

【指導用】

ネット モラル★ トレーニング



指導用



三重県教育委員会事務局生徒指導課

1、はじめに

近年、スマートフォン等の普及により、子どもたちを取り巻くインターネット等の環境は急速に変化しており、トラブルに巻き込まれ危険にさらされることや、加害者側になることも増えてきています。そのような中、三重県教育委員会では、インターネット上での人権侵害や誹謗中傷等から、子どもたちを守るために業者に委託し「ネットパトロール」を実施したり、SNSなどの閉ざされたやり取りにおいて、不適切な書き込みを投稿できるアプリ「ネットみえ〜る」を作成、運用しています。

こうした状況の下、G I G Aスクール構想により一人1台端末が児童生徒に配付され、全員がインターネットを利用できる環境が整いつつあり、I C T機器を使いこなすスキルとともに、適切なモラルの習得が急務となっています。インターネット上のやりとりは見えにくく、指導や見守りがすべてできるわけではありません。そのため、危険を予測し、適切にインターネットを利用できるよう児童生徒自身が考え、判断することが必要不可欠になります。本教材は、実際に起こったトラブル事例からその危険性を学ぶのではなく、インターネット利用に関わるテーマに沿って、グループで話し合い、考えることで、危険を予測する力や、自ら考え判断する力、自己を管理する力を身につけることを目指します。

2、学校での活用について

学校での活用に当たり、この教材は以下の3点から構成されています。それぞれの項目の意味をおさえて、有効に活用してください。



【話し合おう】

- ・ゲームの要素を取り入れたものや、自分の生活を振りかえるものなどの教材を使用し、自分なりの安心・安全に向けた考えを持つためにテーマに沿ってグループで話し合います。



【考えてみよう】

- ・テーマに応じた児童生徒への問いかけです。「話し合おう」で話し合ったことをより深めるために、また、注意してほしいことを問いかけ、「A,」で確認していきます。



【わたしのやくそく】

- ・【話し合おう】、【考えてみよう!】をとおして考えた自分の気づきを、マイ・ルールとして見える形にします。

0

イントロダクション

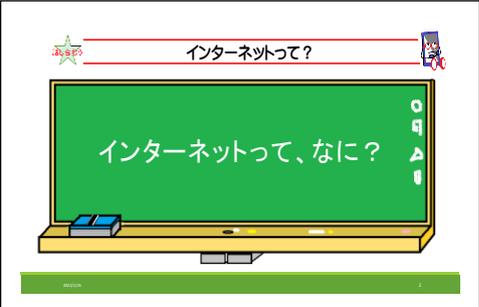
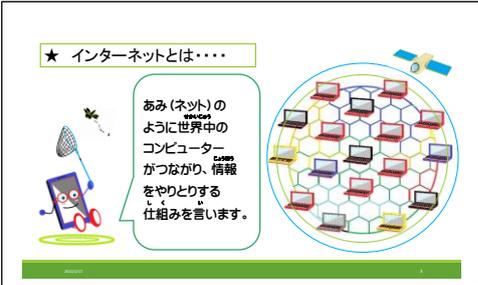
○題材設定の理由

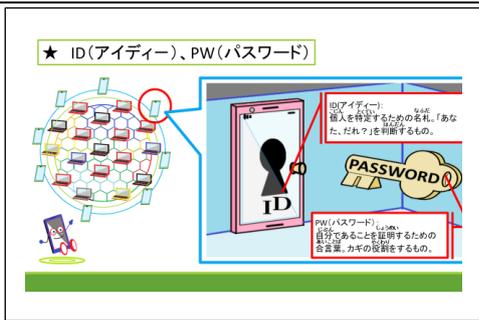
- ・インターネットは子どもたちの生活にとって、なくてはならないものとなっている。しかし、自分の身の回りにあるものだけが、インターネットにつながっていると思っっているや、そもそもインターネットが何かがわからないといった、使ってはいるがインターネットを理解していない児童生徒も少なくない。学習を進めていくにあたり、基礎知識を学ぶ。

○指導のねらい

- ・普段使っているインターネットの仕組みを知り、これから進めていく学習の前提となることを確認する。
- ・インターネットにより、スマホなどが他のコンピューターとつながっていること意識させる。
- ・インターネットを利用する上での、注意点を確認する。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1、インターネットって何？</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットが、どのようなものかを考え、話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「インターネット」という言葉はよく知っているが、何かと聞かれても説明はできない児童生徒が多いと思われる。 ・インターネットを使ってどんなことができるかを考えることから、どんなものかを考えていく
<p>★ インターネットとは・・・</p>  <p>あみ(ネット)のように世界中のコンピューターがつながり、情報をやりとりする仕組みを言います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットが、たくさんのコンピューターがつながることで情報をやり取りしていることを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットが世界中のコンピューターとつながったものであることを知る。

