

G 1 4 - 0 1

研究報告 第 3 8 4 号

体験型モバイルサイト学習教材の開発

平成 2 2 年 3 月

千葉県総合教育センター

## 序

情報化が急速に進展し、子どもたちもパソコンや携帯電話を活用することで、ネットワークを通じたコミュニケーションの世界に簡単に参加し、その利点を享受できるようになりました。

また、平成20年3月に小学校と中学校の新学習指導要領が告示され、平成21年3月には高等学校と特別支援学校の新学習指導要領が告示されました。いずれにおいても、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」を適切に活用できるようにする等、積極的に情報教育を押し進めていくことが求められています。

しかし、子どもたちはインターネット上の危険に対する知識もないまま情報機器と接しており、予想もしない影響や対面では考えられないような問題を生じています。学習への影響も大きく、携帯電話を発端にしたトラブル等の問題も頻発してきたことから、学校へ携帯電話を持ち込むことを禁止するなど、家庭教育の在り方をも含めた大きな問題となっております。

こうした中、本研究・開発の目指すところは、現実には起こり得る情報社会に潜む落とし穴や危険性について、実際により近い形で実践的な学習ができるようにすることです。そのために、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。できるだけ多くの学校で、多くの先生方に本学習教材を利用していただけるよう、活用しやすい形で提供できることが大切であると考え研究・開発に当たりました。

今後、本報告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」を身に付けるための指導を行う上で、その一助となることができれば幸いです。

終わりに、本研究・開発を進めるに当たり、懇切丁寧な御指導、御支援をいただいた独立行政法人産業技術総合研究所栗原一貴氏をはじめ、御協力いただいた学校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22年3月

千葉県総合教育センター所長 嘉村 茂邦

# 目次

1	はじめに	1
2	研究・開発の目標	2
3	研究・開発体制	2
	(1) 研究・開発の進め方	2
	(2) 研究組織	2
	(3) 研究・開発経過	3
4	研究・開発内容	3
	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	3
	ア 平成20年度開発教材の見直しについて	3
	イ 新しいコンテンツ(掲示板やプロフ)についての問題点や課題	3
	(ア) 掲示板について	3
	(イ) プロフについて	3
	(2) 第2回研究協力員会議	4
	ア 平成20年度開発教材の追加コンテンツ及びコンテンツの改善について	4
	イ 「掲示板」の学習教材の仕様について	4
	(3) 第3回研究協力員会議(擬似体験型掲示板学習教材試作モデルについて)	5
	(4) 第4回研究協力員会議(体験型学習教材の動作確認から)	6
	(5) 第5回研究協力員会議(体験型学習教材の改良について)	6
	(6) 検証授業の実施	6
5	評価	7
	(1) 検証授業による使用結果	7
	(2) 児童生徒のアンケート結果	7
	(3) 教材と指導の有効性	11
6	研究・開発のまとめ	12
	(1) 成果	12
	(2) 課題	13

## < 参考資料 >

- ・ 学習教材の概観
- ・ 実態調査アンケート用紙
- ・ 授業事前, 事後アンケート調査用紙
- ・ 指導案等

# 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

携帯電話が世に出され20数年という月日が流れた。当初、自衛隊の無線機のような大きさであったことを知っている人は多くはないが、時代はバブル全盛期でその頃その無線機のような携帯電話を持っていることがひとつのステータスのような空気があった。時代は流れ、電話だけの機能から簡単なメッセージを送ることができる機能が付加価値として付いてからは、携帯電話は劇的に変化していった。今では、携帯電話は「ケータイ」と名を変え、パソコンと同等の機能を持ち、カメラやビデオカメラ、ミュージックプレーヤ、プリペイドカード、通勤・通学定期、ゲーム機、鍵、文書のやり取り、クレジットカード、クーポン等々現代生活に便利であると思われる機能を持つようになった。

特にインターネット環境においては、識字能力と利用したいという強い気持ちがあれば如何様にも活用できる状況にあり、道具としての「ケータイ」は最高のアイテムである。しかしながら「ケータイ」という道具は、ハサミや彫刻刀のような道具と違い見た目の危険性がない。危険性のある道具は使用するにあたって使う本人も注意をするが、周囲も何らかの注意を払うのが常である。ところが「ケータイ」という道具は見た目の危険性が認識されず、使う本人も安易に使用し、周囲も何が起きているかも見えないので注意喚起も行わず、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っている。教育現場ではその対策として、フィルタリングや学校への持ち込み禁止、携帯会社やNPOによる児童生徒への注意喚起、保護者への啓発活動等の取り組みが中心となって行われている。

そのような中、危険性だけを教えるとかえって間違った関心を持ってしまうことが危惧される。教育活動の中で彫刻刀の使い方を指導するとき、危険性だけを教えて作品を作らせることはあり得ない。それぞれの彫刻刀の特徴を理解させるとともに、その危険性について十分説明する。それと同様に携帯電話の利便性と危険性の両面を知らせて理解させ、正しく使えるようにすることが本来の教育であり、情報モラル教育ではないかと考える。もちろんその事だけを教えるだけでは正しく使えるようにはなり得ないので、人との関わりの中で学べる仕組み作りが必要である。

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する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気付ける教材開発を行うこととした。

## 2 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)
- (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。)

- (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）において容易に運用できること。
- (4) パソコン操作を含め，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。

### 3 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の見直しと新しいコンテンツの更新
- イ 新たな教材としての掲示板やプロフ等の検討と開発

#### (2) 研究組織

##### ア 指導助言者

独立行政法人産業技術総合研究所情報技術研究部  
メディアインタラクション研究グループ研究員

栗原 一貴

##### イ 研究協力員

千葉県立佐倉西高等学校  
千葉県立八街高等学校  
白井市立桜台中学校  
市川市立第四中学校  
船橋市立葛飾中学校  
船橋市立行田東小学校  
船橋市立塚田小学校

教 諭  
教 諭  
教 諭  
教 諭  
教 諭  
教 諭  
教 諭

富樫 春人  
君塚 一彦  
大島 祐之  
志村 陽子  
林 憲作  
齋藤 勉  
峯友 明

##### ウ 事務局他

千葉県総合教育センター

所 長

嘉村 茂邦

カリキュラム開発部

部 長

青木 清隆

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

久保 昌也

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

中嶋 英博

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

岡 清志

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

堤 浩一

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

弘海 政信

カリキュラム開発部メディア教育班

研究指導主事

榎本 文雄

千葉県教育庁教育振興部指導課生徒指導室

主幹兼室長

桑垣 英夫

主任指導主事

佐藤 眞弘

指導主事

望月 賢二

### (3)研究・開発経過

開催日	協議及び検討内容	必要資料等
5月22日(金)	・研究の概要，方向性について ・開発内容，開発計画の検討	20年度報告書 20年度学習教材
6月19日(金)	・昨年度開発した学習教材の追加コンテンツ及びコンテンツの改善について ・掲示板」の学習教材の仕様について	
8月26日(水)	・プロトタイプ学習教材の試用	プロトタイプ学習教材
10月 2日(金)	・開発した学習教材を使った指導事例について ・検証授業について	指導事例
11月20日(金)	・開発した学習教材の改善点について	
12月15日(火) 16日(水)	・小学校1校及び中学校1校における検証授業	事前アンケート 事後アンケート
2月19日(金)	・センター発表会にて研究発表	発表資料等 P.P 資料

## 4 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22日実施)

#### ア 20年度開発教材の内容の見直しについて

- ・子どもたちにとって架空請求か高額請求かは分かりづらい内容であったので，もう少し文章を工夫する必要がある。
- ・昨年度は，アンケートから架空請求，迷惑メール，高額請求の3つに絞ったが，実際には掲示板やプロフでの問題が大きい。

#### イ 新しいコンテンツ(掲示板やプロフ)の問題点や課題について

##### (ア) 掲示板について

- ・擬似体験させ，体験させながら誹謗中傷について学習させるもの。
- ・問題のある書き込みの場合に教師にわかるようになっているとよい。
- ・個人情報(写真や住所等)を出してしまうと問題である。
- ・日常の会話とは異なり，手紙に比べて波及しやすい。

##### (イ) プロフについて

- ・プロフは個人情報の塊のようなもの。
- ・名前や写真については，何パターンか出して選択させるようする。
- ・書き込みの内容でだんだん推測されてしまう。
- ・一緒に自分以外の友達も載せてしまったり，氏名まで紹介してしまう場合がある。

(2) 第2回研究協力員会議(6月19日実施)

ア 平成20年度開発教材の追加コンテンツ及びコンテンツの改善について

- ・システム上において固有番号と位置情報がわかること。
- ・一般的には固有番号からは、企業が個人を特定することはできないこと。
- ・身に覚えのないことについては対応しなくてもよい(恐れなくてもよい)ことを踏まえ、子どもがわかりづらい点の変更。
- ・システム環境に影響されないCD起動版等の作成。

