

- 1 **主題名** 情報モラルと友情 A(1) 自主、自律、自由と責任
(関連内容項目 B(8) 友情、信頼)
- 2 **教材名** 「合格通知」(新訂 新しい道徳3 東京書籍)
- 3 **主題設定の理由**
(1) **生徒観**

(略)

(2) **教材観**

主人公である舞が、受験をした高校から届いた合格通知を写真に撮り、親友である美穂へメッセージアプリで送る。それを美穂は自分のことのように喜び、うれしさのあまり SNS 上に舞の合格通知の写真を投稿してしまう。一方で、舞と同じ高校を受験して不合格であった隆は、その写真を見て更に傷つき、舞が美穂に自慢したものだと思込んでしまう。舞は美穂が心から自分の合格を喜んでくれていたことも分かっているが、誤解とはいえ隆を傷つけてしまったことで、美穂に対する怒りの気持ちが収まらずにいる。

本教材では、SNS を使用する際の注意点を考えることを通して、自分の行為が自分や他人にどのような結果をもたらすか深く考えることができる。

(3) **指導観**

中学生の時期は、自我に目覚め、自主的に考え、行動することができるようになる一方、自分の行為が他人や自分自身にどのような結果をもたらすかということ深く考えることができない面も見られる。何が正しく、何が誤りであるかを自ら判断して、望ましい行動がとれるようにすることが大切である。自分にとっても他人にとってもよい行為となるよう、その行為が及ぼす結果についても深く考え、責任をもととすることができるようにしたい。

本時では、生徒に SNS の問題を「自分のこと」として自覚させ、どのように対応すればよいかを様々な状況で考え続けさせるために、以下の3つの手立てを講じていく。

【手立て①】

携帯電話やスマートフォンについてのアンケートを取ることで、本時の題材を自分事として捉え、興味・関心を高めることができるようにする。

【手立て②】

何が「不適切な写真」なのか、何が「不適切なコメント」なのか、をカード分類比較法で議論することで、SNS の問題を自分のこととして自覚させることができるようにする。