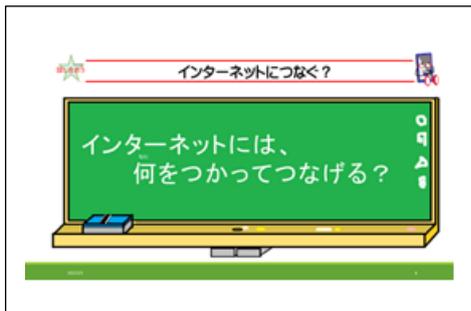


・たくさんの情報の中で、ID・パスワードにより第三者の不正利用を防ぐことを知る。

ID: だれ？を示す名札
PW: カギ

・ID、PWの不適切な管理だと、なりすましなどの不正行為が行われてしまう可能性があることを確認する。
※わかりやすい誕生日などのパスワードなどは気をつける

2、インターネットには何を使ってつなげる？



・インターネットに何の機器を使ってつなげられるのか知っていることを話し合う。

・児童生徒の生活の中で、どんな場面でインターネットが使われているのかを思い出させて、話し合わせる。



・インターネットにつなげることができる機器を知る。
・自分たちの生活においてインターネットがなくてはならないものとなっていることを知る。

・パソコンやスマホ、タブレットだけでなく、現在は身の回りのあらゆる電子機器が、インターネットにつながっている現状を知る。
・適切にインターネットを使用するために、これから学習していくことを確認する。

○参考

インターネットを安全に使うためにできること

1、ID・パスワードの管理をする。

・ID(利用者を識別する情報)とパスワード(利用者を確認する情報)を組み合わせ、ネットワークを利用する権限のない第三者の利用を防止する大切なものだが、不適切な管理だと、なりすましなどの不正行為が行われてしまう可能性がある。

2、ウイルスに感染しないようにする。

・①ソフトウェアを更新する ②ウイルス対策ソフトを導入する ③怪しいホームページの閲覧やメールに注意する。最近は偽のウイルス対策ソフトにも注意する必要がある。

3、フィルタリングは子どもを守る大事なツールである。

・子どもが使うスマホやタブレット等にはフィルタリングをかけることで子どもを守ることになる。



1

インターネットで人とつながること

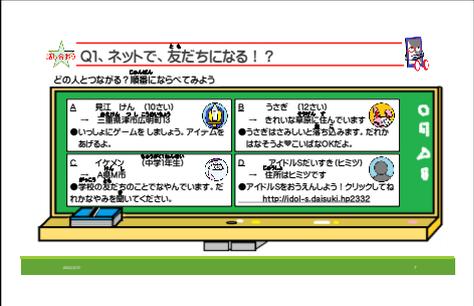
○題材設定の理由

- ・ SNS 等が一般化し、不特定多数の人とインターネットを介して簡単につながることができるようになってきている現状の中で、ここまでは大丈夫、これはしないといった自ら危険を予測し、自分のことを律することができる力をつけ、インターネットを通して適切にコミュニケーションができることが求められている。

○指導のねらい

- ・ インターネットで人とつながることの良い面と、その危険性を考える。
- ・ インターネットで人とつながることを話し合う中で、周りの意見や情報の下で、危険を予測する力を身につけていく。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1. ネットで、友だちになる？</p>  <p>Q1, ネットで、友だちになる！ どの人とつながる？ 慎重にならべてみよう</p> <p>A 阿部 けん (10代) - 友達とゲームをしよう。アイテムをあげよう。 B うさぎ (10代) - きいねはいいですね。もういっしょに遊ぼう。うさぎはあそびが大好きです。たのびはなそうよ。うさぎはOKだよ。 C イケメン (10代) - 友達とゲームをしよう。アイテムをあげよう。 D ケトル (10代) - ケトルはいいですね。もういっしょに遊ぼう。ケトルはあそびが大好きです。たのびはなそうよ。ケトルはOKだよ。</p>	<ul style="list-style-type: none">・ インターネットを通して友だちになるならどの人かの順位を考え、話し合う。・ 自分がなぜその順位にしたのか、その理由を伝え合う。 <ul style="list-style-type: none">・ これが安全、これが正しいというものはないが考えることにより、危険を予測する力を身につける。 (例)「自分でイケメンとかいうかな」「初対面の人に、何かをあげようとするのはおかしい」など
<p>2. ネットで人とつながることのいいこと・わるいこと</p>  <p>SNSなどで人とつながることのいいことは？</p> <p>A. SNSなどインターネットをつかえば、地球の裏の人とも知り合いになれます。また、年齢はちがうけど、同じ趣味の人と知り合えるかもしれません。距離も年齢さえもこえて、コミュニケーションを可能にします。</p>	<ul style="list-style-type: none">・ インターネットですぐ人とつながることの利点を考える。・ インターネットで知らない人とつながることが悪いことばかりではなく、世代や国、時間さえも越えて人とつながれる利点があることを確認する。

