

# 事例番号(1) 「スマートフォン・タブレット特有の新たなトラブル」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
佐藤 和紀

## 1 題材名 事例1-2 不正アプリのインストールによる意図しない個人情報の流出

2 指導のねらい スマートフォンアプリには悪意・危険なものがあることを理解し、インストールする際には安全なものかを確認する方法があることを知る。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

特別活動 学級活動

社会 第5学年

4)イ 情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり

(2)イ 基本的な生活習慣の形成

総合的な学習の時間

2(8)情報が日常生活や社会に与える影響

(2)カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

道徳

1 主として自分自身に関すること

4 主として集団や社会とのかかわりに関すること

## 4 学習展開(特別活動の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. スマートフォンアプリで知っているものは何ですか？ ・無料通話アプリ ・動画共有アプリ ・ゲーム ・SNS ・メール ・ブラウザなど	・スマートフォンを持っていない児童は保護者のスマートフォンなどを調べさせておく	
展開	2. 自分のスマートフォンに入れているものはなんですか？ ・上記のアプリ 等	・スマートフォンを使っているといつもと違う状況になったら注意することも教える ・迷惑メールが増えたなど	
	3. 自分が入れているアプリがもし、個人情報抜き出したり、行動を把握されていたりしたらどんな気持ちになりますか？ ・怖い ・どうやって確認したらいいの？	・有名なメーカーやアプリを装っているアプリがあることも教える。	
まとめ	4. 安全にアプリをインストールする方法を知る。 5. 授業の感想や授業を通してこれからは活かしていきたいことをワークシートに書く。	・安全を確認するためのサイトや安全確認の方法を提示する。	・secroid(ネットエージェント) <a href="http://secroid.jp/">http://secroid.jp/</a> ・Nortonblog <a href="https://japan.norton.com/spam-app-631">https://japan.norton.com/spam-app-631</a> など

# 名前

---

1. スマートフォンアプリで知っているものは何ですか？

2. 自分のスマートフォンに入れているものはなんですか？

3. 自分が入れているアプリがもし、個人情報抜き出したり、行動を把握されていたりしたらどんな気持ちになりますか？

4. 今日の授業の感想を書こう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きだしてみよう。

# 名前

---

1. スマートフォンアプリで知っているものは何ですか？

・無料通話アプリ ・動画共有アプリ ・ゲーム ・SNS ・メール ・ブラウザ等、具体的なアプリ名

2. 自分のスマートフォンに入れているものはなんですか？

・無料通話アプリ ・動画共有アプリ ・ゲーム ・SNS ・メール ・ブラウザ等、具体的なアプリ名

3. 自分が入れているアプリがもし、個人情報抜き出したり、行動を把握されていたりしたらどんな気持ちになりますか？どうしますか？

・怖い ・どうやって確認したらいいの？  
・自分が入れているアプリが安全かどうかを確認したい。  
・気持ち悪い

4. 今日の授業の感想を書こう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きだしてみよう。

・家に帰ったら自分が入れているアプリが安全かどうか確認したい。  
・家の人にもこの授業のことを教えたい。  
・なんでもかんでも入れてはいけないということがわかった。

# 事例番号(2) 「書き込みやメールでの誹謗中傷やいじめ」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
佐藤 和紀

## 1 題材名 SNSやプロフなどでのいじめ(事例2-1)

2 指導のねらい 社会科で学習してきた情報の学習についてコンピュータでまとめ、学校ホームページで発信する際に、発信する内容を検討する際に、個人情報とはどのようなものが含まれるかについて調べ、発信に活かすことができる。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

