



ながさき

活用の手引



長崎県教育委員会



# 目次

本教材の活用について	3
長崎県のSNS利用実態	4
本書の使い方	5
小学校低学年 モデル指導案	6
生活を見直そう／つかいすぎていないかな①	7
つかいすぎていないかな②／自分とあいてとのちがい	8
ストーリーから学ぼう／トラブルにあったら	9
小学校中学年 モデル指導案	10
使いすぎていないかな①／使いすぎていないかな②	11
自分と相手とのちがい／これって悪口	12
ストーリーから学ぼう／トラブルにあったら	13
小学校高学年 モデル指導案	14
自分と相手とのちがい／使いすぎていないかな	15
これって悪口／写真を公開する前に	16
ストーリーから学ぼう／トラブルにあったら	17
中学校 モデル指導案	18
自分と相手との違い／これって悪口	19
写真を公開する前に／こんなつもりじゃなかったのに	20
こんなつもりじゃなかったのに 教材利用方法	21
ストーリーから学ぼう／トラブルにあったら	22
高等学校 モデル指導案	23
自分と相手との違い／写真を公開する前に	24
こんなつもりじゃなかったのに／カード教材を作ってみよう	25
災害時SNSの活用／データを読み取ろう	26
トラブルにあったら	27
保護者のみなさまへ	27
参照	28
ネット上に不適切な情報が掲示されたら	29



## 本教材の活用について

近年、情報化社会の進展やSNSの普及など、子どもたちを取り巻くコミュニケーション環境の急激な変化に伴い、インターネットやゲームの使いすぎ等による心身への悪影響や成長過程における様々な問題が懸念されています。また、不適切情報の発信や出会い系サイトによる犯罪、著作権の侵害等、SNSをめぐるトラブルや問題が多様化、低年齢化している状況があります。

このような中、子どもたちの健全育成を図るため、学校での情報モラル教育の一層の推進が求められています。

長崎県教育委員会は、この度、LINE株式会社と協定を締結し、児童生徒のインターネットやSNSの適正な利用に向け、情報モラル教育教材「SNSノート・ながさき」を作成しました。

本教材は、児童生徒自らが、話し合い等を通じて学べる教材とすることを重視し、「カード教材」を取り入れた内容となっています。これにより、インターネットやSNSの特性を理解するだけでなく、人による認識の違いに気づき、当事者意識を持って考えを深めることが可能となっています。また、発達段階に即した内容となるよう、下記のような児童生徒向けの5種類の教材を作成しました。「各教科」、「特別の教科 道徳」や「技術・家庭」、「情報」、「特別活動」、「ホームルーム」の時間など、いろいろな場面で各学校の実態に即して活用していただきたいと思います。

加えて、教職員向けの「活用の手引き」には、本県が独自に開発した「トラブル対応マニュアル」の内容を盛り込みました。これは、インターネットトラブル発生時に、学校・保護者・教育委員会・警察が連携し、解決を図るためのものです。さらに、家庭や保護者会等においても活用できるよう、学校だけでなく、家族でのルールを考える項目も取り入れた内容となっています。なお、本教材は、県教育センターウェブ上からダウンロードして活用できます。

## 本教材の種類

- SNSノート・ながさき1（主に小学校1・2年生対象）
- SNSノート・ながさき2（主に小学校3・4年生対象）
- SNSノート・ながさき3（主に小学校5・6年生対象）
- SNSノート・ながさき4（主に中学生対象）
- SNSノート・ながさき5（主に高校生対象）
- SNSノート・ながさき 保護者用（保護者向け）
- SNSノート・ながさき 活用の手引き（教職員向け）

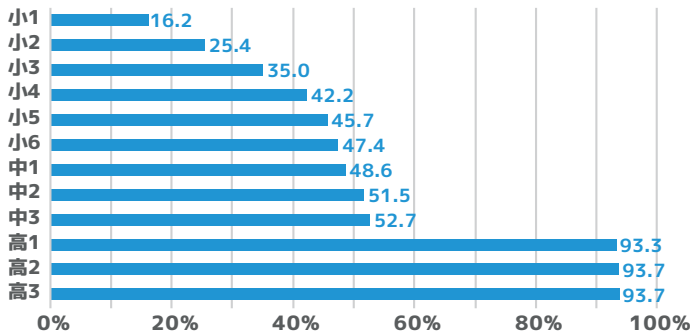
## 情報モラルとは

情報モラルとは、「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」をさし、学習指導要領では、各教科の指導の中で身につけさせることとしています。情報モラル教育では、道徳を中心とする「日常的なモラル指導」の側面と、ネット特有の性質やそれによるトラブルを理解する「ネットの特性の理解」の側面があります。

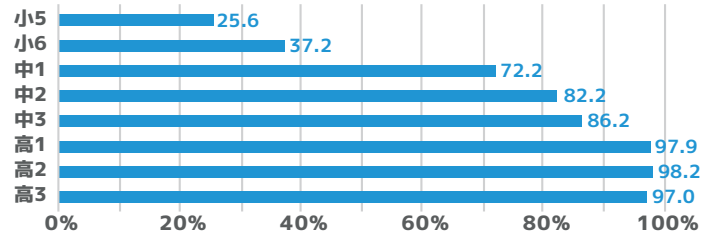
# 長崎県のSNS利用実態

携帯電話（スマホ含む）の所持は、高校生になる際に急激に増加しています。一方、LINEの利用率は、中学生になる際に急激に増加しており、使用時間も中学校段階で増えていることから、多くの子どもたちは、中学校段階ではSNSに慣れ親しんでいると考えられます。

