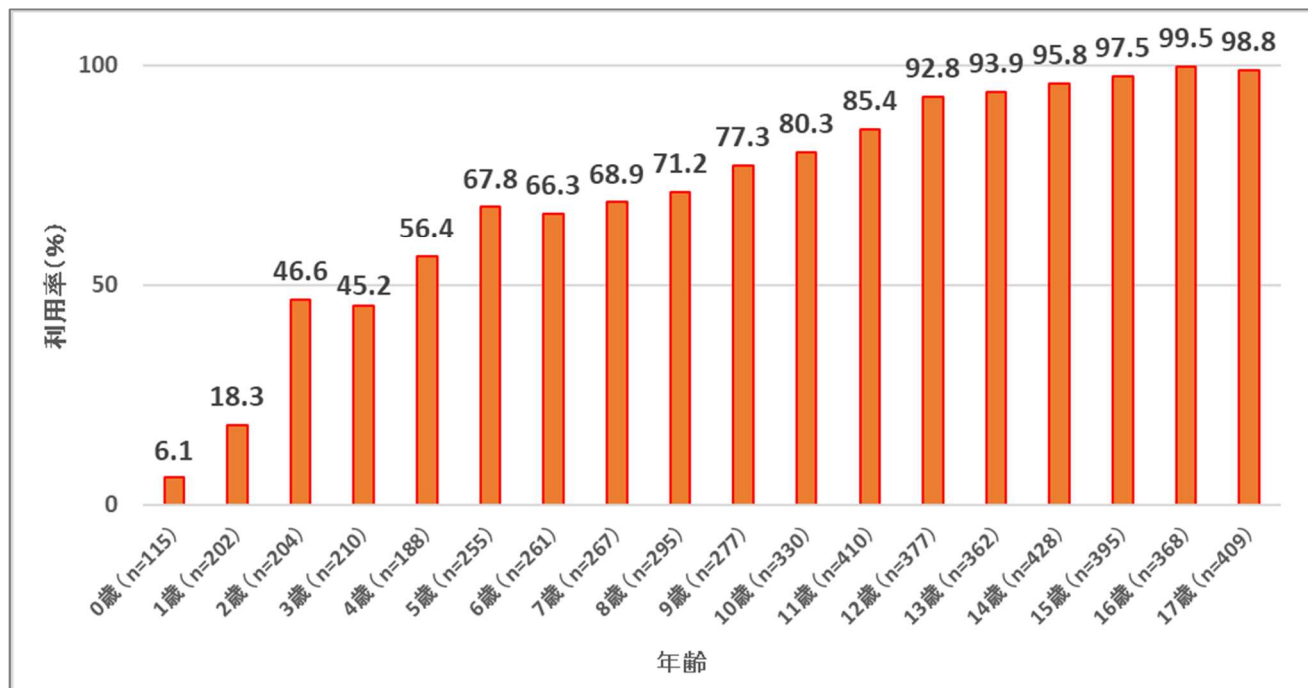


<内閣府 (2019) 「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」図表 II -1-1-4-1 より引用
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>>

(3) インターネットや ICT 機器利用の低年齢化

年齢別インターネット利用率をみると、年齢とともに高まる傾向にあり、小学校入学段階までには6割以上の児童がインターネットを利用している【図表 1-5】。また、低年齢層（0～9歳）のインターネット利用内容については、「動画視聴」85.3%、「ゲーム」60.0%、「勉強・学習・知育アプリやサービス」30.4%の順に高くなっている【図表 1-6】。

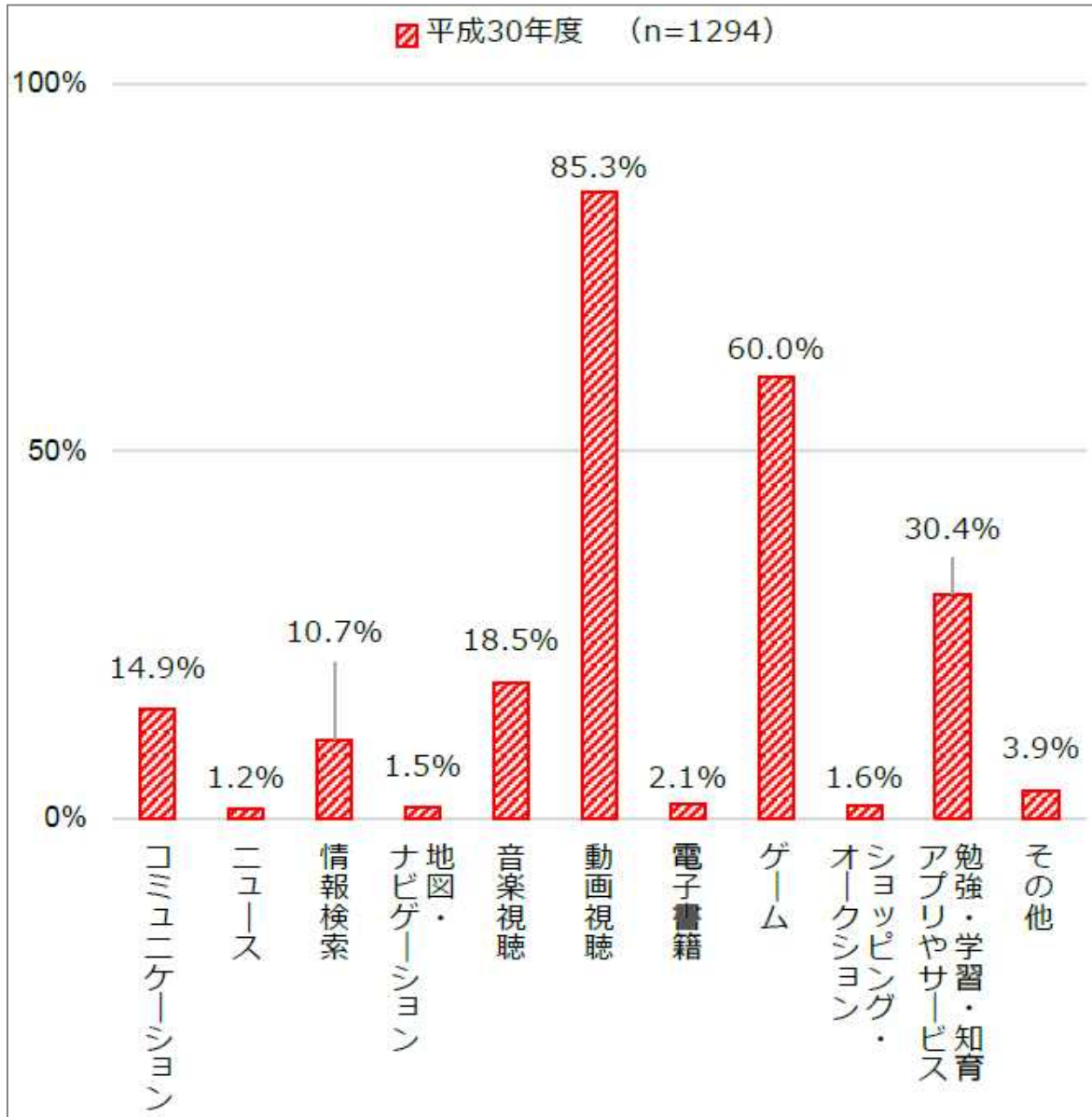
図表 1-5 年齢別インターネット利用率



<内閣府（2019）「平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果（概要）」概要9を加工して作成
https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/kekka_gaiyo.pdf>

※青少年（10歳以上）は本人に、低年齢層（9歳以下）の子供は保護者に対して調査した結果であるため、直接比較することはできない。

図表 1-6 低年齢層（0～9歳）の子供のインターネット利用内容



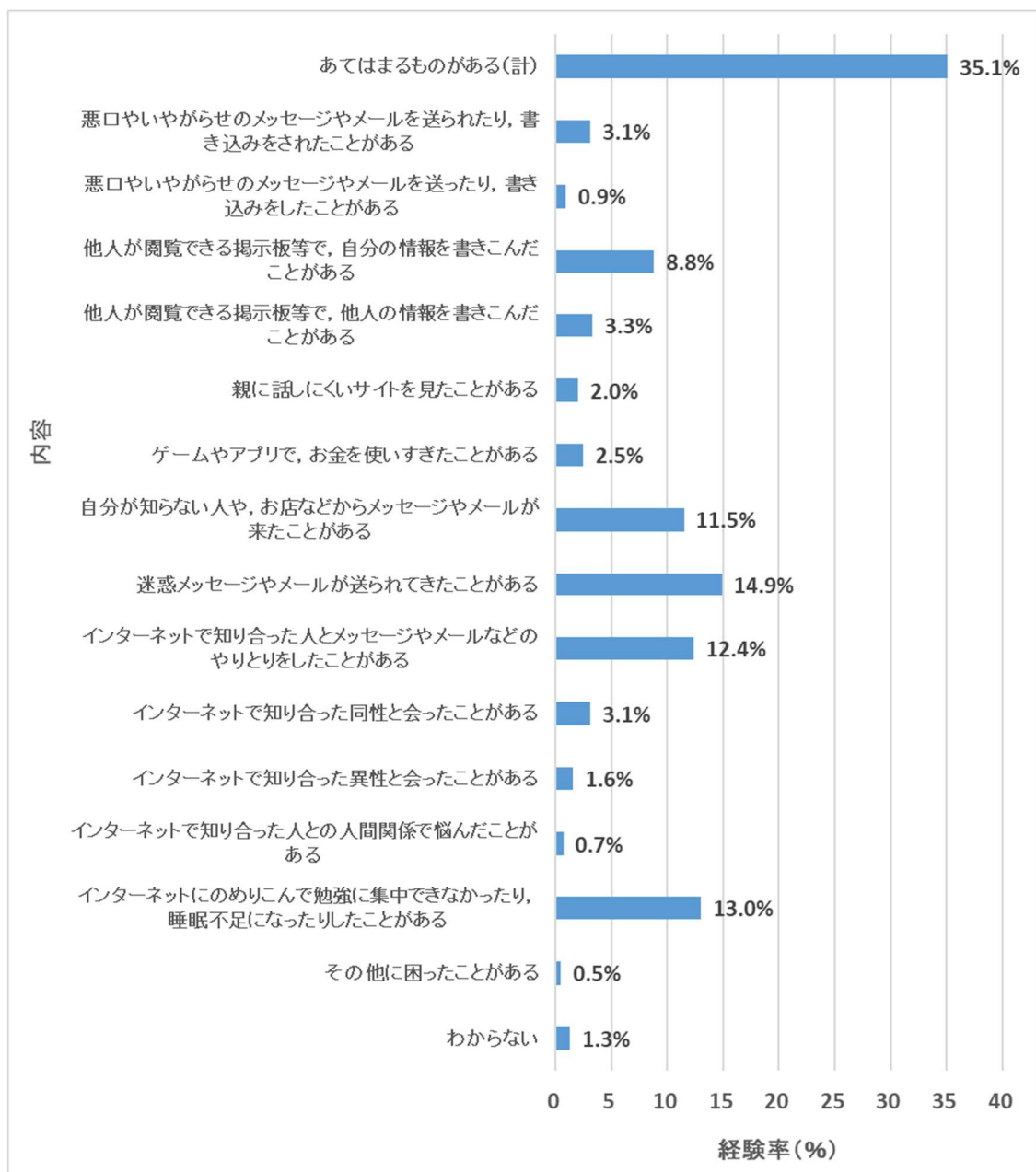
<内閣府（2019）「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果（概要）」概要 7 より引用
https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/kekka_gaiyo.pdf>