【変更点】

- ・導入画面の「有料サイト有」を消す。
- ・考えてみよう画面の「単なる有料サイト」を「単なる動画サイト」と書き直す。
- ・考えてみよう画面に「アドレスなど個人情報を入力していないにもかかわらず」という文を加える。

イ 「掲示板」の学習教材の仕様について

(ア) 「掲示板」の学習教材で双方向できるような環境で子どもたち同士が実際にやり取りすることについて

【必要性】

- ・普段ではあまり行わない非日常の体験をさせる擬似体験のメリット。
- ・体験させることで、メディアでの課題意識を持たせることができると思う。
- ・実際に行うことは、生徒に授業の掴みになる。
- ・掲示板の楽しさを味わわせることが重要。
- ・小学校の場合、やったことがない子が多いので、イメージができる。

【課題】

- ・サーバを立てて実行する場合は、容量の問題で難しく、準備や操作について専門的な知識が必要となる。
- ・安全に経験させる上では掲示板を単独で考えた方がよい。
- ・1時間の授業時間内では、実際のやり取りだけで終わってしまい、話し合いなどの時間がとりづらくなる。
- ・特定生徒に対する問題発言などでは、解決については足取りの調査が必要で大変である。

(イ) 具体的な擬似体験のできる「掲示板」の学習教材について

【指導したいこと】

- ・掲示板に書かれているのは本当のこととは限らないこと。
- ・文字と実際に口でいっているのとでは、受け取り側の印象が違うということ。
- ・掲示板は、閉鎖されたものではなく、全世界に情報を発信しているということ。
- ・匿名性があるが匿名ではないこと。
- ・ただ見ているだけの取り巻き。
- ・トラブルになった場合の対処法。

【具体的にどのような形にすればよいか】

掲示板の体験度から小学生と中・高校生では指導内容が違うが、共通部分はある。このようなことから、今年度は2本立てにして、それぞれの段階に応じて楽しい

こと，危険なこと等を考えさせるもの。

(小学校)

- ・ 掲示板の良さが体験できる場があるとよいということ。
- ・ 問題となることを取り上げる場面、特に安全面に関して(個人情報・教えなくてもよいこと・内容の信憑性)の内容にする。

(中・高校生)

- ・ 実際に携帯を持ってしばらく経った子どもたちを対象として考え，掲示板の楽しさなどより，問題点について主眼をおいて指導できるようなもの。
- ・ 書き込みの中に課題を盛り込んだストーリーのようなものを入れて考えさせる。
- ・ 書き言葉と肉声のイメージの違いについて学ばせる。
- ・ 取り巻きについても是非入れたい。

### (3) 第3回研究協力員会議(8月26日実施)

擬似体験型掲示板学習教材の試作モデルについて

#### ア 試作モデル1「掲示板」

概 要	(ア) サーバで動作させるのではなく，教師用のコンピュータにソフトを一式インストールして児童生徒用パソコンはそこにアクセスできるショートカットを作成し使用する。 (イ) 普通のネット上だと関係者以外の人間にアクセスされて覗かれてしまうことが考えられるが，学校内で外から見られない環境で動作し，終わったらすぐに消去できるので，安全性が高い。 (ウ) 管理画面では，子どもたちの書き込みが随時モニターでき，それぞれのスレッドに対する返信数を表示する等，リアルタイムに子どもの書き込みがわかるようになっている。
指 導 方 法	・ 小学生の場合，書き込む場面で掲示板のよさを体験し，その後，悪い書き込み例を提示した考えさせる場面の2段構えの指導方法がよい。 ・ 悪い例としては，個人情報，マナー，「なりすまし」という3つをテーマに教材を考える。 ・ 子どもの書き込む能力に差があるので，自由にスレッドを立ち上げることができるもの，教師がスレッドを固定できるもの，グループごとにできるものの3つの型があるとよい。 ・ 機械番号については教師用パソコンに管理画面で表示できるようにする。

#### イ 試作モデル2「掲示板やり取り文例」

概 要	(ア) 中学校・高等学校の場合，やり取りについては実際に体験をしているので，その内容について考えさせるようなものを作成する。 (イ) 実際のストーリーは出来上がっており，ハンドルネームを入れてOKを押すと書き込みの会話は出て，最後に「どうしてこのようになってしまったのでしょうか」ということで終了する。
指 導	・ 実際の掲示板も同様の感じであり，リアリティがあるので十分授業では使える内容になっている。

方	・男の子ばかりなので，この他に女の子版のようにシナリオ2があってもよい。
法	・学校に応じて実態はそれぞれ違うので，いろいろな例を作っているとよいと思う。

(4) 第4回研究協力員会議（10月2日実施）

体験型学習教材の動作確認から

ア 試作モデル1「掲示板」

(ア) 小学校を基本に考えているが，中・高校でも使用とのことでAからDの4つのタイプを用意した。

Aタイプ = 教師が前もって作っておくタイプ

Bタイプ = 新規スレッドを自由に作れるタイプ

Cタイプ = 中・高校生向けに画面を作ったAタイプ

Dタイプ =       "                               "       Bタイプ

AとCは管理画面でスレッドを管理することができる。

BとDは自由にスレッドを立ち上げることができる。

(イ) 旧タイプは終了をかけると初期化してしまっていたが，今回は終了しても前回の続きから実行できるようにした。

(ウ) 名前とeメールは保存されている。PC名もできるようになっている。

- 課題 -

・改行や印刷のボタンがあると使いやすくなり，汎用性が高まる。

・印刷や保存などはマニュアルで詳しく説明する。

イ 試作モデル2「掲示板やり取り文例」

(ア) 書き終わると書かれた画面を消すようにした。

(イ) 携帯の画面に入れて欲しいとのことだったので入れてきた。

(ウ) ハンドルネームがないと元にもどるようにした。

- 課題 -

・文字だけでなく音声バージョンがあると文字と話し言葉との比較がしやすい。

(5) 第5回研究協力員会議（11月20日実施）

体験型学習教材の改良について

ア 試作モデル1「掲示板」

(ア) データ管理というボタンを設け、掲示板の内容を保存できるようにした。

(イ) 印刷しやすいように印刷のボタンを設けた。

イ 試作モデル2「掲示板やり取り文例」

(ア) 暗証番号を入れるようにして、音声データを変更できるようにしたので、文言や色も自由に変えられるようにした。

(6) 検証授業の実施

研究協力員所属校において体験型学習教材の動作確認とその教育効果の検証のため，研究授業を実施した。（授業実施校：小学校1校6学年，中学校1校2学年）

また，参加する児童生徒に事前及び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。（アンケート結果については考察に記載）

## 5 評価

### (1) 検証授業による結果

#### < 掲示板 >

- ア 児童は全体的に興味・関心を持って操作していた。
- イ 操作方法について、やや戸惑う児童がいたものの大きな不安はなかった。
- ウ 授業で掲示板（参加型）の体験を十分にしたので、掲示板が「楽しい」という率直な感想を抱いている児童が多かった。
- エ 実際に児童が書き込んだ掲示板をもとにして指導することはできなかった。
- オ トラブルの事例を教師サイドで示すことでも、十分な効果が見られた。
- カ サーバを使わない環境での指導は、大きなトラブルもなく、サーバ管理の知識がなくても指導が容易に行えることが示された。

#### < プロフ >

- キ 生徒は、ネットの危険性やプロフの怖さについて十分知ることができた。
- ク インターネットの正しい利用について考えることができた。
- ケ 操作性について、特に問題は見られなかった。個々のペースで操作できるので、操作の苦手な生徒でも、時間をかけて体験することができた。
- コ 擬似シミュレーションで公開し、感じたことを何人かが発表したことで、お互いの考えを聞き、理解を深めることができた。