【手立て③】

自分自身を振り返る時間を十分に確保することで、自分の成長や変容を実感し、実践意欲の向上につなげることができるようにする。

4 **本時のねらい**

自分の行為が自分や他人にどのような結果をもたらすか深く考え、その結果に責任をもととする態度を育てる。

5 学習過程

段階	学習活動・内容	時間	形態	○教師の指導・支援 評価規準
導入	1 本時の授業の見通しをもつ。 (1) 携帯電話やスマートフォンについてのアンケートに答える。 ① 携帯電話やスマートフォンを使うか。 ② 気を付けていることは何か。 ③ トラブルになったことがあるか。 ④ どのようなトラブルになったことがあるか。 (2) アンケートの結果から、学級の実態を確認する。	2 3	個人 一斉	○ 「Google フォーム」を活用して、アンケートを実施することで、即座に意見を集約し、学級の実態を把握することができるようにする。 ○ 携帯電話やスマートフォンについてのアンケートを取ることで、本時の題材を自分事として捉え、興味・関心を高めることができるようにする。【手立て①】 ○ 「テキストマイニング」を活用して、アンケートの結果を確認することで、即座に文章を分析し、学級の傾向を把握することができるようにする。
	2 資料の範読を聞き、意見を交流する。 (1) 範読を聞き、登場人物を確認する。 (2) トラブルが起きた原因が何か考える。 ・ 舞が合格通知の写真を美穂に送ったから。 ・ 美穂が SNS 上に合格通知の写真を投稿したから。 (3) 授業支援ツールで、写真やコメントなどのリスクを考える。 ① 自分のワークシートにカードを並べる。 ② 自分の考えをグループで発表する。 ③ 自分の考えやグループで話し合った考えを全体で発表する。 (4) 今後、このようなトラブルを防止するために気を付けることについて考え、学級で意見を共有する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>中心発問 あなたなら、舞と美穂に、今後トラブルが起きないようにするためにどんな言葉をかけてあげますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人情報に関するものを投稿する際にはそのリスクを十分考えてね。 ・ 投稿する前に誰かを傷つけることにならないかよく考えてね。 </div>	5 10 15 10	一斉 一斉 個人グループ 一斉 個人 一斉	○ 教師が範読することで、資料の内容を理解できるようにする。 ○ トラブルが起きた原因が何かを考えさせることで、SNS の使い方について着目させ、価値に迫ることができるようにする。 ○ 何が「不適切な写真」なのか、何が「不適切なコメント」なのか、をカード分類比較法で議論することで、SNS の問題を自分のこととして自覚させることができるようにする。【手立て②】 ○ それぞれの意見が正しいのか、発問を投げかけながら、互いの意見の意図や意味をわかるまで聞き合うような対話的な学びができるようにする。 ○ 授業支援ツールに意見を書き出すことで、考えを可視化し、全員の考えを見取ったり、全体で考えを共有したりすることができるようにする。 ○ 授業支援ツールの「ワードクラウド」を活用することで、即座に文章を分析し、学級の傾向を把握することができるようにする。 ○ 導入のアンケートと比較することで、SNS についての考えが変わったかを見取ることができるようにする。
終末	3 本時の振り返りをする。 (1) 本時を振り返り、考えたことを振り返りシートに記入する。	5	個人	○ 自分自身を振り返る時間を十分に確保することで、自分の成長や変容を実感し、実践意欲の向上につなげることができるようにする。【手立て③】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>自分の行為が自分や他人にどのような結果をもたらすか深く考えることを大切にし、その結果に責任を持とうとしている。 (振り返りシート・観察)</p> </div>

Google フォームアンケートの内容

1. あなたは、携帯電話やスマートフォン（自分専用でないものを含む）を使っていますか。
○使います。 ○使いません。
2. 1で「使います」と答えた人の中で、携帯電話やスマートフォンを使っていて、気を付けていることは何ですか。
3. 1で「使います」と答えた人の中で、携帯電話やスマートフォンを使っていて、トラブルになったことがありますか。
○あります。 ○ありません。
4. 3で「あります」と答えた人の中で、どのようなトラブルになったことがありますか。

ワークシート 1 生徒 Chromebook 画面（スクールタクト使用）

リスク大	リスク中	リスク小	リスクなし	

ワークシート 生徒 Chromebook 画面（スクールタクト使用）

問い： あなたなら、舞と美穂に、今後トラブルが起きないようにするためにどんな言葉をかけてあげますか。

舞 美穂

第3学年3組 学級活動指導案

日 時：令和3年12月9日(木)第5校時

場 所：3年3組教室

- 1 単元名 情報モラルについて考えよう
- 2 教材名 「情報機器を上手に使いこなそう」

3 単元設定の理由

(1) 生徒観

(略)

高校受験、高校進学を控え、これまでに見られた事例を基に情報機器の上手な使用について考えることは、安全かつ健康に気を付けながら正しい活用について知る機会を持つことは有意義であると考ええる。

(2) 教材観

全国の小中学生の携帯電話やスマートフォンの所持率は年々増加する中、アンケート結果に見られるように本校の生徒も、自分専用の情報機器(携帯電話、スマートフォン、パソコン、タブレット)を持っている割合が高いことが分かる。さらに高校進学を機にその割合はもっと上がることが予想される。