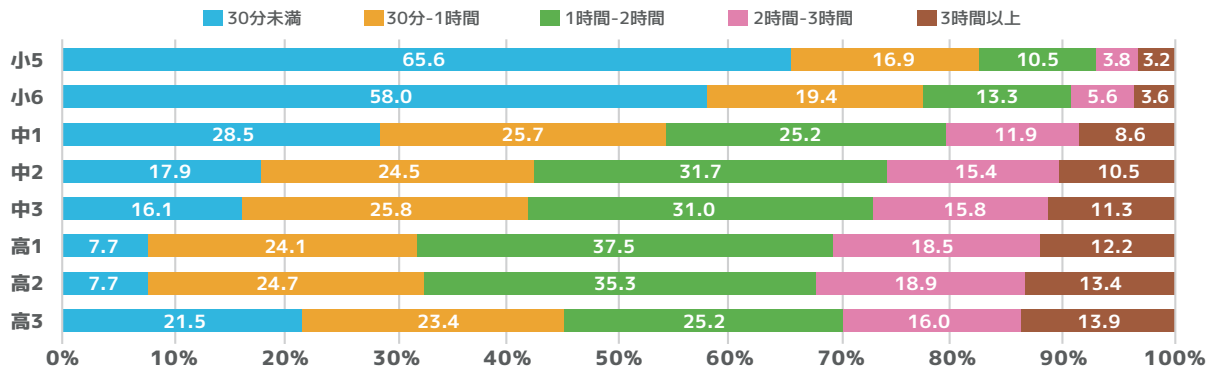
長崎県内の携帯電話（スマホ含む）利用率



長崎県内のLINE利用率

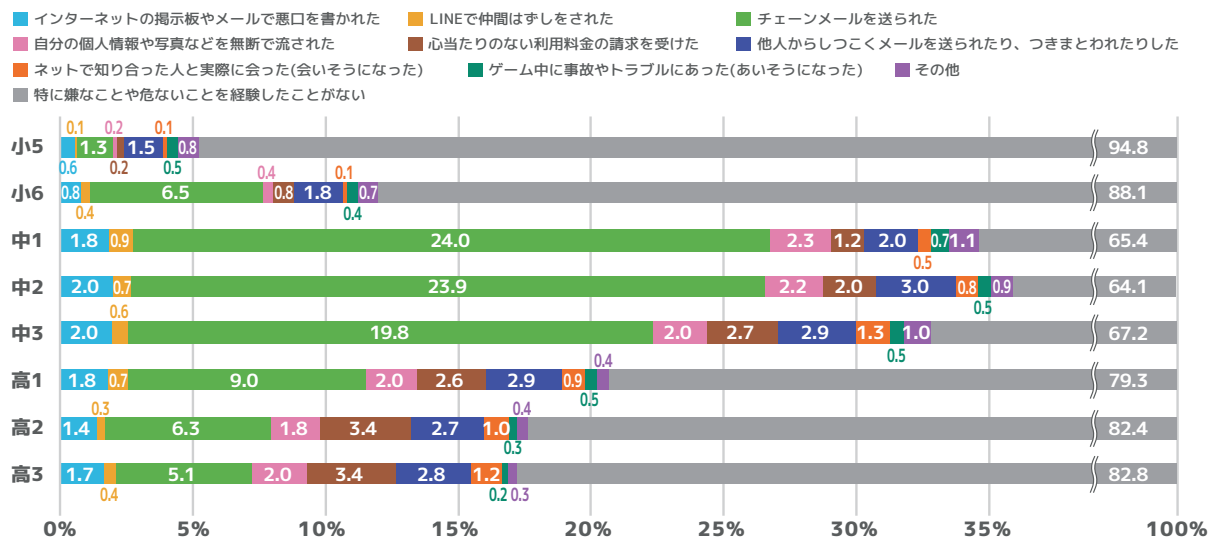


長崎県内の携帯電話（スマホ含む）使用時間割合



また、それに伴い、トラブルも中学校段階で急増しています。中学校2年生では、メッセージの転送（チェーンメール）やコミュニケーショントラブル、個人情報や写真などの公開などのトラブル経験者は4割弱にのびます。中学校段階での指導はもちろん、トラブルを予防するという意味では、小学校段階からの情報モラル教育が重要となっています。

長崎県内の携帯電話（スマホ含む）トラブル経験内容



# 本書の使い方

## 三つの方針

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

## カード教材の使い方

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

## 活用にあたって

本書の活用にあたっては、これまでの一斉型の指導から、各クラス、各教科での指導が重要となります。例えば、道徳科や学級活動、総合的な学習（探究）の時間だけでなく、国語科や技術・家庭科、教科「情報」などでの活用を、各学校の実態にあわせて検討してください。道徳科での扱いについては、道徳科における内容項目を以下に例示します。

また、45分や50分の「授業での活用」だけでなく、15分などの短い時間で、カード教材を使ったワークのみを部分的に活用したり、授業参観などで保護者を交えて活用したりするなど、各学校の実態にあわせて柔軟に活用を検討してください。

	テーマ	道徳科での内容項目（例）
小学校低学年	1. 生活を見直そう	C：規則の尊重
	2. 使いすぎているのかな①	A：節度、節制
	3. 使いすぎているのかな②	B：礼儀
	4. 自分と相手とのちがい	B：友情、信頼
小学校中学年	1. 使いすぎているのかな①	A：節度、節制
	2. 使いすぎているのかな②	A：節度、節制
	3. 自分と相手とのちがい	B：相互理解、寛容
	4. これって悪口	B：相互理解、寛容
小学校高学年	1. 自分と相手とのちがい	B：相互理解、寛容
	2. 使いすぎているのかな	A：節度、節制
	3. これって悪口	B：相互理解、寛容
	4. 写真を公開する前に	A：善悪の判断、自律、自由と責任
中学校	1. 自分と相手とのちがい	B：相互理解、寛容
	2. これって悪口	B：相互理解、寛容
	3. 写真を公開する前に	A：自主、自律、自由と責任
	4. こんなつもりじゃなかったのに	B：友情、信頼

## 指導のポイント

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

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

# 1 小学校低学年 モデル指導案

## モデル指導案：つかいすぎているかな①

### 教材活用のねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

### 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
5分	<b>1. 導入</b> ・児童のゲームやネットの利用状況について確認する。	
15分	<b>2. イラストから考えよう</b> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ふきだしに入る言葉を入れましょう。</div> ・クラスで意見を共有する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">どこを直したらよいでしょうか。</div> ・クラスで意見を共有する。 ・「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返る。	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>3. カードで学ぼう</b> ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">平日、ゲームやインターネットを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。</div> ・カードの中から1枚を選んで、グループの全員が見えるように提示する。 ・グループ内で理由を説明する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">どんなことに気が付きましたか。</div> ・気付いたことを記入し、発表する。	○カード教材
5分	<b>4. まとめ</b> ・今日の授業で学んだことを記入する。 ・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。	○カードをしまう封筒等

# 生活を見直そう

## ねらい

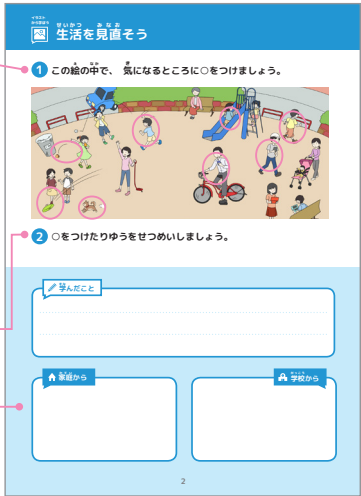
- ・生活の中での危険に気付く。
- ・公共の場でのルールやきまりについて考える。

・○をつけた箇所について、「この先、どんなことが起きるか」まで考える。

・歩きながらのスマホやゲームの使用だけでなく、公共の場でのルールやきまりにも目を向ける。

・「自分はどうだろうか」と、自分の行動に当てはめて振り返る。

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



# つかいすぎていないかな①

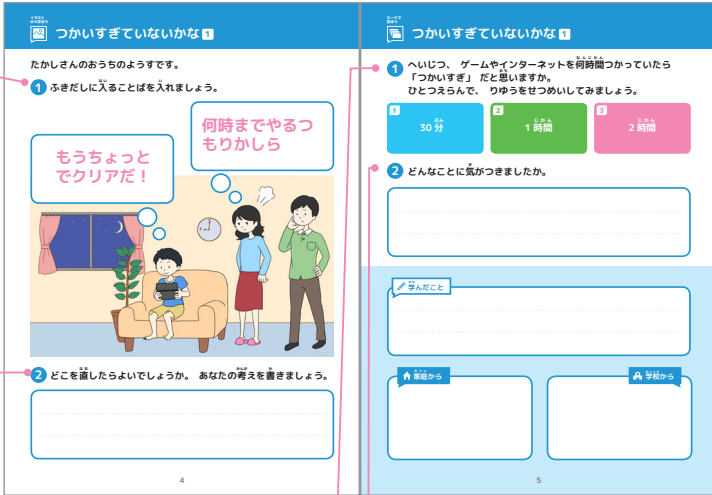
## ねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

P6のモデル指案を参考してください。

・子ども、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返る。

・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思ふ時間を共有・比較することで、長い時間使用している子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。



・ゲームやネットに多くの時間を使ってしまうと、やらなければいけないこと（勉強や生活）に影響がでることに気付くようにする。P28③参照

## つかいすぎていないかな②

### ねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

- ・子ども、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうか」と自らの生活に当てはめて振り返る。

- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思える行動を共有・比較することで、子どもが自ら「自分は使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

- ・ゲームやネットに多くの時間を使ってしまうと、やらなければいけないこと（勉強や生活）に影響がでることに気付くようにする。[P28②参照](#)

## 自分とあいてとのちがい

### ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・自分の「いやな言葉」が、相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付く。

