Ｇ１４－０１

研 究 報 告　　第 ３ ９ ４ 号

体験型モバイルサイト学習教材の開発

平 成 ２ ３ 年 ３ 月

千 葉 県 総 合 教 育 セ ン タ ー

序

平成２２年度も残り僅かとなりましたが，今年度を振り返りますと，何かとインターネット上での情報が話題となることが多くありました。このインターネットを通してのいろいろな情報の漏えいや暴露，不特定多数の人々に対しての呼びかけなどが，社会に与える影響の凄さを痛切に感じる今日この頃です。

これらは，情報がこれまで新聞社やテレビ局などから各個人へと配信される単方向であったものが，インターネットを媒体とすることで，マスメディアだけでなく，個人が発信源となり広く社会に情報を双方向に流せるようになったことが要因であると思います。そして，この双方向の流れは，コンピュータだけでなく携帯電話でも同様になっています。この「ネット社会につながる」ということにより，個人と個人で会話をするだけでなく，映像を送ることや各種のサイトを通していろいろな情報のやり取りを行うことができるようになりました。そしてさらにそれぞれが小型化，パーソナル化し，現在においては非常に身近なツールとなり，情報のやり取りを不特定多数の人々とできるようになったこともその要因と思います。

一方，教育現場の世界においても情報教育の推進に伴いコンピュータの導入が進み，児童・生徒の学習の場にも使われてきました。また各家庭にも浸透してきており，家庭で１台から，２台以上となってきており，より身近なものとなってきました。そして携帯電話も同様に家族間の連絡にと，児童生徒に持たせるようになっており，学齢が上がるにつれてその所有率も高くなっています。

このように子どもたちは，インターネットと容易に触れることができるようになり，メールや各サイトを利用することで，いろいろなトラブルに遭遇することが頻発してきたことから，携帯電話の学校への持ち込みの禁止など，家庭教育の在り方も含めて大きな問題となってきました。これを受けて，来年度から小学校で完全実施される新学習指導要領では，児童・生徒が「情報モラル」を身につけ，コンピュータや情報通信ネットワークなどの「情報手段」を適切に利用できるようにする等，各教科や道徳，各領域において指導することとなっております。

このような状況において，本研究・開発の目指すところは，現実に起こり得る情報社会に潜む落とし穴や危険性について，実際に近い形で擬似体験できる学習教材の開発にあります。そこで，これら諸問題に関する実態を把握し，子どもたちが興味関心を持って学習できる「体験型モバイルサイト学習教材」の研究・開発を行ってまいりました。折しも文部科学省から平成２２年１０月に出された「教育の情報化に関する手引」にも，「情報モラルの指導は，(中略）擬似的に操作体験したりして，『情報モラルの重要性を実感できる授業』を実践する必要がある」とあります。今後，本報告書の学習教材を積極的に活用していただき，子どもたちが「情報モラル」を身につけるための指導を行う上で，その一助になれば幸いです。

終わりになりますが，本研究・開発を進めるに当たり，懇切丁寧に御指導いただきました岐阜聖徳学園大学教育学部教授の石原一彦氏をはじめ，御協力いただきました研究協力校の校長並びに研究協力員の方々に心より感謝申し上げます。

平成２３年３月

千葉県総合教育センター所長　小山　慶一

目　　次

１　はじめに ―――――――――――――――――――――――――――――― 1
２　これまでの概要（平成２０・２１年度）――――――――――――――― 2
３　研究・開発の目標 ―――――――――――――――――――――――――― 5
４　研究・開発体制 ―――――――――――――――――――――――――― 5
５　研究・開発内容 ―――――――――――――――――――――――――― 6
各研究協議における検討内容及び検討結果
(1) 第１回研究協力員会議 ---------- 6
平成２１年度開発教材について
(ｱ)　開発教材の内容紹介及び改善点
(ｲ)　開発教材の体験
(2) 第２回研究協力員会議 ---------- 7
検証授業について
(ｱ)　検証授業の構想
(ｲ)　実態調査
(3) 第３回研究協力員会議 ---------- 9
検証授業の指導案について
(4) 第４回研究協力員会議 ---------- 10
研究協力校での授業研究について
(5) 第５回研究協力員会議 ---------- 12
(ｱ)　検証授業の反省及び感想について
(ｲ)　体験型モバイルサイト学習教材の改良について
６　評価 ―――――――――――――――――――――――――――――― 17
(1) 開発教材の特性
(2) 検証授業の結果
７　研究・開発のまとめ ―――――――――――――――――――――――― 17

＜参考資料＞

・授業事前，事後アンケート調査用紙
・授業事前，事後アンケート結果
・指導案例

体験型モバイルサイト学習教材の開発

千葉県総合教育センター
カリキュラム開発部

１　はじめに

新学習指導要領が公示され，一部先行実施はあるものの平成２３年度から小学校が，そして平成２４年度から中学校で完全実施され，平成２５年度から高等学校において年次進行で実施される。そして情報モラル教育については，現行の学習指導要領では関係する教科等での指導であったものが，新学習指導要領では，各教科・各領域において指導することとなり，全ての教員が指導に関わることになった。この情報モラル教育が学習指導要領に位置付けられたのは，現行の学習指導要領からであり，それ以前には無かったものである。

１９７０年代に電子計算機が世に出されて以来，技術の進歩によりコンピュータは，より小型化・パーソナル化していった。コンピュータ登場当時は，学術面などで一部の専門家が使うことが主で，使用上のルールはあったが，道徳的な意味合いは含まれていなかった。しかし，「Ｗｉｎｄｏｗｓ」の登場で誰でも容易にコンピュータが使用でき，インターネットの出現により，多数のコンピュータと瞬時につながるようになった。そして，その使用目的も多岐に広がり，便利になった。

一方，電話については，ダイヤル式電話機から，どこからでも会話や連絡ができるようにとコードレスフォンやポケベルが登場し，ついに携帯電話へと進化した。そして機能にメールやカメラが追加されるなど，順次機能を増やし多機能化していった。さらにインターネットと結びつき，携帯電話は，電話の機能よりも情報端末としていろいろなサービスを受けられる便利な道具となり，これまでの一家に一台の電話機から，個人が持つものとなった。

このようにコンピュータも携帯電話も小型化・パーソナル化して便利になっていったが，不特定多数の様々な問題が発生するようになった。

そしてこの便利なコンピュータや携帯電話が，子どもたちの世界にも入り込んできた。学習においては，これまで本などで調べ学習をしていたことが，コンピュータによって多量の情報を得ることができるようになり，生活面においては，家族や友達との連絡に携帯電話というように日常的に使用するようになった。しかし，一人一台ということから，以前のような本やテレビの時代のようには大人の目が届かず，子どもたちはその危険性の認識の無いままに使うことで，知らず知らずに大きな犯罪に巻き込まれたり起こしたりしてしまう事件や事故が発生している。

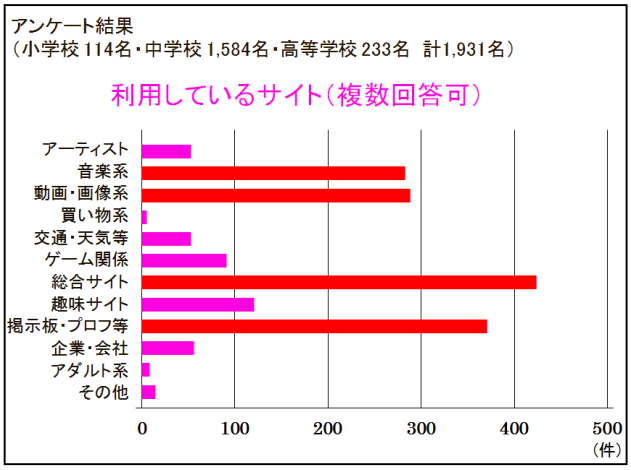
そこで本開発事業では，昨今問題となっている掲示板とプロフについて児童生徒の実態を把握するとともに，直面している具体的な問題点について事例調査を基に研究協議を行い，情報社会の危険から身を守るための危険回避行動の取り方や不適切な情報に対して的確な判断ができる能力を育成するだけでなく，本来の利便性を追求することによってより豊かな生活につながることにも気付くことのできる教材開発を行うこととした。

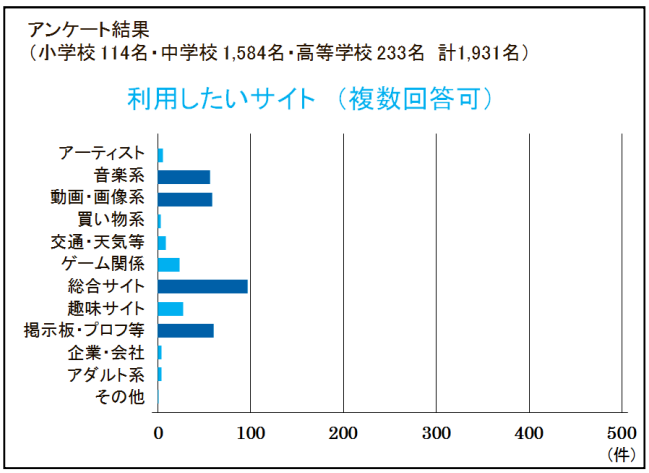
2　これまでの概要（平成２０・２１年度）

【平成２０年度】

初年度の平成２０年度では，児童・生徒の実態調査を行い，「利用しているサイト」及び「利用したいサイト」，そして「トラブルの実態」について調査して，教材開発についての検討をおこなった。

(1) 児童・生徒の実態





「利用しているサイト」，そして今後「利用したいサイト」については，両方とも同じ傾向にあり，「総合サイト」「掲示板・プロフ等」「音楽系」「動画・画像系」に傾向が現れた。

(2) トラブルの実態

a メール系
- 迷惑-メール（アダルトサイトからの勧誘メール）
- 架空請求メール　　・チェーンメール
- なりすましメール（「他人のアドレスを使った」を含む）

b 掲示板，プロフ等のコミュニケーションサイト系
- 誹謗，中傷の書き込み　　・他人の名前で投稿　・荒らし
- 出会い　・写真や住所など個人情報の漏洩（他人による）

c 無料サイト系
- ワンクリック詐欺　　・登録に伴う必要のないメールや課金

d ショッピングサイト系
- 先払いによる踏み倒し・注文商品と違った商品を送付する偽商品詐欺

※トラブル無し／有効回答数1784／1931
（147件のトラブル）

トラブルの実態としては，１９３１件中１７８４件がトラブルの経験が無いとの回答であったが，１４７件のトラブルの回答があった。その結果を協議し，

① トラブルについては第三者からの攻撃と身近な人間からの攻撃がある。

② 「無料」ということから安易な登録をすることで，個人情報の流失になり，そこからトラブルに巻き込まれる。

③ 学習形態としては，個人でも学習効果があるトラブルと課題の共通認識が必要で集団やグループ学習によって学習効果があるトラブルがある。

④　指導内容では，モラルだけでなく個人情報の流失など法的根拠を踏まえた指導が必要である。

⑤　メール文などを見ると，活字によるコミュニケーション活動の学習が必要である。

⑥　インターネット環境による様々なリスクを学習させる必要である。

などの留意点が挙がった。

(3) 教材の開発

児童・生徒の実態を受け，「携帯電話」と「掲示板」を擬似体験できる教材の開発を行うということとした。初年度は，とりあえず「携帯電話」の擬似体験教材の開発に取り組むこととした。

