

情報モラル教育の指導のポイントと 「ひょうご GIGA ワークブック」の活用について

静岡大学教育学部

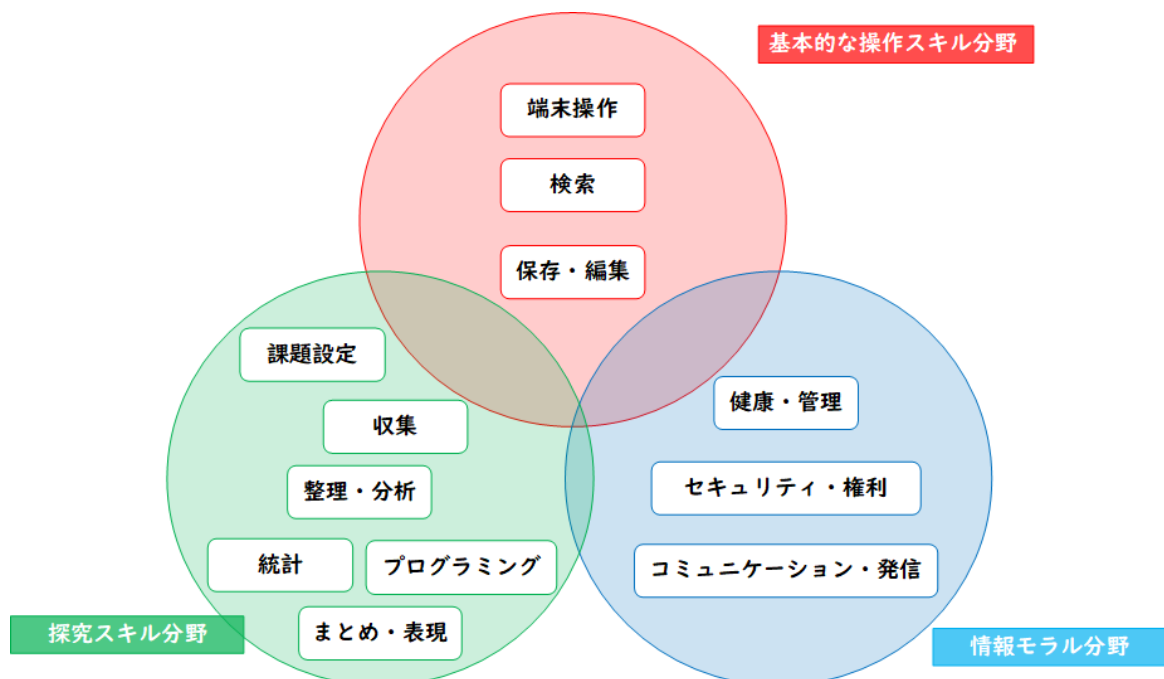
准教授 塩田真吾

■ GIGA スクール構想で「端末」は1人1台揃ったけど…

「情報活用能力」

学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報をわかりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものである。

情報活用能力のイメージ



※ ICT を使えば、「情報活用能力」は育つのか？

■学習指導要領（総則）では

児童生徒の発達の段階を考慮し、言語能力、**情報活用能力（情報モラルを含む。）**等の
学習の基盤となる資質・能力を育成するため、各教科等の特性を生かし、教科等横断的な
視点から教育課程の編成を図るものとすることを明記。

情報を上手に活用する力 + **情報のリスクに対応する力**

■ポイント① ICT の活用場面で「情報の活用スキル」を指導する

「GIGA ワークブック」の活用

- ✓ 「情報活用」と「情報モラル」をセットで学ぶ
- ✓ 45 分でも 15 分でも実施でき、学級で議論できる
- ✓ ビギナー／スタンダード／アドバンスドの 3 種類



調べる／活用スキル（ビギナー版）



つぎのことを調べる場合、どの方ほうで調べたらべんりでしょうか。

1 となりの県でおきた きのうの出来事を 知りたいとき	2 はな しゃしん 花の写真をみたいとき	3 ち 地いきのスーパーの くふう 工夫を知りたいとき
A ず 図かん	B インタビュー	C しんぶん 新聞