1.2 児童生徒を取り巻く ICT に関する問題

(1) 青少年のインターネット上のトラブル認識

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において問題行動やトラブルにつながる恐れのある経験をした割合は、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 51.5%、女子 60.6%となっている。具体的な経験内容としては、迷惑メッセージやメールを送られる、勉強に集中できない・睡眠不足になる、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などの経験内容が多くなっている【図表 1-7】【図表 1-8】。

図表 1-7 青少年のインターネット上の経験（総数）



<内閣府（2019）「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」図表 II -1-1-7-2 を加工して作成
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>>

図表 1-8 青少年のインターネット上の経験（内訳）

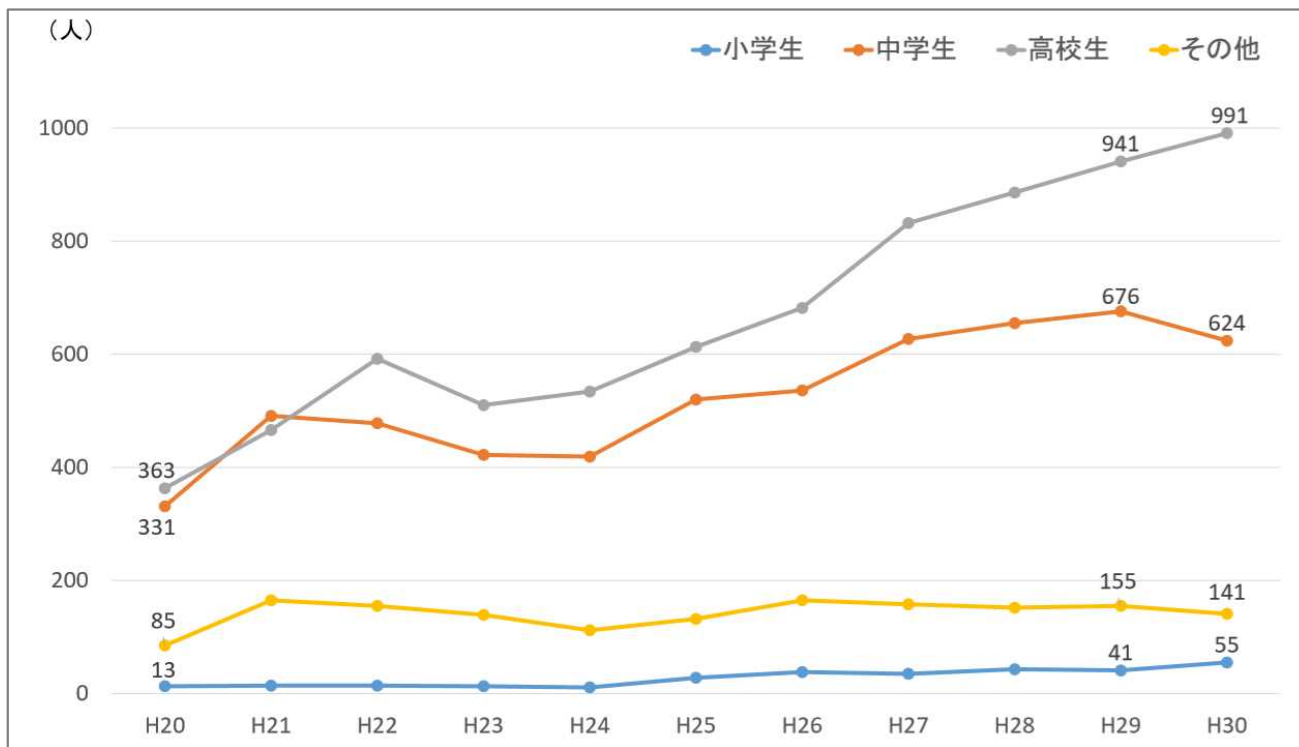
	小学生			中学生			高校生		
	(計) 847人	男子 424人	女子 423人	(計) 1118人	男子 553人	女子 565人	(計) 894人	男子 452人	女子 442人
あてはまるものがある(計)	14.0%	15.1%	13.0%	33.8%	30.6%	37.0%	56.0%	51.5%	60.6%
悪口やいやがらせのメッセージやメールを送られたり、書き込みをされたことがある	1.2%	0.7%	1.7%	3.5%	2.5%	4.4%	4.6%	3.8%	5.4%
悪口やいやがらせのメッセージやメールを送ったり、書き込みをしたことがある	0.4%	0.2%	0.5%	1.1%	1.3%	0.9%	1.3%	1.5%	1.1%
他人が閲覧できる掲示板等で、自分の情報を書きこんだことがある	1.1%	0.5%	1.7%	6.9%	3.6%	10.1%	18.3%	13.5%	23.3%
他人が閲覧できる掲示板等で、他人の情報を書きこんだことがある	0.2%	0.2%	0.2%	2.2%	1.1%	3.4%	7.6%	5.3%	10.0%
親に話しにくいサイトを見たことがある	0.1%	—	0.2%	1.4%	2.7%	0.2%	4.3%	7.1%	1.4%
ゲームやアプリで、お金を使いすぎたことがある	1.4%	2.4%	0.5%	2.1%	3.4%	0.7%	3.8%	5.1%	2.5%
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	3.2%	2.6%	3.8%	9.5%	8.1%	10.8%	21.7%	19.7%	23.8%
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%	2.6%	2.6%	13.5%	10.8%	16.1%	28.2%	24.1%	32.4%
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	3.2%	4.0%	2.4%	12.1%	11.0%	13.1%	21.1%	17.7%	24.7%
インターネットで知り合った同性と会ったことがある	0.8%	1.4%	0.2%	2.9%	2.2%	3.5%	5.6%	3.5%	7.7%
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%	—	1.4%	1.4%	1.4%	3.2%	3.3%	3.2%
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%	0.2%	0.2%	0.8%	0.4%	1.2%	1.0%	0.2%	1.8%
インターネットにのめりこんで勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりしたことがある	6.4%	8.3%	4.5%	13.8%	13.9%	13.6%	18.5%	18.6%	18.3%
その他に困ったことがある	0.6%	0.5%	0.7%	0.5%	0.4%	0.7%	0.2%	0.2%	0.2%
あてはまるものはない	83.5%	82.3%	84.6%	65.1%	68.2%	62.1%	43.4%	48.0%	38.7%
わからない	2.5%	2.6%	2.4%	1.1%	1.3%	0.9%	0.6%	0.4%	0.7%

<内閣府（2019）「平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」図表Ⅱ-1-1-7-2を加工して作成
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>>

(2) スマートフォンや SNS 等による犯罪被害

青少年の利用が高まっている SNS（Social Networking Service）に起因する犯罪被害において、特に高校生の被害人数が増加傾向にある【図表 1-9】。被害の内容を罪種別に比較すると、「青少年保護育成条例違反」が最も多くなっており、次いで「児童ポルノ」や「児童買春」が多くなっている【図表 1-10】。また、SNS 全体の犯罪被害児童数は、平成 25 年より増加傾向にあり、平成 30 年では 1811 人の被害児童が報告されている。

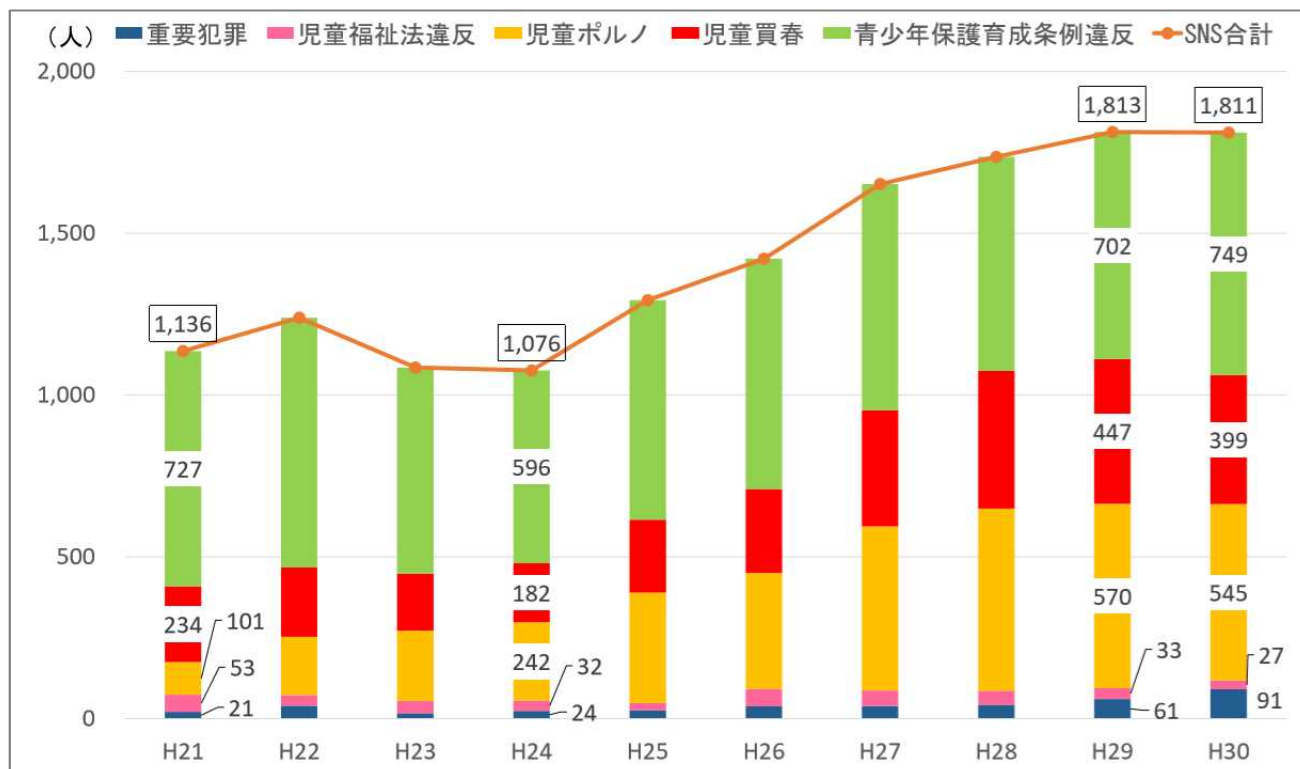
図表 1-9 【SNS】学職別の被害者数の推移



<警察庁生活安全局少年課（2019）「平成 30 年における SNS に起因する被害児童の現状」【SNS】学職別の被害児童数の推移より引用

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_torikumi/kentokai/41/pdf/s4-b.pdf>