社会 第5学年

4)イ 情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり

総合的な学習の時間

2(8)情報が日常生活や社会に与える影響

## 4 学習展開(5年生社会科の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. ホームページに載せたい内容について話し合う。 「情報の学習をまとめてホームページで発信します。どのようなことをまとめ発信したいですか？」 ・コンビニのPOS ・遠隔医療 ・ネット依存 ・冤罪報道 ・マスメディアの努力		
展開	2. 発信する際に気をつけなければいけないことについて考える。 「ではホームページで発信する際に気をつけなければいけないことはなんですか？」 ・受け手がわかりやすいレイアウト ・著作権や引用 ・肖像権 ・個人情報		
	3. 個人情報について考える 「個人情報と一言でいうけど、どのようなものが個人情報に含まれると思いますか？みんなが知られたくないことってなんですか？」 ・名前 ・住所 ・電話番号 ・メールアドレス ・LINEなどのID ・顔写真 ・体重	・家族構成や保護者の職業や年収、クレジットカードや銀行口座、指紋、声紋、DNAなども個人情報であることを補足する	
	4. 個人情報を載せた際のリスクについて調べる。 「では、もし学校ホームページに例えば自分の写真と電話番号を載せたらどんなことが起こることが考えられますか？」 ・知らない人から電話がかかってくる ・嫌がらせがあるかもしれない	・ネット社会の歩き方の個人情報に関するページを見せて考えさせてもよい	
まとめ	5. 今日の授業の感想を書く 「学校ホームページに関わらず、ネットへの発信について気をつけることを書きましょう」	・女子児童はポルノとして利用されてしまうことも必要に応じて補足説明をする	ネット社会の歩き方 <a href="http://www.cec.or.jp/n et-walk/flash/cec_11/index_s.html">http://www.cec.or.jp/n et-walk/flash/cec_11/index_s.html</a>

# 名前

---

1. ホームページへの発信する際に気をつけなければいけないことはなんでしょう

2. 個人情報とはどんなものがあるでしょうか。箇条書きで書きましょう

3. もし学校ホームページに例えば自分の写真と電話番号を載せたらどんなことが起こることが考えられますか。予想して書いてみよう。

4. 今日の授業の感想やネットへの発信について気をつけることを書きましょう。

# 名前

---

1. ホームページへの発信する際に気をつけなければいけないことはなんでしょう

- ・著作権や引用した本やホームページの名前を掲載する
- ・誰かの顔が入ったものは極力載せない。載せるときは許可を得る。
- ・個人情報には載せない。
- ・わかりやすく伝えるためのレイアウト、工夫を考える

2. 個人情報とはどんなものがあるでしょうか。箇条書きで書きましょう

- ・名前 ・年齢 ・住所 ・電話番号 ・メールアドレス
- ・顔写真 ・体重、身長 ・家族構成 ・保護者の名前、職業、年収 ・銀行口座 ・クレジットカード etc

3. もし学校ホームページに例えば自分の写真と電話番号、住所、メールアドレスなどを載せたらどんなことが起こることが考えられますか。予想して書いてみよう。

- ・知らない人から電話がかかってくる
- ・頼んでもいない荷物が届く
- ・迷惑メールがたくさん届く etc

4. 今日の授業の感想やネットへの発信について気をつけることを書きましょう。

- ・目的に合った情報を発信する、必要のない情報は出さない
- ・友達の顔、自分の顔は載せない
- ・個人情報はインターネットで載せない。

# 事例番号(3)「ウィルスの侵入や個人情報の流出」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
佐藤 和紀

1 題材名 ID・パスワードを他人に教えたことによる不正アクセス(事例3-3)

2 指導のねらい IDやパスワードを他人に教えてしまうことによるリスクを考え、IDやパスワードは他人には教えてはいけないことを理解する。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

#### D 身近な消費生活と環境

(1) ア 物や金銭の大切さに気付き、計画的な使い方を考えること。

#### 道徳

- 1 主として自分自身に関すること
- 4 主として集団や社会とのかかわりに関すること

#### 社会 第5学年

4)イ 情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり

#### 総合的な学習の時間

2(8)情報が日常生活や社会に与える影響

## 4 学習展開

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. IDとパスワードを持っているか尋ねる「自分のIDやパスワードをもっていますか？なんのIDパスワードですか？」・キーボード練習サイト ・学校のタブレット ・スマートフォン ・SNS ・ゲーム機サイト		
展開	2. IDとパスワードの役割を確認する「IDパスワードがあると何ができますか？」・ログインして設定を変更できる ・ポイントを確認したり使ったりすることができる ・チケットの予約ができる ・クレジットカードなどのお金の管理ができる 「とても大切なものであることがわかりましたね」		
	3. IDパスワードの管理について確認する「みなさんのキーボード練習サイトのIDをもっていますかどのように管理していますか？」・ノートにメモしてある ・なくしてしまった ・連絡帳の表紙に書いてある		
まとめ	4. IDが友達に使われてしまった場合のことを考える 「そのように管理しているIDパスワードが友達に見られていて、勝手にログインされていたらどうしますか？」・勝手に使われてしまう ・自分が練習していないところを練習される		
	5. お金に関わるものであった場合のことを考える「それが例えばポイントやお金が管理されているIDパスワードであった場合に考えられる危険はなんですか？」 ・勝手にお金が使われてしまう ・パスワードを変更されたら入れなくなる		
	6. IDパスワードの管理方法について考える「どのようにIDやパスワードを管理しておけばいいですか？」	・簡単なパスワードを設定してしまったことによる事例についてもふれる	0 ・パスワード設定のポイント NAVER <a href="http://matome.naver.jp/od/ai/2141817587793715401">http://matome.naver.jp/od/ai/2141817587793715401</a>