### (2) 児童生徒のアンケート結果

学習教材の「掲示板」について事前及び事後にアンケート調査を実施した。（図1）

【事前・事後調査】問1「掲示板」のことをどのくらい知っています（わかりました）か？

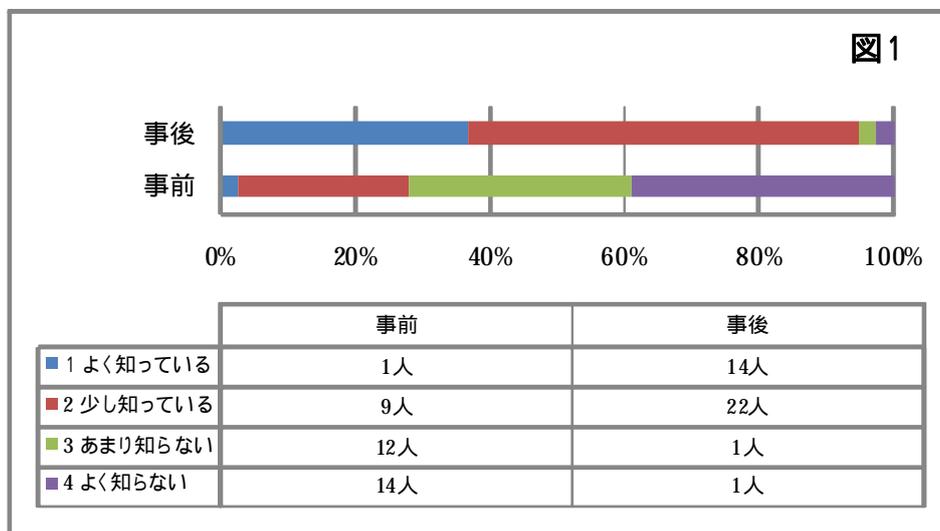
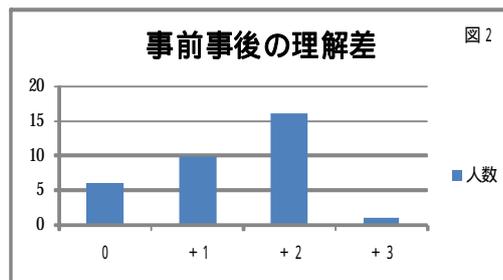


図1から読み取れるように、授業前と授業後においてそれぞれの人数を比較すると、授

業後において「よく知っている」「少し知っている」という人数が大きく増えており、掲示板についての理解が深まった児童が多いことが読み取れる。さらに、4つの回答項目をそれぞれ1から4のポイントに読み替え、個々の児童が何ポイント向上したかを検証し、事前・事後の理解差として人数をカウントした。(図2)



この結果から、2ポイント向上した児童が最も多く、次いで1ポイント向上が10名と多く、指導の有効性が示されている。

アンケートで(1)よく知っている(2)少し知っていると回答した児童に、「掲示板で注意することは何ですか?」と質問したところ、個人情報を書かない33人、悪口(暴言)を書かない23人と、授業での指導内容をよく理解しているのがわかる。(自由記述)

また、同様の児童を対象に、「掲示板でのトラブルを防ぐためどうしたら良いでしょうか?」という質問に対する回答を多い順に示すと以下のような回答が得られた。(重複を含めて数値は人数)

悪口(暴言)を書かない	14
個人(自分, 他人)の情報(住所氏名等)は書かない	10
悪口を書かれた人を励ます(助ける)	6
よく考えてから書き込む	4
相手のいやがることは書かない	3
困ったら親に相談する	3
互いが気持ちよく使うためにいいことを書く	2
相手の気持ちを考えて書く	2
誰かに相談する	1
仲良く使う	1
保護者のそばで掲示板を使う	1
失敗したときは素直に謝る	1
乱暴な言葉は使わない	1
仲良くする	1
みんなで気をつけて悪口を書かない雰囲気を作る	1

したがって、内容をよく理解することとともに、回避術を知ることも重要である。この回答で特筆すべきことは、「悪口を書かれた人を励ます(助ける)」「悪口を書かない雰囲気を作る」といった意見が含まれていることは、トラブルの解決の糸口となるもので、こういった意見を引き出せるような授業作りが理想である。

さらに、「掲示板の授業の中で学んだ(知った)ことや感じたことが何かありますか?」と全員に質問したところ、以下のような回答が得られた。(自由記述, 要旨)

- ・ 掲示板もみんなで仲良く使えば楽しい
- ・ マナーを守って使えば楽しく通信できる

- ・授業する前は怖い物だと思ったがマナーを守れば楽しい
- ・マナーを守って使う
- ・書き込んだ相手は必ずわかる，だが正しく使えば楽しい
- ・掲示板についてよくわかった
- ・すごくいい勉強になった
- ・その気はなくても相手を傷つけることもある
- ・怪しげなものには書き込まない
- ・勘違いされることもあることを知った
- ・悪口は相手が悲しむので書かない
- ・掲示板は便利で楽しいが使い方を間違えると犯罪に繋がる
- ・内容によっては色々影響があるので怖いと思った
- ・少しのことから犯罪につながる
- ・匿名で書いても個人は特定される
- ・書いた内容から個人を特定出来る
- ・掲示板で人が死ぬなんて怖い
- ・個人情報から犯罪につながるの怖い
- ・掲示板は危ないこともあることを知った

掲示板の怖さについて理解することも大事であるが、「マナーを守れば楽しく通信できる」、「授業する前は怖い物だと思っていたがマナーを守れば楽しい」など、楽しいものであるという主旨の意見も見られることが特筆に値する。このように情報機器の光の部分を記述した回答が得られるのは、指導が優れている現れといえる。

次に、学習教材の「プロフ」について、事前及び事後に調査した。(図3)

【事前・事後調査】問1「プロフ」のことをどのくらい知っています(わかりました)か？

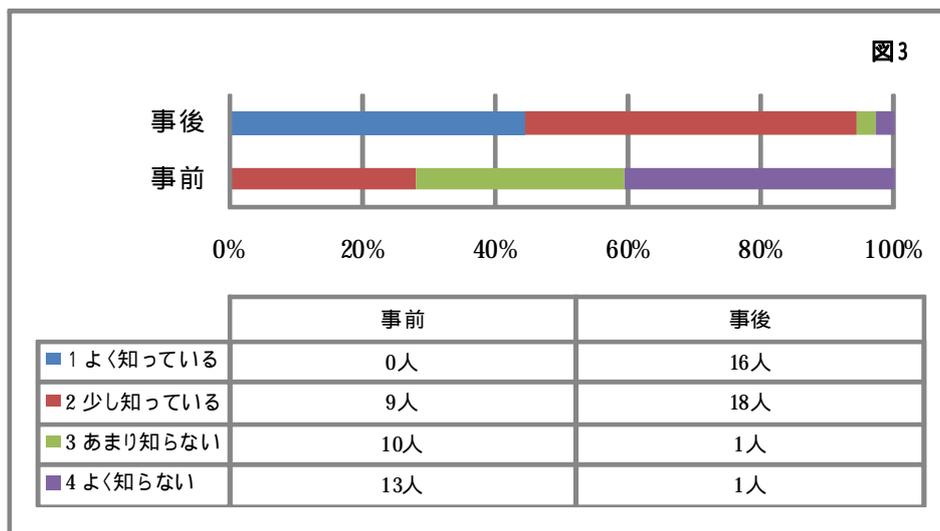
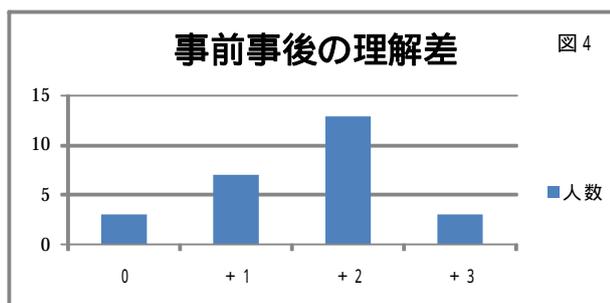


図3においても、事前・事後の人数を比較することでその有効性を読み取ることができる。また、掲示板教材と同様に、事前事後の理解差をグラフにすると、図4が得られた。ここでも、多くの生徒が「プロフ」についての理解を深めていることを明らかに示している。



以上のことから、掲示板教材、プロフ教材のいずれも、児童生徒への理解は深まっていることがわかる。

プロフ教材でも、アンケートで(1)よくわかった(2)少しわかったと回答した生徒に、「プロフで注意することは何ですか?」と質問したところ、自分や他人の写真、住所、メールアドレスなど個人情報を載せない 30人 日記などを書き込むときは居場所などがわからないように充分注意する 3人 個人情報の内容についてはよく考えてから公開する 3人と、授業での指導内容をよく理解しているのがわかる。(自由記述)

また、同様の児童を対象に、「プロフでのトラブルを防ぐためどうしたら良いでしょうか?」という質問に対する回答を多い順に示すと以下のようにになっている。(数値は重複を含めた人数)

住所、写真、メールアドレスなどの個人情報を載せない	19
プロフを作らない	10
自分(個人)が特定されないように作成する	5
個人が特定されないように内容に気をつける	4
チェーンメールは無視する	3
プロフを利用しようと思えない	2
多くの閲覧者がいることを考えて責任を持って使う	2
プロフは楽しいものだが個人情報を載せると悪用	
されたり他人に迷惑がかかる	1
授業を通してよくわかり良かった	1
架空請求は警察に連絡する	1
ケータイは買わない	1
悪口は書かない	1
他人に迷惑がかからないように作る	1
ルールをまもる	1

児童生徒にトラブルを回避する術を聞くと、時として、情報機器を使わないといった回答に遭遇することがある。プロフは日常的に活用するべきものかどうかという議論を別にすれば、この類の回答がやや多く見られることは、今後課題として検討すべきである。