図表 1-10 【SNS】罪種別の被害者数の推移



<警察庁生活安全局少年課（2019）「平成 30 年における SNS に起因する被害児童の現状」【SNS】罪種別の被害児童数の推移より引用

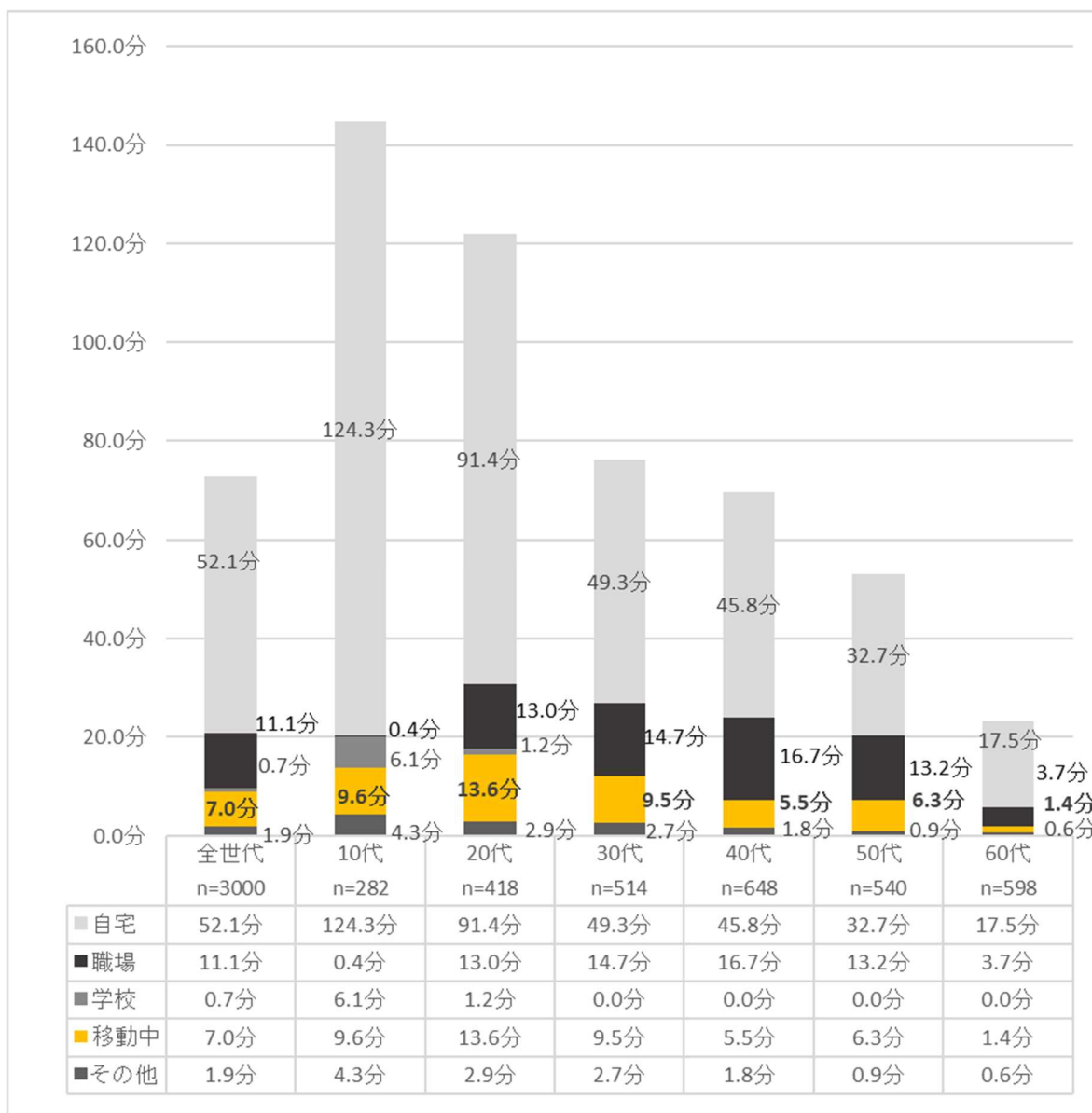
https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_torikumi/kentokai/41/pdf/s4-b.pdf>

(3) インターネットやスマートフォンの「ながら利用」

インターネット環境や情報機器の普及に伴い、他の行動と並行して端末を操作する行為（ながら利用）が増加している。特に、10代や20代において、モバイルネット※¹利用時間は、「自宅」が最も多くなっているが、「移動中」の利用も他の年代に比べ、多くなっている【図表 1-11】【図表 1-12】。さらに、総務省の調査によれば、高校生のうち51.1%が「歩きながらスマートフォンに見入ることがある」と回答していることが示されている【図表 1-13】。このような「ながら利用」は、使用者の注意力の低下を招くことから、交通事故や転倒事故などの恐れが危惧される。

※1 ここでのモバイルネットとは、モバイル機器（スマートフォンとフィーチャーフォン）によるインターネット利用を指す。

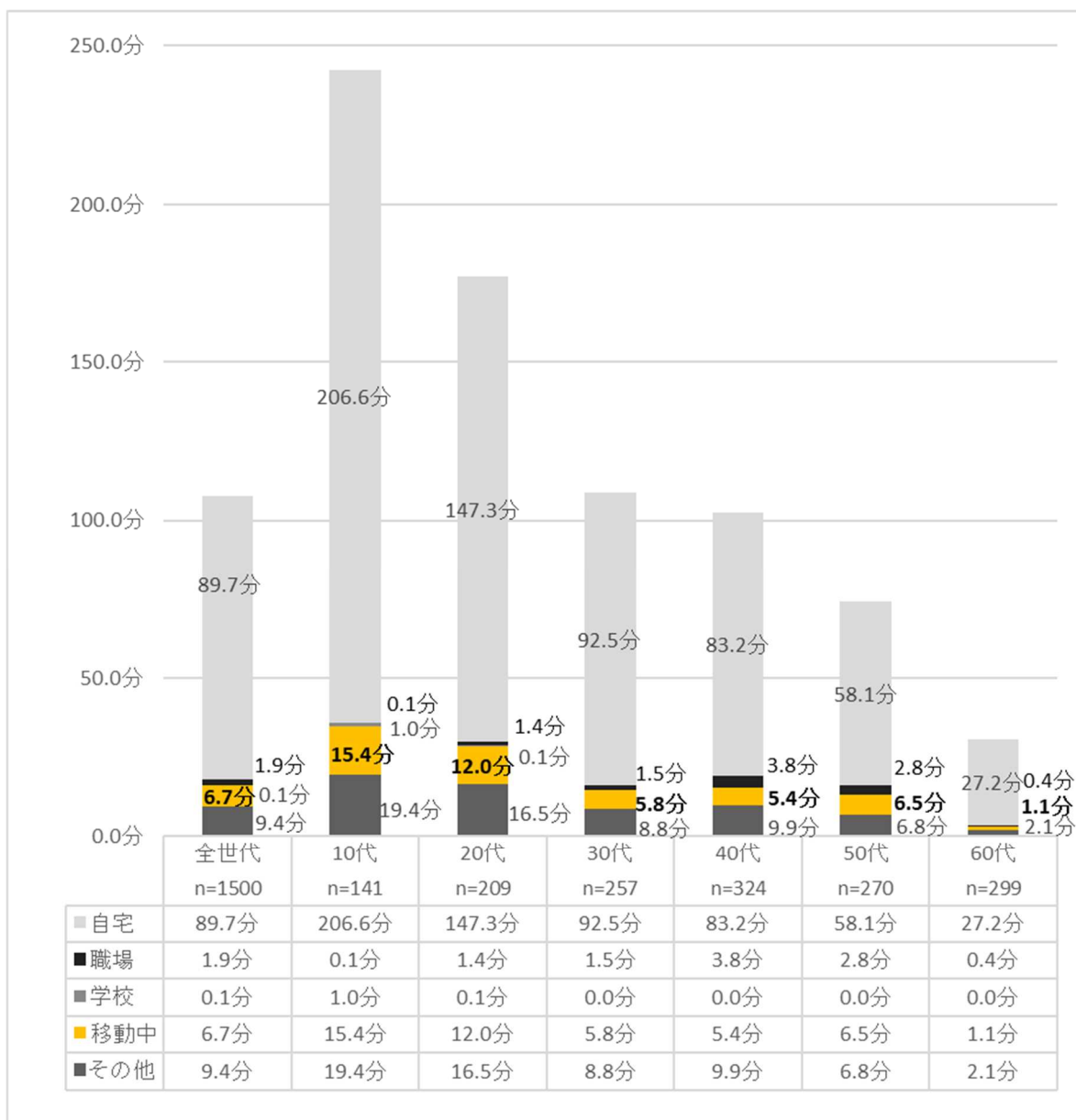
図表 1-11 モバイル機器による所在場所類型ごとのインターネット平均利用時間（平日）