# 名前

---

## 1. ID・パスワードの役割

## 2. 学校で使っているID・パスワードのをどのように管理していますか。

•

もしそのIDがお金に関  
わるものだったらどう  
なってしまうだろう・・・

## 3. IDやパスワードはどのように管理したらいいか、3つアイデアを出してみよう

①

②

③

※パスワードを工夫して作ってみよう(名前や生年月日そのまま使ってはいけません)



# 名前

---

## 1. ID・パスワードの役割

- ・ログインして設定を変更できる
- ・ポイントを確認したり使ったりすることができる
- ・チケットの予約ができる
- ・クレジットカードなどのお金の管理ができる

## 2. 学校で使っているID・パスワードのをどのように管理していますか。

- ・ノートにメモしてある
- ・なくしてしまった
- ・連絡帳の表紙に書いてある

もしそのIDがお金に関  
わるものだったらどう  
なってしまうだろう...

・勝手にお金を使われてしまう

・パスワードを変更されたら入れなくなる

## 3. IDやパスワードはどのように管理したらいいか、3つアイデアを出してみよう

①

②

③

※パスワードを工夫して作ってみよう(名前や生年月日をそのまま使ってはいけません)

# 事例番号(4) 「ショッピングサイトなどからの思いがけない代金請求や詐欺」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
佐藤 和紀

## 1 題材名 事例4-2 ショッピングサイトなどの利用に伴う代金詐欺

2 指導のねらい ショッピングサイトには悪意・危険なものがあることを理解し、インターネットを利用して買い物をする際には安全を確認する必要があることを知る。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

第2章 各教科

第8節 家庭

第2 各学年の目標及び内容〔第5学年及び第6学年〕

2.D 身近な消費生活と環境

(2)ア 物や金銭の大切さに気付き、計画的な使い方を考えること

第2節 社会

第2 各学年の目標及び内容〔第5学年〕

2.(4)イ 情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり

第3章 道徳

第2 内容〔第5学年及び第6学年〕

〔第1学年及び第2学年〕〔第3学年及び第4学年〕

1. 主として自分自身に関すること

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

第5章 総合的な学習の時間

第3 指導計画の作成と内容の取り扱い

2.(8) 情報が日常生活や社会に与える影響

## 4 学習展開(家庭科の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. ショッピングサイト利用の経験を思い出す。 ・本、雑誌 ・服 ・おもちゃ ・食品など	・小学生は、利用の経験が少ないので、保護者の利用も含めて尋ねる。	
展開	2. 買い物に出かけるより便利なことを考える。 ・家から出なくていい。 ・安い。 ・お金をいちいち出さなくていい。 3. 直接店で買う良さを考える。 ・品物を良く見て買うことができる。 ・手渡しをするので、確実に買うことができる。 4. ショッピングサイトを介して起こったトラブル事例を聞き、ショッピングサイトを利用する際に気をつけることを考える。 ・保護者に相談する。 ・保護者とルールを決めておく。 ・買うときは、信用できるサイトか調べて買う。	・保護者にも経験がない児童には、自宅で買い物ができると、どのような点が便利か考えさせるようにする。 ・児童からの意見は出にくいですが、「お金を支払うことにより、金銭感覚がつく」ということを付け加えるとよい。 ・写真と違う食品が届いたケースや、お金を先に振り込んで商品が届かなかったケースについて話す。個人取引のオークションサイトの存在も触れておく。	・総務省インターネットトラブル事例集 <a href="http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf">http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf</a>
まとめ	5. 授業の感想や授業を通してこれからの活かしていきたいことをワークシートに書く。		

# 名前

---

1. インターネットを利用して買い物をしたことはありますか。(どちらかに○)  
どのようなものを買いますか。(おうちの人も含めます)