写真を撮る／活用スキル（スタンダード版）



どのように写真を撮ればよいのかな

次のA～Dの場面では、どのように写真を撮ればよいでしょうか。
1～4の中から選んでみましょう。

1
 同じところから
撮る

2
 いろいろな角度から
撮る

3
 近づいて大きく
撮る

4
 遠くから全体を
撮る

やりたいこと	意識すべきこと
例) 委員会活動で、前に比べて花だんがきれいになったことを伝えたい。	①同じところから撮る、④遠くから全体を撮る
A：理科の授業で、アサガオの成長を5日間、毎朝記録したい	
B：体育の授業で、2人がとび箱をとび様子を比較して見せたい	
C：体育の授業で、得意な人がとび箱をとび様子をいろいろと分析したい	
D：社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい	

考える／活用スキル（スタンダード版）



情報を上手に整理しよう

ネットで「外国人向けの日本の情報」について検索したところ、次のような情報が集まりました。
どのように分類できるか考えましょう。

1
 日本の美味しい食べ物

2
 静岡のお茶

3
 北海道で雪遊び

4
 冬の服装

5
 人力車

6
 東京の美味しいお寿司

7
 夏の服装

8
 京都のお寺

9
 スイカわり

10
 新幹線

分類	検索結果のサイト番号
例) 食べ物	①日本の美味しい食べ物、 ⑥東京の美味しいお寿司、⑨スイカわり

調べる／活用スキル（アドバンスド版）



調べるべき「よい問い」を考えよう

「消しゴム」について探究してみようと思ったので、まずは消しゴムについて調べてみることにしました。
何を調べればよいか、2つのステップで考えてみましょう。

ステップ1 「消しゴム」についての疑問を5つ書いてみましょう。

1	
2	
3	
4	
5	

考える／活用スキル（アドバンスド版）



アンケートの質問項目をつくろう

問題を解決するために、アンケート調査を行うことがあります。
しかし、アンケートの項目をきちんと考えないと、意図したデータを得ることができません。
次のアンケートの問題点に○を付け、なぜ問題なのか、どのように改善すればよいかを考えてみましょう。

〇〇市の好きなところに関するアンケート	
このアンケートは、〇〇学校が授業の一環で実施しています。 全員必ず回答してください。	
1. 〇〇市の自然や食べ物は、よいと思いますか？ ①とてもよい ②まあよい ③あまりよくない ④まったくよくない	
2. 〇〇市のよいところをすべて選んでください。 A：食べ物 B：観光地 C：自然 D：人の温かさ	
3. 〇〇市には新幹線が通っていないので、とても不便です。 新幹線を通すべきだと思いますか？ ①そう思う ②そう思わない	

■心配なトラブル

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

4 出会い



SNS で知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

7 個人情報の投稿



SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。

8 悪口・いじり



グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

■これまでの情報モラル教育では、リスクに対応する力を育てていたのか？

リスク・・・ 発生の確率 × 影響（被害）の大きさ

①リスクへの自覚

（自分事化）

②リスクの発見

（特定）

③リスクの見積もり

（分析・評価）

④リスクへの対応

（クライシス対応を含む）

※ これまでの情報モラル教育で取り組んでいたのは？

※ これからの情報モラル教育で取り組むべきなのは？

■ポイント② 様々なトラブルへの自覚を促す

トラブルへの「自覚」を促し、「自分ごと」として考えさせる

- ⇒何が「悪口」なのか、何が「不適切な写真」なのかについて、カード教材でズレを議論させる。
- ⇒「自分の嫌なことと相手の嫌なことは同じだろう」と思い込んでいると、トラブルが起きやすい。
- ⇒「もしかしたら自分もやっちゃってるかも…」という自覚を促す。

◎実践事例：「自分と相手とのちがい」（カード分類比較法）

① あなたが、SNS 等でクラスの友だちからされて「いやだな」と感じる順にならべてみましょう。



※ このふたりには、どのようなトラブルが起きる可能性があるだろうか？



※ 「自分がされてイヤなことは、相手にもしない」は適切か？

飲食店での 迷惑行為を考えよう



自分たちが飲食店で「ふざけて」しまうのは、どんなとき？

シチュエーションワードを丸で囲みましょう。（複数選択可）

例えば、ファミレスで…

大声で騒いでしまう

ドリンクや食べ物で
遊んじゃう



店員さんに
ふざけて声をかけちゃう

のは、どんなとき？

いつ

- 1 部活の帰り
- 2 試合のあと
- 3 塾の帰り
- 4 学校の帰り
- 5 遊びの帰り
- 6 テストが終わったあと
- 7 行事が終わったあと
- 8 勉強しているとき
- 9 ヒマなとき
- 10 話をしているとき