<総務省情報通信政策研究所（2019）「平成 30 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」

図 3-2-2 を加工して作成 https://www.soumu.go.jp/main_content/000644168.pdf>

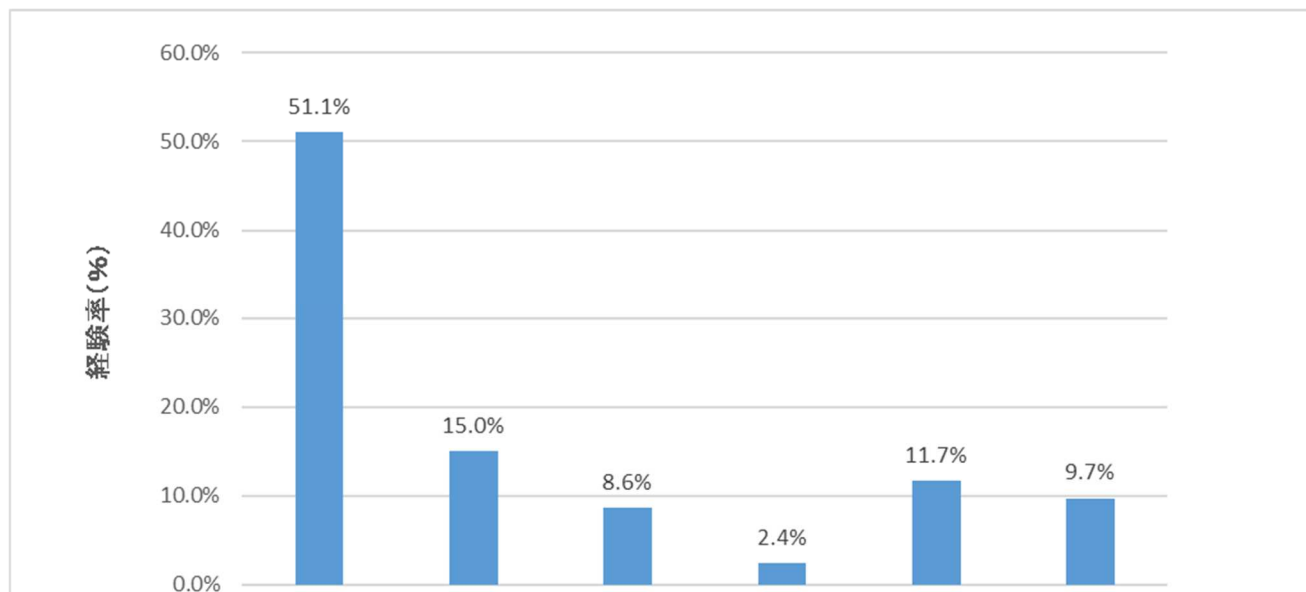
図表 1-12 モバイル機器による所在場所類型ごとのインターネット平均利用時間（休日）



<総務省情報通信政策研究所（2019）「平成 30 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」

図 3-2-3 を加工して作成 https://www.soumu.go.jp/main_content/000644168.pdf>

図表 1-13 高校生のネット利用マナーに反する行動



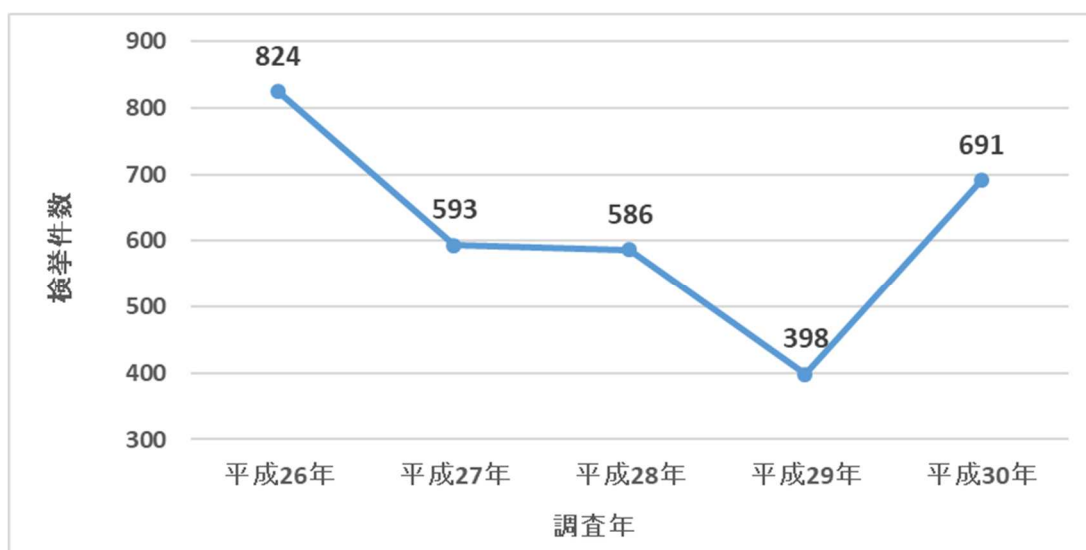
		歩きながらスマートフォンに見入ることがある	肩越しに他人のディスプレイ画面や入力した情報を盗み見たことがある	友だちや知り合いについて「ウザい」「キモい」など、相手が気分を害するような感想をネットに書き込んだことがある	友だちや知り合いのふりをしてネットに書き込みをしたことがある	友だちや知り合いが写っている写真を勝手に人に送ったり、ネットにアップしたことがある	自分の年齢や性別をいつわって、書き込みしたり、登録したりしたことがある	総計 (人)
全体		51.1%	15.0%	8.6%	2.4%	11.7%	9.7%	15191
性別	男	45.5%	16.4%	9.5%	3.5%	11.4%	11.3%	7069
	女	57.1%	14.0%	7.9%	1.3%	12.1%	8.4%	7678
学年	1年生	52.6%	14.8%	10.0%	2.8%	13.0%	10.0%	5413
	2年生	53.0%	16.1%	8.8%	2.2%	11.8%	9.4%	5164
	3年生	47.2%	14.0%	6.8%	2.0%	9.9%	9.7%	4614
ネット依存傾向	高	72.1%	34.6%	26.4%	9.3%	20.3%	29.0%	645
	中	58.8%	17.3%	10.4%	2.5%	14.0%	11.6%	7768
	低	39.9%	10.1%	4.3%	1.3%	7.8%	0.5%	5658

<総務省情報通信政策研究所（2014）「高校生のスマートフォン・アプリ利用とネット依存傾向に関する調査報告書」図4-5を加工して作成 https://www.soumu.go.jp/main_content/000302914.pdf>

(4) インターネット利用による知的財産権等の侵害

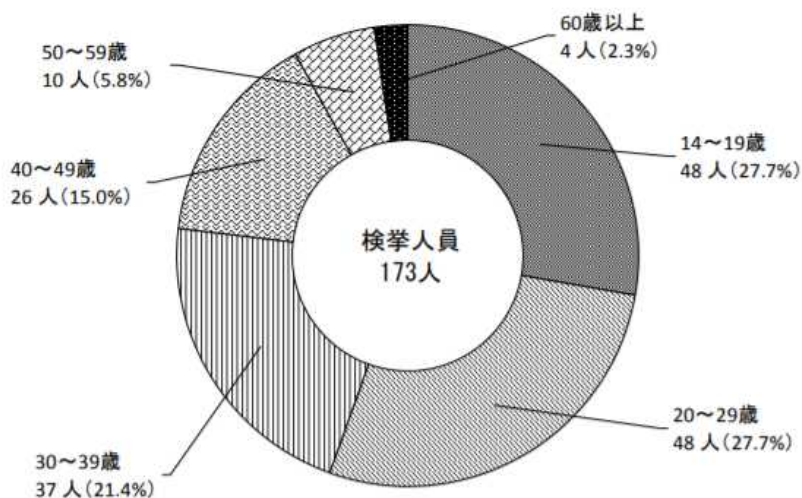
インターネット利用による著作権違反の問題も指摘されている。警察庁（2019）の報告によれば、平成 30 年度のサイバー犯罪における著作権違反による検挙件数は、前年度に比べて大きく増加している【図表 1-14】。また、メールの盗み見等の情報の不正入手「インターネットバンキングでの不正送金等」などの不正アクセス禁止法違反に係る年代別被疑者数では、「14～19 歳」が全体の 4 分の 1 程度を占めており、若年者によるサイバー犯罪の割合の高さが指摘される【図表 1-15】。最近では、市販の映像や音楽、漫画を無断複製し、インターネット上へアップロードする行為や無断複製されたコンテンツを違法と知りながらダウンロードする行為などが問題視されており、新たな法整備等の対策が検討されている。

図表 1-14 サイバー犯罪における著作権法違反による検挙件数の推移



<警察庁（2019）「平成 30 年におけるサイバー空間をめぐる脅威の情勢等について」図表 10 を加工して作成
https://www.npa.go.jp/publications/statistics/cybersecurity/data/H30_cyber_jousei.pdf>

図表 1-15 平成 30 年における不正アクセス禁止法違反に係る年代別被疑者数



<警察庁（2019）「不正アクセス行為の発生状況及びアクセス制御機能に関する技術の研究開発の状況」図 3-1 より引用
http://www.npa.go.jp/cyber/pdf/h310322_access.pdf>

1.3 児童生徒を取り巻く ICT 環境の現状を受けて

上記の調査結果を踏まえると、子供たちを取り巻く ICT 環境としては、以下の 5 つの事項にまとめられる。

- 1) 子供たちが ICT 機器を使用する状況として、スマートフォンが中心となっているものの、依然として多様な機器を用いてインターネット利用が行われている。
- 2) スマートフォンの利用については、小学校から高校にかけて利用率が高まっていくものの、小学生については「保護者」や「兄弟・姉妹」と共用で使用する割合が高くなっている。
- 3) ICT 機器利用の低年齢化に伴い、小学校入学前から「動画視聴」や「ゲーム」を利用内容としたインターネット利用が行われており、日常生活と ICT 機器が密接に関連していることがうかがえる。
- 4) インターネット上のトラブルは、学年が上がるにつれて利用率とともに増加する傾向にあり、特に歩行中のスマートフォン操作などの「ながら利用」については、高校生の半数が経験している。
- 5) インターネットを利用したサイバー犯罪については、著作権違反をはじめとする知的財産権侵害等の事例も報告されており、違法ダウンロードや海賊版の使用などに対応していく必要がある。

平成 30 年度の文部科学省委託「情報モラル教育推進事業」（以下、「先の事業」）においては、子供たちの低学年からのインターネット利用や SNS によるトラブル発生状況を参考に、学校現場で子供たちの情報モラルを育成するための教材作成を行った。

令和元年度は、最新の子供たちのインターネット利用の実態や現状を勘案しつつ、先の事業では取り扱わなかった新たなトラブル内容を中心として、広く教育現場で活用可能な教材の作成を心がけた。具体的には、教材作成の際に下記の事項に配慮した。