- ・ふきだしでは、たかさんの怒った顔（3コマ目）、花子さんの不思議そうな顔（4コマ目）に注目しながら、理由を考える。

- ・カード教材を使って、自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで共有する。

- ・ありがとう、などの言葉を自分がうれしかった経験と結び付けて考えるようにする。



## ストーリーから学ぼう

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

**10 るすばんをしていたときのできごと**

たかしさんが、家でひとりですばんしていると、電話が鳴りました。

はい、もしもし。

たかしさんですか。わたしは同じ小学校の〇〇の女です。じつは、〇〇さんに会いたくて電話したのですが、電話番号が分からなくて困っています。教えてもらえますか。

こんなとき、あなたならどうしますか。

① 電話番号を教える	② わからないとつたえる	③ かぞくにそうだんする
------------	--------------	--------------

**11 友だちのまね**

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

うまいなあ。

たかしさんが、花子さんの絵を勝手にまねたことは、よいことなのでしょうか。

① うまくかけたからよいこと	② ちょっと変えたからよいこと	③ 勝手にまねたのはよくないこと
----------------	-----------------	------------------

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する(話し合いを行う)。
- ・絵をまねた場合、まねされた人(花子さん)がどのような気持ちになるかについて考える。
- ・勝手に人の作品をまねしてはいけないことについて、そうした決まり(法律等)があることに気付くようにする。[P28⑤参照](#)

## トラブルにあったら

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

**12 ゲームソフトのかしかり**

ある日、たかしさんは、すぐるさんにゲームソフトをかしてあげました。数日後、たかしさんはゲームソフトを返してほしいと言いましたが、すぐるさんから「もう少し貸してほしい」と言われてしまいました。何回かお願いしても、返してくれずソフトはなくなりました。たかしさんはこまごまっていました。

たかしさんは、このあとどうしたらよいでしょうか。

① すぐるさんに「返してほしい」と何回も言う	② べつの人にそうだんする	③ 家族にそうだんする
④ 先生にそうだんする	⑤ もう少し待つ	

**13 おうちのひとのやくそく**

花子さんは、5時までに家に帰るやくそくをしていました。

友だちの家でゲームをしていたら、帰る時間になってしまいました。友だちからは「もう少しだけゲームをしようよ」ときそわれました。

どうしよう。

こんなとき、あなたならどう考えますか。

① うん、いいよ	② 今日はむり	③ おうちのひとと約束したから今日は帰るね
----------	---------	-----------------------

この後、花子さんは友だちとけんかになってしまいました。

あなたならどうしますか。

① だれにもそうだんしない	② べつの人にそうだんする
③ 先生にそうだんする	④ 家ぞくにそうだんする

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する(話し合いを行う)。
- ・先に決めた約束を守ることについて、考える。
- ・「断るとき」には、どのような言い方をするのがよいかについて考える。

- ・なぜその番号を選んだのかを全体で共有する(話し合いを行う)。
- ・友達とけんかになってしまった経験を話し合う。
- ・自分だけで解決ができない場合があることについて考えるとともに、大人に相談することの重要性について気付くようにする。

## 2 小学校中学年 モデル指導案

### モデル指導案：使いすぎていないかな②

#### 教材活用のねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

#### 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<b>1. イラストから学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・イラストを見ながら、状況について確認する。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">あなたがたかしさんならどうしますか。</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・クラスで意見を共有する。</li><li>・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合う。</li></ul>	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>2. カードで学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">「この人、ネットやゲームを使いすぎだなあ」と思う順にカードを並べてみましょう。</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示する。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・グループで理由を説明する。</li><li>・クラスで意見を共有し、理由を発表する。</li></ul>	○カード教材
10分	<b>3. 使いすぎないためには</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">ネットやゲームを使いすぎないためには、どんなルールがあるとよいでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・家庭でどんなルールがあるとよいかを考え、発表する。</li></ul>	
5分	<b>4. まとめ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・今日の授業で学んだことを記入する。</li><li>・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。</li></ul>	○カードをしまう封筒等

## 使いすぎていないかな①

### ねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・使いすぎにより、生活にどんな影響がでるかを考える。

・時間が遅いだけでなく、宿題を終わらせていない、洋服が脱いだまま、など生活への影響に気付くようにする。

・グループやクラスで「使いすぎ」だと思う時間を共有・比較することで、自分の生活を見直し、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

・児童の様子に応じて、カード枚数等は調整する。

・ゲームやネットに多くの時間を使ってしまうと、やらなければいけないこと（勉強や生活）に影響がでることに気付くように促し、自分の生活を振り返る。[P28③参照](#)

・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。[P28②参照](#)

## 使いすぎていないかな②

### ねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。

P10のモデル指導案を参考にしてください。

・友達から「もうちょっと遊ぼう」と呼び止められた場面を扱いながら、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返る。

・適切な行動について考える。

・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思う行動を共有・比較することで、自らの行動に当てはめて、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。[P28③参照](#)

・発達段階によっては並べるのではなく、2枚のみ選んで話し合いを行う。

・使いすぎないための家庭でのルールづくりや、「守れないときにはどうしたらよいか」を考えた上で、家庭で保護者と一緒に試し、感想を書いてもらう。

## 自分と相手とのちがい

### ねらい

- ・ 同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・ 文字だけで伝えると、感情が伝わりにくいので、誤解されやすいことに気付く。

- ・ ふきだしでは、たかさんの怒った顔（3コマ目）、花子さんの不思議そうな顔（4コマ目）に注目しながら、理由を考える。

- ・ 自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くように促し、グループやクラスで「あまりうれしくない言葉」を共有する。

自分と相手とのちがい

教室での様子です。

1 ふきだしに入る言葉を入れ、感じたことを話し合きましょう。

2 まじめだね

3 掃除をするのは当たり前だよ

4 ほめたつもりなのに

5 あなたが、クラスの友達から言われて「あまりうれしくない」と感じる言葉一つ選んでみましょう。

6

ネットのとくせい

文字だけで伝えると、そのときの「感情」が伝わりにくいため、相手をきずつけてしまうことがあります。

7

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

## これって悪口

### ねらい

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

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

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

これって悪口

1 たかさんは、花子さんのどちらの気持ちでメッセージを送ったのでしょうか。

2 おもしろかった気持ち

3 いじわるな気持ち

4 友達から次のメッセージがとどきました。受け取ったときの気持ちをそれぞれA、Bに分けて、下のスペースにおきましょう。

5

6

7

8

9

相手の顔が見えないと

同じスタンプや絵文字でも、受け取った人によって感じ方が違うこともあります。また、相手の顔が見えないと、つい、ふだんは言わないような言葉を使ってしまうことがあります。

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

## ストーリーから学ぼう

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

- ・ストーリーのように「写真を送って」と言われた時、心の中でどのような迷いが生じるか考える(「嫌われたくない」という気持ちから送ってしまう人がいることに留意する。)。P28④参照
- ・自分の写真を送ってしまった場合、どんな危険性があるかについて考える。P28⑧参照

**ゲームの中の友達**

花子さんは、4人で協力して、できとるゲームで遊んでいます。

解説 「えりりん」さんというネットの友達といっしょに遊ぶことが多くなりました。花子さんは、いつも「えりりん」さんに助けてもらうので、「えりりん」さんのことが気になっています。



「えりりん」さんは、どんな人だと思いますか?