開発にあたっては以下の観点で行い，右の初代「チバゲーシティ」を開発した。

ア．体験する被害としては，いろいろとある中で，「迷惑メール」「高額請求」「架空請求」の３種類とした。

イ．被害ごとに課題を提示し，解決方法を検討させるようにした。

ウ．解決のヒントとなるものを画面の中に含ませた。

エ．集団討議の場面が入るように設定した。

オ．総合サイトという形式で構成し，トップ画面では，様々なコンテンツを選択できるものにした。

カ．携帯電話と同様な画面構成と操作性をとり入れた。

キ．「掲示板」については，今後の検討とした。

そして，開発した教材を使用して検証授業を展開し，その反省を生かして，さらに教材の開発を行った。

平成２０年度開発の
携帯電話擬似体験教材

平成２１年度開発の
携帯電話擬似体験教材

【平成２１年度】

(1) 「携帯電話」教材のバージョンアップ

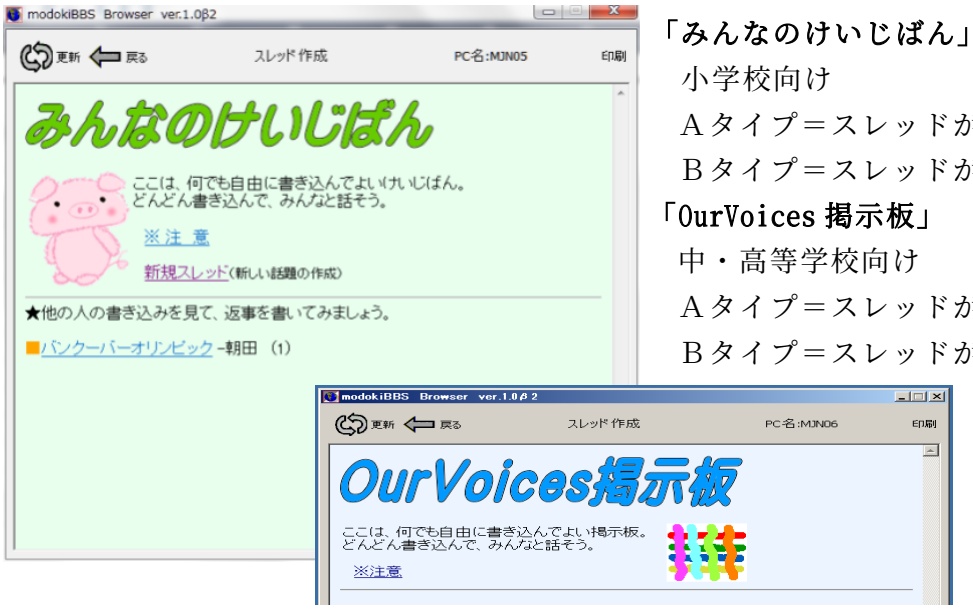
平成２０年度の検証授業の結果，「携帯電話」教材の構成について，「迷惑メール」「高額請求」「架空請求」の３種類の体験ができるものができたが，数字キーが無く，まだ携帯電話らしくないとのことから，画面下の部分に数字キーを追加して携帯電話に近付けた。

(2) 「掲示板」教材の開発

「掲示板」教材の開発については，一番問題となったことは，スレッド（⇒議題・話題・テーマ）に対して全員で書き込みを行うための仕組みをどうするかが問題となった。

そこで通常の学校のコンピュータルームでの教師用と児童生徒用のコンピュータの関係という環境の中で「掲示板」と同様な動作ができるものを開発することができ，「みんなの掲示板」という教材ができた。

みんなの掲示板



「みんなのけいじばん」
小学校向け
Ａタイプ＝スレッドが１つのもの
Ｂタイプ＝スレッドが複数のもの
「OurVoices 掲示板」
中・高等学校向け
Ａタイプ＝スレッドが１つのもの
Ｂタイプ＝スレッドが複数のもの

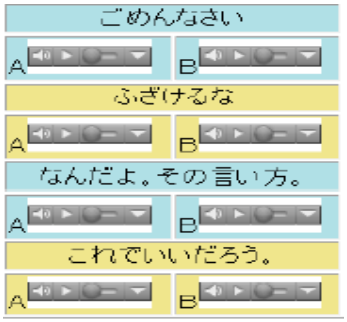
また，学習の場面として問題のある書き込みの内容を見て話し合い活動をしたい場合などを考慮して，授業の指導内容に沿って書き込みの内容を変えることのできる教材も開発した。

またさらに，その言葉を会話で聞いた場合と文字として読んだ場合との違いを感じさせることができるように音声ファイルも組み込んだ「友達募集掲示板」も開発した。

そして，その他には，携帯電話本体の色を変更したりして，実際の携帯のように操作できるようにした。

友達募集掲示板

【操作画面】



【音声ファイル】
それぞれＡ・Ｂの２種類の言い方を収録。文字だとわからないが，音声では言い方によって違いを感じることができる。

以上，過去２年間の開発事業において学習教材の開発を行ってきた。平成２２年度は過去２年間を引き継ぎ，検証授業を行いながら学習教材の開発を行った。

3　研究・開発の目標

次の５点を「体験型モバイルサイト学習教材」の研究・開発の目標とした。

(1) 擬似的ではあるが，通常の仕組みと操作が同様であること。
（相互通信が可能，やり取り等のデータを一元管理できること）

(2) 学習集団を生かす教材であること。（話し合い活動の場面が設定できること）

(3) 管理者権限を必要とせず，様々な動作環境（ネットワーク環境等）において容易に利用できること。

(4) コンピュータ操作を含め，携帯電話と類似な画面であること。

(5) 本来の利便性について学習できる教材であること。

4　研究・開発体制

(1) 研究・開発の進め方

ア　昨年度開発した教材の内容（携帯電話・掲示板やプロフ等）の見直しと新しいコンテンツの更新

イ　検証授業による教材としての検討と指導資料の充実。

(2) 研究組織

ア　指導助言者

岐阜聖徳学園大学　教育学部	教　授	石原　一彦

イ　研究協力員

千葉県立八街高等学校	教　諭	君塚　一彦
四街道市立千代田中学校	教　諭	善財　利治
佐倉市立臼井南中学校	教　諭	小坂井靖史
四街道市立旭小学校	教　諭	田中　雅明
市川市立市大野小学校	教　諭	清水　勤也
柏市立柏第七小学校	教　諭	岐部　禎子

ウ　事務局他

千葉県総合教育センター	所　長	小山　慶一
カリキュラム開発部	部　長	大山　光晴
メディア教育班	主任指導主事	八木　康行
メディア教育班	研究指導主事	堤　浩一
メディア教育班	研究指導主事	榎本　文雄
メディア教育班	研究指導主事	岡　清志
メディア教育班	研究指導主事	吹野　恭一
メディア教育班	指導主事	髙松　浩

(3) 研究・開発経過

開催日	協　議　及　び　検　討　内　容	資料等
５月１９日(水)	・研究の概要，方向性について ・開発内容，開発計画の検討	２１年度報告書 ２１年度開発教材
６月１７日(木)	・検証授業について 構想，実態調査について	２１年度開発教材 検証授業構想案
８月２４日(火)	・検証授業の指導案について ・検証授業の授業日について	検証授業案
９月～１１月	・研究協力委員による検証授業	
１１月２６日(金)	・検証授業の反省及び感想について ・実態調査（アンケート）について ・体験型モバイルサイト学習教材について	アンケート集計 ２２年度開発教材

５　研究・開発内容（各研究協議における検討内容及び検討結果）

(1)　第１回研究協力員会議（５月１９日実施）

ア　２１年度開発教材の体験，および感想・改善点について

○「チバゲーシティ２１」

（感想）

・子どもたちにとって興味をそそる画面である。

・「規約」などの気をつけなくてはならないことがわかりにくいところにあり，この落とし穴に気がつくように，またどう対応すべきなのかを指導しなくてはならない。

○「みんなの掲示板」

（感想）

・学級などでも掲示板として使える。たぶん使用しているうちに，中傷とかが入ってくると思った。悪い方向に発展していくのか，それとも理性を働かせるのかなど，これを子どもたちが使ったときにどう発展していくのかが知りたい。

・学校ということである程度のことしか書かないと思うが，やったことのない子がこれを使って「寝た子」を起こしたりしないだろうか不安を感じた。

・教師が子どもたちの書き込みの中に入って，あえて混乱を起こすようにしたらどうだろうかと感じた。

（検討結果）

・悪い傾向が出てきたら，途中で止めることもできる。

・基本的には，メールなども「悪いもの」としてとらえるのではなく，きちんとした使い方やマナーを教えていく必要があると考えている。

・学級でテーマ等を決めてしばらく子どもたちに操作させる中で，出てきた課題等を道徳の時間の教材とすることもできるのではないか。

○「友達募集掲示板」

（感想）

・流れが決まっていたので，「みんなの掲示板」よりは教えやすく，安心して使えそうであると感じた。

・中に「音声ファイル」が入っているが，どのような使い方をするのか知りたい。
・音声ファイルは，携帯上の会話と実際の会話を比較しながら進めることができ，おもしろいと思う。

（検討結果）

・メールに書くと「何言ってんだよ」と一つの言葉としか受け取れないが，言い方次第で様々な感情を抱くことを知ってほしいと思って「音声ファイル」を加えてある。「メール上での文字と会話での言葉との違い」の学習などで使用できると思う。
・実際に聴き比べてみて，子どもたちに感想を聞いていくのも一つの方法である。

○プロフシミュレーター

（感想）

・どんな事までを情報として入力していいのかを教えることができそうである。
・こんなに簡単に「プロフ」が作れてしまうのでびっくりした。簡単なだけに，発信してしまってからの大変さをどのように教えたらよいものか考えている。
・体験させて教師が説明していくものと，うまく組み合わせて使っていくといいのではと感じた。
・略案，流れ図が付いていて，使いやすいと感じた。

イ　今後の計画について

○検証授業について

・次回までに担当している学年や学級，子どもたちの実態に合わせてソフトを選び，授業を計画する。
・第３回研究協力員会議までに指導案を作成し，９月から１１月の間で第４回研究協力員会議として実施する。

○教材について

・計画段階や授業等で使用する中で気がついたことをもとに改善していく。

(2) 第２回研究協力員会議（６月１７日実施）

ア　検証授業について（○印は協議内容から）

	構想について	実態調査について
中学校２校	・「きまり」や「発問」をできるだけ実際に近付け，臨場感をもって体験できるようにしたい。 ・「高額請求」にしぼって行おうと考えている。	・携帯電話の所持率は調査していないが，実感としては高いと思われる。 ・娘の携帯電話を盗み見た父親から，現在相談を受けている事例がある。
	○「コミュニケーション力の育成」と「情報モラル教育」は，関連させることができると考えられるのではないか。	
	・携帯電話については，すでに企業による講演会を行った。 ・「チェーンメール」が本校であったの	・アンケートを実施したが，実態としては「メール」がいいと思うが，「チバゲー」にはいろいろな内容が入っ

中学校２校	で，「メール」で実施しようか迷っている。 ・現在，どれが授業をしやすいか，また生徒の実態に合っているかを考えているところである。 ・検証授業は，１時間で実施したいと考えている。「みんなの掲示板」は，１時間で実施するには厳しいと考えている。 ・「プロフシュミレーター」は，来年度以降も学校で使うことができるのか確認したい。	ており，どれについて実施するか迷っている。子どもたちの今後のためには「プロフシュミレーション」もいいと考えている。
	○「プロフシュミレーター」は，来年度以降も使うことができるように交渉したいと考えている。 ○「チバゲー」は解説書も一緒にＷｅｂアップしているので，確認していただきたい。 ○「友達掲示板」は自動的に書き込まれていき，個々に学習ができる。「みんなの掲示板」は子どもたちが書き込んでいくため，対応を学級の実態に合わせて変化させることができる。それぞれの良さを活かして活用していただきたい。	
小学校３校	・小学校段階では，一般的な内容について学習することでよいのではないかと考えている。 ・何のために携帯電話を持つのか，危険なことも多いことを伝えたいと考えている。 ・全員が携帯電話を所持していない現状で，６年生に「掲示板」を教えてしまうのもどうかと二の足を踏んでしまう。 ・携帯電話というよりも，「インターネット」の指導からも入れるのではないかと考えている。また，その方が子どもたちの実態にも合っていると思う。	・携帯電話の所持率は３割程度で，塾通いする子が連絡用で持っているようである。 ・「怖い経験をした」といった経験がアンケート等で挙がってくれば検証授業もやりやすいのだが。
	○「寝た子を起こす理論」は，これまでにもあった。学んだことによって問題が起こることよりも，未然に防止し，安全に使えるようにすることが大切と考える。 ○保護者が情報モラルについて理解することは絶対必要である。そのためにも，保護者がネット社会の現状についてどう考えているのかを知る必要がある。 ○人間的な発達段階と，携帯電話の所持率の高まりが重なる中学生くらいが，一	