ネットを通して知り合った人と、なぜトラブルになる？

A. 好きなことが同じだったり、自分のなやみなどをしっかりと聞いてくれる人だと「信じる人」「いい人」と思ってしまう。
でも、その人はウソをついて、あなたを信じさせるために話を合わせているだけかもしれませんよね。

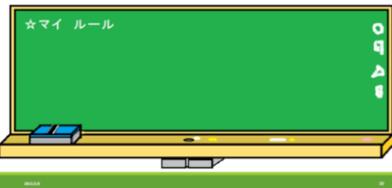


・インターネットで知らない人とつながることの危険性を考える。

・インターネット上でのやり取りには匿名性があるため、ウソが簡単につけることを確認する。
・ウソをつく人は巧妙についてくるので、大人に必ず相談することをおさえる。

3、自分のルールを考えよう

インターネットで人とつながる



・インターネットで人とつながることについて、自分のルールを考えてみる。

・インターネットで人とつながる良い面、悪い面を知ったうえで、自分ならどうするかを考えてみる。
・他の人はどんなことを考えているのかを聞き、自分のルールを見直す。

○参考

ネット上での出会いについて気を付けること

- 1、SNS 等に、顔写真、学校名など個人を特定できる情報を載せない。
 - ・学校の年間スケジュールや、クラブのユニフォームなどからも調べられます。
- 2、SNS 等で知り合った人に個人情報を伝えない。会わない。
 - ・実際に会いに行き、トラブルになることがあります。
- 3、SNS 等に日常の出来事を詳細に載せない。
 - ・旅行中に随時載せていた記録から留守がわかり、自宅に泥棒が入ったことがあります。
- 4、ネットに書いてある情報は信じない。
 - ・ネットには匿名性があるので、ウソをつこうと思えば、いくらでもウソをつけます。
- 5、困ったときは、おうちの人や学校の先生にすぐに相談する。
 - ・一人で抱え込まずに、本当に困る前に相談するようにします。



2

ネット上の言葉のやりとり

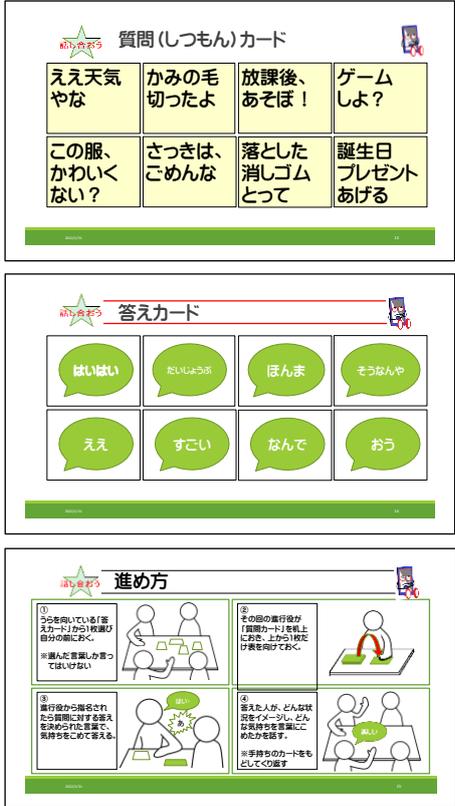
○題材設定の理由

- ・ 短い言葉で、まるで話すようにテンポよく言葉をやりとりできることから、多くの児童生徒が通話アプリを使用しコミュニケーションをとっている。しかし、短い言葉でのやりとりなので自分の思いがうまく伝わらず、勘違いからトラブルに発展することがあるため、適切な言葉や表現を選択できる力の獲得が求められている。