だれ

- 11 友達
- 12 先輩・後輩
- 13 部活の仲間
- 14 同級生
- 15 好きな人
- 16 お店の人
- 17 とても仲が良い
- 18 こわい
- 19 気になっている
- 20 ノリのよい



なぜ

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 21 場を盛り上げようとして | 29 動画に撮られていて |
| 22 面白いと思われたくて | 30 「いいね」がほしくて |
| 23 笑ってほしくて | 31 気分転換のために |
| 24 テンションがあがってしまって | 32 はげましてあげようとして |
| 25 罰ゲームで | |
| 26 他の人もふざけていて | |
| 27 好きな人が見ている | |
| 28 友達が見ている | |



静岡県警 × 塩田研究室 「自画撮りトラブルから身を守ろう」

多くの子どもたちが、「自画撮りなんて送らない」と思っているので…

考えてみよう

自分が送ってしまいそうなシチュエーションを考えよう。

シチュエーションワードを丸で囲み、送ってしまいそうなシチュエーションを作りましょう。

(1つの項目から複数選択することも可能です。)



送ってしまいそうなシチュエーション

どんな

- | | | | | |
|-------|---------|--------|----------|-------------|
| ① 年上の | ② 年下の | ③ 部活の | ④ 怖い | ⑤ SNSで知り合った |
| ⑥ 好きな | ⑦ 好きだった | ⑧ 仲の良い | ⑨ 信頼している | ⑩ 弱みを握られている |
| ⑪ 複数の | ⑫ 同じ学校の | ⑬ 他校の | ⑭ 塾の | ⑮ 人気のある |

だれに

- | | | | | | |
|-------|-------|------|------|-------|------|
| ⑯ 男の人 | ⑰ 女の人 | ⑱ 先輩 | ⑲ 後輩 | ⑳ 同級生 | ㉑ 先生 |
| ㉒ から | ㉓ と | ㉔ に | ㉕ の | | |

どのように

- | | | |
|-----------------------------|-------------------------|-----------|
| ㉖ 自分の体のことを相談したら | ㉗ 2人だけの秘密と言われて | ㉘ 罰ゲームで |
| ㉙ 〇万円あげるからと言われて | ㉚ 私(僕)の写真も送るから | ㉛ 気をひくために |
| ㉜ 生配信をしている時に | ㉝ 個人情報を公開されたくなければ | ㉞ ふざけて |
| ㉞ 過去の恥ずかしい写真や情報をばらまかれたくなければ | ㉟ いいねがほしいから | |
| ㊱ とっておきの情報を教えてあげるから | ㊲ 顔は出さないでいいから | |
| ㊳ 水着や下着の写真を撮って送るように言われた | | |
| ㊴ 水着や下着の写真を投稿した | ㊵ 水着や下着の写真を送るように何度も言われた | |

考えてみよう

断り方を考えよう

断り方	断り方の例
① きっぱり断る	- 嫌だとはっきり伝える - それだけは無理と伝える
② 理由を付けて断る (本当のことではなくても良い!)	- 犯罪になる - 以前に写真を悪用されたことがある - 親に管理されている、フィルタリングがかかっている - 撮った写真が共有のクラウドに自動的に保存される
③ 無視する	- 既読しない - 返信しない
④ 連絡できないようにする	- 連絡先を削除する - アプリを消す
⑤ 話題をそらす	- 別の話題に移る - ふざけ通す