また、本校生徒は小学生の頃から身近に情報機器を使いこなし、知識や操作技術においても同世代の中学生よりもかなり使いこなせている。

情報伝達ツールとして便利な反面、LINEなどを使ってのSNSでのトラブルやゲーム依存による生活習慣の乱れや学業不振に陥る生徒がいない訳ではない。

本教材では、2つの事例を通してメリットとデメリットについて考え、将来に渡りどのように情報機器と向かい合っていけば良いか深く考えることができる。

(3) 指導観

身近な情報ツールとして活用している反面、LINEトラブルやゲーム依存によるさまざまな問題や生活の乱れなどのリスクが発生している。利便性を求めるあまり、そのリスクについて深く考えてこなかったことを踏まえ、事例を通じてどのように情報機器と向かい合っていけば良いかを考える態度を育みたい。

4 本時のねらい

身近な情報機器のより良い使い方についてメリットやデメリットを知り、安全かつ健康に留意しようとする態度を育てる。

5 学習過程

段 段	学習活動・内容	形 態	時 間	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> ○教師の指導・支援 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価(方法)</div> </div>
導 入	<p>1 本時の授業の見通しをもつ。</p> <p>(1) 事前アンケート結果を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①情報機器の所持率。 ②1日の利用時間。 ③LINEトラブルの有無。 ④ゲーム等でのトラブルの有無。 ⑤情報機器を使用してから生活の乱れ、体調の変化。 <p>(2) 事前アンケート結果から、学級の実態を確認する。</p>	一 斉	8	<p>○webアンケート作成ツールを活用して、情報機器に関するアンケートをとり、学級の実態を把握できるようにする。</p> <p>○身近な情報機器を使用している中で学級の実態を知ることで、未だ自分専用の情報機器をもっていない生徒であっても本時の学習課題について理解できるようにする。</p>
展 開	<p>2 情報機器の上手な使い方について考える</p> <p>(1) 学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>身近な情報機器のより良い使い方についてメリットやデメリットを知り、安全かつ健康に留意しようとする態度を身につけよう。</p> </div> <p>(2) 2つの事例を参考にグループでメリットデメリットについて話し合い、発表する。</p> <p>【事例1 LINEについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「送信→既読→送信」を止められない。 ・LINEをブロック。→仲間はずれに。 ・自分の知らない所で写真がアップされる <ul style="list-style-type: none"> ①LINEのメリット ②LINEのデメリット ③データを共有し、可視化して各グループの話し合いの内容を知り、共通理解を図る。 <p>【事例2 ゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・深夜までゲームが止められない。(依存) ・新しいアイテムを増やす。(課金) ・生活リズムが崩れ、授業中に居眠り。 (健康被害) <ul style="list-style-type: none"> ①ゲームのメリット ②ゲームのデメリット ③データを共有し、可視化して各グループの話し合いの内容を知り、共通理解を図る。 	一 斉 班 一 斉 班 一 斉	37	<p>○今後の学習展開とねらいをしっかりとつかめるようにする。</p> <p>○身近に起こり得る2つの事例を示し、考えることで情報ツールとしてのメリット、デメリットについて意見を出し合う。また、可視化することで多面的・多角的に思考できるようにする。</p> <p>○グループごとに協働学習支援ツールへ意見を書き出し、可視化することで他のグループの考えを知る。また、共有することで考えを深めたり、多面的・多角的に考えられるようにする。</p> <p>○2つの情報ツールのメリット、デメリットをグループで話し合うことで、将来、自分専用の情報機器を持つようになった際に活かされるようにする。</p>
振 り 返 り	<p>3 本時の活動を通して感じたことや考えたことを記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①代表生徒を指名し、発表する。 	個 人	3	<p>○代表生徒に今日の授業を通して考えさせられたことを発表してもらい、思考を深められるようにする。(発表、観察)</p>
ま と め	<p>4 教師の話聞く。</p>	一 斉	2	<p>○今後、生活に無理なく安全に情報機器を使用していくこと、情報機器に偏り過ぎることなく自分の考えや思いを伝えるにはコミュニケーションが大切であることを理解する。</p>