○指導のねらい

- ・ 自分の気持ちや考えを気軽に伝えることができる便利なものであることを確認する。
- ・ SNS 等での言葉のやり取りは、勘違いからトラブルになりやすいことを知る。
- ・ SNS 等での言葉のやり取りには、感情や表情がついているわけではないので、勘違いを生まないために丁寧な対応が求められることを知る。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1. その言葉どんな気持ち？</p>  <p>・「その言葉、どんな気持ちゲーム」をする。 (ゲームの進め方)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①うらを向いている「答えカード」から1枚選び自分の前におく。 ②その回の進行役が「質問カード」の上から1枚だけ表を向けておく。 ③進行役から指名されたら質問に対する答えを決められた言葉で、気持ちをこめて答える。 ④答えた人が、どんな状況をイメージし、どんな気持ちを言葉にこめたかを話す。 <p>※①に戻る。</p>	<p>・短い言葉だと、日本語の特性上、同じ言葉でも何通りもの意味が含まれることがあることを、ゲームを通して知る。</p> <p>★添付資料使用 (トレーニング2 - ①) 質問カード (トレーニング2 - ②) 答えカード</p>

2、ネット上の言葉のやりとりの良いこと、注意すること

★ポイント！ メールやメッセージのいいところはどこ？

A. 友だちの顔を見てだとうまく話せなければ、手紙なら送ることができる！ってことがあるよね。「大好き」「ごめんなさい」など、自分の思いを気軽に文字にして送れるし、時間や距離に関係なく送ることができて便利ですね。

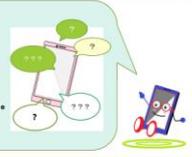


・インターネットメールなどメッセージのやりとりの利点を考える。

・上記のゲームで感じたことを踏まえて、メッセージを送ることの利点と、注意すべきことを考え、理解する。
・(児童生徒や教員の) 経験を交えて、話し合う。

★ポイント！ メッセージのやりとりは、実際に会話するときよりもトラブルが多いみたい。なぜ？

A. オンラインゲームなどでメッセージをやりとりするとき、短い言葉でやりとりをする場合が多いため、相手に正しく伝わっていないことがあります。送る前に必ず見なおし、ていねいに話しましょう。自分の今の「気持ち」を文章中にいれるといいですよ。



・インターネットメールなどメッセージのやりとりの難点を考える。

・短い言葉でのやりとりが、勘違いを生みトラブルに発展することをしり、その対処法を考える。

(対処法例)

- ・送る前に必ず見直す
- ・文章に自分の気持ちを表す言葉を入れる。

3、自分のルールを考えよう

インターネット上でのメッセージのやりとり

☆マイ・ルール



・インターネットでの言葉のやりとりについて、自分のルールを考えてみる。

・インターネットで言葉のやりとりをするときに関して、自分ならどうするかを考えてみる。
・他の人はどんなことを考えているのかを聞き、自分のルールを見直す。

○参考

文字のやりとりで起きる誤解例

- 【誤解例①】 Aさん 「日曜日に、映画にいこう！」
Bさん 「いいね！映画かあ・・・僕も行きたい！」
Cさん 「なんでくるの」 ← 何の交通手段で映画館まで来るの？という意味
- 【誤解例②】 Dさん 「クマのヌイグルミ買ってもらったよ」
Eさん 「大きいね」
Fさん 「かわいくない」 ← 「？」忘れ。このクマかわいいよね？という意味
- 【誤解例③】 Gさん 「今日は遊ばなくて、ごめん」
Hさん 「気にしなくていいよ」
Iさん 「友だちじゃない」 ← 友だちだから問題ないという意味

※同じ言葉であっても、人によって受け取り方が違うことに注意する。



3

ネットへの投稿からわかること

○題材設定の理由

・スマートフォン（タブレット）にカメラが常備され、写真を「撮る」、SNS 上等に「投稿する」といった一連の行動が容易になり、誰でも気軽に写真をインターネット上に挙げるができるようになったため、情報を管理する力や、危険を予測する力が求められている。