インターネットを利用して買い物をしたことが ある ・ ない

2. インターネットを利用して買い物をするよさは何でしょうか。

3. 直接お店に行って買ったほうがよいことは何でしょうか。

4. ショッピングサイトを利用する際に気をつけることを考えましょう。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

# 名前

---

1. インターネットを利用して買い物をしたことはありますか。(どちらかに○)  
どのようなものを買いますか。(おうちの人も含めます)

インターネットを利用して買い物をしたことが ある ・ ない  
・本 ・雑誌 ・服 ・おもちゃ ・ゲーム ・食品

2. インターネットを利用して買い物をするよさは何でしょうか。

・家から出なくていい。  
・安い。  
・お金をいちいち出さなくていい。

3. 直接お店に行って買ったほうがよいことは何でしょうか。

・品物を良く見て買うことができる。  
・手渡しをするので、確実に買うことができる。

4. ショッピングサイトを利用する際に気をつけることを考えましょう。

・保護者に相談する。  
・保護者とルールを決めておく。  
・買うときは、信用できるサイトか調べる。  
・インターネットでは買い物をしない。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

・相手が見えないと、悪いことをしようとする人がいることが分かった。インターネットで買い物をすると便利だったり、安かったりするけれど、よく調べて、信用できるサイトから買わないと騙されることが分かった。

# 事例番号(5) 「著作権法などの違反」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
 東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
 佐藤 和紀

## 1 題材名 事例5-1 ゲームソフトの違法ダウンロード

2 指導のねらい ゲームソフトのダウンロードは違法であり、それにより、ゲーム会社の利益が損なわれ、ゲーム開発が滞ることに気付く。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容〔第5学年及び第6学年〕

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 公徳心を持って法や決まりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。

#### 第6章 特別活動

#### 第2 内容〔学級活動〕

(2) イ 基本的な生活習慣の形成

カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

### ▼中学校

#### 第2章 各教科

#### 第8節 技術・家庭〔技術分野〕

2. 内容 D 情報に関する分野

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 法や決まりの意義を理解し、遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。

#### 第5章 特別活動

#### 第2 各活動・学校行事の目標及び内容〔学級活動〕

(2) キ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

## 4 学習展開(特別活動の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. ゲームがほしいとき、どうするか考える。 ・買う。・友達から借りる。 ・ダウンロードする。	・最近では、ゲームアプリの配信もあるので、ここで、ダウンロードするという意見が出てもよい。	<ul style="list-style-type: none"> <li>総務省 インターネットラブル事例集 <a href="http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf">http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf</a></li> <li>文化庁 違法ダウンロードの刑事罰化についてのQ&amp;A <a href="http://www.bunka.go.jp/chosakuken/download_qa/index.html">http://www.bunka.go.jp/chosakuken/download_qa/index.html</a></li> <li>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 <a href="http://www.cesa.or.jp">http://www.cesa.or.jp</a></li> <li>日本レコード協会 (ハッピーミュージックサイクル) <a href="http://www.riaj.or.jp/lovemusic/music2.html">http://www.riaj.or.jp/lovemusic/music2.html</a></li> </ul>
展開	2. 有料のゲームがインターネットで無料でダウンロードできるようになっていたら、どうするか考える。 ・ダウンロードする。・無料でゲームをする。	・無料のゲームも出てきているので、あくまで、販売者側が有料で販売するゲームに限定する。	
	3. 有料のゲームが無料でダウンロードできるようになると困る人を考え、なぜ困るのか考える。 ・ゲームを作る人・プログラマー・作曲家 ・ゲームが売れなくなるから。 ・儲からなくなるから。 ・新しいゲームを開発するお金がなくなる。 ・新しいゲームができないと私たちも困る。	・開発者らが困るという意見は出やすいが、ゲーム業界の影響は、消費者に及ぶことに気付かせる。	
	4. 有料のゲームをダウンロードすることは違法であることを知らせる。	・著作権という権利があることに触れる。	
まとめ	5. 授業の感想や授業を通してこれからに活かしていきたいことをワークシートに書く。		

# 名前

---

1. ゲームが欲しくなったらどうしますか。

2. 有料のゲームがインターネットで無料でダウンロードできるようになったら、どうしますか。

3. 有料のゲームが無料でダウンロードできるようになると困る人は誰でしょう。また、なぜ困るのでしょうか。

困る人：  
理由：

4. 言葉を入れて文章を完成させましょう。

ものを新しく作った人には  という権利があり、

それ以外の人許可を取らずに作りかえたりコピーしたりしてはいけません。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