■ポイント③ リスクをグラデーションで考えさせる

リスクの見積もり力（危機予測）を高める

⇒ 1 か 0 かの発想ではなく、リスクのグラデーション発想

「どのような特徴があったら、危険と判断すればよいか」という危険を予測する力を育む

◎実践事例：「どこまで教えてよいのかな?」「どこまで公開してよいのかな?」

1
フォローする



たいち

大学2年/ハタチ/ドライブ/お酒好き
/ BSK 大好き

フォロワー数: 150

2
フォローする



みさき

情報高校/吹奏楽/アニメ/17歳♀/BSK 大好き

フォロワー数: 32

3
フォローする



みっち

2児のママ/カフェ通/旅行/ホームパーティ
/ BSK 大好き

フォロワー数: 560

4
フォローする



ブラウン

IT系/ゲーム実況/イベント/田舎住み
/ BSK 大好き

フォロワー数: 2510

5
フォローする



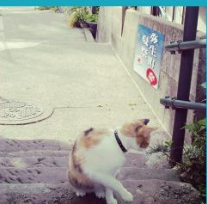
ルンたん

情報大学/留学/英語教えます/教えてほしい人募集
/ BSK 大好き

フォロワー数: 68



1
giga_note



家の向かいに猫が来た
かわいいー #猫 #家
#猫大好き

2
giga_note



行ってきました。楽しみー
#いってきます #夏休み

3
giga_note



キャンプサイコー! #家族旅行
#初キャンプ #テント #山梨

4
giga_note



夏休みの宿題多すぎ
#遊びたい #宿題
#勉強教えてくれる人募集

	リスク小	リスク大
A 仲の良い友達しか見ていないSNS		
B 仲の良い友達とクラスメイトが見ているSNS		
C 知らない人も見ているSNS		

◎実践事例：「どこまで OK？」

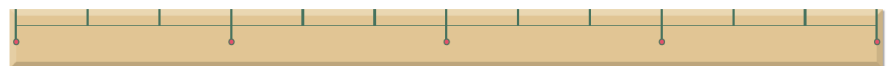
	①家族に LINE で話す	②親友に LINE で 話す	③友達の グループ LINE で話す	④鍵つき X (Twitter) で話す	⑤鍵なし X (Twitter) で話す
A：新発売のジュースを飲んで 「このジュース、おいしい！」 と思った					
B： カフェのランチを食べて 「このお店、マズすぎる…」 と思った					
C：「ブサイク芸人大集合」という番組 を見て「あの人、学校の先生に 似てるな」と思った					
D：たくさん食べる女子を見て、 「女性なのにすごいな」と思った					
E：物腰が柔らかい男子を見て、 「少しオネエっぽいな」と思った					

○ … 大丈夫 △ … 悩む × … 不適切

※ 日常から「リスクを見積もる力」を意識させる

リスクのもののさし

©2024 静岡大坂田研、常葉大酒井研、福井大小林研、鹿児島大高瀬研、早稲田大安永研



レベル 0

レベル 1

レベル 2

レベル 3

レベル 4



ケガをしないレベル
ケガにならない行動

がまんできるレベル
痛みはあるが、がまんできる程度のケガ

保健室に行くレベル
痛みがあり、保健室に行く程度のケガ

病院に行くレベル
強い痛みがあり、病院に行く程度のケガ

命の危険があるレベル
大量に血がでるなど、命の危険がある程度のケガ



イヤな気持ちにならないレベル
イヤな気持ちにならない行動

少し気になるレベル
少しイヤな気持ちになるが、すぐに気にならなくなる程度のストレス

イヤな気持ちが続くレベル
イヤな気持ちがして、イライラしたり、気になったりする程度のストレス

頭から離れないレベル
イヤな気持ちがずっと、ずっと頭から離れない程度のストレス

命の危険があるレベル
イヤな気持ちがずっと続いて、苦しくて夜も眠れない程度のストレス



迷惑にならないレベル
まわりの迷惑にならない行動

まわりに謝るレベル
自分のまわりの人に小さな迷惑をかける程度のトラブル

多くの人に謝るレベル
多くの人に迷惑をかけ、謝らなければならない程度のトラブル

家族も謝るレベル
多くの人に迷惑をかけ、自分だけでなく家族も謝らなければならない程度のトラブル

生活に大きな影響がでるレベル
自分や家族が謝り、その後の生活に大きな影響が出る程度のトラブル

■ポイント④ タイムマネジメントと余暇

タイムマネジメントの力を育てて、余暇を充実させる

他律……自分の意志ではなく、**他人の命令**などによって行動する

自律……常に、**自分の意思**で判断しながら、行動する

⇒ いつまでも「他律」（怒られたからルールを守る）だけでよいのか？

将来のことを考えて、「自律」の力をどのように高めていくか

※「使いすぎ」ってどのくらい？

◎実践事例：「使いすぎていないかな」

1 一日の時間の使い方を記録しましょう。

例

12 / 1	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
月	すいみん	朝食	登校				学校					下校	ゲーム	勉強	夕食	風呂	ネット	すいみん	