○指導のねらい

- ・写真をネット上に投稿することも一つの表現の手段であることを知る。
- ・写真には文字以上に情報が含まれていることがあり、自分で情報を管理することが必要であることを知る。
- ・写真に含まれる情報からそのつもりがなくとも自分だけでなく、周りの人をトラブルに巻き込むことがあることを知る。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1. だれのこと！？</p>  <p>「だれのこと」を言っていることか SNS に投稿された写真から推測する。 (進め方)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①A から E までの個人情報全体をみる。 ②SNS に投稿した写真を各グループに 1 枚ずつ配る。 ③各グループでこの写真を SNS に投稿した人物が A から E の誰なのかを考え予想し発表する。 ④ 8 枚の写真を一度に提示し、再度投稿者が誰なのか考える。 ⑤最後の写真を提示し、写真に写る生徒のことでわかることを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・SNS 等に気軽に写真を投稿して楽しんでいるが、写真の中にはたくさんの情報が入っており、1 枚ではわからなくても数枚の写真の情報が集まることによって、個人を特定できることを知る。 ・写真自体に情報が含まれていることがあることに触れる(○参考を参照) <p>★添付資料使用 (トレーニング3 - ①～⑧)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・答え：D さんと予想できる ・駅名、公園名、電柱の看板、制服、学校指定のカバン、ラケット(テニス部)、通学路 など

2、SNS への発信の良いこと、わるいこと

+ SNSなどに写真を、なぜあげるのかな？

A. 「きのうケーキを食べておいしかった」「ぬいぐるみが大好き」など、自分のことを知ってほしいって気持ちがみだされたり、SNSにあげた写真などに「いいね！」をもらうことで、みんなにみとめられていい気分になることがありますよね。



・SNS 等への発信の利点を考える。

+ 名前も、住所もSNSに出していないのに、知らない人から「写真見たよって」声をかけられた。なぜ？

A. 自分のことを言わなくても、写真にうつりこんでいる建物やかんばん、地域の行事から生活しているところがかかってしまうこともあります。そのSNSをみている人にはわかれなくても、近づいてくるともしれませんよね。

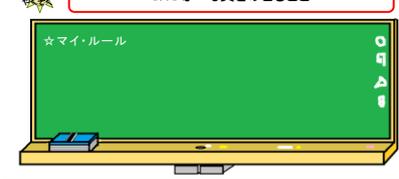


・写真から読み取れる情報から個人が特定され、トラブルに巻き込まれることがあることを知る。

3、自分のルールを考えよう

SNS等へ写真をのせること

☆マイ・ルール



・SNS 等に写真をのせることについて、自分のルールを考えてみる。

・(児童生徒や教員の) 経験を交えて、SNS への投稿をしたことがある人はなぜするのかを話し合う。そこから、利点を考える。

※情報を拡散して、何かを探すことや、知らせることもある。

・フォロー等自分の写真を見てくれている人の中には、良い人も悪い人もいるという意識をもたせる。

・不用意に載せた写真や動画は一生消えないこと(デジタルタトゥー)も確認する。

・ネット上(SNS 等)に、写真を投稿するなら、自分ならどうするかを考えてみる。

・他の人はどんなことを考えているのかを聞き、自分のルールを見直す。

○参考

Exif (イグジフ) 情報とは

Exif 情報とは……スマホやデジタルカメラなどの機器で撮影した写真に付与される撮影情報や位置情報等のデータのこと。写真のサイズ、カメラの種類、撮影日時、位置情報など「いつ・どこで・どんな設定」で撮影したかがわかる。

+ (メリット) ・撮影場所や撮影日時で並べ替えたりして、探したり整理したりしやすい。

・写真の撮影場所などの情報を、それを見た人に提供しやすい。など

- (デメリット) ・自宅で撮った写真の Exif 情報から自宅の場所がもれてしまうなど、個人情報の流出につながりトラブルに巻き込まれる可能性がある。

※Exif 情報を付与しない設定や、写真データから削除することもできる。

4

スマホをどこで、何に使う？

○題材設定の理由

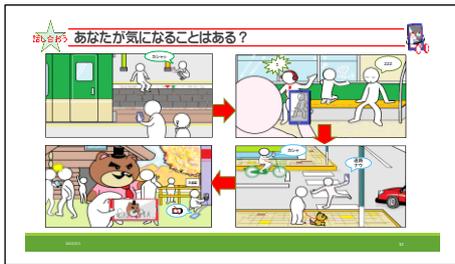
- ・年々スマホの機能が進化し、できることが増えており、パソコンをいつも持ち歩いている状況と言ってもよい。しかし、便利であるがゆえに時間や場所にこだわらず使用し、それがトラブルに発展することが多く起こっており、モラルを身につける必要がある。