Google フォームアンケートの内容

「情報機器（携帯電話・スマートフォン・パソコン・タブレットなど）を上手に使いこなそう！」

実態調査

みなさんの情報機器に関するアンケートを実施し、情報モラルについて考える機会を持ちたいと考えています。以下の項目に答えてください。

(1) あなたは次のものを持っていますか。あてはまるものを全て選んでチェックをつけてください。

- ①自分専用のケータイ（携帯電話）
- ②自分専用のスマホ（スマートフォン）
- ③インターネットが使える自分専用のコンピュータやタブレット
- ④インターネットが使える携帯型ゲーム機
- ⑤インターネットが使える携帯音楽プレーヤー
- ⑥どれも持っていない

(2) 1の質問で①～⑤まで答えた人のみ答えてください。あなたは次のそれぞれについて
平日1日にどれくらい利用していますか。

	利用なし	30分以内	1時間以内	2時間以内	3時間以内
①携帯・スマホ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
②コンピュータ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
③ゲーム機・音楽プレーヤー	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

(3) あなたは今までに LINE などでもトラブルを起こしたり、巻き込まれたりしたことがありますか。

- ①ある
- ②ない

(4) ケータイ・スマホ・コンピュータなどゲームをやったことでトラブル（課金）や長時間の利用によるトラブルや体調不良を起こしたことがありますか。

- ①ある
- ②ない

(5) 情報機器を購入する前と後では、生活リズムなどに変化はありましたか。

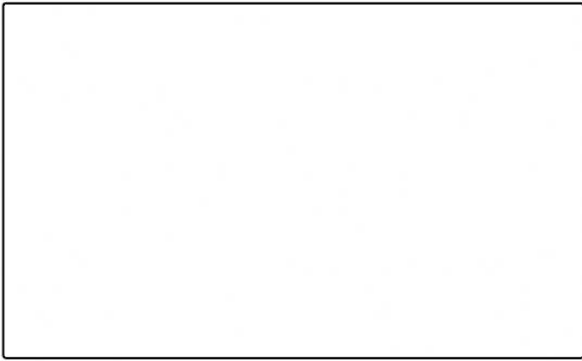
- ①ある
- ②ない

(6) 情報機器（携帯電話、スマートフォン、パソコン、タブレットなど）と上手に付き合っていくために何が大切ですか？考えられることをいくつかあげてください。

記述式テキスト（長文回答）

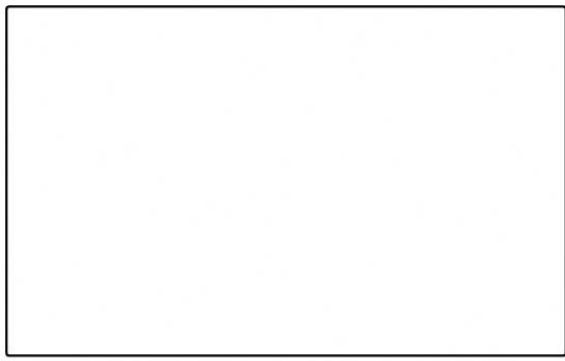
話し合い活動記録者用ワークシート 生徒 Chromebook 画面 (スクールタクト使用)

LINE のメリット



ページ 1

ゲームのメリット



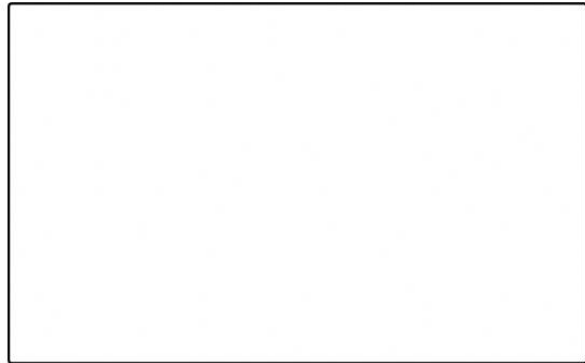
ページ 3

LINE のデメリット



ページ 2

ゲームのデメリット



ページ 4