①

②

③

10

**写真を送ってと言われたら**

あかねさんは、ゲームで知り合った「しおり」さんと、顔を見えないでメッセージのやりとりをしています。

あるとき、「しおり」さんから、「あかねさんだいたい可愛くなったから、わたしの写真を送るよ。」というメッセージといっしょに、「しおり」さんの写真が送られてきました。「しおり」さんは、予想通りのさわやかなお姉さんでした。その後、「しおり」さんから、「あかねさんの顔も見たいな。写真を送って。」と言われました。



このとき、あなたはどうしますか。

① 写真を送る

② 写真を送らない

③ 大人に相談する

11

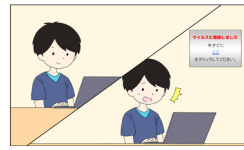
## トラブルにあったら

- ・あやしいメッセージが表示された場合には、クリックしたりせずに、家族などの大人に相談するようにする。もしクリックしてしまい、電話をかけるように指示されたり、お金を払うように指示されたりしたとしても、決して電話をせず、お金も払ってはいけないことを知る。P28⑦参照
- ・こうしたメッセージは、海外のゲームサイトなど、家族に相談しにくいサイトを見ている時に表示されることが多いので、そうしたサイトを利用しないことが重要であることを知る。

**「ウイルスにかんせんしました」と表示が出たら**

あなたは、無料で遊べるゲームをさがしています。

解説、友達のおかねさんから、無料で遊べるゲームがあることを教えてもらったので、おもしろいパソコンを買って遊んでみることにしました。すると、急に「ウイルスにかんせんしました」という表示が出てきました。



① このとき、あなたはどうしますか。

① すぐにクリックする

② 大人に相談する

③ パソコンの電源を切る


② こうした表示が出ないようにするために、どんなことに気をつければよいでしょうか。

12

**動画サイトにハマってしまったら**

ゆうたさんが、友達のおかねさんと話していると、あかねさんが困ったように相談してきました。

「最近、あのたかしが、ずっと動画サイトを見ているんだよね。宿題もしないし、なまに夜まで起きてるときもあるし。一日、1日1時間までというルールもあるけれど、ほとんど守られていないんだよね。どうすればいいかな。」



① たかさんが、ずっと動画サイトを見てしまう原因として、どんなことが考えられますか。

② ルールを守るためには、どんな工夫ができますか。

13

- ・動画サイトには見る人を夢中にさせるたくさんの工夫があることに気付くようにする。例えば、毎日新しい動画をアップロードしたり、子どもに人気のあるゲームの実況を行ったり、有名人とコラボしたりなど、動画サイトの工夫によって、自分が「夢中にさせられている」ことに気付くようにする。また、こうした状況を改善するために、家庭のルールの見直しや動画を視聴する環境の見直しを行うことの重要性についても考えるようにする。

### 3 小学校高学年 モデル指導案

#### モデル指導案：自分と相手とのちがい

##### 教材活用のねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

##### 授業の流れ (45分)

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

## 自分と相手とのちがい

### ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。



P14のモデル  
指導案を参考にし  
てください。

- ・自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで「いやな言葉」を共有する。

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

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

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

## 使いすぎていないかな

### ねらい

- ・時間や行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。

- ・グループやクラスで「使いすぎ」だと思える時間や「使いすぎ」だと思える行動を共有し、比較することで、自分の生活を見直し、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

[P28③参照](#)

- ・「使いすぎ」だと思える時間や行動が違う場合、相手に迷惑を掛ける可能性があることについて考える。
- ・これらの行為を「相手にされた場合」「自分がしてしまった場合」のそれぞれについて考える。

- ・使いすぎないための家庭でのルールづくりや、それを1週間試した上で、「守れるルール」や「守れないときにはどうしたらよいか」を考える。

## これって悪口

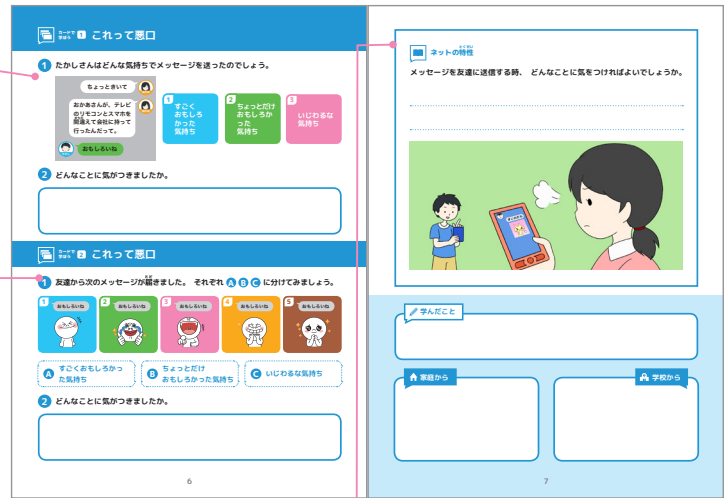
### ねらい

- ・同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方が違うことに気付く。
- ・メッセージを送る前に気を付けることについて考える。

・「おもしろいね」の文字だけで伝えた場合、感情が伝わりにくいことや、その理由がどこにあるか考える。

・A、B、Cにカードを分類し、比べることで、自分と相手の違いを確認する。

・同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方が違うことに気付く、もし、自分が「すごくおもしろかった気持ち」を伝えようとして送ったスタンプが、相手に「いじわるな気持ち」として伝わってしまった場合、どのようなことが起きるかを考える。



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

## 写真を公開する前に

### ねらい

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

・自分が「公開してもよいと思う写真」でも、公開することによって誰かを傷つけたり、トラブルに巻き込んだりしてしまう可能性があることについて考える。

・それぞれの写真のどこに問題があると考えたかを共有し、発表する。

・「ネットの特性」を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいことについて理解を促す。その上で、自分が発信する際に気を付けることを考える。P28④参照



・公開する前に、「どんな人が見るだろうか」を意識するように指導する。

P18のモデル  
指導案(中学校向け)も参考してください。



## ストーリーから学ぼう

- たった1枚の写真やメッセージでも、コンビニの場所（隣にある家の場所）、塾の帰りの時間などの情報を多くの人を知ることができることに気付くようにする。一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性について考えるようにする。[P28④参照](#)

### SNSからわかることは

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

- このメッセージや写真から、分かることは何でしょうか。

- このようなことを見かけたら、あなたはどのようにアドバイスしますか。

### マンガをSNSにアップすると

ゆうたさんは、専断で読めるマンガ雑誌を買い手にして、いつも購入しています。今週発売されたマンガ雑誌には、お気に入りのマンガが載っていて、うれしくて、友達に紹介したいと思いました。「今週刊、すっごくおもしろかった。」このメッセージをマンガの一部と一緒にSNSにアップしたところ、友達からたくさんコメントがありました。

- このメッセージと写真には、どのような問題があるでしょうか。

- マンガ以外で、既につけなければならないものは何があるでしょうか。

- マンガの一部をネット上に勝手にアップロードすることは、著作権の侵害に当たり、いわゆる違法アップロードとなる。違法アップロードは、「10年以下の懲役もしくは1000万円以下の罰金、またはその両方」の罰則が科せられる可能性があることを説明する（音楽や映画なども同様）。さらに、こうした違法にアップロードされた音楽、映像をその事実を知りながらダウンロードすることも著作権の侵害に当たることについて考えるようにする。[P28⑤参照](#)

## トラブルにあったら

- 意見を全体で共有する（話し合いを行う）。

- クラス全員の意見を共有した上で、相手のことを考えながら上手に自分の意見を言うためにはどうすればよいかを考える。
- 文字だけでなく、スタンプなどの上手な活用の仕方についても考える。

- 意見を全体で共有する（話し合いを行う）。
- 自分が情報を送るときだけでなく、受けるときについても、どのようなことに気を付ければよいかを考える。

### 夜おそくまでのグループトーク

これは、クラスの友達4人のグループトークです。あなたは、そろそろ帰ろうと思っているので、グループトークを終わりにしたいと考えていますが、なかなか終わろうとありません。