○指導のねらい

- ・スマホ（タブレット）は情報を得たりするのに大変便利であることを確認する。
- ・スマホ（タブレット）を使ううえでのモラルとマナーを身につけることが大切であることを知る。
- ・ながらスマホの危険性を知る。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1. スマホで何ができる！？</p> <p>スマホやタブレットをつかって...</p> <p>今日はテーマパークへ行きます。 あなたなら、どんな使いかたをする？</p> <p>スマホ(タブレット)で、やってみたいこと</p> <p>電話 写真・動画 しらべもの メール・メッセージ ゲーム SNS 時計 買い物</p> <p>買い物からゲームまで、スマホ一つでたくさんことができます。</p> <p>スマホやタブレットをつかって...</p> <p>テーマパークへ行く途中で見た場面です。 気になることはある？</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自宅から徒歩と電車で、テーマパークへ遊びに行くという設定の中で、スマホ（タブレット）をどこで、何に使うのかを考える。 ・タブレットは手元にあっても、スマホは持っていない児童生徒もいることから、もし手に入れたら何がしたいかを考えていく。 ・自宅からテーマパークへ向かう途中に見かけた光景から、スマホ等の使いかたで気になることを話し合う。 ・小さなスマホであるが、パソコンをいつも持っているようなものであり、様々なことができることを確認していく。



(回答例)

・駅ホームでのながらスマホ、無許可に他人の写真を撮る、自転車でのながらスマホ、無許可の充電、不特定多数の人を写し SNS に投稿する など

2、スマホの使いかたで良いこと、わるいこと

+ スマホを持つてる人が多いけど、なぜ？

A. いつでも、どこでも知りたいことを、知りたいときに手にいれることができるのがスマホのいいところですね。電話、メール、写真、SNS、ゲーム、しらべものなど、いろいろなことが手の中だけでできるすごいものですね。

・スマホ利用による、利便性を考える。

・いつでもどこでも情報を手に入れることができる反面、使いかたを間違えるとトラブルになりかねないことを確認する。

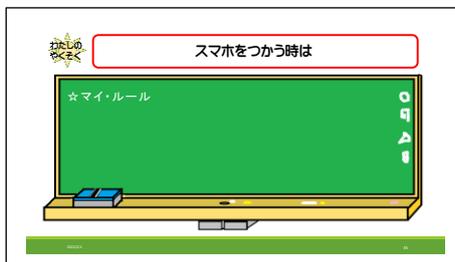
+ 自転車乗りながらスマホで道を撮る。危ない！ってなぜ

A. 自転車にのりながら、歩きながら、ごはんを食べながらなど、「ながら」スマホが問題になっています。2つのことを同時にすると集中できずに、自分だけでなく、他人を危険にまき込むこともあります。

・ながらスマホの危険性について考える。

・実際に起こった「ながらスマホ」による事件を伝える。(○参考を参照)

3、自分のルールを考えよう



・SNS 等に写真をのせることについて、自分のルールを考えてみる。

・スマホやタブレットを使う時に、場所や場面等について自分が気をつけたいことをルールにする。
・他の人はどんなことを考えているのかを聞き、自分のルールを見直す。

○参考

ながらスマホの事故の事例

- スマホを操作しながら駅のホームを歩いていて転落し、電車にはねられた。
- 自転車に乗った女子大生がスマホと飲み物を持ちながら、歩いている高齢者をはね、死亡させた。禁固刑2年が言い渡され、さらに賠償金が1億円近くになった。
- (ながらスマホではないが) 小学生が自転車で人をはね、寝たきりの状態にさせたため、その子の保護者に9,520万円の損害賠償の命令が下された。(※ながらスマホでも同様となる可能性あり)

三重県交通安全条例第一章 総則

(歩行者の責務) 第六条 歩行者は、交通安全に関する法令を遵守するとともに、歩きスマホ(スマホ等の画面を注視し、または操作しながら歩行することを言う)その他の注意力が散漫となる行為は慎み、他の歩行者、車両の運転者及び地震に危険を生じさせないように努めなければならない