<table>
<tr><td rowspan="4">小学校３校</td><td colspan="2">番危ない時期なのではないか。</td></tr>
<tr><td>・「掲示板」は，実態を考えると実施しない方向で考えている。
・中学生になると，ほとんどの子が携帯電話を持つようになることを考えないといけないのかもしれない。
・実例をあげて学習しないと，子どもたちは実感がわかないかもしれない。</td><td>・実態調査はすでに実施したが，４割程度の児童が塾通いで持っているようである。</td></tr>
<tr><td colspan="2">○「迷惑メール」で，毎回１０通の迷惑メールが届くが，同じものが届いているのか教えてほしい。実際のようにどんどん送られてきて，追い詰められていくことが分かるといいのではと思う。⇒今後の改善点にする。</td></tr>
<tr><td>・携帯電話に対するあこがれだけでなく，危険性についてしっかり教えていきたい。
・擬似体験として，まずどんどん子どもたちに触れさせてみて，その後パワーポイントを使って学級全体で確認したいと考えている。</td><td>・実態調査から，携帯電話については２～３割の所持率で，習い事等のために持っている実態がわかった。また，中学生になったら持たせてもらえる約束をしている児童が多いことも分かった。
・自宅でインターネットを自由に使える児童が４割いる。
・指導案で「チバゲー」にしたのは，インターネット（ゲームを含む）を好きな児童が多い実態があったからである。
・現在，プロフで顔写真を貼ったりして問題になった現状があるため，「プロフ」についても学習する必要があると考えている。</td></tr>
<tr><td colspan="2">○「チバゲー」の中でも，子どもたちにとって意識の高いものを使って学習していただきたい。また，「ちょっと待ってケータイ」の活用など，他でも参考にしていただきたい。</td></tr>
</table>

(3) 第３回研究協力員会議（８月２４日実施）

ア　検証授業の指導案について

・小学校，中学校ごとに指導案の検討を行う。
・小学校は６年，中学校は１年の学級で授業を行う。
・疑似体験を行うことから，展開は６０分で扱う。
・小学校３校，中学校１校が「チバゲーシティ２１」で，中学校１校は「プロフシミュレーター」を教材として扱う。

イ　検証授業の授業日について

９月から１１月の間に各学校の都合により決定。

(4) 第４回研究協力員会議（９月～１１月実施　授業実施校：小学校３校，中学校２校）

研究協力員所属校おいて体験型学習教材の教育的効果の検証のため，研究授業を実施。

また，授業に参加した児童生徒に事前・事後の実態調査を実施し，体験型学習教材の教育効果について評価を実施した。

実施月日	実施校	学年	使用開発教材
９月　６日(月)	市川市立大野小学校	第６学年	チバゲーシティ２１
１０月２６日(火)	四街道市立旭小学校	第６学年	チバゲーシティ２１
１０月２８日(木)	柏市立柏第七小学校	第６学年	チバゲーシティ２１
１０月２７日(金)	四街道市立千代田中学校	第１学年	チバゲーシティ２１
１１月　４日(木)	佐倉市立臼井南中学校	第１学年	※プロフシミュレーター

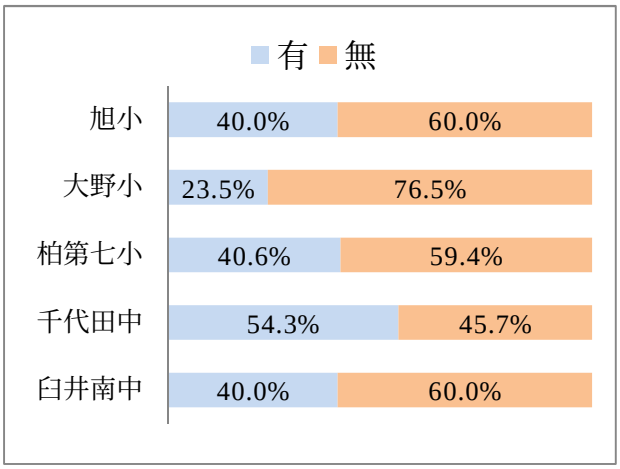
※「プロフシミュレーター」は開発教材ではなく，広島教科書販売㈱提供の教材。

【事前の実態調査（事前アンケートから)】

ア　携帯電話の所持について

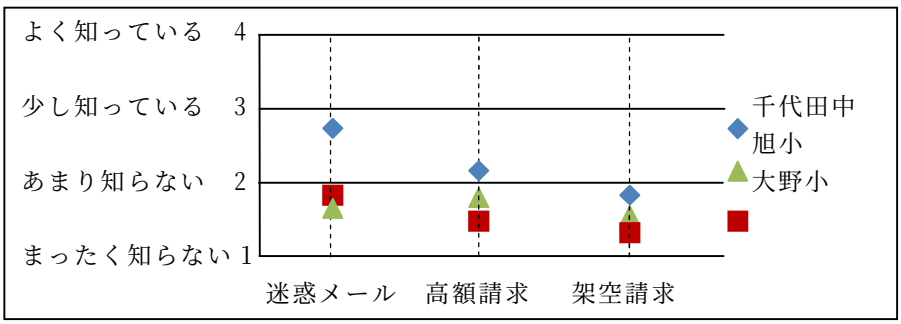
事前のアンケートから，携帯電話の所持率については，右のようになった。

小学校はいずれも６年生，中学校はいずれも１年生の結果である。調査の時期により数字が多少違うが，内閣府の「青少年のインターネット利用環境実態調査結果」(平成２２年４月）によると，小学生は約２割，中学生では５割弱とあり，このグラフの数字とほぼ同様の結果であった。



イ　「迷惑メール・高額請求・架空請求」について

「チバゲーシティ２１」での内容の「迷惑メール・高額請求・架空請求」についての理解は，下のようになった。やはり生活経験から中学生の方が理解度は高いが，３つの項目ともまだ理解はできておらず，また内容についても正確ではない。



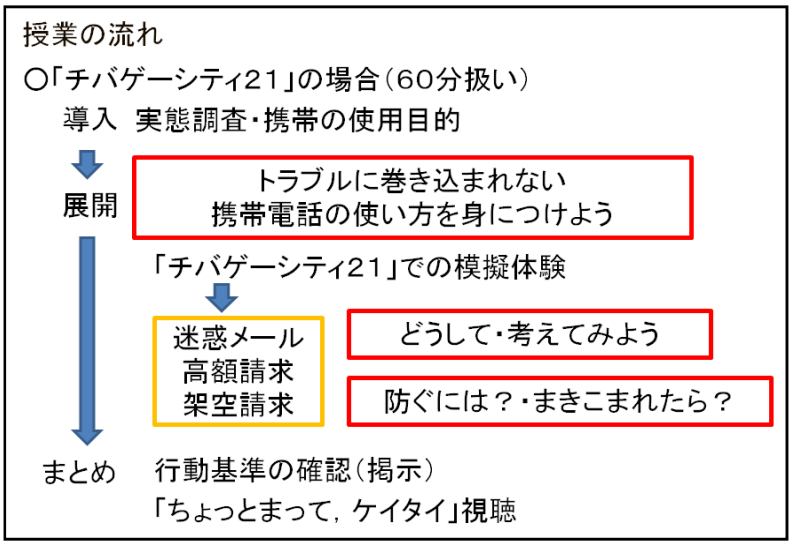
また，メール等については使いだしていることから，他の２つの項目よりは知識・理解は高いようであるが，金銭が絡む内容については問題に直面していない

と思われ，理解度はまだ低い。このことから，小学校高学年や中学校の１年生の段階では，この学習は有効であると思われる。

【チバゲーシティ２１】

今年度の研究協力校の学級の実態としては，小学校が第６学年，中学校が第１学年と学年差が近く，携帯電話もまだ持っていなかったり，持ち始めたりした児童・生徒との実態を考慮して，６校中５校が採用した教材は，「チバゲーシティ２１」であった。これは，「迷惑メール」「高額請求」「架空請求」と３種類のトラブルが学習できるものであり，携帯電話の初心者の児童・生徒にとって，どんなトラブルがあるかを知るのに適していることからであった。

授業の流れとしては，本教材のファイルにある指導資料の指導案（参考資料ｘ・xii）を各校とも参考にして展開したので同様なものとなった。



導入部分では，携帯電話の機能や各学級の所持率について話し合い，使用するためにはどのようなことに注意しなければならないかということで，「トラブルに巻き込まれない携帯電話の使い方を身につけよう」という学習課題を提示した。

展開部分では，「チバゲーシティ２１」でトラブルの模擬体験をして，それぞれのトラブルの原因について考え，そこに仕組まれている罠を見つけださせて，トラブルに巻き込まれないためにはどうしたらよいか，巻き込まれた場合はどうしたらよいのか話し合いを行った。そして，まとめとして行動基準を確認し，最後に文部科学省から出されているＤＶＤの「ちょっとまって，ケイタイ」を視聴し本時をまとめた。

【プロフシミュレーター】

この教材では，プロフを作る際の留意点について学習することになるので，プロフに載せる内容について考えさせるものであった。

授業の流れとしては，これも「プロフシミュレーター」のファイルにある指導資料の指導案（参考資料xii）を参考にして展開した。

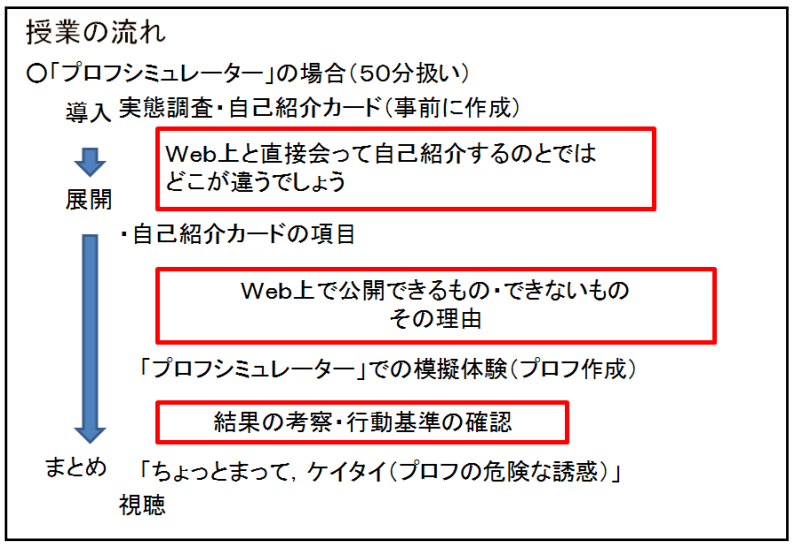
導入部としては，プロフについての実態調査の結果から入り，事前に作ってあった自己紹介カードの項目をＷｅｂ上に載せる場合は，実際に面と向かって自己紹介する場合に比べてどこに留意しなければならいかを学習課題とした。

展開部分では，「プロフシミュレーター」でプロフ作成の擬似体験をしていき，Ｗｅｂ上で公開できるもの，できないものについて話し合い，個人が特定できる個人情報については，留意しなければならいないことを学習していった。そして特に間接的な内容の中には，