さらに、「授業の中で学んだ(知った)ことや感じたことが何かありますか?」と全員に質問したところ、以下のような回答が得られた。(自由記述、要旨、多い順)

- ・プロフの危険さをあらためて感じた
- ・個人情報から特定される危険性がわかった

- ・プロフは登録しない方がいいと思った
- ・プロフって危ないな
- ・ネットでは1度公開すると全て消せないなので気をつけて情報を公開する
- ・プロフの危険性は身近なことだと思った
- ・プロフについてよくわかった
- ・ケータイは一步間違えると大変なことになると思った
- ・プロフは危険な部分があるのでケータイを買ったらしない
- ・これから先，個人情報を書く場合があれば気をつける
- ・情報を組み合わせることで個人が特定されることがわかった
- ・世の中には変な人が沢山いるから，どんなときも気を抜かない
- ・プロフの内容を基にして学校に来たことに驚き身近な問題と思った
- ・自分の情報が知らない間に流れてしまうのは怖い
- ・プロフはやらない
- ・ネットの危険性があらためてわかった
- ・不特定多数の人が閲覧するので個人情報がわかりやすく怖い
- ・インターネットの正しい利用の仕方
- ・擬似体験で本当にいい経験ができた
- ・授業を通してわからなかったことがよくわかった
- ・ルールを守ることで楽しく使えることがわかった

ここでも，やはりプロフに対して否定的な感想が目立っている。

### (3) 教材と指導の有効性

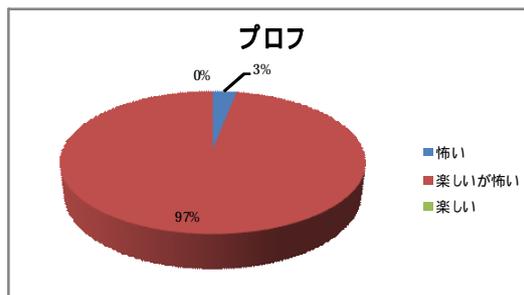
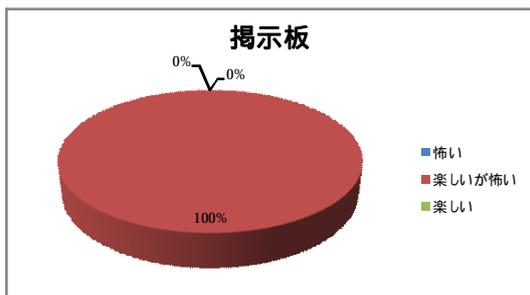
情報モラルを児童生徒に教える際には，教科指導とは異なる面があり，教科指導と同じように考えるのは困難である。その理由として，確立された分野としてあまりに歴史が浅いこと，次々に新たなサービスやトラブルが発生すること，技術の進展が非常に早く教師が追いつかないこと等の理由が挙げられる。このため，現実的な側面が一層クローズアップされ，難しさを感じるのである。

情報モラルの教材と指導のあるべき要素としては，以下の5つが考えられる。

- ア 指導する時期がちょうどタイムリーな時期であること（適時性）
- イ 情報機器の光と影をバランスよく指導できること（両面性）
- ウ 将来にわたって情報機器を活用する気持ちのもてる指導であること（永続性）
- エ トラブルや脅威が自分に身近に起こりうるものであると認識すること（緊迫性）
- オ 新たなサービスに対しても対応できる力が身につけられること（普遍性）

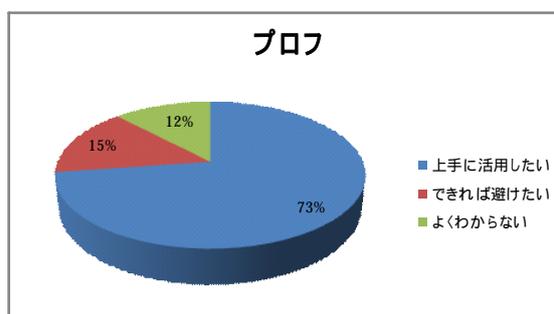
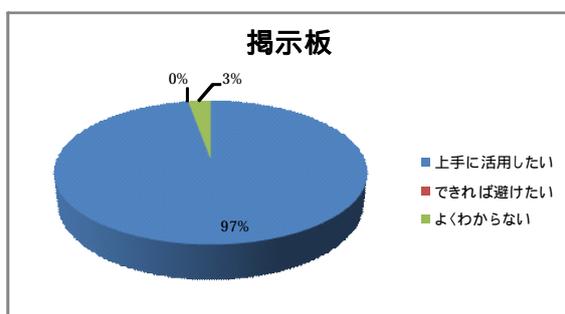
イとウは，指導内容や指導時期を誤ると，児童・生徒が怖がって情報機器を避けるようになる。実際にそういったことにならないよう今回のコンテンツ及び指導法は留意している。これらを踏まえて，検証授業後に，児童生徒に対して以下のような質問をし，回答を得た。

質問 1 授業で「掲示板（プロフ）」がどういうものだと感じましたか？



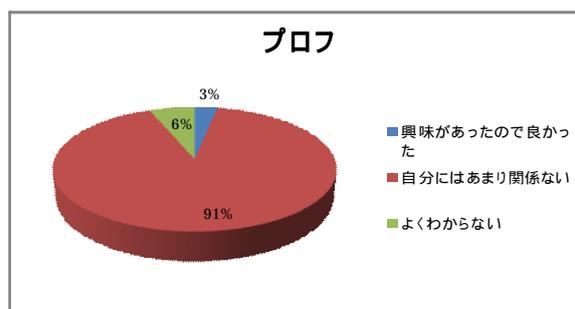
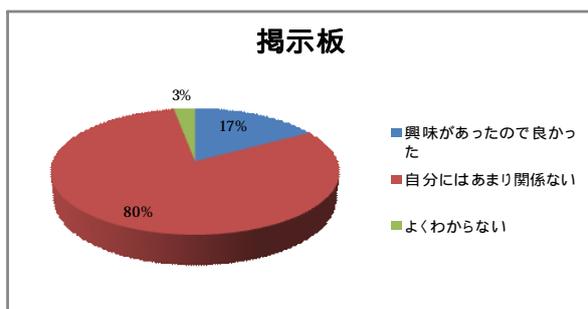
ほとんどの児童生徒が「楽しいが怖い」を選んでいる。情報機器の光と影をバランスよく教えることが求められるとすれば、この結果は教材と指導の有効性を示している。

質問 2 これからケータイやインターネットと、どのように付き合いたいですか？



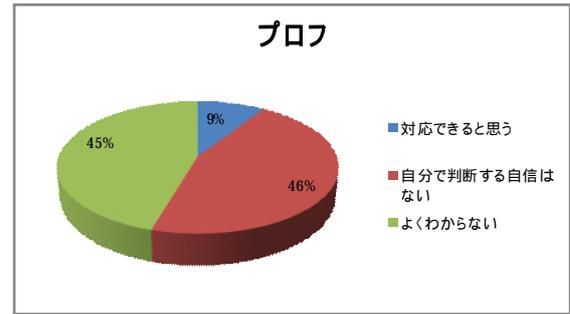
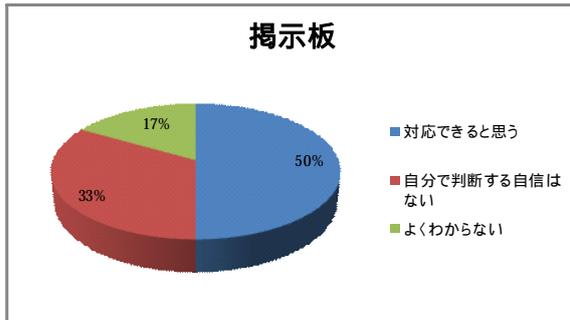
児童生徒には、ケータイ等の情報機器を活用しつつ、いかに危険を回避するかということが求められている。したがって、こちらの意図は十分児童生徒に伝わっていると思われる。

質問 3 授業で学んだことを、どう思いますか？



この質問については、危機感が乏しい点が1つの理由と考えられる。興味があったので良かったという意見も掲示板には多かったので、指導の適期を逃さないことと、児童生徒の実態に合わせることで、より自分のこととして考えられるようになると思われる。

質問 4 授業で学んだこと以外の、ネット社会の怖さについて、あなたは対応できると思いますか？



次々と新たなサービスが登場し、それとともに危険性も増す。これらに対応する力をどうつけさせるかということがきわめて重要である。そのような教材を開発するとともに、その視点に立った授業をいかに組み立てていくかがこれから求められることである。