5

ネットとのつきあい方

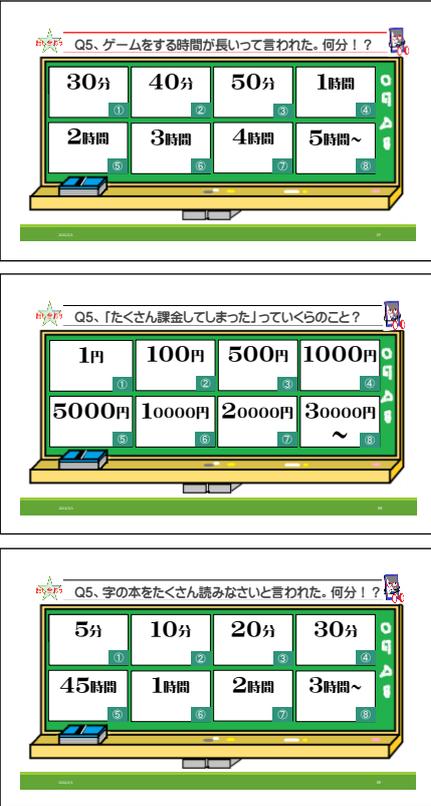
○題材設定の理由

- ・長時間のゲームや、スマホ（タブレット）の利用により、肩こり、眼精疲労、視力低下等身体に影響が出たり、生活が昼夜逆転してしまい、学校に遅刻するようになり学力低下にいたり、スマホ等の長時間利用に係る悪影響が出ている事例があるため、適切な利用に向けた自己管理する力が求められている。

○指導のねらい

- ・適切なスマホ等の利用について、利用時間の設定など計画的利用が大切だと知る。
- ・人によって長さや多さの捉え方は違うので、自分に合った具体的なルールの実成が必要であることを知る。
- ・課金は実際のお金が動いていることを認識する。

○展開

学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1. インターネットとのつきあい方</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・各グループで、「長いゲーム時間」、「たくさんの課金」、「本を読む時間」について、自分の感覚を話す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分と人との感覚や、捉え方の違いを話し合いから感じとる。 ・人によって、長い・たくさんといった基準は異なっているため、一概に規制を掛けたり、ルールを作ったりしづらいことを確認する。

きのう、どれだけスマホ(タブレット)・ゲームをつかった？

☆ゲームをした時間： 時間 分
※スマホ専用のゲームをのぞく

★スマホ(タブレット)をさわった時間： 時間 分
※学習でつかったものはのぞく

☆スマホ(タブレット)をさわった時間： 時間 分
※遊びにつかったものはのぞく

★本を読んだ時間： 時間 分
※まんが、学習まんがもふくむ

友だちとくらべて、自分は多いですか？少ないですか？

・昨日の自分の生活を振り返り、クラスメイトと比べてみる。

・各家庭の考え方や、環境があるため一概に長い、短いということができないため、他の人と比べて長い、短いを自分で判断させる。

2、スマホの使いかたで良いこと、わるいこと

「ゲームばかりしないで、勉強しなさい！」って、ゲームが悪いの？という感想？

A. 「スマホ(タブレット)を見すぎ！本も読みなさい！」よく言われるけど、ゲームやスマホが悪いわけじゃない。するべきことがあるのにだらだらと、長時間スマホやゲームをしているから注意されるのですね。計画を立ててみましょう。

・スマホやゲームの長時間の使用について考える。

・スマホやゲームをすることが悪いわけではなく、計画性もなく、だらだらと長時間し続けることが問題であることを確認する。

「ゲーム内のお金がたくさんまったから、課金してガチャしよう！」って、何かおかしい？

A. ゲームをしていると、「強いアイテムがほしい！」、「ガチャをたくさんひきたい！」って、課金(買い物をする)をした人いませんか？そのつなつたお金は、ゲーム内だけのお金ではなく、本当のお金です。注意してくださいね。

・課金について考える。
・なぜ課金するのかを考える。

・長時間利用に伴い、昼夜逆転による睡眠不足や、遅刻など日常生活への悪影響が問題であることを確認する。
・課金は実際のお金が動いていると認識していないことから高額請求へつながらることがあることを確認する。

3、自分のルールを考えよう

インターネットの使いかた

☆マイ・ルール

・インターネットを使用する時間について、自分のルールを考えてみる。

・スマホやタブレットを使う時に、使う時間について自分が気をつけたいことをルールにする。
・他の人はどんなことを考えているのかを聞き、自分のルールを見直す。

○参考

テレビゲームをする時間と学力の関係

国立教育政策研究所による「児童生徒質問紙と学力のクロス分析」によると、小中学校ともに、普段(月曜日から金曜日)、1日当たり、テレビゲーム(コンピューターゲーム、携帯式のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームも含む)をする時間が短い児童生徒のほうが、教科の平均正答率が高い傾向が見られる。