- 1) 低学年向け教材については、子供たちのインターネット利用が低年齢化しており、「ながら利用」の問題も指摘されることから、ICT 端末やゲーム機を使用する際の「マナー」を取り扱うテーマとした。
- 2) 高学年向け教材については、インターネット上での知的財産権の保護や利用条件を読むことの重要性を考慮し、「著作権侵害」を取り扱うテーマとした。
- 3) 子供たちの日常生活に近い状況を想起させるため、低学年向け教材では「公共の交通機関を利用する場面や友達の家で遊ぶ場面」、高学年向け教材では「学校の部活動におけるポスターを作成する場面」を状況として設定した。
- 4) 児童生徒が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配慮した。
- 5) 本教材を用いた指導において、一方的に児童生徒に動画教材を視聴させる指導になってしまうことにも配慮し、動画内で子供たちに考えさせるポイントを明示し、グループワーク等で活用できるカード教材を作成した。

参考文献・参考サイト

- 内閣府（2019）「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査」
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/2-1.pdf>
https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/kekka_gaiyo.pdf
- 警察庁生活安全局少年課（2019）「平成 30 年における SNS に起因する被害児童の現状」
https://www8.cao.go.jp/youth/kankyuu/internet_torikumi/kentokai/41/pdf/s4-b.pdf
- 総務省情報通信政策研究所（2019）「平成 30 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」
https://www.soumu.go.jp/main_content/000644168.pdf
- 総務省情報通信政策研究所（2014）「高校生のスマートフォン・アプリ利用とネット依存傾向に関する調査報告書」
https://www.soumu.go.jp/main_content/000302914.pdf
- 警察庁（2019）「平成 30 年におけるサイバー空間をめぐる脅威の情勢等について」
https://www.npa.go.jp/publications/statistics/cybersecurity/data/H30_cyber_jousei.pdf
- 警察庁（2019）「不正アクセス行為の発生状況及びアクセス制御機能に関する技術の研究開発の状況」
http://www.npa.go.jp/cyber/pdf/h310322_access.pdf

【コラム1】あなたの「顔」も「行動」も情報のひとつ

石田 淳一（株式会社アールジェイ 代表取締役）

（1）「情報」とは何か？を今一度考える

2018年11月、日本版GPSとも呼ばれている準天頂衛星システム「みちびき」4機によるサービスがスタートした。「みちびき」を利用することで、「人の行動」や「モノの流れ」を可視化し、自動車の自動運転における安全性の確保や、運送業の物流管理、高齢者の見守りなど、私たちの生活に密接にかかわる様々なサービスがもたらされていく。

東京オリンピック・パラリンピック2020では、顔認証システムを導入し、関係者約30万人の「顔」の画像データが登録される。これにより、なりすまし入場などを防止するなど、入場管理の精度の向上が期待されている。

このように、「顔」や「行動」が「情報」の一部として使用され、5Gのサービス開始の後押しもあって、インターネットを経由した送受信が増えてくる、ということに改めて認識したい。

（2）「情報」が何に使われるのか？

2019年10月、SNS上の画像を悪用した犯罪がニュースとなった。犯人は、女性アイドルがSNS上に投稿した顔写真の瞳の部分拡大し、そこに映った景色からそのアイドルが利用する駅を特定し、ストーカー行為をはたらいたというものだ。顔写真の投稿には、このような危険も潜んでいる、ということを知った上で、どのように情報を発信していくのか、子供達と一緒に考える必要がある。

また、お金がデジタル化されキャッシュレス決済が普及してきており、スマートフォンを持つ子供がスマートフォンで決済をする場面を目にするようになった。スマートフォンの紛失や盗難時に悪用されてしまわないよう、パスワードロックや指紋認証などの生体認証を施すことの重要性も子供に伝えたい。

（3）「情報」をどう守るか？

多様な技術による新たなサービスが出現しているということは、これらのサービスを悪用した犯罪の可能性もある、ということである。犯罪に巻き込まれないよう対策が必要なのだが、独立行政法人情報処理推進機構（IPA）が毎年公表する「情報セキュリティ10大脅威」では、基本的な対策として「パスワードの管理・認証の強化」「脅威・手口を知る」などが示されている。

スマートフォン、インターネット技術を利用する者であれば、子供であれ大人であれ、セキュリティ対策の実施が求められている。対策を行うことは「自分」と「自分とつながる大切な人」を守ることであり、対策をしなければ、どんな危険にさらされるのか、だれが被害に遭ってしまうのかについて、子供たちに考える機会を持たせることが重要ではないだろうか。

（4）もう一度自分の行動を見直してみよう

インターネット上にあふれる情報の中には、フェイクニュースやAIによるディープフェイク動画も出現している。子供たちは、これらを信じ、扇動され、誤った行動を起こしてしまう危険がある。インターネット、AI、IoTなど、高度な技術が私たちにとって身近になればなるほど、これらの道具をどのように使用し世の中のために活かしていくのか、「人間」としての価値が問われてきているようだ。

2.1 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かわらず、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」、「ネットやスマートフォンのマナーを守りなさい」といった指導を行い、家庭や学校でルールを作る指導が多いが、こういった中でも工夫ができないだろうか。

例えば、「SNS に悪口を書かないようにしましょう」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は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ましょう」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、「ネットやスマートフォンのマナーを守ろう」、「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、「自分はネットやスマートフォンのマナーを守っているし」、「自分は知らない人とは会っていない（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ネットやスマートフォンのマナーを守っていないかもしれない」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作る指導を行ったり、家庭または学校でのルールを検討したりする場合に作られるルールは、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。
- ・ ネットで友達の悪口を書かない。
- ・ ネットで相手の嫌なことをしない。
- ・ ネットやスマートフォンのマナーを守る。
- ・ 著作物を大切にする。
- ・ スマートフォンを使いすぎない。
- ・ SNS で知り合った知らない人と会わない。

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。例えば、「夜遅く」、「悪口」、「嫌なこと」、「マナーを守る」、「大切にする」、「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なってしまったりする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持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。

2.2 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つに分けて述べる。

(1) 「自分ごと」にするための指導

人による感じ方や考え方の「ズレ」が起きやすい内容は、その「ズレ」を認識させ、そこを議論させる必要がある。

例えば、「夜遅くとは何時からか」、「悪口とは何か」、「マナーとは何か」、「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。例えば、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。例えば、「なぜ、SNSでは悪口を言ってしまいやすいのか」、「なぜ、ネットやスマートフォンのマナーを守れないのか」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

自律とは自分の意思で判断しながら行動することであり、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。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」、「ルールやマナーを守りましょう」というキャッチフレーズ的なルール指導だけでは、他律的な指導になってしまうおそれがある。自分の意志で判断しながら行動する力を育てることについても意識した指導を行いたい。

そこで自律を目指した指導をする際に工夫したいのが、「範囲」と「程度」などを子供たちに考えさせるという点である。子供たちは、著作権も使いすぎも出会いも、危険性を全く分かっていないからトラブルに遭う訳ではなく、「これくらいは大丈夫だろう」という危険性の見積り甘さがトラブルを引き起こす要因になっている。

そこで例えば、著作権の「自由利用の範囲」や出会いの危険の程度やリスクの程度を考えさせたり、スマートフォンを使ってもよい「場所の範囲」を考えさせたりすることで、「これくらいは大丈夫だろう」という自分の判断の甘さに気づき、自分の意志で判断しながら行動する力を育てることにつながる。このように、キャッチフレーズ的なルール指導から「範囲」と「程度」などを子供たちに考えさせるというような指導に変えていくことが子供たちの自律に向けて重要である。

2.3 動画教材の活用法

動画教材の活用では、上記の指導上の工夫を踏まえることで、効果的な活用となる。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。例えば、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。

平成 30 年度および令和元年度に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。

図表 2-1 教材 18「著作物を公開するためには」のワンシーン



(2) 自律を目指したカード教材の活用

今回新たに作成した動画教材 17, 18 では、動画を視聴した後に、「範囲」や「程度」を考えさせることができるカード教材を活用することができるようになっている。

例えば、教材 17 では、「やってはいけない『歩きながらのスマートフォン利用』などを、やってしまいそうなときは？」という質問に対して、「①突然メッセージやメールがあったとき」「②家族に急いで連絡しなければならないとき」「③もう少しでゲームなどをクリアできそうなとき」の 3 枚のカードを使って議論ができる。また、教材 18 では、「ポスターに勝手に使ってもよい画像は？」という質問に対して、「①ネットで公開されている風景の写真」「②ネットで公開されているイラスト」「③ネットで公開されているイラスト（フリー素材）」「④自分が撮ったアイドルの写真」「⑤自分が撮った風景の写真」の 5 枚

のカードを使って議論できる。

このように「範囲」と「程度」を子供たちに考えさせるという指導を行いたい。カード教材の使い方としては、子供が複数枚のカードを手元に持っておき質問に当てはまるカードのみを場に出す方法や、カードをグループごとに1セット渡し質問に当てはまる場合と当てはまらない場合をグループのメンバーで話し合いながら分けていく方法など、様々な場合が考えられる。なお、カード教材を準備できない場合には、大型提示装置による投影や板書による指導も考えられる。

図表 2-2 教材 17「スマートフォンやタブレットなどの利用マナー」のカード教材

しつもん1： やってはいけない 「あるきながらのスマートフォンリよう」 などを、やってしまいそうなときは？	①とつぜん メッセージや メールがあったとき
②かぞくにいそいで れんらくしなければ ならないとき	③もうすこしで ゲームなどをクリア できそうなとき

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
- 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
- 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
- 酒井郷平・塩田真吾・江口清貴（2016）「『リスクの見積もり』に着目した情報モラル授業の開発と評価」第 32 回日本教育工学会全国大会,pp.299-300

<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

令和元年度に作成した新たな動画教材（教材番号 17, 18）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17】 スマートフォンや タブレットなどの利用マナー (SNS等のトラブル、 適切なコミュニケーション)	【教材18】 著作物を 公開するためには (ネット被害、 SNS等のトラブル)
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も		
	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	「ルールやきまりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する		○
	e3-3	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、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: 自他の個人情報や、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】
種類・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	c5: 情報に関する法律の内容を理解し、遵守する
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	c5-1: 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
c4-2: 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
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	c5-3: 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







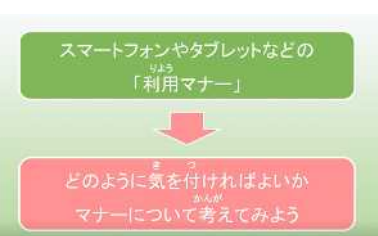
【3桁目の数字(ハイフンの後の数字)】
大目標項目内の一連番号

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 スマートフォンやタブレットなどの利用マナー

【教材 17】 SNS 等のトラブル、適切なコミュニケーション (小1～小4)