- こんな時、あなたは、どのように返信しますか。

- クラスのみんなと意見交換をして、「上手だな」と思う態度や対応を書いてみましょう。

- 「楽しいコミュニケーション」をしていくために、これから気をつけることはどんなことでしょうか。

### 悪口を書かれたら

あなたは、友達あかねさんとメッセージのやり取りをしています。ある日、あかねさんから、「あなたの悪口を書いている人がいたよ」と言われ、そのやり取りの画像を送られました。

- あかねさんは、どのような方法で、やり取りの画像を送ったのでしょうか。

- あなたは、どのように対応しますか。

- 画面全体を画像として記録する「スクリーンショット」という機能があることやそれを簡単に他者に送ることができることを知る。
- こうした悪口が書かれたら、どのような気持ちになるかを考える。
- 自分の悪口が書かれていると知った場合は、ひとりで悩んだりせずに、その画像を保存した上で、家族や先生などの大人に相談することが大切であることを知る。

## 4 中学校 モデル指導案

### モデル指導案：写真を公開する前に

#### 教材活用のねらい

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

#### 授業の流れ (50分)

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

# 自分と相手との違い

## ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらない場合があり、誤解されやすいことに気付く。

P14のモデル  
指導案(小学校高  
学年向け)も参考  
にしてください。

・自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで「いやな言葉」を共有する。

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

・「いやなことをしないようにしましょう」という指導だけでは、「自分のいやなことを相手にしなければ大丈夫」（自分の「いやではないこと」ならしてもOK）となってしまう、コミュニケーショントラブルの要因になってしまうことに気付くようにする。

# これって悪口

## ねらい

- ・同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方が違うことに気付く。
- ・相手に勘違いされてしまった時の対応について考える。

・自分の選んだカードを相手に示して理由を説明する。  
・「おもしろいね」の文字だけで伝えた場合、感情が伝わりにくいことについて、気付いたことを書いて話し合う。

・A、B、Cにカードを分類し、比べることで自分と相手の違いを確認する。  
・同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方が違うことに気付き、もし、自分が「すごくおもしろかった気持ち」を伝えようとして送ったスタンプが、相手に「いじわるな気持ち」として伝わってしまった場合、どのようなことが起きるかを考える。

・相手に勘違いされてしまった時の対応について考え、対応方法をクラスで共有する。

## 写真を公開する前に

### ねらい

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



P18のモデル  
指導案を参考に  
してください。

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

- ・一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性について考え、話し合う。[P28④参照](#)



- ・写真を公開してほしくない場合の対応方法について考え、クラスで共有する。

## こんなつもりじゃなかったのに

### ねらい

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



P23のモデル指導案  
(高校生向け)、  
P21の「教材利用  
方法」も参考にし  
てください。

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

- ・カードの裏面を見ないように机に並べ、グループ名（グループの人数）、グループトークでの最後のメッセージを読む。その上で、1枚ずつカードをめくり、15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想する。
- ・また、判断の根拠を共有することで、危険（リスク）を予想する際の判断の視点に気付くようにする。



- ・自分の対応方法が、ほかの人から見たらどう受け取られるかを知ること、で、「自分は大丈夫だろう」から「もしかしたら自分もトラブルを起こすかもしれない」という自覚を促す。

# こんなつもりじゃなかったのに 教材利用方法

## カードで学ぼう① カード教材・状況シートの使い方

①

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

「こんなつもりじゃなかったのに」状況シート

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

・裏面にしたら、15秒でこの先どうなるかを判断し、状況シート上に置く。

## カードで学ぼう② カード教材・状況シートの使い方

- ① 自分だったらどうするかを記入する。
- ② 班で、発表する。
- ③ 他の班とカードだけを交換する。
- ④ 状況シートにカードを置く。
- ⑤ 裏面の天気にもを付けて、その理由を記入する。
- ⑥ 記入が終わったら、状況シートにカードを置いた状態のまま、元の班と交換し、内容の確認、共有を行う。

① やり取りを確認し、「最近練習きつくない？」の回答に対して、あなたはどのように返信するか。これをカードの「自分だったらどうする？」欄に記入する。

② どのように返信するかを班で説明する。その時、自分はこの返信により、このあとどのようになると思ったかを状況シートに置くことにより示す。  
※ここで状況シートに置くことにより、自分が「このあとどうなると思っているか」を把握する。

④ もらったカードの「自分だったらどうする？」欄を読み、このあとどのようになると思うかを班で話し合い、状況シートに置く。

⑤ カード返却後に確認ができるように、状況シートのどこに置いたかに丸を付け、理由と助言を記入する。

# ストーリーから学ぼう

・顔が見えないSNSのやり取りでは、自分が想像している人とは違う場合があることに気づき、相手への振込（送金）や自分の名前や住所（個人情報）を伝える際の危険性について考える。

**10 SNSで売ったり買ったり**

あかねさんは、あるアイドルグループが好きです。保護者に許諾をもらって、スマートフォンで買い物をしたところ、偽造ながら、振り込まれてしまったことがわかりました。

顔が見えない相手からは、SNSで、そのアイドルグッズを買ってほしいという人を見つけました。そこで、その人から、グッズを買いたいと保護者に相談したところ、「そういう人から買うことはいけませんよ」と言われました。

① なぜグッズを買ってほしいという人が撮られたのでしょうか？

② 保護者が心配していることは何でしょうか。

**11 新しいアプリについて考えてみよう**

私たちは情報化社会の中です。最近、スマートフォンで位置情報を活用した新しいゲームアプリが、社会現象になるまで流行しました。きっとこれからは便利で新しいアプリや、新しい形の情報発信が盛んになっていくでしょう。

① 今あるSNSのアプリの改善点を考えてみましょう。より適切に使うことができるようにするため、「このアプリを、こういふうにして欲しい。」という提案を考えてみましょう。

② 自分が使っている端末に、新しいアプリをインストールするときは、どのようなことに気をつける必要がありますか。

・情報社会の一員として、サービスを受けるだけでなく、既存のサービスの改善点や新しいサービスを考えるなど情報社会に参画する態度を育成する。また、たとえ新しいデバイスやサービスが登場しても、アプリの中には、スマートフォン内の個人情報を盗むことを目的としたアプリなどが想定されるので、新しいアプリをダウンロードする前には必ず保護者に確認をとるように指導する。

# トラブルにあったら

・自分が撮った写真には、肖像権や著作権があることを考えさせ、それらが勝手に使用された場合には、保護者や大人に相談するとともに、運営者に写真の使用をやめさせるための連絡をする方法があることを知る。[P28⑤参照](#)

・自分が撮った写真でも、ネット上に公開することで、多くの人がそれをコピーして利用することができることを知る。[P28④参照](#)

・グループを外されたらどのような気持ちになるかを考えさせ、個別にメッセージを送る、次の日に話をするなど仲裁の方法を考える。

**12 勝手に写真をアップされたら**

ある日、友達のうち一人からあなたに連絡がありました。

「あなたの写真がショッピングサイトで使われている」という内容でした。驚きます。あなたの中には自分の写真がショッピングサイトに使われているようでした。

① 写真の使用をやめさせるために、あなたはどういう対応すればよいでしょうか。

② 勝手に写真を使われないようにするために、どのようなことに気をつける必要があるでしょうか。

**13 グループ外しをみつけれたら**

あなたは、仲の良い友達とSNSでグループを作っています。

ある日の朝、そのグループの中の2人が言いあそびしている様子を見つけた。すぐに言いあそびは終わりましたが、その日現在のグループには、言いあそびが盛況していました。

① このとき、あなたなら、どのように対応しますか。

② 次の日、たかしさんは学校を休みました。あなたなら、どのように対応しますか。

・たかしさんに対しての働きかけだけでなく、ゆうたさんへの働きかけや、保護者や先生などへの相談などについても考える。

## 5 高等学校 モデル指導案

### モデル指導案：こんなつもりじゃなかったのに

#### 教材活用のねらい

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

#### 授業の流れ (50分)

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

## 自分と相手との違い

### ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。



P14のモデル  
指導案(小学校高  
学年向け)も参考  
にしてください。

- ・自分の「いやな言葉」や「いやなこと」が相手の「いやな言葉」や「いやなこと」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで「いやな言葉」や「いやなこと」を共有する。