# 名前

---

1. ゲームが欲しくなったらどうしますか。

- ・買う。・友達から借りる。
- ・ダウンロードする。
- ・我慢する。

2. 有料のゲームがインターネットで無料でダウンロードできるようになっていたら、どうしますか。

- ・ダウンロードする。
- ・無料でゲームをする。
- ・友達にあげる。・配る。

3. 有料のゲームが無料でダウンロードできるようになると困る人は誰でしょう。また、なぜ困るのでしょうか。

- 困る人：・ゲームを作る人・プログラマー・作曲家・自分たち
- 理由：・ゲームが売れなくなるから。
- ・儲からなくなるから。
  - ・新しいゲームを開発するお金がなくなる。
  - ・新しいゲームができなくなる。

4. 言葉を入れて文章を完成させましょう。

ものを新しく作った人には **著作権** という権利があり、

それ以外の人許可を取らずに作りかえたりコピーしたりしてはいけません。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

無料でゲームをすることは、初めは自分にとっては得だと思っていたけれど、ゲーム会社がもうからなくなって困るだけでなく、新しく開発できなくなってしまうので、みんな困ってしまうと分かった。

# 事例番号(6) 「誘い出しによる性的被害や暴力行為」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
 東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
 佐藤 和紀

## 1 題材名 事例6-1 ネットを通じて知り合った人からの誘い出し・脅迫・画像の強要

2 指導のねらい インターネットを使用して不特定多数と連絡を取り合うことは危険であることを理解し、連絡を取り合ってしまう原因を考えさせる。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容〔第5学年及び第6学年〕

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 公徳心を持って法や決まりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。

#### 第6章 特別活動

#### 第2 内容〔学級活動〕

(2) イ 基本的な生活習慣の形成

カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

### ▼中学校

#### 第2章 各教科

#### 第8節 技術・家庭〔技術分野〕

2. 内容 D 情報に関する分野

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 法や決まりの意義を理解し、遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。

#### 第5章 特別活動

#### 第2 各活動・学校行事の目標及び内容〔学級活動〕

(2) キ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

## 4 学習展開(特別活動の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. インターネットを使って、遠くにいる人に連絡を取る方法を考える。 ・メール ・SNS ・テレビ電話 ・アプリ ・ゲーム機	・ポータルサイト等のコメント欄なども含め、様々な形で不特定多数のメッセージを受け取っていることも伝える。	
展開	2. 知らない人から連絡が来たらどうするか考える。 ・無視する。 ・断る。 ・連絡をとってみる。  3. 実際に起こった事例を示し、なぜ被害にあったのか原因を考える。 ・日頃の生活に不満があったから。 ・共通の話題で盛り上がったから。 ・優しい人だと思ったから。 ・同級生、女の人だと思っていたから。 ・この人は他の人とは違うと思ったから。  4. 一度、インターネットに流出した情報は、消すことは不可能であることを伝える。	・断ることは一見よい対応にみられるが、返信が来る連絡先とみなされ、さらに頻繁に送られてくることを伝える。  ・子供の視点だとどうしても連絡をとってしまうことはあり得ないことだと考えてしまうが、被害者の心理を突いた行動であることを伝える。 ・できるだけ、事例は具体的なほうがよい。ビデオ教材などがあると望ましい。	・総務省 インターネットラブル事例集 <a href="http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf">http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf</a> ・NPO法人企業教育研究会 「考えようケータイ・スマートフォン」 <a href="http://ace-npo.org/info/kangaeyou/kyouzai/smartphone.html">http://ace-npo.org/info/kangaeyou/kyouzai/smartphone.html</a>
まとめ	5. 授業の感想や授業を通してこれからの活かしていきたいことをワークシートに書く。		



# 名前

---

1. インターネットを使って、遠くにいる人に連絡を取る方法はどのようなものがありますか。

2. 知らない人から連絡が来たらどうしますか。

3. この人は、なぜ被害にあってしまったのか原因を考えましょう。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

# 名前

---

1. インターネットを使って、遠くにいる人に連絡を取る方法はどのようなものがありますか。

・メール ・SNS ・テレビ電話 ・アプリ ・ゲーム機

2. 知らない人から連絡が来たらどうしますか。

・無視する。 ・断る。 ・連絡をとってみる。

3. この人は、なぜ被害にあってしまったのか原因を考えましょう。

・日頃の生活に不満があったから。  
・共通の話題で盛り上がったから。  
・優しい人だと思ったから。  
・同級生、女の子の人だと思っていたから。  
・この人は他の人とは違うと思ったから。