## 6 研究・開発のまとめ

### (1) 成果

- ・作成した掲示板教材，プロフ教材は，情報モラルを高めることに効果的である。
- ・掲示板教材において，実際に意見交換を行うことで，全く知らない児童生徒が掲示板について正しい使い方を一から学習することができた。
- ・掲示板のテーマを複数設定できるので，少人数での学習が容易になった。また，興味を持った内容で学習できるので，学習者全員が参加できた。
- ・人との関わりの中から使い方を学ぶことができるので，マナーという暗黙のルールを学習することができた。
- ・実存する掲示板と同じ仕組みなので，管理画面により個人を特定して示すことができ，そのことにより匿名性が無いことについても学習者が明確に理解できた。
- ・掲示板を具体的に使うことにより，光と影の両面について体験し学習することができた。
- ・プロフ教材において，様々な条件を組合せによって正解が変化するので，個人情報や肖像権についてのガイドラインを細かく学ぶことができた。
- ・各個人で具体的にプロフを作成できるので，一人一人が危険性を学習することができた。
- ・プロフ教材を通し，小さなことでも個人情報の組合せにより特定されることが学習できた。
- ・個人情報について学ぶことにより，プロフだけでなく生活全般について振り返ることができた。
- ・掲示板教材はサーバ管理や管理者権限などが必須条件から外され，共有フォルダで運用できるので手軽に教材として扱うことができるようになった。

### (2) 課題

- ・学校現場においてより運用しやすくするために，手続きや操作支援などの手順を解説した詳しくわかりやすい説明書が必要である。
- ・より効果的な運用をするために，多くの具体例を示すことが必要である。
- ・発達段階だけでなく，地域性や利用頻度などの実態を踏まえて，指導方法を工夫する必要がある。
- ・使用者の評価をフィードバックし，今後の教材に生かすことが必要である。
- ・教育活動全体（各教科，領域）との関連を持たせながら情報モラルを進める必要がある。

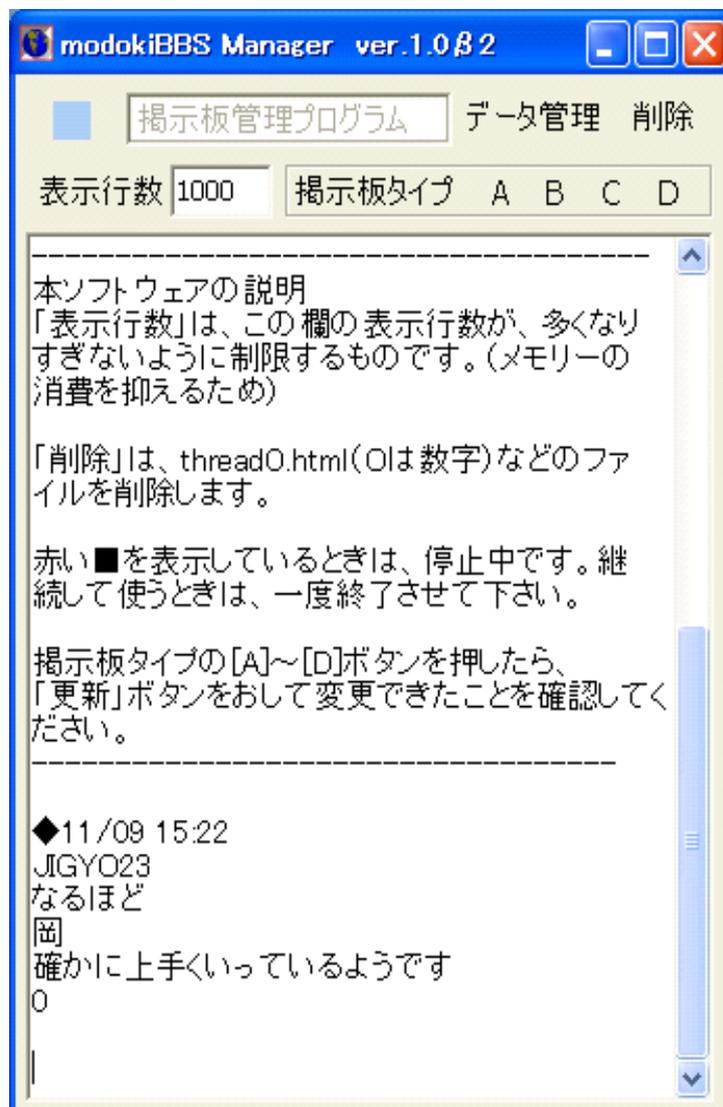
- ・各研修会や様々な場面において情報発信を行ったり，千葉県総合教育センターホームページに大きくアピール等をして普及させる取り組みが必要である。
- ・プロフ教材においてカスタマイズができれば，その学校で起きている喫緊の課題，実態に即した教材等を作ることができるので次年度の課題である。

【主な参考文献等】文部科学省委託事業「情報モラル」指導実践キックオフガイド（2007年）  
社団法人日本教育工学振興会<http://www.japet.or.jp/moral-guidebook/>  
文部科学省委託事業「ちょっと待って，ケータイ」DVD（2008年）  
財団法人日本視聴覚教育協会