- ・「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の印象の違いについて、実演する。

- ・「いやなことをしないようにしよう」という指導では、「自分のいやなことを相手にしなければ大丈夫」（自分の「いやではないこと」ならしてもOK）となってしまう、コミュニケーショントラブルの要因になってしまうことに気付くようにする。

自分と相手との違い

1 あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じる言葉の一つを選んでみましょう。

2 1. まじめだね 2. おどかしいね 3. 一生懸命だね 4. 個性がね 5. マイペースだね

2 どんなことに気がきましたか。

3 「人によって感じ方が違う言葉」には、どんな言葉がありますか。

自分と相手との違い

1 あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じることを、上から順に選んでみましょう。

2 なぜ、その順番に選んだのか説明しましょう。

3 1. こんなときどうする

たかしさんと花子さんに、どんなトラブルが起きる可能性があるか、考えてみましょう。

ネットの特性

2

## 写真を公開する前に

### ねらい

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



P18のモデル  
指導案(中学校向  
け)も参考にし  
てください。

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

- ・一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人を見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性について考え、話し合う。[P28④参照](#)

- ・写真を公開してほしくない場合の対応方法について考え、クラスで共有する。

写真を公開する前に

1 あなたは、どの写真をネットに公開しますか。公開しても問題がないと思う順に上から選んでみましょう。

2 ネットで公開するには、それぞれどんなことに気がつけばよいでしょうか。

写真を公開する前に

1 あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を一つ選んでみましょう。

2 1. 自分の顔 2. 自分の表情 3. 自分の服装 4. たかしさんや花子さんの自分 5. 自分の写真中

2 どんなことに気がきましたか。

3 1. こんなときどうする

1. あなたは、どのように対応しますか。

2. 「悪いコミュニケーション」をしていくために、これからどんなことを考えればよいでしょうか。

ネットの特性

3



# こんなつもりじゃなかったのに

## ねらい

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



P23のモデル指導案、P21の「教材利用方法」を参考にしてください。

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

- ・カードの裏面を見ないように机に並べ、グループ名（グループの人数）、グループトークでの最後のメッセージを読む。その上で、1枚ずつカードをめくり、15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想する。
- ・また、判断の根拠を共有することで、危険（リスク）を予想する際の判断の視点に気付くようにする。



- ・自分の対応方法が、ほかの人から見たらどう受け取られるかを知ることで、「自分は大丈夫だろう」から「もしかしたら自分もトラブルを起こすかもしれない」という自覚を促す。

# カード教材を作ってみよう

## ねらい

- ・自分たちが学んだことを小中学生に伝えることで、自分自身の理解を深める。
- ・カード教材を作る活動を通して、トラブルを減らすための方法について考える。

- ・自分たちの経験を振り返り、それらを踏まえながら、小中学生の立場に立って「よくあるトラブル」について考える。
- ・発達段階を考え、内容や表現にも十分注意するようにする。

- ・カード教材を作成する際は、意見が偏らないように選択肢を工夫し、ほかのグループにテストをしてもらうなどして、完成度を高める。P28⑥参照

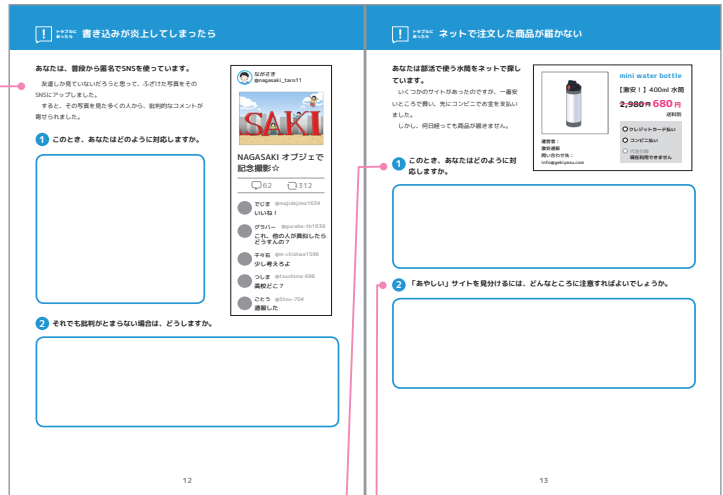


- ・実際に小中学生を対象に授業やスマホミーティングを行う際には、事前に小中学校の先生と打合せを十分に行う。



# トラブルにあったら

- ・ 炎上してしまった原因について考え、たくさんの方が目にとると、中には面白がって炎上させようとしている人がいることも知る。
- ・ 炎上起きた場合には、SNS上で反論したり、批判したりすると、より炎上が大きくなってしまふ可能性があることについても知り、炎上起きないためのSNS利用について考える。 [P28①参照](#)



- ・ 商品が届かない場合には、運営者への問い合わせを行うことや消費生活センターへの相談を行うことができることを知る。

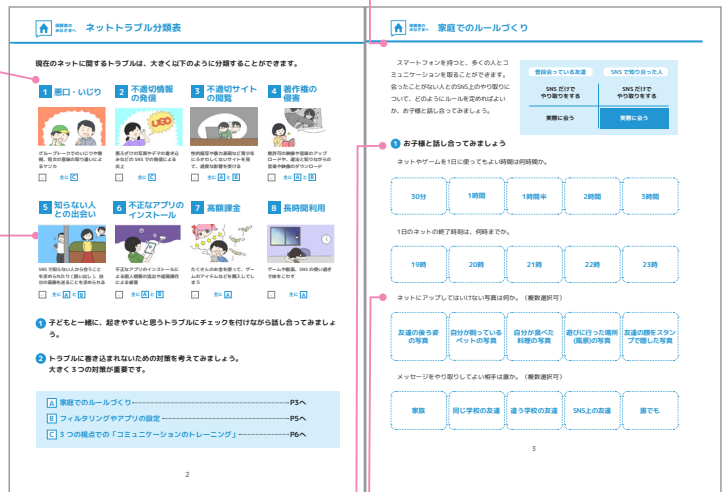
- ・ あやしいサイトを見抜くコツについて考え、複数のサイトを見比べることや日本語表記のおかしさなどをチェックすることの重要性を知る。
- ・ ネット通販のメリットやデメリットについて考える。

## 保護者のみなさまへ

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

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

- ・ 家庭のルールを定めた後、ルールを意識し守る上での要点を伝える。



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

- ・ ルールの例外について、近くの保護者同士で共有する。

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

## ① 書き込みの炎上

ネット上の特定の書き込みに対して、大量のアクセスや批判的なコメントが集中することを「炎上」と言います。書き込みを見ている人の中には、面白がってわざと炎上させようとする人もいることから、注意が必要になります。もし、炎上が起きた場合は、SNS上で反論や批判したりせず、アカウントに鍵をかけたり、該当の書き込みを削除するなどの対応が必要です。それでも炎上が止まらない場合には、アカウントの削除を検討し、「嫌がらせ」など、生活への影響がでている場合には、警察に相談することを検討してください。

## ② ゲームソフトの対象年齢

家庭用のゲームソフトには、対象年齢を示した「レーティング区分」が表示されています。これは、コンピュータエンターテインメントレーティング機構、略称: CERO（セロ）が審査、運営し、暴力的、性的、反社会的な表現から子どもたちを守るための制度です。