5. 今日の授業の感想を書きましょう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

インターネットで知り合う人は、どこの誰かも分からないし、男か女かも分からない。うそをついて子供達に近づこうとしている人もいて、取り返しがつかなくなることもあるので、簡単に連絡を取ったり、個人情報を送ったりしてはいけないことが分かった。

# 事例番号(7) 「ソーシャルゲームなどの中毒性がもたらす悪影響」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
佐藤 和紀

## 1 題材名 事例7-1 ソーシャルゲーム上での金銭の浪費

## 2 指導のねらい ソーシャルゲームの特性について知り、 課金サービスの適切な利用のしかたを考える。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容〔第5学年及び第6学年〕

##### 1. 主として自分に関すること

- (1) 生活態度の大切さを知り、自分の生活を見直し、  
節度を守り節制に心掛ける。

#### 第6章 特別活動

#### 第2 内容〔学級活動〕

##### (2) イ 基本的な生活習慣の形成

- カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

### ▼中学校

#### 第2章 各教科

#### 第8節 技術・家庭〔技術分野〕

##### 2. 内容 D 情報に関する分野

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容

##### 1 主として自分自身に関すること。

- (1) 望ましい生活習慣を身に付け、心身の健康の  
増進を図り、節度を守り節制に心掛け  
調和のある生活をする。

#### 第5章 特別活動

#### 第2 各活動・学校行事の目標及び内容〔学級活動〕

- (2) キ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の  
形成

## 4 学習展開(特別活動の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. 無料で遊ぶことができるゲームの経験 を振り返る。	・ゲームをさせない家庭もある。 保護者や友達がやっている 様子を思い出させ、これから 先にゲームに触れる機会を 想定させる。	・総務省 インターネット トラブル事例集 <a href="http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf">http:// www.soumu.go.jp/ main_content/ 000238480.pdf</a> ・ゲームの秘密を探ろう <a href="http://www.halab.jp/gamemiksi/">http://www.halab.jp/ gamemiksi/</a>
展開	2. 無料のゲームはどのようにして儲けてい るか考える。 ・ガチャをしてもらう。・課金してもらう。 ・広告を出してお金をもらっている。	・ゲーム内通貨を購入し、レア なアイテムをランダムに手に 入れることを「ガチャ」という。	
	3. 無料なのに課金してしまう理由を考える。 ・ゲームを進めやすくなるから。 ・新しいアイテムが手に入るから。 ・強くなりたいから。 ・友達に自慢したいから。	・ガチャには、心理的欲求を 満たす要素があること、硬 貨・紙幣で支払っていないた め、金銭感覚が麻痺してし まうことを補足する。	
	4. 高額請求の事例を聞き、どうすれば適 切な使用ができるかルールを考える。 ・課金の仕方 ・ゲーム機の使い方		
まとめ	5. 授業の感想や授業を通してこれからの 活かしていきたいことをワークシートに 書き、宿題を伝える。	・学校だけでルールを決めて も徹底しない。保護者の同 意を得る取り組みを通して ルールを守らせていく。	

# 名前

---

1. 無料のゲームはどのようにして儲けているのでしょうか。

2. 無料なのに課金してしまうのはなぜでしょうか。

3. 適切な使用ができるようにルールを考えましょう。

4. 今日の授業の感想を書きましょう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

5. 作ったルールをおうちの方に見せて、感想をいただきましょう。

# 名前

---

1. 無料のゲームはどのようにして儲けているのでしょうか。

- ・ガチャをしてもらう。
- ・課金してもらう。
- ・広告を出してお金をもらっている。

2. 無料なのに課金してしまうのはなぜでしょうか。

- ・ゲームを進めやすくなるから。
- ・新しいアイテムが手に入るから。
- ・強くなりたいから。
- ・友達に自慢したいから。

3. 適切な使用ができるようにルールを考えましょう。

- ・ゲームはやらない。
- ・課金はしない。 ・課金は自分のお小遣いから出す。
- ・課金をするときは親に相談する。
- ・親とスマートフォンを使う。 ・夜はスマートフォンを使わない。