いくつかの情報を総合すると個人の特定につながっていくことも学習した。

まとめでは,「チバゲーシティ２１」の時と同様に，文部科学省から出されているＤＶＤの「ちょっとまって，ケイタイ（プロフの危険な誘惑)」を視聴し本時をまとめた。

この物語では，主人公が連れ去られそうなところで終わり，生徒たちも危険性について十分に感じ取れていた。



(5) 第５回研究協力員会議（１１月２６日実施）

ア　検証授業の反省及び感想について

《「チバゲーシティ２１」について》授業者より

小学校	・パワーポイントの資料が大変助かった。流れとしては，他校の実践と同じようになってしまったようである。 ・夏休みを過ぎて，児童の携帯電話の所持率が上がってしまった。前もって携帯電話について学習することが大切であると改めて感じた。 ・通常の４５分ではできなかった。授業をやりたいという職員もいたが，６０分かかると思われるので，二の足をふんでしまうようである。 ・通常の時間内で行うためにも「大人に相談すること」「親と子どもでルールをつくること」などに重点をおいて指導する必要があると感じた。 ・使っているうちに愛着がわいてきた。ピア・サポートのときのように，できるだけ多くの先生方に使ってもらえるようにしていって欲しい。 ・保護者用のプリントなどもあるとよいと思う。
	・子どもたちは，知っているようで知らないことが多いと感じた。中学校の一歩手前の現在，この学習はとても重要であると感じた。 ・以前に,「携帯電話に関する授業」をやると，携帯電話を持ちたがるのではないかと心配する教員もいた。しかしこのような学習をやらないでいるよりは，１回でもやって危険な面もあることを知っておくだけでも必要と感じている。 ・その後，抜けてしまった内容をもう１時間とってやってみた。最初から２時間展開で行えばよかったと考えてしまった。さまざまな時間における展開例を示していただけるとありがたい。 ・ミニ集会でも携帯電話について行った。保護者の関心が予想以上に高く，保護者向けの教材も必要と感じた。来年度は，保護者を含めた保護者会などの機会にやってみたいと考えている。

	・前回の授業の後のことだが,「安心です」と書いてあったサイトに入ってしまったと子どもから相談があった。子どもたちは言葉だけでも騙されることも多く，言葉巧みに罠にかけるような模擬教材も必要となると感じている。
	・子どもはパソコンが好きで，事前にアンケートをとってから今回の授業が行われることを，子どもたちは楽しみにしていたようである。 ・これまでに，実際に携帯電話の画面で今回のような授業を実践した先生もいたようであるが，パソコンの画面では周りから子どもたちの様子が確認できてよかったと思う。 ・「架空請求」「高額請求」などという言葉は，小学生には難しいと感じた。 ・パワーポイントの資料内容が多すぎて，早足でページが変わってしまい，子どもたちの記憶には残りづらかったと反省している。 ・携帯電話の所持率を表示したことで，その後あせって購入したと思われるこどもがいたので，あまり提示しない方がよかったかと感じている。 ・職員の中でも，携帯電話等に関する授業の必要性に疑問を持っていた職員もいたが，今回の授業を見てもらい，子どもたちにも「こわさ」を含めて教えることの必要性を感じていただいたようであった。 ・教材については，その時に必要な部分をパターン化して，集中して行えば４５分でも大丈夫と感じている。
中学校	・携帯を持っていない生徒にもどのようなものかが分かる体験だった。 ・疑似体験であると言っていても，メールアドレスの書き込みを躊躇する生徒がいた。 ・授業後，今すぐ携帯を持ちたいという生徒が減少した。 ・「迷惑メール」「高額請求」「架空請求」について理解が深まった。 ・指導資料について，数値が書き換えることができ，授業者の学級や学校としてのデータとして使えたので有効である。

（その他）

○　検証授業を見させていただいて，慎重な子どもたちが多いように感じた。しかしその分，本気でとらえてくれたとも感じた。子どもたちは，教材の中の「ゲーム」に興味を示したので，今回改良版としていくつかゲームを作成してきたので，後で見ていただきたい。

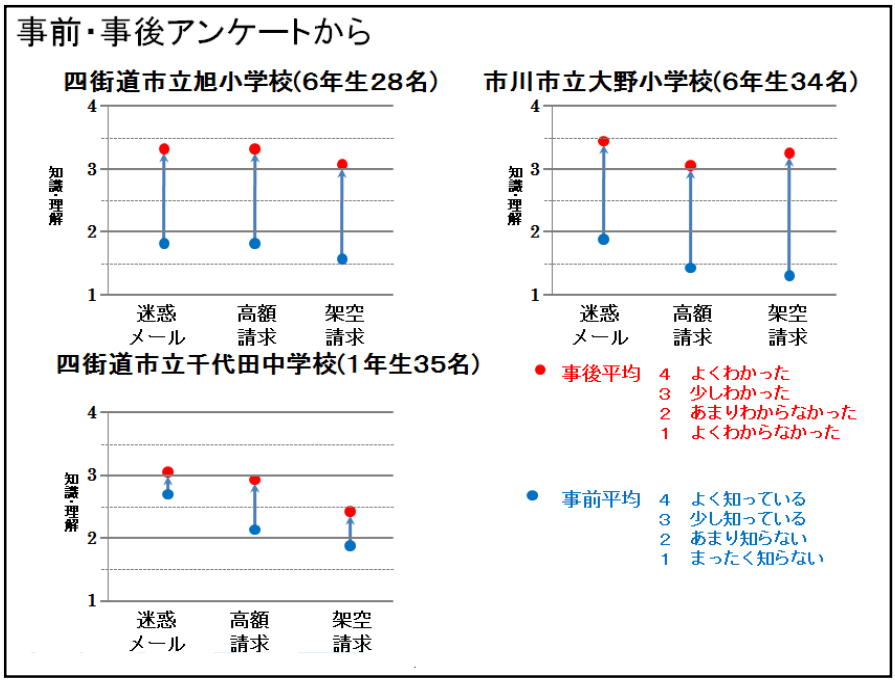
○　実践する時間については，スタートした２０年度から話題になっていた。その面で皆様に苦労をかけてしまった。「情報モラル」として５時間くらい取れないかと考えてきた。実際には，２時間続きで行えるといいのかもしれない。

○　指導案の段階で，時間的に厳しいものを感じた。「ねらい」をどこにしぼるかが重要だと思う。先ほども出たように，さまざまな言葉を覚えることよりも，「困ったら大人に相談する」ことなどを確認した方がよいのかもしれない。携帯電話などのホームページの操作の仕方や，仕掛けられている可能性のある罠などについて教えておいた方がよいのかもしれない。

イ　事後の実態調査（事後アンケートから）

今回は，「チバゲーシティ２１」を教材とした学校が，小学校３校，中学校１校の４校，「プロフシミュレーター」を教材とした学校が中学校１校であった。そのうち，本事業で開発した「チバゲーシティ２１」を教とした学校で，授業を実施した後，アンケートを実施した。（下図参照）

「迷惑メール」「高額請求」「架空請求」の３項目についての理解に対しては，小学校２校，中学校１校とも理解度は上昇した。特に小学生の場合は，その生活経験から初めて耳にする事柄なので，上昇の度合いが大きい。逆に中学生の場合は，１年しか違わないが，携帯電話が身近になり，いろいろと見たり聞いたりして初めて知ることが少ないのか，あまり数値的には上昇がみられない。しかしながら，



○よく内容を見なくてはいけない。
○むやみに個人情報を教えない。
○いざとなったら，親などの大人に相談する。
○やたらにボタンを押さない。
○携帯電話には良い面と悪い面とがある。

など，対応の方法や注意しなければならないことなどは理解している。

また，この３項目については，「迷惑メール」については想像がつくようであるが，「高額請求」や「架空請求」については，「同意」をしているか，していないかという点の違いであることや，そのための画面上での罠に気がつくまでの時間が十分にとれないこともあり，少しわかりづらいようである。

しかし，大切なことはこの言葉よりも，このような場面に遭遇しない方法やトラブルになってしまった場合の基本的な対処方法について理解することであり，今回の学習を通して上記のように基本的な理解をすることができたと思う。またさらに今回の授業では，学習参観に併せて行い，保護者がこの教材に接する機会があったが，保護者にとってもこのような危険性についてはあまり知らない様子であった。今後は保護者の啓発も重要であると思う。

《「プロフシミュレーター」について》授業者より

中学校	・ソフトを１時間ずっと使っているわけではないので，効率よく授業を展開しないといけないと感じた。 ・ＤＶＤの後など，子どもたちにもうちょっと考えさせる部分を作りたかった。 ・子どもたちに「プロフは早い」と考えていたが，実際にはこれから携帯電話を持つ生徒も多く，時期的にもちょうどよかったと感じた。 ・ソフトについては，コンピュータに苦手意識を持っている私でも使いやすかった。 ・一連の動作を終えるたびに「解答」が出てきてしまうので，解答のカットが設定できるなど子どもたちにじっくり考えさせる「間」が欲しい。 ・「音」については，やはりヘッドフォンをすることで集中でき正解だったと感じている。必需品である。 ・「掲示板」については，この後２・３年生で実践してみたいと考えている。

（その他）

○　操作した後にＤＶＤを取り入れていて，大変有効だったと思う。やはり，考えさせる時間は必要であったと思う。

○　操作は５分程度であっても，話し合うきっかけになればとつくってきたものであり，よく実践いただいたと思う。

○　体験を通して，ＤＶＤと組み合わせることは，大変効果的だと感じた。子どもたちの意識に残すためにも，パワーポイントと板書の使い分けについて検討する必要がある。

○　どの学年でも，できるタイミングがあると思う。その中で，学習する内容を少しずつ取り組むと授業時間内に収めることができると思う。

○　今後，保護者向けのものを考えれば，各学校とも取り組みやすいことがわかった。携帯電話の悪い面だけでなくよい面も合わせて考えていく必要がある。このような実践により，罠にかかる人も少なくなり，悪いことをする大人も減っていくのではないかと期待したい。

掲示板やプロフの事前調査（35名）　臼井南中学校1年

1. 携帯電話
   - ・持っている14名（40%）
   - ・ない21名（60%）
2. 掲示板やプロフを知っている？
   - ・両方知っている　6名
   - ・掲示板だけ知っている　4名
   - ・プロフだけ知っている　0名
   - ・両方知らない　25名
3. 掲示板やプロフで困った経験　両方とも無
4. 書き込みした場合，個人を特定できること
   - ・知っている　9名
   - ・知らない　26名

掲示板
- ・スレッドを立てた　1名
- ・書き込んだ　2名
- ・見た　6名

プロフ
- ・プロフを立てた　0名
- ・書き込んだ　1名
- ・見た　0名

掲示板やプロフの事後調査（34名※欠席1名）

1.「プロフ」をどのように感じたか？
- ・怖いものだと思った　24名
- ・楽しいが怖いものだと思った　10名
- ・楽しいものと思った　0名

2. 今後，携帯やインターネットとどのように付き合いたいか？
- ・上手に活用したい　29名
- ・できれば避けたい　3名
- ・よくわからない　2名

3. 授業で学んだことをどう思うか？
- ・「プロフ」に興味があったので良かった　12名
- ・自分には関係ないことだと思った　18名
- ・よくわからない　4名