シナリオ・スライド

<p>導入編</p>		<p>【シーン 1】 小学校 4 年生のもときさん。自宅でゲームをしていましたが、お母さんと一緒に、友達のたかやさんのお家に遊びに行くことになりました。</p>
		<p>【シーン 2】 道を歩いていると、向こうから歩きながらスマートフォンを利用している男性がぶつかってきました。また、電車に乗ると、いろいろな人がいろいろな使い方でスマートフォンを使っていました。その中には、迷惑になりそうな行為も……。</p>
		<p>【シーン 3】 友達のたかやさんのお家に着きました。もときさんはたかやさんと一緒に遊ぼうとしますが、たかやさんはタブレットの動画をずっと見ていて、もときさんを無視しています。さびしくなって、自分もゲームで遊び始めたもときさんでしたが……。</p>
		<p>【シーン 4】 帰り道、もときさんはお母さんにスマートフォンを借りて、動画を見せようと思いますが、向こうから歩いてくる人に気が付かず……。</p>
<p>解説編</p>	<p>マナーいはんの例</p> <ul style="list-style-type: none"> 歩きながらスマートフォンを使ってしまった 音がもれてしまっていた 周りを気にしないで写真を撮ってしまった 友達がいるのに1人で遊んでしまった 	<p>スマートフォンやタブレットなどは、気軽に持ち運ぶことができるため、いつでもどこでも楽しむことができます。しかし、たくさんの方がいる場所で使ったり、誰かと一緒にいるときに使ったりする場合には、他の人を嫌な気持ちにさせないように、思いやりの心を持って、気を付けて使うことが大切です。</p>
		<p>どのように気を付けて使えば良いか、スマートフォンやタブレットなどを使うときのマナーについて、考えてみましょう。</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利用の低年齢化に伴い、使いすぎとともに問題となるのが、歩きながらのスマートフォン利用、音漏れ、迷惑な写真撮影などの「マナー」の問題である。本教材では、他者のマナー違反を考えることで、スマートフォンやタブレットなどの利用マナーについて児童自身に考えさせる。

指導観

マナーとは、社会で自然に意識されている作法ともいわれる。互いが気持ちよく生活するための気遣いなので、ルールと違って、守らなかったことですぐに罰則があるわけではない。こうしたマナーは、情報技術の進展とともに変化する。例えば携帯電話が登場し、電車内でのマナーが変化したように、情報技術の進展に伴い新しい作法や気遣いが必要となる。

このようなことを踏まえ、児童にはスマートフォンやタブレットなどが普及した社会におけるマナーを考えさせたい。特に、他者のマナー違反を見つける活動を通して、なぜマナー違反をしてしまうのか、マナー違反をしてしまうとどうなるのか、自分自身がマナー違反をしていないかを考えさせることが重要である。

また、「電車やバスでスマートフォンを使わない」とするのではなく、特にどのような場面で使うと迷惑になりやすいのかを考えさせることで、どのようにすればマナーを守ることができるかについても考えさせたい。

指導時のポイント・留意点

「マナーを守りなさい」と指導するのではなく、他者のマナー違反を見つけることを通して、マナーを守ることの大切さに気づかせ、自分自身の行動を振り返らせたい。また、「どう行動したらよいか」を具体的な場面で考えさせることで、どのようにすればマナーを守ることができるかについて考えさせる。

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 自分の部屋でゲームをしているシーン
- ② お母さんと一緒に、友達（たかやさん）のお家に向かう途中で、他の人のマナー違反を見つけるシーン
- ③ 友達（たかやさん）と自分が、マナー違反をしてしまうシーン
- ④ 自分がうっかり、歩きながらスマートフォンを利用してしまい、他の人に迷惑をかけてしまうシーン

各シーンの主人公（もときさん）や登場人物の行動の、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)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])

(道徳教育 B 主として人との関わりに関する事 [親切, 思いやり])

(道徳教育 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])

情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「1.情報社会の倫理」「2.法の理解と遵守」「3.安全への知恵」

小学校 a1-1: 約束や決まりを守る

f1-1: 決められた利用の時間や約束を守る

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する

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

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利用のマナーについて、歩きながらのスマートフォン利用、音漏れ、迷惑な写真撮影などの他者のマナー違反を見つける活動を通して、マナーを守ることの大切さに気づかせ、自分自身の行動を振り返らせるとともに、どのようにすればマナーを守ることができるかについて考えさせる。

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（スマートフォンやタブレットなど）、利用時間、利用場所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>【課題をつかむ：5分】</p> <p>1. 事前アンケートの結果を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> スマートフォンやタブレット、ゲーム機などを使っている人がいる。 家以外の場所でも使っている人がいる。 <p>2. 本時のめあてを理解する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>スマートフォンやタブレットなどを使うときの「マナー」について考えよう。</p> </div> <p>【原因を追求する：20分】</p> <p>3. シーン 2 までの動画を視聴し、ここまでの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>【問題点（マナー違反）】</p> <ul style="list-style-type: none"> 歩きながらスマートフォンを使ってしまった 音がもれてしまっていた 周りを気にしないで写真を撮ってしまった <p>4. 自分の経験を振り返る</p> <p>【カード教材で考えよう】</p> <ul style="list-style-type: none"> やってはいけない「歩きながらのスマートフォン利用」などを、やってしまいそうなきは？ <ul style="list-style-type: none"> ①突然メッセージやメールがあったとき ②家族に急いで連絡しなければならないとき ③もう少しでゲームなどをクリアできそうなきは？ スマートフォンやゲームなどをやってもよいと思うときは？ <ul style="list-style-type: none"> ①電車やバスが、空いているとき ②電車やバスが、とても混んでいるとき <p>※他の場面についても、考えさせる</p>	<ul style="list-style-type: none"> 普段、どのような場所でスマートフォンやタブレット、ゲーム機などを使っているかについて確認し、全体で共有させる。 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><導入動画> もときさんがスマートフォンやタブレットなどの利用マナーについて考えるお話です。どのようにマナーを守ればよいか、考えながら見てみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 登場人物の行動の何が問題か、考えながら視聴させる。 シーンを振り返りながら、登場人物の行動の問題点を共有させる。 カード教材を用いて、グループごとに話し合わせる。 (なお、カード教材を準備できない場合には、大型提示装置による投影や板書による指導も考えられる。) 「どのように行動したらよいか」を具体的な場面で考えさせる。

【解決方法について話し合う：10分】

5. シーン 3 までの動画を視聴し、ここまでの問題点を簡単にワークシートに書き足す。また、スマートフォンやタブレットなどを使うときのマナーについて、グループで話し合い、全体で共有する。

【問題点（マナー違反）】（追加分）

- 友達がいるのに 1 人で遊んでしまった

【スマートフォンやタブレットなどを利用するときのマナーについて考えてみよう】

- 友達と遊ぶときには 1 人で使わない
- 周りを見ながら使うようにする
- 歩きながらは使わない
- 混んでいる場所では使わない

【個人の目標を意思決定する：10分】

6. シーン 4 の動画を視聴し、スマートフォンやタブレットなどを利用する場合、どのようなことに気を付ければよいか確認する。

- 登場人物の行動の何が問題か、考えながら視聴させる。
- シーンを振り返りながら、登場人物の行動の問題点を共有させる。
- どのようにすれば、お互いが気持ちよく過ごせるかを考えさせる。
- 「どのようにマナーを守ればよいか」を具体的な行動で考えさせる。
- 以下について、確認する。
 - マナーとは、お互いが気持ちよく生活するための気遣いであること。
 - 自分も知らないうちにマナー違反をしてしまう可能性があること。
 - 周りを気遣い、周りを見ながら行動することが、スマートフォンやタブレットなどを利用するときも重要であること。

板書計画

アンケートけっか
ネットやゲームのりょうじかん

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をつかうときの
「マナー」についてかんがえよう



【マナーいはんのれい】

- ・あるきながらスマートフォンをつかってしまった
- ・音がもれてしまっていた
- ・まわりを気にしないでしゃしんをとってしまった
- ・ともだちがいるのに1人であそんでしまった

しゅもん1：やってはいけない

「あるきながらのスマートフォンりょう」
などを、やってしまいそうなきときは？

①とつぜん
メッセージや
メールがあったとき

②かそくにいそいで
れんらくしなければ
ならないとき

③もうすこして
ゲームなどをクリア
できそうなきとき

【どのようなことに気をつければよいか？】

- ・ともだちとあそぶときには1人でつかわない
- ・まわりを見ながらつかうようにする
- ・あるきながらはつかわない
- ・こんでいるばしょではつかわない

しゅもん2：

スマートフォンやゲームなどを
やってもよいとおもうときは？

①でんしゃやバスが
すいているとき

②でんしゃやバスが
とてもこんでいる
とき

※ほかのばめんも
かんがえよう

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マナー」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、定期的にもナー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、マナーの実践を図る。
- 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たりする。

アンケート (教材17)

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

1. 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
2. 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
3. 平日、1日にどのくらいの時間、ネット（動画を見るなど）やゲームをしていますか。
() 時間 () 分
4. ネット（動画を見るなど）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
5. 自分の家以外の場所でネット（動画を見るなど）やゲームをしたことがありますか。
() はい () いいえ

スマートフォンやタブレットなどの利用マナー

年 組 番 名前

めあて

1. どのようなマナーいはんがあったでしょうか。

2. スマートフォンやタブレットなどを使うとき、どのようなことに気を付ければよいでしょうか。





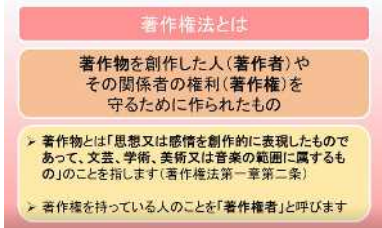
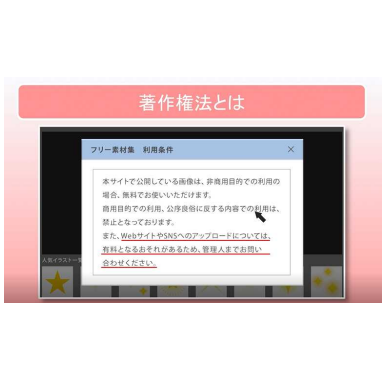
3. 学んだことをお家の人に伝えて話し合い、いけんやかんそうを書いてもらいましょう。