4. 今日の授業の感想を書きましょう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

・一回300円くらいのガチャでも、何度もお金を払ってやりたくなるような仕掛けがあることが分かった。財布からお金を払わないと、お金を出した実感がわかないことも分かった。おうちの人に相談してスマートフォンを使おうと思う。

5. 作ったルールをおうちの方に見せて、感想をいただきましょう。

子供が決めたルールをチェックしながら、家でも取り組みます。

# 事例番号(8) 「犯行予告など」

作成者 東京都北区立豊川小学校 主任教諭  
 東北大学大学院情報科学研究科 博士課程  
 佐藤 和紀

## 1 主題名 事例8-2 掲示板での特定した個人に対する脅迫行為

2 指導のねらい 安易な書き込みも社会に影響を及ぼすものであることを理解し、公正・公平な正義の実現に努めることができる。

## 3 学習指導要領との関連性

### ▼小学校

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容〔第5学年及び第6学年〕

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 公徳心を持って法や決まりを守り、自他の権利を大切にしながら進んで義務を果たす。

#### 第6章 特別活動

#### 第2 内容〔学級活動〕

(2) イ 基本的な生活習慣の形成

カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

### ▼中学校

#### 第2章 各教科

#### 第8節 技術・家庭〔技術分野〕

2. 内容 D 情報に関する分野

#### 第3章 道徳

#### 第2 内容

4. 主として集団や社会とのかかわりに関すること

(1) 法や決まりの意義を理解し、遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。

#### 第5章 特別活動

#### 第2 各活動・学校行事の目標及び内容〔学級活動〕

(2) キ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

## 4 学習展開(道徳の例)

展開	学習内容 ・児童の反応	留意点	参考資料
導入	1. インターネットの掲示板閲覧の経験を思い出す。		
展開	2. インターネットの掲示板の書き込みの事例を話す。 3. 知り合いが犯罪の加害者だという噂を聞いたとして、その情報をインターネットに掲載するか考え、話し合う。 賛成：・事件であれば、解決が早くなる。 ・自分にも危険が及ぶかもしれない。 反対：・間違いだったら迷惑をかけてしまう。 ・逆に捜査をかく乱させてしまう。	・ここで取り上げるのは犯行予告等の発信者に悪意のある事例がよい。 ・冤罪だった事例を挙げ、討論させる。 ・厳密に言えばモラルジレンマの教材ではないが、どちらの意見も善意からの行動であることを押さえる。	・総務省 インターネットトラブル事例集 <a href="http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf">http://www.soumu.go.jp/main_content/000238480.pdf</a> ・スマイリーキクチオフィシャルブログ どうもありがとう <a href="http://ameblo.jp/smiley-kikuchientry-10203606966.html">http://ameblo.jp/smiley-kikuchientry-10203606966.html</a>
まとめ	5. 授業の感想や授業を通してこれからの活かしていきたいことをワークシートに書く。		

# 名前

---

1. 知り合いが犯罪の加害者だという噂を聞いたとします。あなたは、そのことをインターネットに書き込みますか。(どちらかに○)

書き込む ・ 書き込まない

2. 1.で答えた理由はなぜですか。

3. 友達と話し合っただけ思ったことを書きましょう。

4. 今日の授業の感想を書きましょう。  
また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

# 名前

---

1. 知り合いが犯罪の加害者だという噂を聞いたとします。あなたは、そのことをインターネットに書き込みますか。(どちらかに○)

書き込む ・ 書き込まない

2. 1.で答えた理由はなぜですか。

賛成: ・よいことだから

- ・事件であれば、解決が早くなる
- ・自分にも危険が及ぶかもしれない

反対: ・うわさなので嘘かもしれないから

- ・間違いだったら迷惑をかけてしまう
- ・逆に捜査をかく乱させてしまう

3. 友達と話し合っただけのことを書きましょう。

良いことだと思ったが、本当はやっていないのに犯人扱いされてしまった人が辛い思いをしたことを聞いて、100%本当のことでない限り、インターネットに書き込んではいけないと思った。  
悪いことだと思ったが、書き込むことでいいことをしようとしていることが分かった。

4. 今日の授業の感想を書きましょう。

また、今日の授業で生活に活かしたいことも書きましょう。

うわさを信じると大変なことになることが分かった。100%本当のことでない、相手に迷惑がかかるし、絶対にやってはいけないことだと思った。学校でも友達のうわさ話を聞いたことがあったが、本当かどうか分からないのに言いふらしてはいけないと思った。