4.「プロフ」以外のネット社会の怖さに対応できるか？
- ・自分で判断して対応できる　17名
- ・自分で判断する自信はない　13名
- ・よくわからない　4名

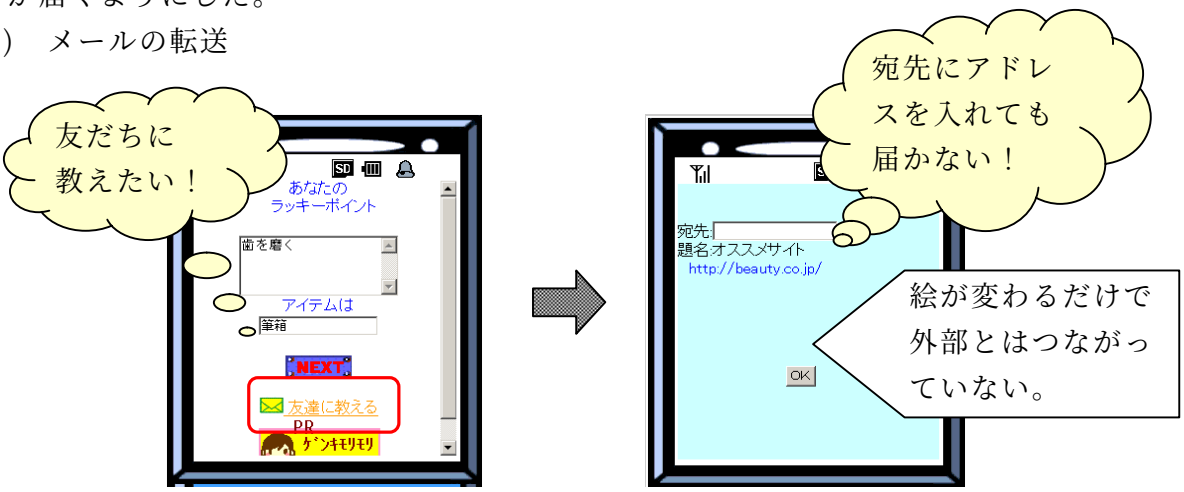
ウ　体験型モバイルサイト学習教材の改良について

体験型モバイルサイト学習教材を授業者や児童生徒が使用する中で,「チバゲーシティ２１」のコンテンツの改良についての要望があり，以下の機能を追加することとした。

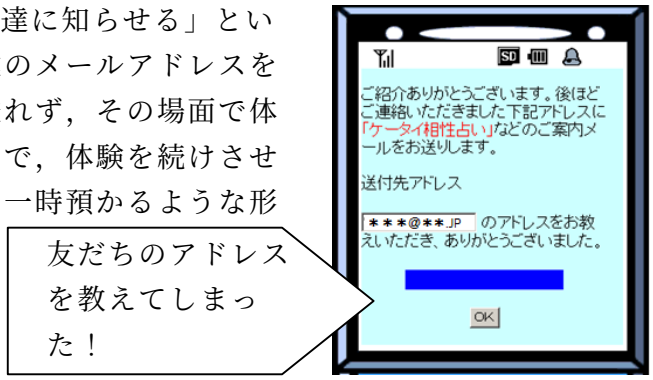
1)　迷惑メールの繰り返し

既存のものは，１０通のメールが届くようになっているが，さらに１０通のメールが届くようにした。

2)　メールの転送



「占い」場面に「友達に知らせる」という項目があるが，友達のメールアドレスを入力しても実際には送れず，その場面で体験が止まってしまうので，体験を続けさせるためにもその情報を一時預かるような形にした。



3)　ゲームの追加

「無料ダウンロード」に「着メロ，着うた，ゲーム」とあるが,「ゲーム」については何も反応しないので，児童生徒が入ろうとして体験が止まってしまうので，簡単なゲーム２種を追加し，ゲームの回数やアイテムによって請求がくるようにする。

【じゃんけんゲーム】

【イライラゲーム】

6　評価

(1) 開発教材の特性

今回の検証授業は，ｐ１４と併せて５校で実施した。それぞれ第６学年，第１学年での実施であり，携帯電話の使用率や利用状況から考えるとこれからの段階の児童・生徒と言える。そのような児童生徒の実態の中，４校で使われた「チバゲーシティ２１」は，これから携帯電話を持ち始める時期の指導で有効であると思われる。そして，昨年度の研究や児童生徒の発達段階からも考え合わせると，まず「チバゲーシティ２１」の学習で基本的な使用上の注意事項を身に付けさせ，その後の指導で「掲示板」「プロフ」の教材を使用するとより有効であると思われる。

また，中学校１校では本事業で開発した教材ではないが，「プロフシミュレーター」を使用した授業展開を行った。完結型の教材でシミュレーション形式となっており，生徒個々のペースで学習できる内容であり，あまり予備知識がなくても，無防備に個人情報をプロフに載せることの怖さなどの必要な知識が学習できるものである。このことから，開発したシナリオが自由に展開できる「友達募集掲示板」のシナリオの内容として参考になるものがある。

(2) 検証授業の結果

＜チバゲーシティ２１＞

ア　携帯電話については児童生徒にとって関心が高く，興味を持って操作していた。

イ　操作方法については，最初にプロジェクターを使用して説明しながら行うことで，立ち上げや最初の登録場面であまり戸惑うこともなく，模擬体験を始めることができた。

ウ　体験をする時間を考えると１単位時間では難しく，小・中学校ともに６０分扱いで実施したので，体験した後すぐに話し合い活動に入れた。

エ　プレゼンテーションは，使いやすく編集されており効果的であった。しかし，話し合いの内容が最後に残らないといった反省もあり，板書計画も重要である。

7　研究・開発のまとめ

今年度で「体験型モバイルサイト学習教材の開発」については，一区切りとなるが，今回の新学習指導要領に対する文部科学省「教育の情報化に関する手引」（平成２２年１０月）の第５章「学校における情報モラル教育と家庭・地域との連携」の第２節「情報モラル教育の具体的な指導⑵考えさせる学習活動の重視」の中に「情報モラルの指導は，（略）インターネットで実際にあるいは擬似的に操作体験をしたり調べ学習をしたりするなどして『情報モラルの重要性を実感できる授業』を実践する必要がある」と記されている。

また新学習指導要領解説総則には，情報モラルの指導のための具体的な学習活動について，一方的に知識や対処法を教えるのではなく，児童生徒が自ら考える活動を重視している。そして，「各教科等の指導に当たっては，（略）情報モラルを身に付け」とあり，特別活動の内容⑵にも「情報モラルに関する指導」がある。このことによって情報モラル教育については，全教員が指導しなければならなくなったことを意味する。

このような現状の中，この学習教材を活用しての指導は有効であると考え，さらに活用していただきたいと考える。今後もこの点に留意しながら次年度以降も機会をとらえながら啓発していきたいと思う。

＜　参　考　資　料　＞

Ⅰ　事前アンケート用紙　……　i
Ⅱ　事後アンケート用紙　……　ii
Ⅲ　事前事後アンケート結果　……　iv
・四街道市立旭小学校　……　iv
・市川市立大野小学校　……　vi
・四街道市立千代田中学校　……　viii
Ⅳ　指導案例　……　x
・小学校指導案例　……　x
・中学校指導案例　……　xii

ケータイについての事前アンケート調査

出席番号　　番　　（小・中共通）

質問１　「**迷惑メール**」についてどのくらい知っていますか？

１まったく知らない　２あまり知らない　３少し知っている　４よく知っている

迷惑メールについて知っていることを簡単に書いてください。

・
・
・
・

質問２　「**高額請求**」についてどのくらい知っていますか？

１まったく知らない　２あまり知らない　３少し知っている　４よく知っている

高額請求について知っていることを簡単に書いてください。

・
・
・
・

質問３　「**架空請求**」についてどのくらい知っていますか？

１まったく知らない　２あまり知らない　３少し知っている　４よく知っている

架空請求について知っていることを簡単に書いてください。

・
・
・
・

ご協力ありがとうございました

ケータイについての事後アンケート調査

出席番号　　番　　（小学校用）

質問１　「**迷惑メール**」のことをどのくらいわかりましたか？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

迷惑メールを防ぐためにはどうしたらよいでしょう？

質問２　「**高額請求**」のことをどのくらいわかりましたか？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

高額請求を防ぐためにはどうしたらよいでしょう？

質問３　「**架空請求**」のことをどのくらいわかりましたか？？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

架空請求されたらどうしたらよいでしょう？

質問４　質問１～３の他に授業の中で学んだ（知った）ことは何かありますか？

ご協力ありがとうございました

ケータイについての事後アンケート調査

出席番号　　番　　（小・中共通）

質問１　「**迷惑メール**」のことをどのくらいわかりましたか？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

迷惑メールが送られてくる原因は何でしょう？

迷惑メールを防ぐためにはどうしたらよいでしょう？

質問２　「**高額請求**」のことをどのくらいわかりましたか？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