## 参 考 资 料

## [ 学習教材の概観 ]

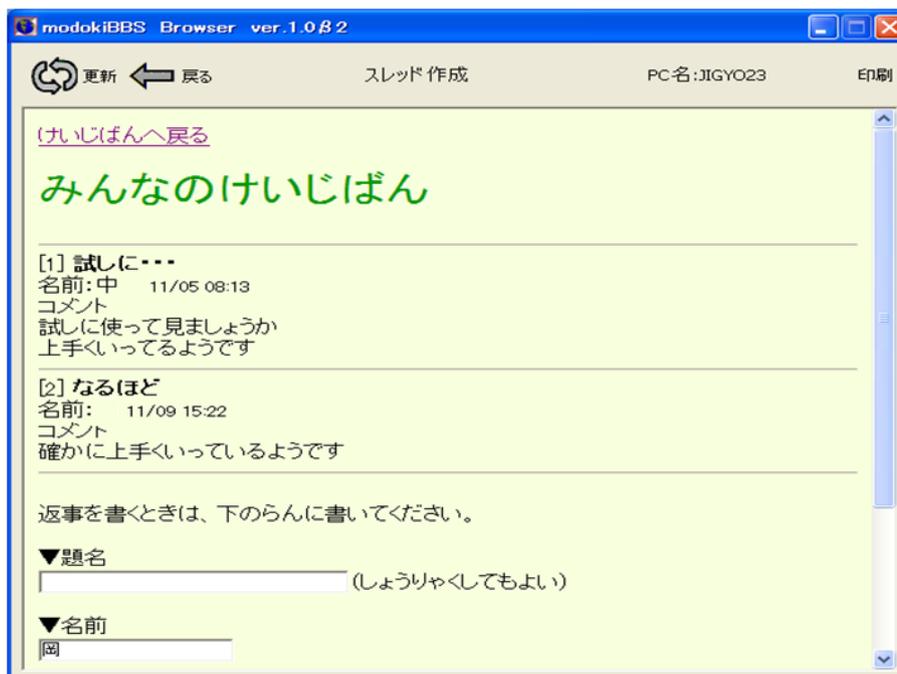
- 1 参加型学習教材
  - ア 教師用管理画面



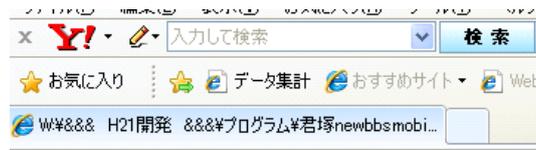
## イ 生徒用画面



## ウ 生徒用入力画面



## 2 ストリー型学習教材 ア スタート画面



はじめに、名前・学年・性別  
を選んでね。

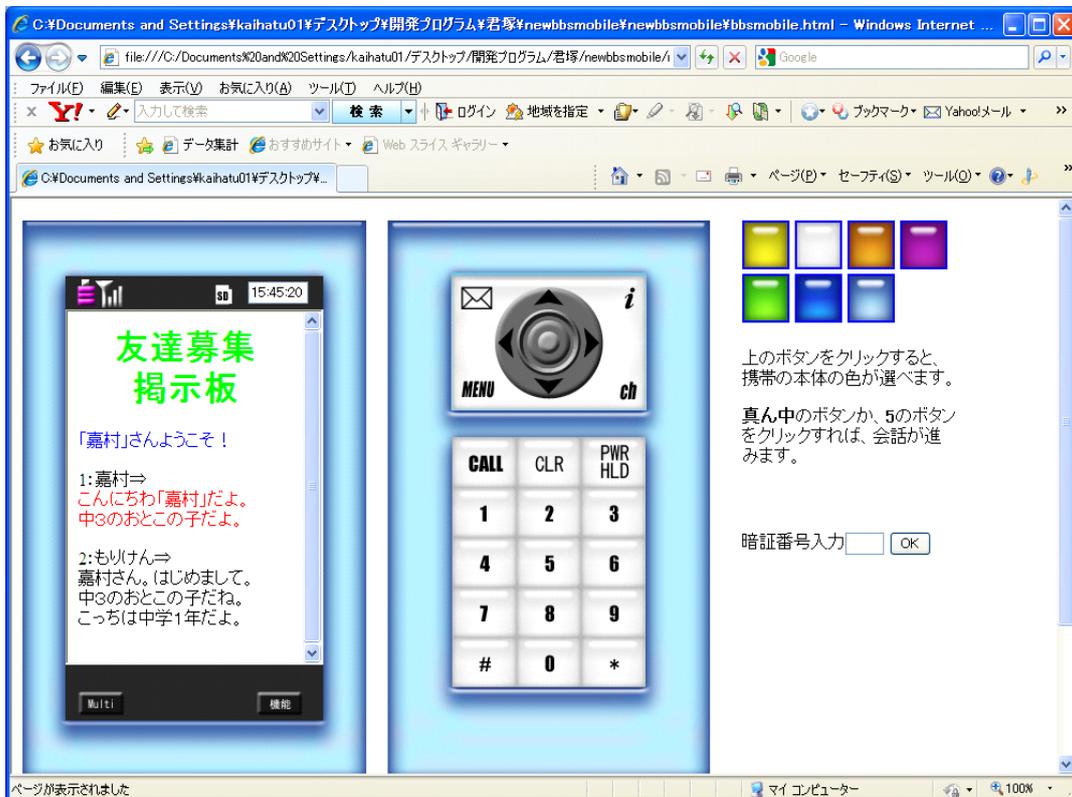
ハンドルネーム入力  
(10文字まで)→

学年を選んでね→

性別を選んでね→  男  女

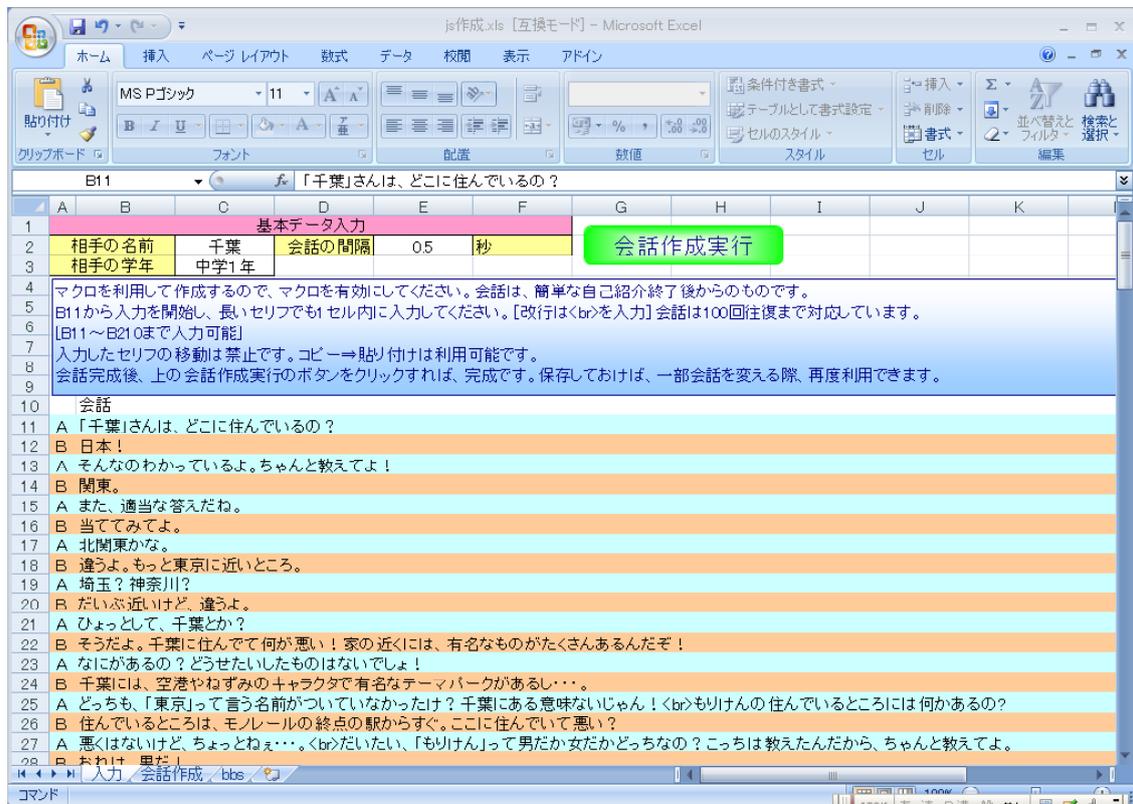
すべての項目が選び終わったら、→  をクリックしてね。

## イ ストリー画面



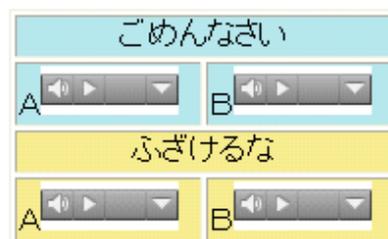
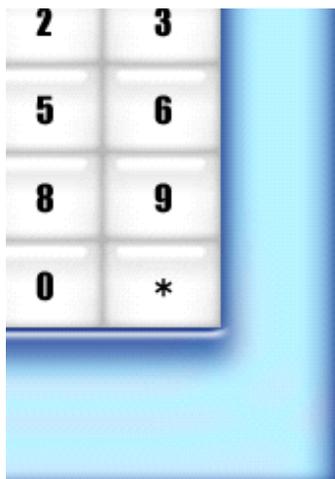
## ウ ストーリーの変更画面

やりとりがエクセルファイルで管理されているので、実態に合わせて変更が可能である。



## エ 音声再生画面

音声ファイルによるニュアンスの違いを比較することができる。



# アンケートのお願い

(中・高生用)

千葉県総合教育センター(カリキュラム開発部)では、生徒の皆さんが携帯電話を日常生活の中でどのように利用しているか研究をしています。

今回、その研究の中で生徒の皆さんがどのような掲示板やプロフサイトを利用しているかを調査することになりました。是非、皆さんの貴重な意見や経験を聞かせてください。

なお、皆さんから頂いた意見については、この研究以外で使うことはありません。

千葉県総合教育センター  
カリキュラム開発部

該当する( )に をつけてください

## 質問1

あなたは、携帯やパソコン等のインターネットツールを使った掲示板やプロフサイトがどのようなサイトかを知っていますか？

- ( )両方とも知っている                      ( )掲示板サイトは知っている  
( )プロフサイトは知っている                ( )両方とも知らない

## 質問2

掲示板やプロフサイトのサービスを利用したことがありますか？

掲示板について

- ( )掲示板でスレッドを立てたことがある。                      ( )掲示板に書き込んだことがある  
( )掲示板を見たことがある

プロフサイトについて

- ( )個人のプロフサイトを立てたことがある  
( )プロフサイトに書き込んだことがある                      ( )プロフサイトを見たことがある

その具体的なサイト名を教えてください。

掲示板
-----

プロフ
-----

## 質問3

あなたや友人が掲示板やプロフサイトのサービスを利用したことで、困ったような経験(こと)がありますか？

- ( )ない                      ( )ある…ある人は次の質問にも答えて下さい

それはどんなことで困りましたか？

[ ]

## 質問4

掲示板やプロフに例え匿名で書き込んでも、書き込んだ個人が特定されることを知っていますか？

- ( )知っている                      ( )知らない

# ケータイについての事前アンケート調査

出席番号 \_\_\_\_\_ 番

質問1 「けいじばん掲示板」(プロフ)のことをどのくらい知っていますか？

1 よく知っている 2 少し知っている

3 あまり知らない

4 よく知らない



けいじばん  
・ 掲示板について知っていることを書いて下さい。



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

質問1 「けいじばん 掲示板」(プロフ)のことが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



けいじばん 掲示板を使う上で注意することはどんなことでしょうか？

けいじばん 掲示板を使ったトラブルを防ぐためにはどうしたらよいでしょうか？



質問3 質問のほか他に授業の中で学んだ(知った)ことや感じた事が何かありますか？



ご協力ありがとうございました

## 開発事業に係る事後アンケート

- 1 まわりの意見にとらわれない自分自身のこと（考え）を、1つだけ選んで答えさせてください。
- 2 （挙手の場合）質問に対する回答を一通り読み上げ、よく考えさせたうえで回答させてください。