全年齢を対象とするものには、「CERO A」、12歳以上を対象とするものには、「CERO B」、15歳以上を対象とするものには、「CERO C」、17歳以上を対象とするものには、「CERO D」、18歳以上を対象とするものには、「CERO Z」と表示されています。ただし、PC用ゲームソフトの中には、一般向けのソフトであってもCEROの審査を受けずに発売に至るソフトも存在しており、注意が必要となります。

## ③ ネットの使いすぎ

現在、ネットの使いすぎは、大きな問題となっています。厚生労働省研究班（代表・尾崎米厚鳥取大教授）が2018年8月に発表した調査結果では、インターネット依存が疑われる中高生が全国で推計93万人に上るとされ、これは中高生の12～16%にあたります。また、世界保健機関(WHO)は、国際疾病分類に、新たな疾病として「ゲーム障害」を盛り込む方針を示しています。WHOによると、「ゲームをしたい欲求を抑えられない」「ゲームをすることを他の日常生活の活動よりも優先してしまう」「家族関係、仕事、学習などに重大な問題が生じていてもゲームをやめることができない」といった症状が12カ月以上続いた場合、ゲーム障害と診断されるとしています。

## ④ ネットの特性

ネットには様々な特性があります。例えば、ネットにアップした情報は多くの人が見ることができるという「公開性」、また、こうした情報はすぐに多くの人に広まるという「拡散性」、さらに、一度公開した情報は、複製（コピー）されてしまい、なかなか消すことができないという「記録性」などです。こうしたネットの特性を意識させることが情報モラルでは重要になります。

## ⑤ 著作権とは

他人の著作物と類似したものを無断で制作すると著作権侵害となる可能性があります。「著作物」とは、「思想又は感情」を「創作的」に「表現」したものであり、「文

芸、学術、美術又は音楽の範囲」に属するものをいいます。

- ① 「思想又は感情」⇔ 単なるデータは含まれず
- ② 「創作的」⇔ 単なる模倣は含まれず
- ③ 「表現」⇔ アイデアは含まれず
- ④ 「文芸、学術、美術又は音楽の範囲」⇔ 工業製品は含まれず

## ⑥ 著作物を無断で利用できる例外について

著作物を利用するためには、その都度著作権者から許諾を得るのが原則です。しかし、この原則を常に適用することは妥当ではないとして、著作権法では一定の場合に限り著作権者の許諾を得ることなく著作物を利用できることとしています。例えば、営利を目的としない学校その他の教育機関において、教育を担任する者及び授業を受ける者はその授業の過程における使用するために、著作物を複製することができます（著作権法第35条）

学校その他の教育機関における著作物の複製に関する著作権法第35条ガイドライン

[http://www.jbpa.or.jp/pdf/guideline/act\\_article35\\_guideline.pdf](http://www.jbpa.or.jp/pdf/guideline/act_article35_guideline.pdf)

## ⑦ セキュリティの注意点

小学生や中学生に多いセキュリティ上のトラブルが、「ワンクリック詐欺」です。ワンクリック詐欺とは、クリックやタップただけで契約が成立したと思わせて高額な料金を請求する手口の架空請求です。慌てて業者に確認をとろうと、不用意にメールや電話をして住所や名前などを伝えてしまうと、大量の請求が届くことがあります。クリックやタップであやしいメッセージが表示された場合には、決して連絡をとらず、無視をすることが重要です。

## ⑧ 長崎県におけるトラブル事例

**事例1** A子は面識のないB男とSNSで知り合い、SNSでやりとりをしていた。

A子はB男から「会おう」と誘われたので、言われるがまま直接会ってみると、B男からわいせつな行為を求められ、断ることができずに性被害に遭ってしまった。

**事例2** A子はSNSで知り合った女性からモデルの仕事をしてみないかと誘われた。

A子はB男というカメラマンを紹介してもらったが、B男から裸体での撮影を求められ、裸の画像を撮影されてしまった。

その後、B男からネット上に裸の画像が拡散されてしまった。

**事例3** A子は、交際していたB男から裸の画像を撮らせるように要求されたが、B男に嫌われたくないと思い、裸の姿を携帯電話で撮影し、B男に送信した。

その後、B男とは別れたが、B男から「裸の写真をばらまかされたくなかつたら会え」と脅されるようになった。

**事例4** A子は、自己が投稿するSNSの閲覧者(フォロアー)数を増やすため、自分自身の裸の姿を撮影してSNSに投稿して、不特定多数が閲覧できる状況にした。

# ネット上に不適切な情報が掲示されたら

子ども自身が気がつけていたとしてもトラブルに巻き込まれることがあります。

子どもや保護者から相談を受けた時に適切な対応方法を事前に知っておくことは有効です。ここではネット上に不適切情報が掲示された場合を想定して対処方法を見ていきましょう。

## 典型事例

中学2年生のA君は、ネット上で自分が写っている写真が無断で加工された形で公開されているのを発見しました。誰がネットに掲示したかはわかりません。困ったA君は母親に伝え、母親は驚いてすぐに学校に相談しました。

STEP1  
対応方針決定

STEP2  
手段検討

STEP3  
削除要請

## STEP1 対応方針決定

第1に、どのような対応をすべきかを決定する必要がありますが、インターネットの特性の一つとして、その拡散性の高さがあります。不適切情報がネット上に拡散してしまうとそれをすべて消すことは困難となります。よって、まず対応すべきは現在発生している被害の拡大を防ぐことです。そのためにはA君の写真をネット上から削除もしくは非公開にすることが有益です。

※P31「参考：対応フロー図」の対応フロー図の「①違法情報・権利侵害情報」のうち、「権利侵害情報」として対応を進めています。

## 削除依頼をする際の下準備

削除依頼をする際には主に下記の情報が必要になりますので、事前に準備・保存しておくといよいでしょう。

- 1.載っている場所：WebならURL、アプリならどの画面か
- 2.載せられた日時：載せられた年月日時分秒
- 3.載っている内容：具体的に問題がある内容  
※載っている内容をキャプチャ画像等で保存してください。
- 4.その掲載で誰が被害を受け、どう困っているのかの説明文章



## 自殺予告等の緊急時の対処法

自殺予告や自殺を呼びかける書き込みで、その内容から緊急度が高いと推察される情報が掲示されている場合は、一刻を争う対応（発生未然阻止）<sup>★1</sup>が必要です。その場合には警察に110番通報をしてください。

<https://www.npa.go.jp/cybersafety/Homepage/homepage3.html>

必ずしも緊急の対応を要しない内容の書き込みを発見した場合には、最寄りの警察署又は都道府県警察サイバー犯罪相談窓口へ情報提供してください。

都道府県警察本部のサイバー犯罪相談窓口等一覧 <https://www.npa.go.jp/cyber/soudan.htm>

## STEP2 手段検討

ネット上から削除もしくは非公開するための削除依頼の連絡先は下記が考えられます。

- A. ネットに掲載した本人
- B. ネットサービス事業者
- C. その他専門機関

「A. ネットに掲載した本人」に対し削除依頼する場合は、サービス内にメッセージ機能等があれば直接コンタクトして削除請求をすることが可能ですし、迅速な解決が見込める可能性があります。ただ、強制力はないため、掲載者本人の判断に委ねられますし、コミュニケーションがうまくいかず逆に相手を刺激してしまい、トラブルが悪化してしまうことも考えられます。今回の事例では掲載者本人の特定が難しい事案ですので、Aが選択しにくいいため、B,Cを検討することとなります。



### メッセージングサービスでのやりとり

SNSサービスやブログサービスのように全世界への公開を前提とするサービスとは違い、LINE等特定の相手とのコミュニケーションを目的としたサービス内で不適切な画像等がやり取りされるケースもあります。このケースでは、ネット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憲法上保障されている「通信の秘密」を侵害しうるため、ネットサービス事業者はアクセスできません。この場合は不適切な画像等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。