<p>しつもん 1 :</p> <p>やってはいけない</p> <p>「あるきながらのスマートフォンリよう」 などを, やってしまいそうなときは?</p>	<p>①とつぜん メッセージや メールがあったとき</p>
<p>②かぞくにいそいで れんらくしなければ ならないとき</p>	<p>③もうすこしで ゲームなどをクリア できそうなとき</p>
<p>しつもん 2 :</p> <p>スマートフォンやゲームなどを やってもよいとおもうときは?</p>	<p>①でんしゃやバスが すいているとき</p>
<p>②でんしゃやバスが とてもこんでいる とき</p>	<p>※ほかのばめんについても, かんがえてみよう。</p>

第4章 著作物を公開するためには

【教材18】 ネット被害, SNS等のトラブル (小5~中1)

シナリオ・スライド

<p>導入編</p>		<p>【シーン1】 中学校1年生のはるみさん。所属しているダンス部の先輩から、部活の公演用ポスターを作ってくれないかとお願ひされました。おしゃれなポスターを作りたいはるみさんは、ポスターに使うことができそうな画像をネットで探すことにしました。「フリー素材集」というサイトを見つけて、利用条件を読みますが……。</p>
		<p>【シーン2】 「フリー素材集」の画像を使って作成したポスターは評判が良く、先輩にも喜んでもらうことができました。さらに先輩から、ポスターをSNSにアップロードしてほしいとお願ひされますが……。</p>
		<p>【シーン3】 ポスターをSNSにアップロードしたことは大きな問題となり、先生に注意されてしまいます。利用条件をきちんと理解せずに、勝手に使ってしまったことを後悔するはるみさんでしたが、どうして勝手に使っただけにはいけなかったのか、心の中では納得できていないようです。</p>
		<p>【シーン4】 先輩に励まされながら、ポスターのイラストを自分で描き直し、SNSにもう一度アップロードして差し替えることにしました。ある日道を歩いていると、自分が描いたイラストが、別のポスターに勝手に使われているのを発見します。勝手に使われたことに傷付くはるみさんでしたが……。</p>
<p>解説編</p>		<p>インターネットには画像などの情報がたくさんあります。その中には、自分が何か作品を作って公開しようとしたときに、思わず利用したくなる画像もあります。しかし、他の人が作ったものを勝手に使ったり、その人の意図に沿わない使い方をしたりすることは、その作品を作った人に迷惑をかけたり、傷付けたりする可能性があります。</p>
		<p>インターネット上の画像は著作物に当たることが多く、無断で利用してしまうと、著作権法違反に当たります。最近では「フリー素材」という自由に使うことが許可されている画像などをアップロードしているサイトもありますが、その場合も、サイトに載っている利用条件などをきちんと守らなければいけません。</p> <p>どのような場合ならば著作物を利用しても良いのか、また自分が作った著作物を公開するためにはどのようなことに気を付ければ良いのか、考えてみましょう。</p>

1. 動画教材を使うに当たって

教材のねらい

最近では SNS など自分の著作物を公開する子供も増えており、「自分の著作物をどのように公開するか」という送り手側の意識に着目することも必要である。本教材では受け手・送り手両方の立場から、著作物を取り扱う際の注意点、公開範囲の違いによる法律やマナーの違いなどを考えさせる。

指導観

現在、動画共有サイトや短文投稿サイトなどの SNS で簡単に著作物を公開することができるようになっており、子供たちも自分の著作物を公開することが増えてきている。従来の著作権に関する教育では、「他者の著作物を尊重する」という受け手側の意識に着目した指導が中心であったが、SNS などにおける自分の著作物の公開を踏まえた指導が必要となる。

また、「フリー素材」と呼ばれる自由に利用できるコンテンツも増えてきている。著作権の保護期間が過ぎたり放棄されたりしたものや、利用料を必要としないコンテンツであるが、商用利用の場合は利用できないケースや自由に利用できる点数が決まっているケースもあり、利用するためには利用条件をよく確認する必要がある。

このようなことを踏まえ、子供たちには、「フリー素材」の利用について考えさせ、どのような SNS であれば公開してもよいか、著作権が自由に使える範囲について考えさせたい。また、自分の著作物を公開する場合の注意点や、自分の著作物を勝手に使われた場合の問題なども考えさせることで、自分や他者の著作物を大切にさせたい。

指導時のポイント・留意点

「著作権を守ろう」と指導するのではなく、自分が著作物を公開する場合やフリー素材を使う場合の注意点などを考えさせることで、著作物が自由に使える範囲について考えさせたい。また、利用条件をきちんと読むことの重要性についても気付かせることが重要である。

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 「フリー素材集」の画像を使ってポスターを作るシーン
- ② 「フリー素材集」の画像を使って作ったポスターを、SNS にアップロードすることになったシーン
- ③ 著作権法違反について、先生に注意されるシーン
- ④ 自分が作成したイラストを、他の人に勝手に使われてしまうシーン（著作権を侵害されるシーン）

各シーンの主人公（はるみさん）や登場人物の行動の、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)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])

(道徳教育 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])

●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 [自主, 自律, 自由と責任])

(道徳教育 C 主として集団や社会との関わりに関する事 [遵法精神, 公德心])

情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「1.情報社会の倫理」「2.法の理解と遵守」

小学校 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

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

2. モデル指導案：特別活動（学級活動）指導案

本時の目標

権利者と使用者の両方の立場から, 著作物を公開する場合やフリー素材を使う場合の注意点などを考えさせる。

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 (スマートフォンやタブレットなど) , SNS での著作物の公開の経験や, 著作権を侵害している事例を見た経験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>[課題をつかむ：10分]</p> <p>1. 事前アンケートの結果を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> SNS で著作物を公開したことがある人がいる。 著作権を侵害した事例を見たことがある人がいる。 <p>2. 本時の課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>著作物を公開するために気を付けることについて考えよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> 著作権の侵害に関する事例について確認し、全体で共有させる。 著作権法について簡単に説明する。 ➤ 著作権法とは「著作物を創作した人（著作者）やその関係者の権利（著作権）を守るために作られたもの」である。また、著作権法第1条には著作権法の目的について著作物等の権利を定め、その公正な利用に留意しつつ、権利の保護を図り、文化の発展に寄与することと書かれている。 ➤ 参考サイトについては、本指導資料「参考資料2」を参照すること。
<p>[原因を追求する：小学校15分，中学校17分]</p> <p>3. シーン1までの動画を視聴し、部活のポスターにフリー素材を使ってもよいか考える。</p> <p>【フリー素材を使ってもよいの？】</p> <ul style="list-style-type: none"> 使ってもよい／商用目的ではないから大丈夫 使ってはだめ／利用条件をよく理解してないから不安 <p>【カード教材で考えよう】</p> <ul style="list-style-type: none"> ポスターに勝手に使ってもよい画像は？ <ol style="list-style-type: none"> ① ネットで公開されている風景の写真 ② ネットで公開されているイラスト ③ ネットで公開されているイラスト（フリー素材） ④ 自分が撮ったアイドルの写真 	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><導入動画></p> <p>はるみさんがフリー素材を使って著作物を作成し、公開しようとするお話です。著作物を公開するためにはどのようなことに気を付ければよいか、考えながら見てみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 登場人物の行動の何が問題か、考えながら視聴させる。 シーンを振り返りながら、登場人物の行動の問題点を共有させる。 カード教材を用いて、グループごとに話し合わせる。 (なお、カード教材を準備できない場合には、大型提示装置による投影や板書による指導も考えられる。) 「どのように行動したらよいか」を具体的に

<p>⑤自分が撮った風景の写真</p> <p>[解決方法を考える：小学校 15 分，中学校 18 分]</p> <p>4. シーン 2 までの動画を視聴し，部活のポスターを SNS に公開してもよいか考える。また，著作物を公開するために気を付けることについて，グループで話し合い，全体で共有する。</p> <p>【SNS に公開してもよいの？】</p> <ul style="list-style-type: none"> 公開してもよい／商用目的ではないから大丈夫 公開してはだめ／利用条件に有料と書いてあるから <p>【カード教材で考えよう】</p> <ul style="list-style-type: none"> ポスターを送信または公開してもよい場合は？ <ul style="list-style-type: none"> ①友達に SNS などでする ②友達のグループに SNS などでする ③クラスのグループに SNS などでする ④限られた人が見ることができる SNS など公開する ⑤不特定多数の人が見ることができる SNS など公開する <p>【著作物を公開するために気を付けることについて考えてみよう】</p> <ul style="list-style-type: none"> 著作物を公開する目的や，公開範囲について考える 他者の著作物を利用する場合は，利用条件をよく確認する <p>[個人の目標を意思決定する：5 分]</p> <p>5. シーン 4 までの動画を視聴し，著作物を公開する場合，どのようなことに気を付ければよいか確認する。</p>	<p>な場面で考えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 登場人物の行動の何が問題か，考えながら視聴させる。 シーンを振り返りながら，登場人物の行動の問題点を共有させる。 <ul style="list-style-type: none"> カード教材を用いて，グループごとに話し合わせる。 (なお，カード教材を準備できない場合には，大型提示装置による投影や板書による指導も考えられる。) 「どのように行動したらよいか」を具体的な場面で考えさせる。 「どのように行動したらよいか」を具体的な場面で考えさせる。 <ul style="list-style-type: none"> 著作権を侵害された側の心の痛みを知り，著作物を大切にさせる。 以下について，確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 著作物を創作した時点で著作権が発生すること。 ➤ 著作物の利用については，目的や公開範囲を考えることが必要であること。 ➤ フリー素材のように自由に利用できるコンテンツについても，利用条件をよく確認する必要があること。
---	---

板書計画

アンケート結果

SNS で勝手に他人の著作物を
公開しているような事例

見たことがある	
見たことがない	

**著作物を公開するために
気を付けることについて考えよう**

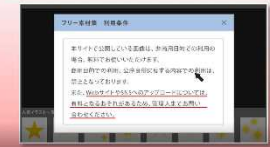
著作権法とは

著作物を創作した人(著作者)や
その関係者の権利(著作権)を
守るために作られたもの

▶ 著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、芸術又は音楽の範囲に属するもの」のことを指します(著作権法第一章第二条)