/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時

ゲーム・ネットの時間だけでなく、24時間の「時間の使い方」を記録して見直す

自律を促す「タイムマネジメント」の基礎

① やることを書き出す

⇒頭の中にあるやるべきこと、やりたいことを紙に書きだす。

(例えば、宿題、お手伝い、学校の準備、ゲーム・・・)

② 「時間」を予想する

⇒どのくらいの時間でできるのか、予想してみる。

(例えば、宿題 60 分、お手伝い 30 分、学校の準備 30 分…)

③ やる順番を考える

⇒どういう順番で取り組むか、考える。

(例えば、宿題をまずやる、学校の準備を今日の内に…)



タイムマネジメントを身に付けよう

端末を使いすぎて、日常生活に悪影響がでないためには、「自分で時間を管理する力(タイムマネジメント)」が必要になります。

タイムマネジメントの基礎は、①やることを書き出す、②どのくらいでできるかの時間を予想する、③やる順番を考えるですが、この中でも特に難しいのが「②時間を予想する」ことです。

次の内容について、あらかじめ時間を予想したうえで、実際に測ってみましょう。

	予測	実際
① 自分の名前を10回書くのにかかる時間	分 秒	分 秒
② 掛け算の7の段を書くのにかかる時間	分 秒	分 秒
③ 友達の良いところを5つ考えるのにかかる時間	分 秒	分 秒

【重要な視点①】 使いすぎてしまうのは、「楽しい」からだけなのか？

家で使う／トラブル対応（アドバンスド版）



使いすぎてしまう時は

学校や家庭において、端末を上手に使うためのルールがあるにも関わらず、どうしてもスマホやタブレット、コンテンツやサービス（例えば、ゲーム、SNS、動画共有サイトなど）を使いすぎてしまうのはなぜでしょうか。

スマホやタブレット、コンテンツやサービスを使いすぎるのはなぜか、当てはまるものにチェックを入れてみましょう。

環境的な要因	☒ 注意してくれる人がいないから ☒ ひとりで過ごすことが多いから ☒ 他に夢中になることがないから ☒ その他（ ）
心理的な要因	☒ 不安やストレスを忘れたいから ☒ やることを後回しにしてしまうから ☒ 熱中しやすいから ☒ その他（ ）
対人的な要因	☒ 友達からゲームにさそわれるから ☒ 友達が何をしているか気になるから ☒ 友達からメッセージがたくさん届くから ☒ その他（ ）

【重要な視点②】「やることリスト」だけでよいのか？

- ・ 高校生の余暇の過ごし方は…

- ・もし、自由に24時間を過ごせるとしたら…？

■ポイント⑤ 情報モラルの時間の確保

「これまでの情報モラル教育」 + 「ICT の活用場面」



■「GIGA ワークブック 活用サイト」

- ✓ やりたいことから「逆引き」で検索できる
- ✓ 年間指導計画を簡単に作成できる
- ✓ ポイントを紹介する動画資料も準備

※ 年間指導計画例（1つの学年ですべて実施するのではなく、学校全体で実施するための参考資料）

小学校高学年（6年生）GIGA ワークブック年間指導計画（例）

	4月	5月	6月	7月	8月	9月
15分版 各教科での 活用	理科 ものの考え方 社会 我が国の政治	社会 我が国の政治	社会 我が国の政治 道徳 友情、信頼	道徳 規則の尊重		道徳 相互理解 国語 書くこと(情報整理)
45分版 学級活動 総合	学活 期末のルールづくり	総合 キャリア教育	総合 キャリア教育	学活 使わずにないかな② 学活 夏休み前の注意		学活 期末のルールづくり
トラブル対応	トラブル チャット①感じ方の違い	トラブル SNSトラブル(写真)	トラブル 使わずにないルールづくり	トラブル 写真で個人情報流出		トラブル 使わずにしよう