## STEP3 削除措置要請

「B. ネットサービス事業者」への削除措置の要請は、通常当該サービスに設置している「お問い合わせ窓口」から行います。ネットサービス事業者はその内容を独自の利用規約や運用基準に照らし合わせ削除の可否を判断します。ただ、サービス方針によって対応は異なるため、要求通りにならない可能性もあります。

著作権侵害や名誉毀損等の権利侵害事案に関しては、プロバイダ責任制限法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。

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/>

今回の事例のようにA君のプライバシー権等に関係する権利侵害の事案ですので、プロバイダ責任制限法に基づく送信防止措置依頼を行うこともできます。

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。

違法・有害情報相談センター（総務省委託） <http://www.ihaho.jp/>

法務省インターネット人権相談受付窓口 <http://www.moj.go.jp/JINKEN/jinken113.html>

「C. その他専門機関」に対して、専門機関からネットサービス事業者への削除措置の要請（以下、「削除依頼」といいます）を要請する場合は、専門機関が設置している通報フォームから行います。専門機関では、削除依頼ができる情報の種類が細かく定められており、内容によっては対応できない場合もありますが、削除依頼ができる情報については、個人では手続きが難しい国外サイトへの削除依頼も対応してもらえることがあります。ただ、専門機関からの削除依頼を受け取ってもその情報を削除しないネットサービス事業者も存在するため、専門機関が削除依頼をした全ての情報が削除されるわけではありません。

なお、警察ではネット上に書き込まれた情報の削除依頼等の対応はできません。

下記は主な専門機関となります。

セーフライン <https://www.safe-line.jp/>

セーフラインでは、児童の裸の動画やいじめの動画など深刻な被害をもたらす情報について通報を受け付け、ガイドライン（削除依頼ができる情報の種類が定められているもの）に該当するものについて削除依頼を実施しています。



## 発信者への法的措置★<sup>2</sup>

発信者への対応のひとつとして、法的措置を求めることが考えられます。法的措置としては、刑事事件として警察が介入するケース（犯罪捜査）と民事事件として発信者に法的請求（損害賠償請求等）するケースがあります。

民事事件のケースでは、前提として発信者を特定する必要がありますが、プロバイダ等に発信者情報の開示を請求する場合には、プロバイダ責任制限法に基づくガイドラインも存在します。

### プロバイダ責任制限法発信者情報開示関係ガイドライン

[https://www.telesa.or.jp/ftp-content/consortium/provider/pdf/provider\\_hguideline\\_20180208.pdf](https://www.telesa.or.jp/ftp-content/consortium/provider/pdf/provider_hguideline_20180208.pdf)

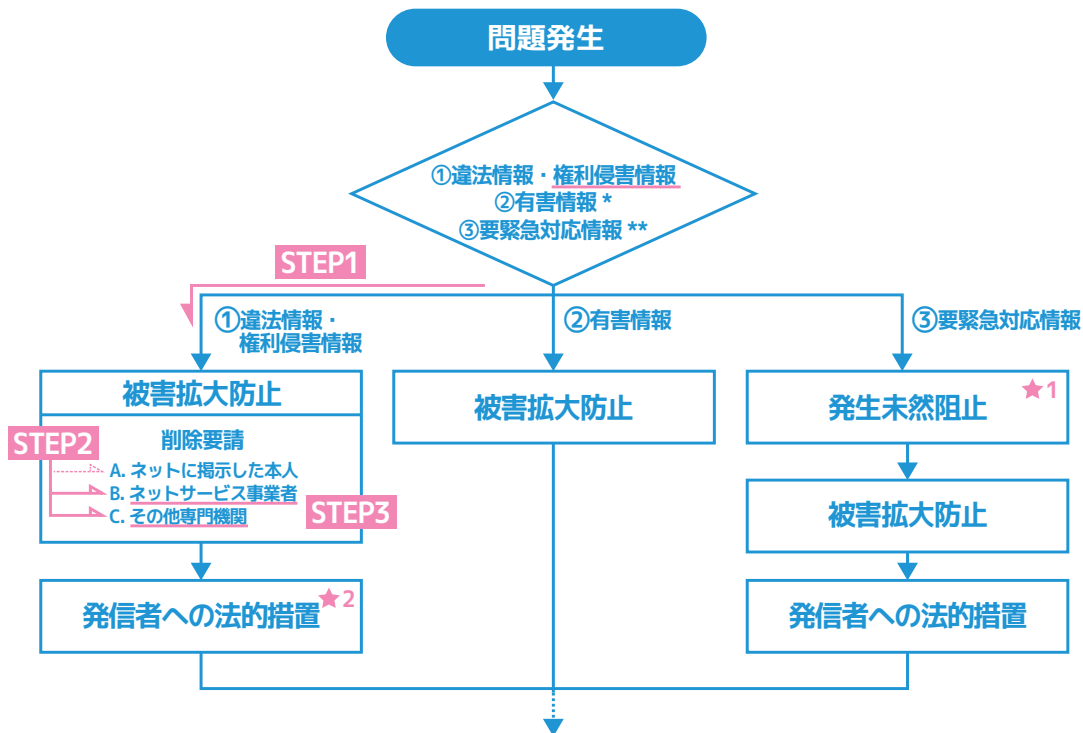
この開示請求は、第三者となる学校や教員からの申請が行えず、児童生徒本人や保護者からの申請が必要になることや、ネットサービス事業者とインターネット接続プロバイダへ2段階照会する必要あるため開示まで時間を要することがあります。開示条件等を理解した上で請求するどうかを判断しましょう。

もし対応方法や連絡先が分からない場合は下記機関に相談することもできます。

違法・有害情報相談センター（総務省委託） <http://www.ihaho.jp/>

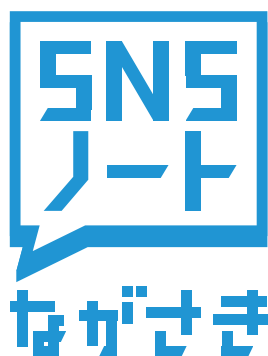
また、発信者情報の開示請求については専門的な知識が必要になるため、弁護士に相談することも検討しましょう。

## 参考：対応フロー図



\*有害情報：遺体の画像等、法令には抵触しないが社会的通念上問題であると認識されうる情報

\*\*要緊急対応情報：殺人・爆破・自殺予告等、発生未然防止のために対応に急を要する情報



活用の手引

## 「SNSノート・ながさき」

長崎県教育委員会

平成31年2月

編集・発行 長崎県教育庁児童生徒支援室

所在地 長崎県長崎市尾上町3番1号

電話 095-894-3339

### 平成30年度情報モラル教育教材開発検討会議委員

長崎大学教育学部 准教授 倉田 伸

長崎県立大学情報システム学部 教授 穴田 啓晃

長崎県警察本部警務部 係長 道添 弘貴

長崎県PTA連合会 顧問 松崎 真二

長崎県立佐世保南高等学校育友会 会長 喜多 整吾

長崎市教育委員会学校教育部 教育管理官 高坂 英晃

長崎県教育庁児童生徒支援室 室長 本村 公秀

### ワーキングチーム

長崎県教育庁義務教育課 指導主事 作元 浩二

長崎県教育庁高校教育課 指導主事 岩國 峰明

長崎県教育庁特別支援教育課 指導主事 前田 憲吾

長崎県教育庁生涯学習課 係長 山崎 幸則

長崎県教育センター総務企画課 主任指導主事 東原 宏章

長崎県教育センター教育支援研修課 係長 浦川 千草

制作 長崎県教育委員会

LINE株式会社

静岡大学教育学部 准教授 塩田 真吾

アラサキデザインスタジオ