質問1 授業で「掲示板」(またはプロフ)がどういうものだと感じましたか？

- ア、 怖いものだと感じた。
- イ、 楽しいが、怖いものだと感じた。
- ウ、 楽しいものだと感じた。

質問2 これからケータイやインターネットと、どのように付き合いたいですか。

- ア、 上手にかつようしたい。
- イ、 できれば避(さ)けたい。
- ウ、 よくわからない。

質問3 授業でまなんだことを、どう思いますか？

- ア、 「掲示板(又はプロフ)」に興味があったので、良かった。
- イ、 自分にはあまり関係ないことだと思った。
- ウ、 よくわからない。

質問4 「掲示板(又はプロフ)」以外の、ネット社会の怖(こわ)さについて、あなたは対応(たいおう)できるとおもいますか？

- ア、 自分で判断して、対応(たいおう)できると思う。
- イ、 自分で判断する自信はない。
- ウ、 よくわからない。

# 小学校 学級活動指導案

市立 小学校  
指導者

- 1 題材名 「知っていますか？ 掲示板のマナー」
- 2 題材設定の理由 < 略 > 実態調査より設定する

## < 児童の実態調査 >

携帯電話を持っていますか。  
携帯電話を使ったことがありますか。  
どんな使い方を知っていますか。  
掲示板のことをどのくらい知っていますか。  
掲示板についてどんなことを知っていますか。

- 3 指導のねらい  
掲示板の使い方について、問題意識を持ち、正しく使おうという意識を持つことができる。(関心・意欲・態度)  
掲示板に関わるトラブルの原因について考えることができる。(思考・判断)  
掲示板の正しい使い方を身につけることができる。(技能・表現)  
掲示板のトラブルについて知り、正しい使い方を理解することができる。  
(知識・理解)

## 4 評価の観点と評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
掲示板の使い方について問題意識を持ち、書き込みの内容をよく吟味して正しい使い方をしようとしている。	例文や事例により、課題を見だし、よりよい改善の方法を考え、判断している。	試作モデルを使って擬似体験をさせ、マナーを意識した掲示板の使い方を知り、正しい使い方ができる。	掲示板のトラブルについて理解している。 トラブルに巻き込まれないためのマナーを意識した正しい使い方を理解している。

## 5 指導計画

1	オリエンテーション	・学習の進め方について説明する。 ・アンケート調査を行う。
2	試作モデルを使って	・掲示板の擬似体験をする。 (一つのテーマについて、全員で自由に書き込む)
3	試作モデルを使って	・掲示板の擬似体験をする。 (いくつかのテーマについて、分かれて書き込む)
4	掲示板の使い方を考える (本時)	・例文から良くない点を見つける。 ・掲示板のマナーについて考える

児童が、掲示板を利用した経験が少ないため、試作モデルを使い擬似体験を通して掲示板でのコミュニケーションの楽しさを実感させたい。また、掲示板におけるマナーの大切さを考えさせたい。

6 本時の活動

(1) 目標

掲示板に特定の人物の悪口や名誉に関わることを記載することが、人権侵害や犯罪につながる危険性があることを知り、掲示板におけるマナーの大切さを理解する。

(2) 展開

時配	学習活動と内容	指導・支援の留意点	資料
5分	<p>1 実態調査の結果を見て、気づいたことを話し合う。</p> <p>携帯電話を持っているか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>持っている人が思っていたよりやや多い。</li> </ul> <p>携帯電話を使ったことがあるか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>使ったことがある人が多い。</li> <li>どんな使い方を知っているか。</li> <li>電話・メール・ゲーム・音楽</li> <li>占い・懸賞 など</li> </ul> <p>掲示板を見たり、使ったりしたことがあるか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>あまりいない。</li> <li>どんな内容だったか。</li> <li>芸能人の噂話・動画 など</li> </ul> <p>トラブルについてどんなことを知っているか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>あまりよく知らない。</li> </ul> <p>2 学習のめあてをつかむ。</p> <p>掲示板の正しい使い方を考えよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>携帯電話を使っている人や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。</li> </ul> <p>パソコンにて提示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>便利さが先行して、トラブルやその怖さについては、あまり注意がはられていないことをつかませる。</li> <li>掲示板を使うとき、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。</li> </ul>	<p>実態調査の資料</p>
10分	<p>3 例文を見て、良くない点を考える。</p> <p>4 グループごとに良くない点を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>個人が特定できる書き込みは書かれた人が嫌な気持ちになる。</li> <li>乱暴な言葉は、人を傷つける。</li> <li>自分だけの意見を一方的に書いている。</li> </ul>	<p>例文から、良くない点を見つける。</p> <p>各自の考えを発表し、グループごとに意見交換をさせる。</p> <p>悪口を書かれている人の気持ちから考えるようにする。</p> <p>グループで話し合った意見を、学習カードにまとめさせる。</p>	<p>例文</p> <p>学習カード</p>
5分	<p>5 感想を発表し合い、掲示板のマナーについて考える。</p> <p>6 なぜ、個人の名前や悪口を書くことが良くないのか考える。</p>	<p>学習カードに書いたことを発表させる。</p> <p>誹謗中傷によって、困る人の立場に立って、良くない理由を考えるように促す。</p> <p>会話での悪口と掲示板での悪口との違いから、その影響力の大きさを</p>	<p>例文 (拡大文)</p>

10分		<p>を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・書かれることで困る人が出る。</li> <li>・書かれたら嫌な気持ちになる。</li> <li>・個人のことを書かれると恥ずかしくて嫌だ。</li> <li>・悪口を書くと個人攻撃になる。</li> </ul> <p>事例を用いて説明し，犯罪につながるおそれもあることを押さえる。</p> <p>個人情報 の流出 (個人情報保護) 文字でのやりとりの難しさ (表現の難しさ) 不特定多数の人が見ている。 子どもも大人も責任は同じ。</p>	事例文
5分	7 どのような書き方にすれば良いのかを考える。	<p>掲示板でどのような内容を書けばよいか考え，発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・読んだ人，書かれた人の気持ちを考えて感想を書くようにする。</li> <li>・自分が読んで嫌なことは書かない</li> <li>・知ってほしいことは何かを考えて書き込みをする。</li> <li>・文字だけで相手の気持ちを理解することは難しい。</li> </ul>	
10分	8 試作モデル使って，擬似体験をする。	マナーを意識しながら，各テーマについて書き込みをさせる。	試作モデル

## 課題

この掲示板には、いくつかのよくない点があります。  
どんなところがよくないのか考えてみましょう。

### なかよし掲示板 全国の小学生と友だちになろう

こんにちは 2009/05/07 久保 明

ぼくは、岡山市に住んでいます。今、ドレクエにはまっています。ドレクエが好きな人と友だちになりたいです。(\*^\_^\*) メールください。kubo-akira@uso800.net

RE: こんにちは 2009/05/07 鈴木 昌也

ドレクエ?今時そんなのやっているやつがいるの?ぜんぜんおもしろくないぜ。

RE: こんにちは 2009/05/08 渡辺 たかあき

イエー # \$ % F g d j 1 2 G H ? ? ! !

-----> O ピース % \$ ( ? > | ¥

千葉第九小の近くに住んでいる人いませんか 2009/05/08 ナカノ ミキ  
千葉第九小にかよっているミキちゃんデース。この間バスケの大会で優勝したヨーン。  
この近くに住んでいる人と友だちになりたいデース。

おれんちのちかくだ 2009/05/09 アンパンマンジュウ

ミキの学校って、おれの学校のとなりだ。おれもイーグルVというバスケ部。ミキ、友だちになってやるよ。こんな掲示板で話をするなんてめんどう。電話で話そうぜ。おれんちの電話番号は、047-373-4154 電話くれよな。

へんなの! 2009/05/12 おおくま かずえ

ぶりっこしている。デースなんてへんなの。優勝したなんてウソでしょ。  
あんた、ともだちいないでしょ。

ばーか 2009/05/14 小川 純一

ぶりっこしているとかウソでしょなんていうおまえこそ友だちいないだろ。  
ばーか!!!

おまえこそ ばーか! 2009/05/12 おおくま かずえ

なにを書こうと、あたしの自由でしょ。言論の自由よ。そんなこともわからない、あんたこそバーカ!!!。ブサイクマン!

