

題材名「情報モラル」

目 標

- ・ 携帯電話やインターネットを利用する際の長所と短所を理解しよう。
- ・ 被害者や加害者にならないために情報モラルを身につけよう。

コンピュータを活用する利点

情報モラルのシュミレーションソフトを活用することによって、児童に携帯電話やインターネットの疑似体験をさせ、情報モラルについてより深く理解させることができる。

授業の流れ

導入
携帯電話やインターネットの長所短所を考える。ブレインストーミングで自由に意見を出し合う。



ソフト教材を使って、疑似体験をする。(携帯電話とインターネット)



授業の感想をワークシートにまとめ、意見交流する。

ICT 活用場面

授業の導入で、携帯電話やインターネットの長所・短所について考えさせたあと、実際にコンピュータを使って、シュミレーションで疑似体験させる。

その際、携帯電話では、出会い系サイトとワン切りの体験をさせる。インターネットでは、掲示板の書き込み、チャット、買い物などを体験させる。

成果と課題

児童の中には、すでに携帯電話やインターネットを使った体験がある者もいるが、その危険性についてはほとんど知らない状態であった。すべての児童に上記の疑似体験をさせ、使用する際の注意点について考えさせることができた。授業後の感想文を見ると、多くの児童がこわかったと書いていた。児童の心の中に情報モラルに対する一定の知識が蓄積できたのではないかと思われる。

しかし、ソフトの内容が4年生には少し難しかったのではないかという反省があり、さらに適したソフトがないか研究することが課題である。

ICT 活用環境等

使用周辺機器	プロジェクター
使用ソフト名	情報モラル研修教材 2 0 0 3
使用教室	パソコン教室