▶ 著作権を持っている人のことを「著作権者」と呼びます

著作権法とは



【フリー素材をつかってよいの?】

- ・使ってもよい
商用目的ではないから大丈夫
- ・使ってはだめ
利用条件をよく理解してないから不安

【SNS に公開してもよいの?】

- ・公開してもよい
商用目的ではないから大丈夫
- ・公開してはだめ
利用条件に有料と書いてあるから

【どのようなことに気を付ければよいか?】

- ・著作物を公開する目的や、公開範囲について考える
- ・他者の著作物を利用する場合は、利用条件をよく確認する

問1：ポスターに勝手に使ってもよい画像は？

①ネットで公開されている風景の写真	②ネットで公開されているイラスト	③ネットで公開されているイラスト(フリー素材)
④自分が撮ったアイドルの写真	⑤自分が撮った風景の写真	

問2：ポスターを送信または公開してもよい場合は？

①友達にSNSなどで送る	②友達のグループにSNSなどで送る	③クラスのグループにSNSなどで送る
④限られた人が見ることができるSNSなどで公開する	⑤不特定多数の人が見ることができるSNSなどで公開する	

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、著作物を公開するために注意すべきことについての理解を深めさせ、著作物を安全に扱うことができるよう指導を続ける。

アンケート（教材 18）

著作物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. 自分の描いたイラストなどを SNS で公開したことがありますか。

() はい () いいえ

4. 勝手に他人の著作物を公開しているような事例を SNS で見たことがありますか。

() はい () いいえ

著作物を公開するためには

年 組 番 名前 _____

課題

1. フリー素材を使ってもよいでしょうか？ そう考えた理由も書きましょう。

（ ）使ってもよい （ ）使ってはだめ

2. SNS で公開してもよいでしょうか？ そう考えた理由も書きましょう。

（ ）公開してもよい （ ）公開してはだめ

3. 著作物を公開するために、どのようなことに気を付ければよいでしょうか。

4. 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。

<p>問 1： ポスターに 勝手に使ってもよい画像は？</p>	<p>①ネットで 公開されている 風景の写真</p>
<p>②ネットで 公開されている イラスト</p>	<p>③ネットで 公開されている イラスト（フリー素材）</p>
<p>④自分が撮った アイドルの写真</p>	<p>⑤自分が撮った 風景の写真</p>

<p>問 2 :</p> <p>ポスター※を送信または公開してもよい場合は？</p> <p>※動画の中で「フリー素材集」を使って</p> <p>はるみさんが作成したポスター</p>	<p>①友達に SNS などで送る</p>
<p>②友達のグループに SNS などで送る</p>	<p>③クラスのグループに SNS などで送る</p>
<p>④限られた人が見ることができる SNS などで公開する</p>	<p>⑤不特定多数の人が見ることができる SNS などで公開する</p>

【コラム2】インターネット上に掲載される不適切情報への対処法

浅子 秀樹 (LINE 株式会社)

(1) 子供をインターネットトラブルから守るために

子供がインターネット上で加害者や被害者にならないための対策の一つとして、学校現場では様々な情報モラル教育が実践されています。

子供たちへの情報モラル教育が進む中、文部科学省から公表された「教育の情報化に関する手引」(令和元年12月)においては、情報モラル教育にあたり教師が持つべき知識の一つに「問題への対処に関する知識」が挙げられています。子供自身が注意をしていたとしても、インターネット上でのトラブルに巻き込まれることは想定されますので、教員や保護者がトラブル時の対処法について理解しておくことは有用です。

そこで、このコラムでは、子供の写真が勝手にインターネット上に掲載されたケースをもとに、どのような対処法が考えられるのかをご紹介します。

(2) 不適切情報の対応フロー

<想定事例>

小学校6年生のAさんは、インターネット上で、学校名や本人の氏名とともに自分が写っている写真が加工され、無断で公開されているのを発見しました。誰がインターネット上にその写真を掲載したかはわかりません。困ったAさんは学校の先生に相談しました。

そもそも不適切情報とはどのような情報でしょうか。

大きく分類すると、「違法情報」(例：児童ポルノ画像など)や「権利侵害情報」(例：プライバシー権侵害、著作権侵害など)といった法令に抵触する情報と、法令には抵触しないものの、社会通念上不適切であると認識される「有害情報」(例：遺体画像・自傷行為など)があります。

今回の事例で言えば、Aさんが通っている学校名やAさんの氏名や顔が無断で掲載されているため、プライバシー権や肖像権といった「権利侵害情報」に関係しますし、裸の画像と合成された写真である場合には、児童ポルノなどとして「違法情報」に該当する可能性もあります。

特に法令に抵触するような子供への心的影響が大きいと想定される情報の無断掲載に関しては、被害の拡大を抑制することが必要です。インターネットの特性の一つである拡散性の高さからすると、Aさんのケースにおいては、写真が多数の人に行き渡る前に、写真をネット上から削除もしくは非公開にするための方策を考えると良いでしょう。また、犯罪に絡む内容であれば、警察に相談する必要性も出てくるでしょう。

では、本件の写真をネット上から削除もしくは非公開にするためには、どのような方策が有効といえるでしょうか。考えられる方策としては下記があります。

① インターネットに写真を掲載した人物への削除依頼

② 写真が掲載されているインターネットサービスの運営事業者への削除依頼

まず、①の写真をインターネット上に掲載した人物への削除依頼に関しては、掲載者が削除を承諾するのであれば、迅速な解決が期待できます。しかし、掲載者が対応せず解決に向かわないことも想定できるため、この方策を採る

かどうかは慎重な判断が必要といえるでしょう。本件においては、掲載者が特定できていない為、他の手段も検討したほうが良い事案といえます。

次に、②のインターネットサービスの運営事業者への削除依頼に関しては、その運営事業者が定めた利用規約の禁止条項に「プライバシー・肖像権侵害」「性的表現（わいせつ物、児童ポルノ）」などの該当条項があれば、それを根拠に運営事業者が削除要否の判断をすることが考えられます。また、著作権侵害や名誉毀損などの権利侵害事案に関しては、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（一般的にプロバイダ責任制限法といいます）に基づく送信防止措置の手続きがガイドライン化されていますので、Aさんはその手続きに当たって削除依頼をすることも検討できます。

- 「プロバイダ責任制限法 関連情報 Web サイト」<http://www.isplaw.jp/>

また、対応方法や連絡先が分からない場合は、下記の機関に相談してもよいでしょう。

- 「インターネット違法・有害情報相談センター」（総務省委託）<http://www.ihaho.jp/>
- 「インターネット人権相談受付窓口」（法務省）<http://www.moj.go.jp/JINKEN/jinken113.html>

なお、LINE等特定の相手とのコミュニケーションを目的としたメッセージングサービス内で不適切情報がやり取りされるケースがあります。

このケースでは、サービス事業者が個々の通信内容にアクセスしてしまうと法令上保障されている「通信の秘密」を侵害しうるので、サービス事業者は通信内容にアクセスできません。この場合は不適切情報を送受信している人に直接削除を求めることとなります。

今回のAさんのケースにおいてメッセージングサービス内で不適切画像が流通した場合には、送受信する相手に削除してもらう事や端末にダウンロードした人には、端末に保存されたファイルの削除を求める事を検討しましょう。ただ、その画像データがメッセージングサービス上の他のユーザーに拡散している事も考えられますので、拡散した先の各端末からも消去する必要があります。

子供は、トラブルに巻き込まれても、なかなか大人に相談しないケースもあります。

子供が大人に相談しやすい環境づくりを目指して、日頃からの子供とインターネットに関してコミュニケーションすることや、ちょっとした子供の変化に気づいてあげられるよう見守っていくことを、まずは大人としては心がけたいものです。

参考文献・参考サイト

- 「青少年のネット利用実態把握を目的とした調査 平成 30 年度最終報告書」（LINE 株式会社）
<https://linecorp.com/ja/csr/newslist/ja/2019/205>
- 「教育の情報化に関する手引（令和元年 12 月）」（文部科学省）
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html

<参考資料 2> レファレンス

(1) 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】
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1383986.htm
- 令和 2 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/kankyou/internet_torikumi/hourei.html
 2. 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
 3. 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
 4. 教育の情報化の推進 情報モラル教育の充実 児童生徒向け啓発資料【文部科学省】
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1369617.htm
 5. ネットには危険もいっぱい～あなたは本当にだいじょうぶ？～【警察庁・文部科学省】
https://www.mext.go.jp/content/20200110_2-mxt_kyousei02-100003330_1.pdf
 6. 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>
 7. 子供の性被害対策【警察庁】
https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp.html
 8. 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/
- IPA 情報処理推進機構【IPA】
<https://www.ipa.go.jp/>
- 「平成 30 年度青少年のインターネット利用環境実態調査」【内閣府】
<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/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】
https://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2016/20160630_02.pdf

- 「平成 30 年における SNS に起因する被害児童の現状」(2019)【警察庁】
https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_torikumi/kentokai/41/pdf/s4-b.pdf>
- 「青少年のネット利用実態把握を目的とした調査平成 30 年度最終報告書」(2019)【LINE 株式会社】
<https://scdn.line-apps.com/stf/linecorp/ja/csr/report2018.pdf>

(2) 先生向け Web サイト (著作権に関するもの)

- 著作権【文化庁】
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>
- 公益社団法人著作権情報センター (CRIC)
<https://www.cric.or.jp/>
- みんなのための著作権教室 (KIDS CRIC)
<http://kids.cric.or.jp/>
- 一般社団法人日本著作権教育研究会
<https://www.jcea.info/>

(3) 児童生徒・保護者向け Web サイト

- 令和元年度作成「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？～2020 年版（小学校低学年用）」（2020 年 2 月配布）【文部科学省】
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2020/02/05/20200205-mxt_jogai01_001.pdf
- 令和元年度作成「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？～2020 年版（小学校高学年・中学生用）」（2020 年 2 月配布）【文部科学省】
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2020/02/05/20200205-mxt_jogai01_002.pdf
- 令和元年度作成「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？～2020 年版（高校生用）」（2020 年 2 月配布）【文部科学省】
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2020/02/05/20200205-mxt_jogai01_003.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～」（令和 2 年 1 月版）【内閣府】
https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_use/r01/leaf/pdf/leaf-print.pdf
- ネットには危険もいっぱい～あなたは本当にだいじょうぶ？～【警察庁・文部科学省】
https://www.mext.go.jp/content/20200110_2-mxt_kyousei02-100003330_1.pdf
- 子どもの性被害対策【警察庁】
https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp.html

※なお Web サイトについては、2020 年 3 月 24 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

令和元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	佐和 伸明	千葉県柏市立手賀東小学校校長
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	橋本 雅史	神奈川県教育委員会 教育局指導部高校教育課 指導主事
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) 教材作成小委員会

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