高額請求をされる原因はなんでしょう？

高額請求を防ぐためにはどうしたらよいでしょう？

質問３　「**架空請求**」のことをどのくらいわかりましたか？

１よくわかった　２少しわかった　３あまりわからなかった　４よくわからなかった

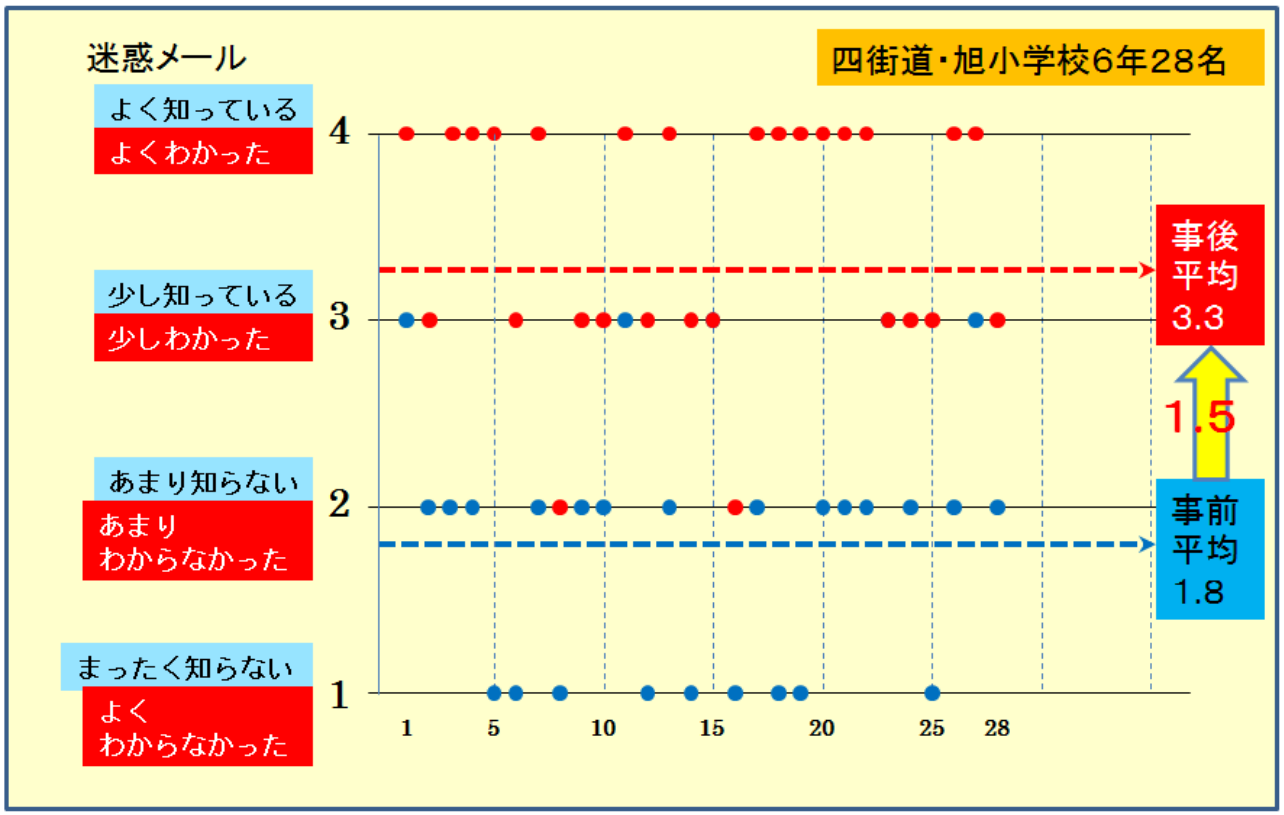
架空請求をされる原因はなんでしょう？

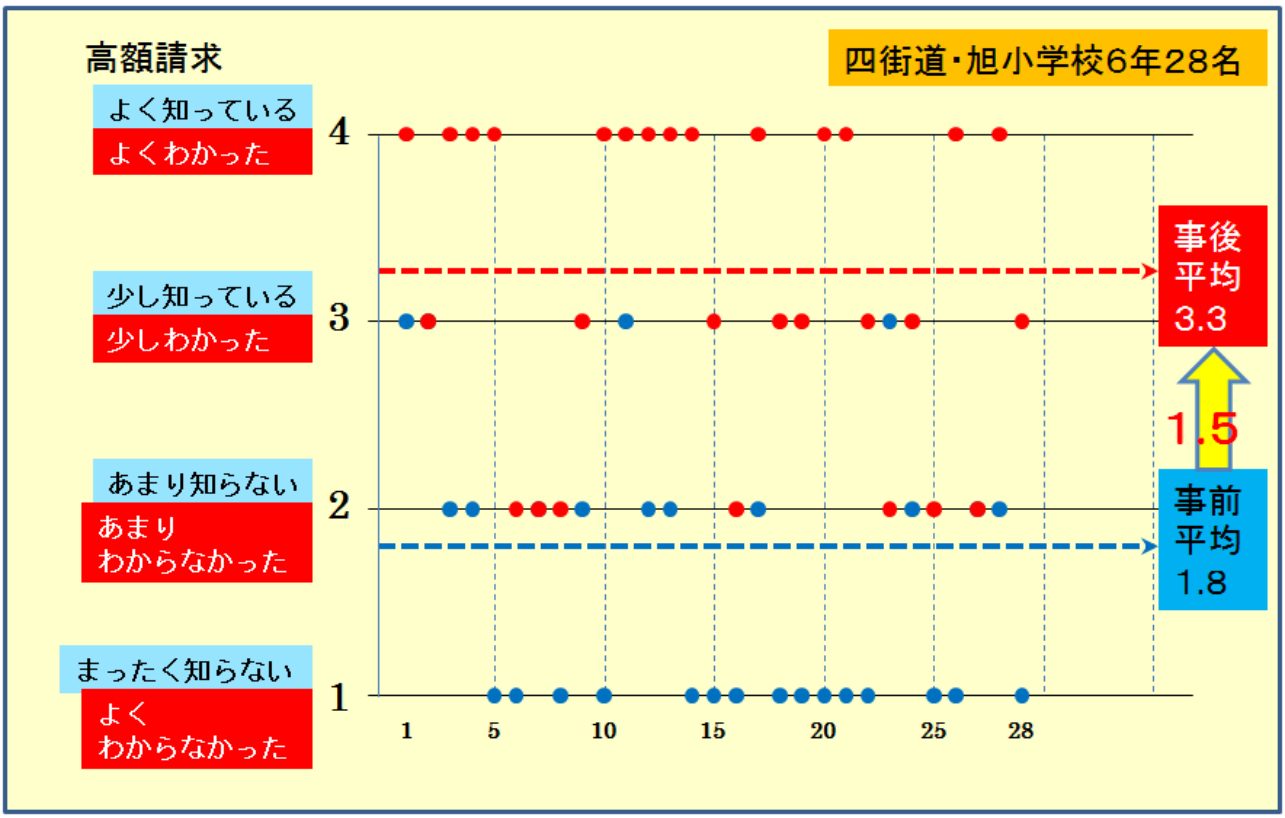
架空請求されたらどうしたらよいでしょう？

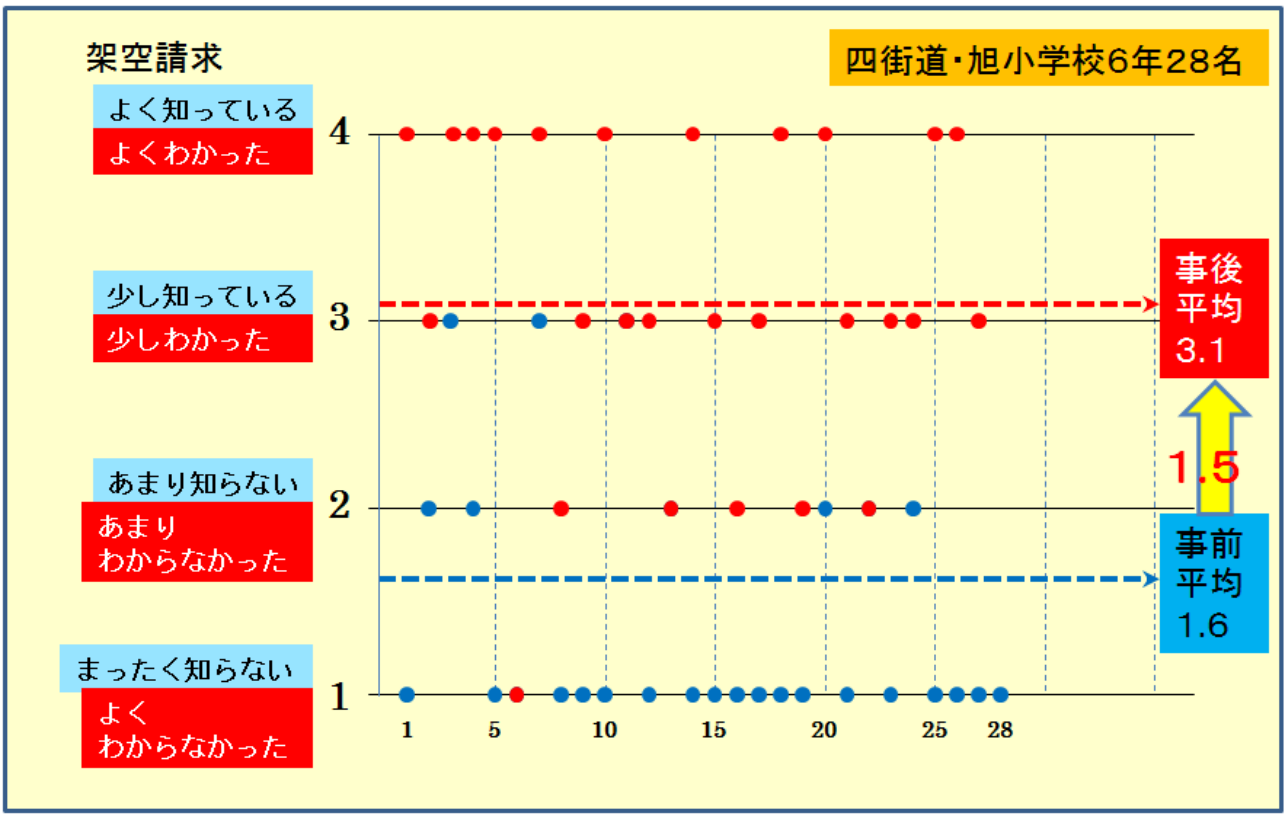
質問４　質問１～３の他に授業の中で学んだ（知った）ことは何かありますか？

ご協力ありがとうございました