三重県はテレビゲームを1日当たり3時間以上している割合が、全国と比べても高い現状があり、課題であるといえる。

【令和3年度全国学力・学習状況調査の児童生徒質問紙結果より】

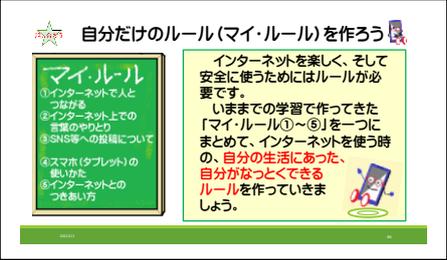
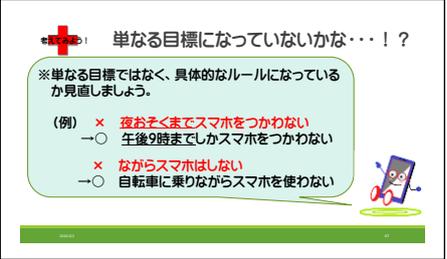
○題材設定の理由

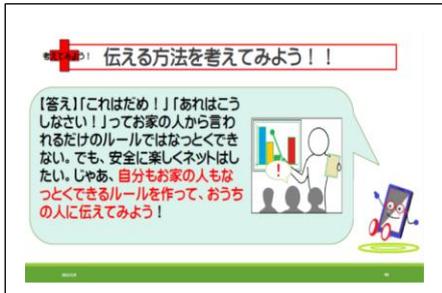
- ・スマホ（タブレット）やゲームの使用に関して、よくルールを作ることが薦められるが、保護者からの一方的な押し付けであったり、具体性のない単なる目標であったりすることが多いため、児童生徒にとって守っても守らなくてもよいものとなっていることがある。児童生徒にとって安全で、納得して使うことができるルール作りが求められている。

○指導のねらい

- ・今までの学習で作ってきた自分のルールをまとめる。
- ・ルールに実効性があるように、具体的なルールとなっているかを確認する。
- ・スマホやゲームを適切に利用するために、おうちの人に安全に使うために自分がどうしていくのかをプレゼンし、一緒にルールを作り上げていく。

○展開

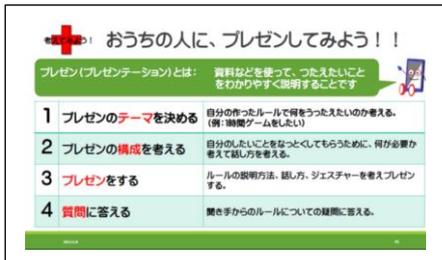
学習内容・活動	指導・支援上の留意点
<p>1、自分のルールをつくろう</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・今まで学習してきた中で作成してきたマイルールをまとめて、自分のルールを作成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームなどの使用に関して現在ルールがあるかを確認し、授業の入口とする
<p>2、マイルールを伝えよう</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・自分の作ったマイルールを見直して、具体性のない単なる目標になっていないかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体性のないルール(例) 例：ゲームを長時間しないようにする。 ↓ ゲームは1時間とする。でも、今プレイしているステージのクリアなどきりのいいところまではしてもよい。



・自分の作ったマイルールを、おうちの人に伝えることを考える。

・「○○をしたいから、このルールを守ります」というおうちの人に訴えたいことを考える。

例:ゲームは1時間で辞めます。ただし、途中で終わるのは嫌なので、1時間たったときにステージクリアなどのきりのいいところまではさせてほしいです。そのために、このルールを守ります。



・プレゼンの内容を考え、グループで共有し、プレゼンの準備を進める。

3、自分のルールをまとめる



・ルールの一覧を作成する。

注)保護者にお話する際には、ルールと合わせてフィルタリングが子どもを守る大事なツールであることを、機会を見つけて伝えるとよい。

○参考

ルール作りについて

ルールができたとしても、それで終わりではありません。ここからが本番です。子どもは成長します。取り巻く環境も変わります。いつまでも同じルールでは必ず対応できない時が来ます。ルールは成長や、環境の変化に合わせて作り替えていくことが不可欠です。

また、ルールを守れないといったことも出てくるかもしれません。ルールを守れなかった時の罰則を決めると、罰が嫌だからルールを守るといった、本末転倒になりかねません。そんな時は、ルールを守るためには具体的に何をすればいいのか一緒に考え、子どもの成長に合わせて工夫してください。