おもしろいサイト 2009/05/12 たなか よしあき

おもしろいゲームがいっぱいで、しかもタダのホームページ見つけたよ。みんなにおすすめ。ぜひのぞいてみて。

チバゲーシティ <http://www.chibagecity.com/uso800/> (^\_^)

問題文(なかよし掲示板)のよくない点を話し合っ、見つけたことを書き出そう！



# 中学校 学級活動指導案

市立 中学校  
指導者

## 1. 本時の活動

### (1) 活動のねらい

「掲示板」への書き込みを擬似体験したり，そこでの問題点を話し合ったりすることによって，「掲示板」におけるルールやマナーについて考える。

### (2) 展開

時配	活動内容	形態	支援と評価	資料
5分	1. 本時の学習内容を知る。  「掲示板」について操作をしながら考えてみよう。	一斉	(支)「掲示板」に興味がない生徒にも，身近な問題として一緒に考えるよう促す。	
15分	2. 「掲示板」への書き込み体験をする。 ・ハンドルネーム(匿名)でクラスの友達と画面上で会話をする。	個人	(支)クラスの人数に応じて，数本のスレッドを立てる。	掲示板体験ソフト (齊藤先生)
10分	3. 感想を発表し合い予想される問題点を考える。  「自由に書き込みができて楽しいけれど，嘘も書けてしまう。」 「楽しく会話ができるけど，悪口も簡単に書けてしまう。」 「誤解して受け取られてしまうかも。」	一斉	(支)「匿名性」の楽しさ・危険性，顔を直接つきあわせていないことによる誤解などに気付かせる。	
10分	4. 掲示板例を読んで問題点を考える。 ・各自操作後，発表する。	一斉 (各自操作)	(支)個人情報・マナー・なりすまし，について気付かせる。	例示資料 (君塚先生)
5分	5. 実際の「掲示板」によるトラブル(事件)を知る。			新聞記事など
5分	6. 本時のまとめをする。 ・気軽に参加できる「掲示板」だが，使用に際しては十分注意を払わなくてはいけないことを知る。		(評)「掲示板」に対する自分なりの考えを持つことができたか。	

# 中学校 学級活動指導案

市立 中学校  
指導者

## 本時の活動

### (1) 活動のねらい

プロフ（自己紹介ページ）はネット上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。

### (2) 展開

学習過程	活動内容	形態	支援と評価	資料
導入 5	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
展開 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。	
15	プロフを公開する 擬似体験シュミレーション			
	公開した情報によっておきる問題を視聴する。		どのような危険な問題が発生したのかより現実感をもって擬似体験できたか。	
	個人が特定される危険 迷惑メールが送られる危険 不審者につきまとわれる危険 写真をばらまかれる危険		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。	
10	擬似体験から感じたことを発表させる。			
		一斉	発表をきく ・感想や意見はワークシートにまとめる。	
まとめ 5	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。		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。	チェックシート
5	教師の説話		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。	

# 学級活動指導案

市立 中学校  
指導者

## 1. 本時の活動

### (1) 活動のねらい

- ・ 掲示板の使い方について理解できる。
- ・ 掲示板の正しい利用について理解できる。
- ・ 掲示板のトラブル等に巻き込まれない，利用を考えることができる。

### (2) 展開

学習内容・学習活動	形態	教師の支援・指導上の留意点
<p>本時の主題設定の理由を知る。</p> <p>掲示板というものがどのようなものなのか説明を聞く。</p>	一 斉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 掲示板というものがあることを知り，実際にどのようなものなのか，今日の授業で何をしていくかの説明を理解させる。</li> </ul> <p>掲示板の危険については，まだ触れない。</p>
<p>テーマ1 参加型掲示板を使って掲示板を体験する。</p> <p>スレッドのテーマに従い，自由に書き込む。</p> <p>一定時間で書き込みを終了する。</p> <p>気づいたことを発表する。</p>	個 + 一 斉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ スレッドのテーマを教師側で3つにしぼり自由に書き込みをさせる。</li> <li>・ テーマに関係ないものなどが出ても，深くは触れない。</li> <li>・ 10分程度の書き込みをさせた後，やめさせて全員で同じテーマのスレッドを見る。</li> <li>・ 気づいたことについて，どのようなことでもよいので発表させる。</li> </ul> <p>(例)いろいろな考え方がある。 関係のないことまで書く人もいる。 ・・・etc</p>
<p>テーマ2 ストーリー型掲示板の内容例を見る</p> <p>各自で掲示板のやりとりを操作(クリック)しながら見ていく。</p> <p>自分の考えを発表する。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 話しの途中で，内容に関係ないことが書き込まれていることに注目させる。</li> <li>・ 炎上している状況について理解させる。</li> <li>・ 個人情報，問題行動，マナーなどの問題点について気づかせる。</li> <li>・ 現代社会では，情報が直ぐに様々なところに流れてしまう，恐ろしさを伝える。</li> </ul>
<p>教師の話聞く</p>	一 斉	<p>普段，何気なく使用している携帯電話は色々なことに使える。その中で，掲示板について理解させるとともに，その在り方や怖さについても理解させる。</p>

# 高等学校 学級活動指導案

県立 高等学校  
指導者

## (1) 活動のねらい

「体験型モバイルサイト学習教材(プロフシミュレーター)」の体験を通して、プロフを含むインターネット上での個人情報公開の危険を考えさせると共に、トラブルに巻き込まれないための対処法を学習させる。

## (2) 展開

活動の流れ	活動内容 (...生徒 ...教師)	形態	支援と評価(方法)	資料
本時の説明と導入 (10分)	<p>「皆さんは、携帯電話やパソコンで他人のプロフを見たことがありますか」(挙手)</p> <p>「プロフを作ったことはありますか」(挙手)</p> <p>「他人のプロフを見る動機は何でしょうか」(考えさせる)</p> <p>「自分のプロフを作る動機は何でしょうか」(考えさせる)</p> <p>(生徒は個人又はグループで考え、数名が発表する 板書)</p> <p>「プロフは自己紹介のページを自分で作ってネット上に載せるわけですが、入試や入社試験での自己紹介とはどこが違うのでしょうか。今日はそのことについて考えながらプロフの利便性と危険性を学習したいと思います」</p> <p>「さて、あなたは、今大学や企業の面接試験に来ているとします。本番前に面接の予備調査用紙(ワークシート)が渡されました。さて、あなたはどのように記入しますか。実際に書いてみましょう」</p>	斉	(支)説明に対して質問がある場合には答える。	ワークシート
ワークシート記入 (5分)	<p>配付されたワークシートに記入。(課題1)</p> <p>「記入できるところは全て記入しましたか。それが皆さんの自己紹介です。それでは、皆さんが書いた内容を参考にして、自分のプロフを作ってみましょう」</p>			
実際の操作 (10分)	<p>シミュレーターで自由にプロフを作成しながら疑似体験したトラブルはどこが問題だったのかを考える。</p>	個	<p>(支)教室内を巡視しながら、生徒の質問等に答える。</p> <p>(評)意欲を持って参加しているか(観察)</p>	
話し合い (0~5分)	<p>「隣の人とお互いに完成したプロフを見せ合い、お互いどこが悪かったか話し合ってみて下さい」</p> <p>生徒による話し合い</p>	ゲ	(支)机間巡視をしながら生徒のネット上における情報公開に対する認識が正しいが耳を傾ける。	

<p>まとめ (15～20分)</p>	<p>「それでは、一旦PC画面を切り替えます」まとめの映像クリップを視聴させる。</p> <p>「入試や就職試験における面接での自己紹介とプロフィールに載せる自己紹介の違いは何でしょうか」</p> <p>課題2 (Ans.: 面接は相手が誰か特定できるため、信頼性の高い人か低い人が判断でき、自己紹介の内容と程度を相手によって変更できる。プロフィールの場合は相手が特定できないため、一旦公開した情報は、誰がどのように利用するかわからない危険性がある。警戒することが必要。)</p> <p>プロフィールが原因となった実際の犯罪や事件の事例をまとめた用紙を生徒に配付し、危険性を再認識させる。</p> <p>トラブルに巻き込まれたときの相談先一覧表を配付し、危険回避の方法を教える。</p> <p>最後に、今日の授業を振り返り、あらためて感じたことをワークシートに記入(課題3)させ回収する。</p>	<p>斉</p>	<p>(支) マスター画面を全生徒に一斉送信する。</p> <p>(支) 事件や被害の事例をまとめたものを配付。</p> <p>(支) トラブルに巻き込まれた場合の相談先の一覧表を印刷し配付。</p> <p>(評) ワークシートの内容で評価を行う。</p>	<p>事例等をまとめた用紙</p> <p>相談先一覧表</p>
-------------------------	--	----------	--	---------------------------------

ワークシート

課題 1

### 面接予備調査シート

次の質問に対する答えを記入してください。

氏名		生年月日		年齢	
住所					
学校名				学年	
電話番号		携帯電話番号			
メールアドレス			趣味		
取得資格			部活動		
家族構成			得意科目		
学校の成績			自分の長所		
興味のある 仕事の分野			興味のある 学問の分野		

課題 2

自己紹介とは、自分を相手に知ってもらうためのものですが、面接での自己紹介と  
プロフでの自己紹介では、何が違うのでしょうか。

-----  
-----  
-----

課題 3

今日の授業を振り返り、感じたことやわかったことを書いて下さい。

-----  
-----  
-----

テ ー マ 体験型モバイルサイト学習教材の開発

研究対象校 小・中・高等学校

研究領域 ICTの活用 情報モラル

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する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気付ける体験型学習教材を開発した。

【 検 引 語 】

情報モラル，携帯電話，擬似体験，迷惑メール，高額請求，架空請求，掲示板，プロフ

---

## 研究報告 第384号

---

平成22年3月31日

編集発行者 千葉県総合教育センター所長

嘉村 茂邦

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)5128

---