事前・事後アンケート集計結果（四街道市立旭小学校６年２８名）







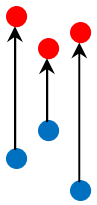
【見方について】

・アンケートの結果について，個別にポイントを入れてあります。

・● は事前アンケート，● は事後アンケートの回答です。

・縦位置が同じものが個人の回答です。

例



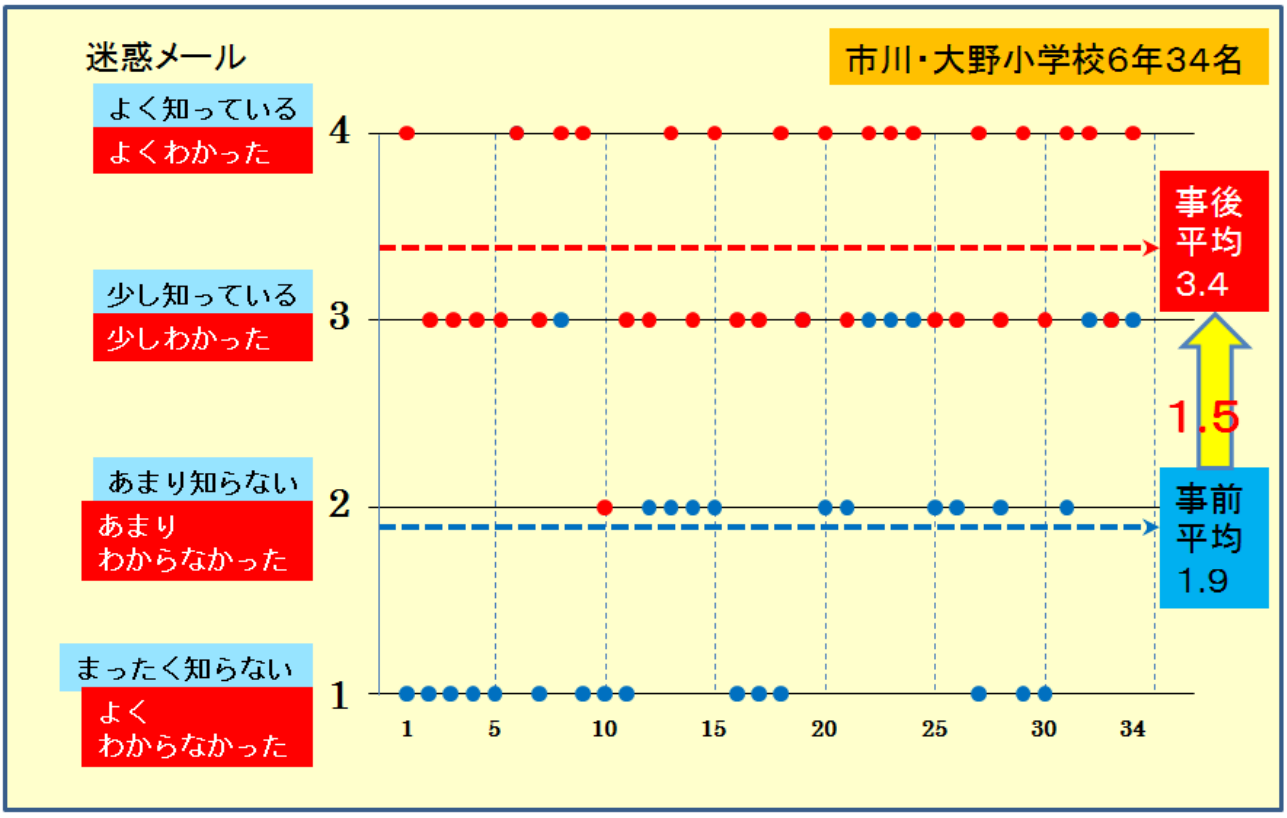
事後アンケート結果

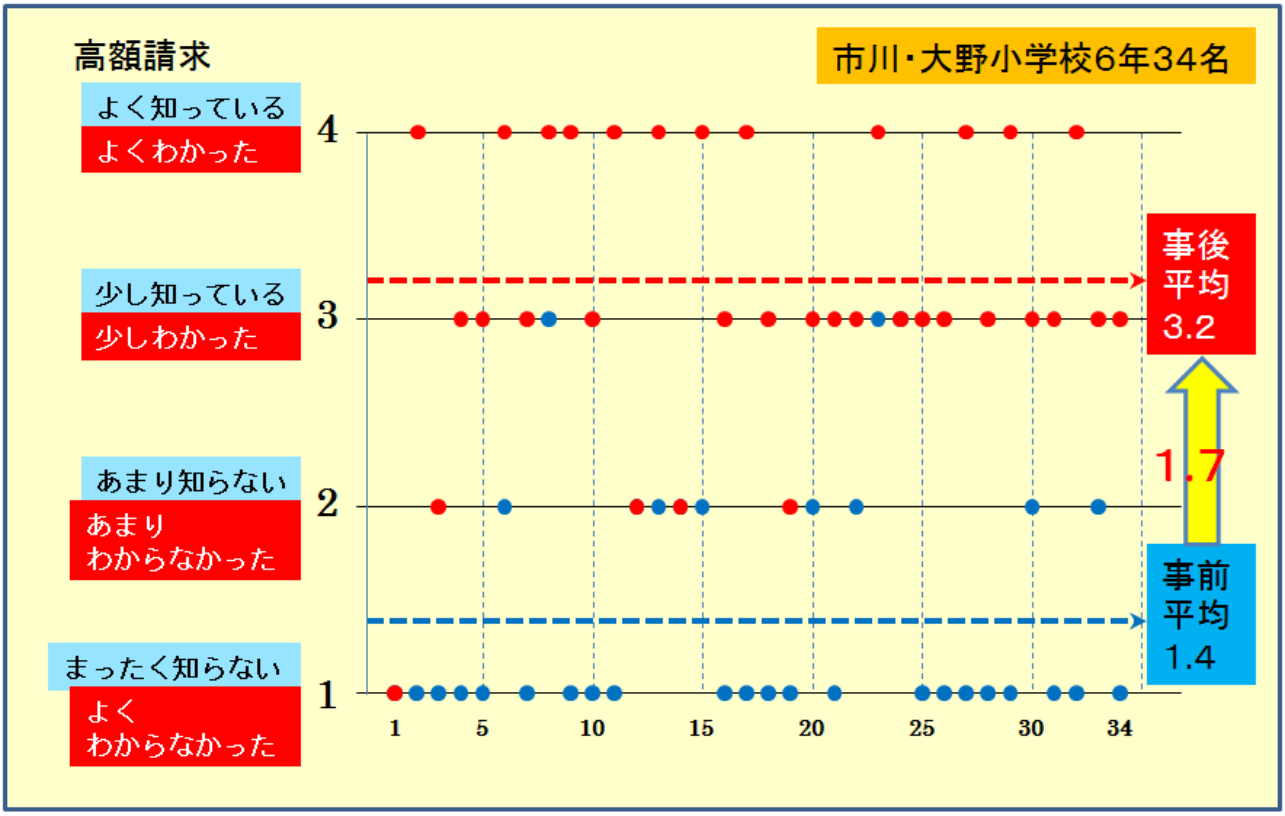
事前アンケート結果

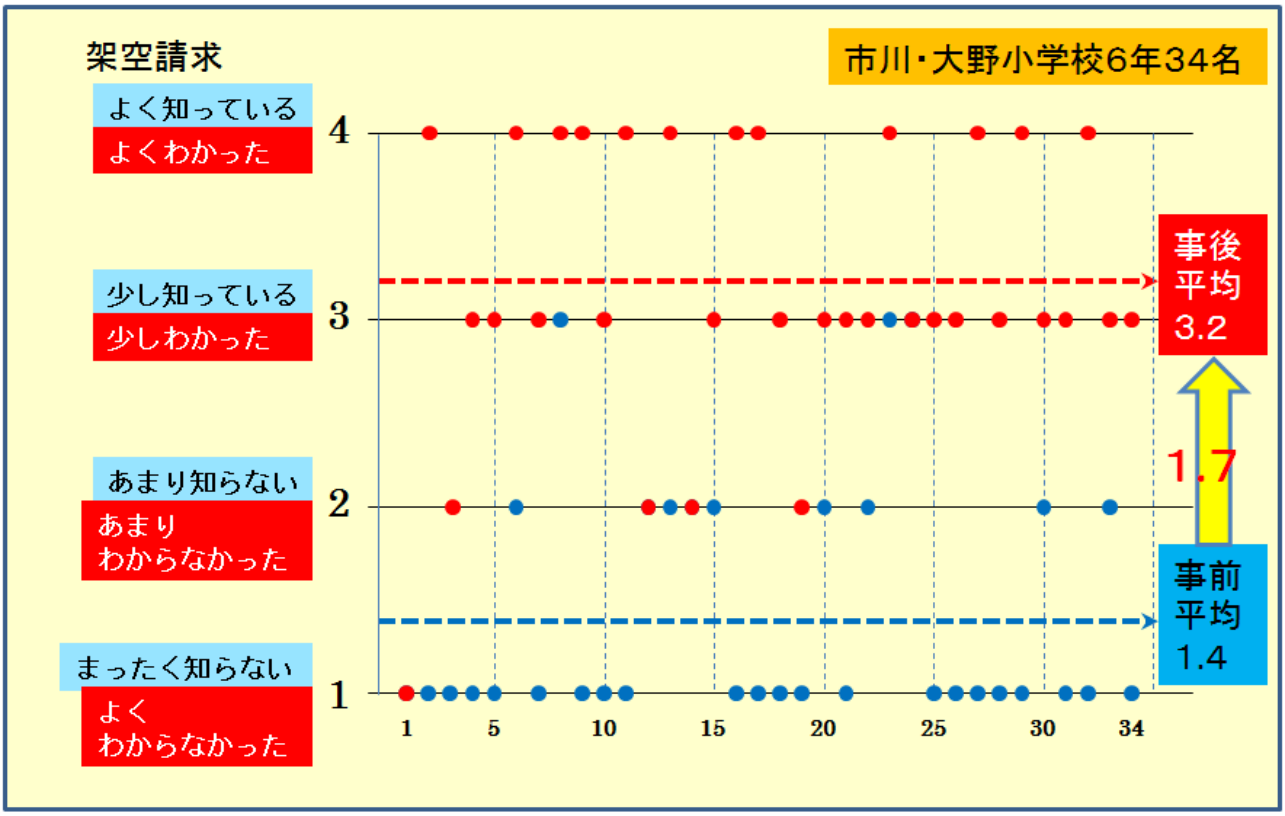
・場合によっては同じ位置になっている場合があり，その場合は赤が優先になっています。

例　　事前・事後アンケートが同じポイントの場合

事前・事後アンケート集計結果（市川市立大野小学校６年３４名）







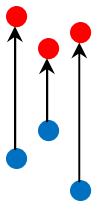
【見方について】

・アンケートの結果について，個別にポイントを入れてあります。

・● は事前アンケート，● は事後アンケートの回答です。

・縦位置が同じものが個人の回答です。

例



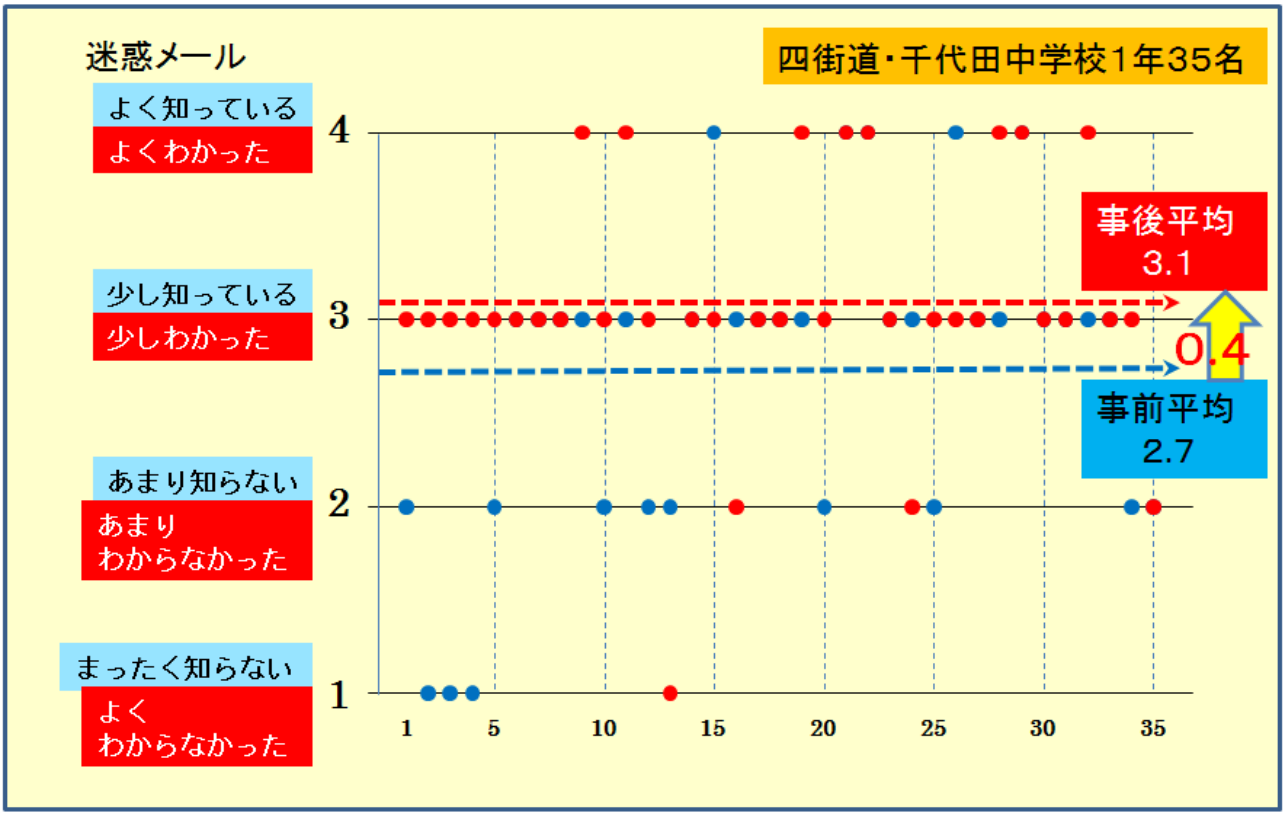
事後アンケート結果

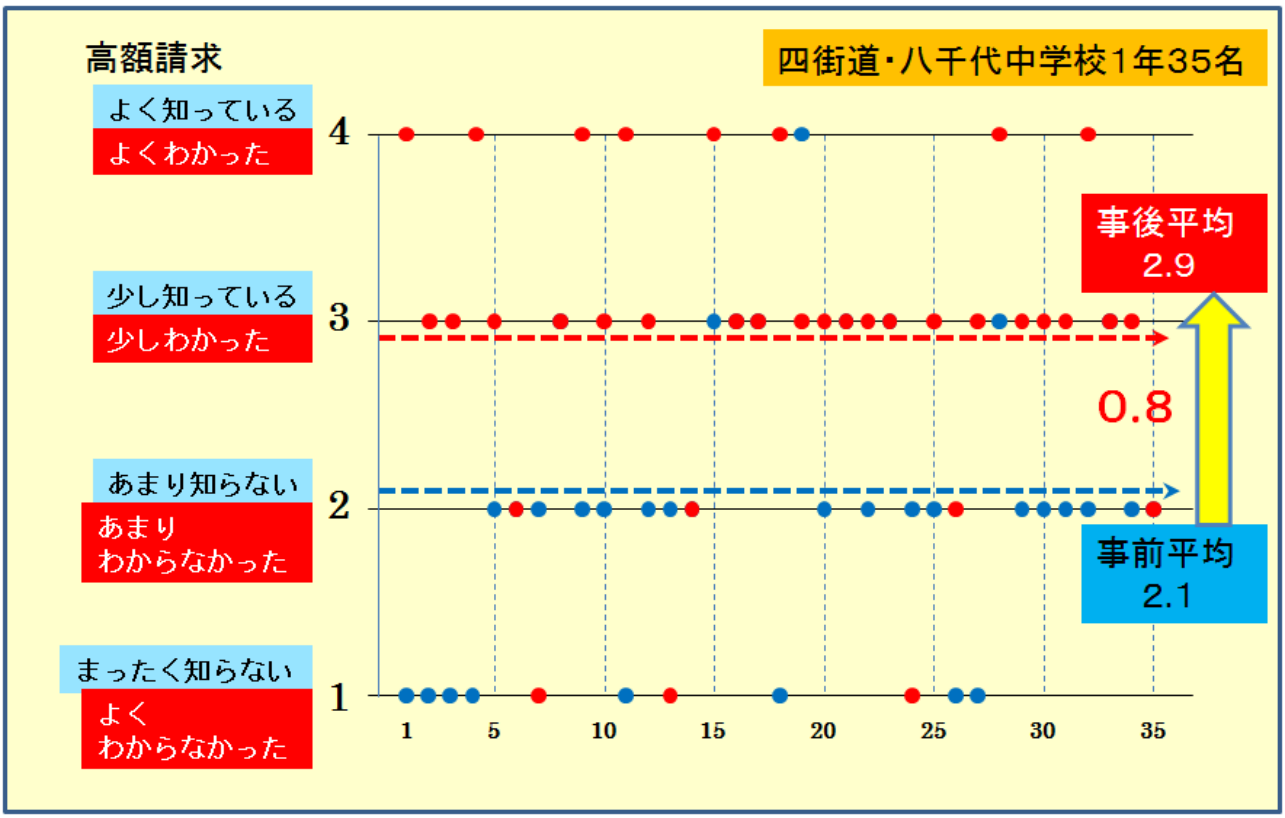
事前アンケート結果

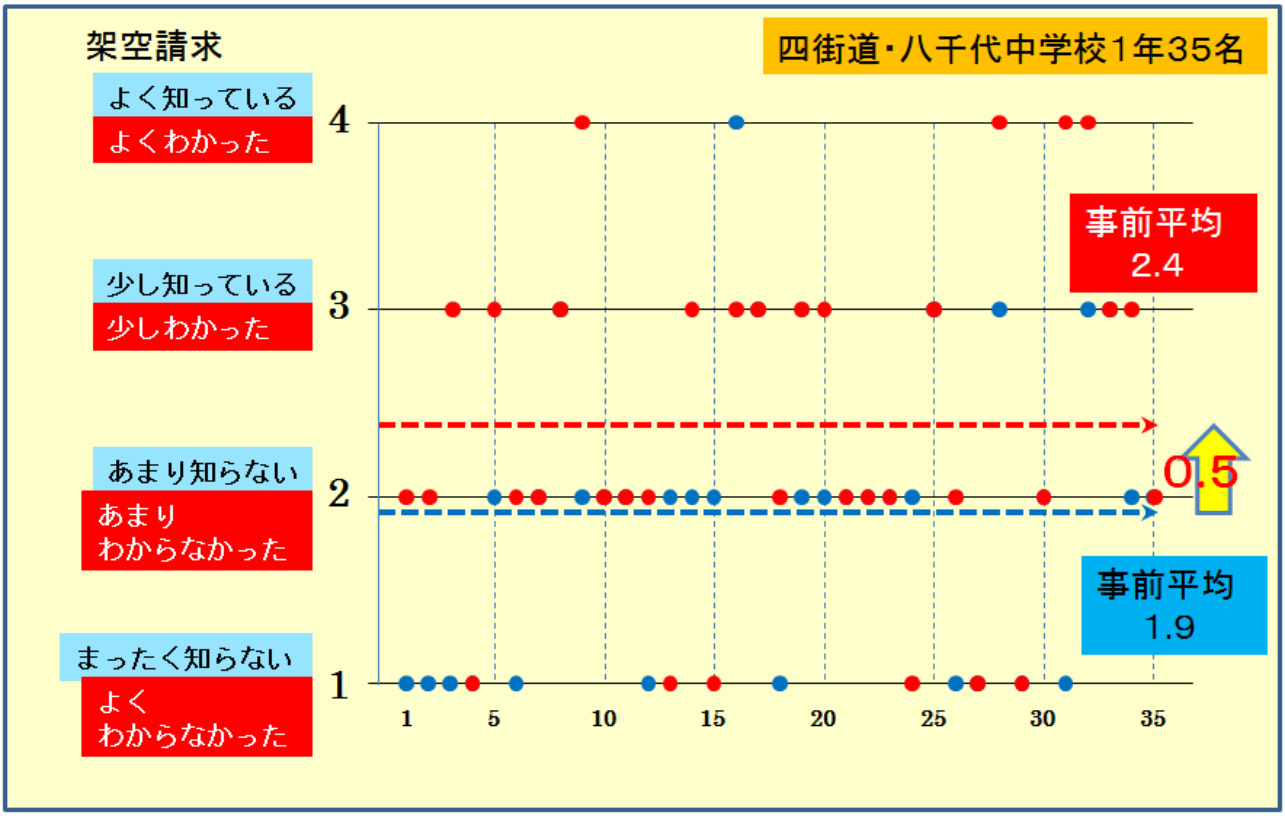
・場合によっては同じ位置になっている場合があり，その場合は赤が優先になっています。

例　　事前・事後アンケートが同じポイントの場合

事前・事後アンケート集計結果（四街道市立千代田中学校６年３４名）







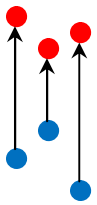
【見方について】

・アンケートの結果について，個別にポイントを入れてあります。

・● は事前アンケート，● は事後アンケートの回答です。

・縦位置が同じものが個人の回答です。

例



事後アンケート結果

事前アンケート結果

・場合によっては同じ位置になっている場合があり，その場合は赤が優先になっています。

例　　事前・事後アンケートが同じポイントの場合

公開している
指導資料より

第６学年 組　　学級活動指導案

（完結タイプ用・ＤＶＤ視聴有り）

１．題材名　情報モラル教育　「大丈夫？　あなたの携帯電話の使い方」

２．本時の活動

⑴　目　標

携帯電話に関わるトラブルと正しい使い方，およびトラブルに巻きこまれた時の対応方法について知り，これからの生活で情報をよく吟味して正しい使い方をしようとすることができる。

⑵　評価と方法

授業の事前・事後のアンケート調査をもとに理解度・満足度を評価する。

⑶　展　開

時配	学　習　活　動　と　内　容	指導・支援の留意点	資　　料
5	１．実態調査の結果を見て気づいたことを話し合う。 ①携帯電話を持っているか。 ・持っている人はあまりいない。 ②携帯電話を使ったことがあるか。 ・使ったことがある人は多い。 ③どんな使い方を知っているか。 ・電話　・メール　・ゲーム ・音楽　・占い　・懸賞　など ・電話以外にもいろいろな機能が付いてて便利。 ④携帯電話のトラブルについてどんなことを知っているか。 ・あまりよく知らない。	○補足資料で，日本は携帯電話がたいへん普及していることを知らせる。 ・携帯電話を使っている人がとても多いこと。また，便利だと感じている人が多いという傾向をとらえさせる。 ・便利さが先行して，トラブルやその怖さについてはあまり注意がはらわれていないことをつかませる。 ・トラブルについての知識がないのは，目かくしをして自転車を運転しているようなものであることを知らせる。 ・携帯電話を使う際，トラブルに関する認識が低いことを確認し，正しい使い方をしようという意識を高める	・普及率の資料（Ｐ・Ｐ） ・実態調査の資料（Ｐ・Ｐ）
2	２．学習のめあてをつかむ。 携帯電話の正しい使い方を身につけよう		・めあて確認のための掲示物（Ｐ・Ｐ）
２０	３．学習ソフトの「完結タイプ」プログラムを使用して，携帯電話のトラブルを順番に擬似体験する。 ・「よんでね」を開き，読む。 ①「迷惑メール」 ・「メロメロックス」の画面から好きなサイトに進み，必要事項を入力して，登録をする。 ・画面を進める。 ・「考えてみよう」画面を開き，迷惑メールがきた理由について話し合う。 【迷惑メール】・欲しくもない情報が必要以上に次々とメールになって送られてくること。 ②「高額請求」 ・「ケータイ相性占い」の画面から好きな占いサイトに進み，必要事項を入力して，占いを体験する。	・学習ソフトの「完結タイプ」を使い，携帯電話のトラブルを順番に擬似体験させる。 ・うまく活動できない児童には，使い方を教える。 ・トラブルに巻きこまれたことに気づかない児童があってもそのまま活動させる。 ○必須項目は最低入力させる。 ○迷惑メールが送信されてきた理由を考え，発表させる。 ○どんなトラブルなのか確認し，「会員規約」と「同意」事項の重要性と個人情報を扱う時の注意点について理解させる。	・学習ソフト「チバゲー」

	・「考えてみよう」画面を開き，高額請求がきた理由について話し合う。 【高額請求】 ・法外な額を請求されること。 ③「架空請求」 ・「ＭＯＶＩＥ」の画面から見たい動画サイトに進む。 ・「考えてみよう」画面を開き，架空請求がきた理由について話し合う。 【架空請求】 ・法的に支払う必要がないのに支払いを請求されること。	○高額請求がきた理由を考え，発表させる。 ○どんなトラブルなのか確認し，「一部有料」の案内が隠れている巧妙さとスクロール画面の確認の重要性について理解させる。 ○ＣＭ等で有名なサイトで，現在社会問題になっていることを紹介する。 ○個人情報を登録していないのに，架空請求がきてしまう理由を考えさせる。 ○どんなトラブルなのか確認し，「正規の請求」とどこが違うのか理解させる。 ○自分の意志に関係なく，簡単にトラブルに巻き込まれてしまう様子からその恐ろしさを実感させるとともに，なぜトラブルに巻き込まれたのか知りたいという気持ちを高める。	
5	４．児童が，トラブルに巻き込まれてしまった事例の映像教材を視聴する。 ・「ちょっと待って，ケータイ」（ＤＶＤ） ５．擬似体験や映像教材の視聴をもとにトラブルの原因を考え，まとめる。 ・相手がだまそうという意図を持っている。	○自分の携帯電話の使い方を振り返らせ，どんなところに気をつければよいか考えさせる。 ・経験のない児童には，今日の体験を元に気をつけることを考えさせる。 ・互いの考えを聞き合う中で，携帯電話を正しく使おうという意識を高める。	・ＤＶＤ「ちょっと待って，ケータイ」
5	・約款，規約をきちんと読んでいない。 ・相手のだましのからくりを知らない。 ・トラブルのこわさを知らず，安易な気持ちで使っている。	○便利さの陰には，危険がとなり合わせていること。情報をよく吟味し，一人一人が自分で判断しなければならないことを認識させる。	
5	６．どんなことに気をつければよいのか話し合う。 ①きちんと約款や規約を読む。 ②怪しいメールに返信しない。 ③怪しいサイトにアクセスしない。 ④個人情報をむやみに公開しない。 ⑤身に覚えのない請求には対応しない。	○「５つの正しい使い方」として確認する。	・まとめの資料（提示物）
3	７．トラブルに巻きこまれたときの対応の仕方を知る。 ①すぐ大人に相談する。 ②相談を受けてくれるところを知っておく。	・トラブルに巻きこまれてしまった時は，自分一人で抱え込まず，大人（親・先生）や公共の相談システムに相談できることを知らせる。	・相談システムの資料

３．資料等
・プレゼンテーション資料（ＰＰＴ）
・実態調査用アンケート用紙
・授業事前，事後アンケート用紙

中学校　学級活動指導案

本時の活動

⑴　活動のねらい

プロフ（自己紹介ページ）はネットに公開されていることを理解させ，個人情報を載せることでどのような危険が待ち受けているかを知る。

⑵　展　開

時配	学　習　活　動　と　内　容	形態	指導・支援の留意点	資　　料
5 導入	自己紹介カードを配り，プロフについて取り上げる。 ◎　本時の学習内容について理解する。 ○カードを記入する。 ○ネット上に公開してみたい項目を選択する。	一斉	◎本時のねらいをつかめたか。	カード
１０	画面を起動しプロフを作成する	個々	○正しく画面操作し，情報が選択できたか。	
展開	プロフを公開する　☆擬似体験シミュレーション ○公開した情報によっておきる問題を視聴する。 ①個人が特定される危険 ②迷惑メールを送られる危険 ③不審者につきまとわれる危険		○どのような危険な問題が発生したのかより，現実感を持って擬似体験できたか。 ○公開した情報は，どのような意味を持つものか理解できたか。	
	擬似体験から感じたことを発表させる	一斉	○発表を聞く。 ○感想や意見はワークシートにまとめる。	
5 5 まとめ	○本時を振り返り，映像クリップ，チェックシートを記入する。 ○教師の説話		◎プロフに個人情報を載せることの危険性について理解できたか。 ○本校での出来事や実際の事件について取り上げ，身近な問題であることを知らせる。	チェックシート

千葉県総合教育センター研究報告　第３９４号

研究主題　　体験型モバイルサイト学習教材の開発
研究対象　　小・中・高等学校

近年の児童生徒が関わる携帯電話や掲示板でのトラブルから，携帯電話や掲示板に関する現状を調査し，興味関心やトラブルの実態を分析し，児童生徒が携帯電話や掲示板の正しい使い方や知識を学習するため，擬似体験ができる体験型モバイルサイト学習教材を開発した。

【検索語】
情報モラル 携帯電話 掲示板 擬似体験 迷惑メール 有料アイテム 高額請求 架空請求

研究報告　第３９４号

平成２３年3月３１日

編集発行者　千葉県総合教育センター所長

小山　慶一

発行所　　千葉県総合教育センター

〒 261-0014　千葉市美浜区若葉２丁目１３番

ＴＥＬ　０４３（２７６）１１６６
ＦＡＸ　０４３（２７２）５１２６