

【低学年推奨】SNS教育プログラム レッスン2（ユニット2）学習指導案

- 1 単元名 情報の取扱いについて考える
- 2 ユニット名 「どんな人だと思いますか？」
- 3 本時のねらい インターネット上の情報に対して、疑いを持つことができる。
- 4 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点
導入	○場面に関する説明を聞き、状況を理解する。 友だちと協力して冒険するネットゲームで遊んでいます。 最近、ネットゲームの中で「あやぽん」という友だちと仲良くなりました。 いつも「あやぽん」さんに助けてもらうので「あやぽん」さんのことが気になりました。	・「あやぽん」さんが「ともだちリスト」に入っている画面、メッセージが届いた画面を提示する。 ともだちリスト  あやぽん なかよしプレイヤー  じょうずだね  またいっしょにあそぼうよ♡
展開	○ネットゲームで知り合った友だちについて考える。 発問：「あやぽん」さんは、どのような人だと思いますか。 ○3つの人物像から、理由をつけて一人を選び、ワークシートに○を記入する。 ○なぜその人を選んだのか、近くの人と話し合い、全体で共有する。 例)・②だと思う。いつも助けてくれるやさしい人だから。 ・①を選びました。自分と同じくらいの年齢だと思ったからです。 ○「あやぽん」さんが③大人の男の人だとしたら、どのような気持ちになりますか。 例)・アイコンと全然違って驚いた。 ・大人の男の人が「あそぼうよ♡」というメッセージを送っていて怖い。	・めあて「ネットゲームの友だちについて考えよう」 ・人物像①～③のイラストを掲示する。 ①  ②  ③  ・一人一人の考えを尊重しながら、意見を共有して話し合う。(ペア、班、全体) ・「驚く」「怖い」「嫌だ」という感想を導き、インターネット上の情報には危険性が潜んでいることに気付かせる。
まとめ	○本時のまとめと振り返りを行う。 顔が見えない場合、自分が想像している人とは違うことがあるので注意する。 例)・ネット上の情報を簡単に信用しないようにしたいと思います。	

5 指導の手引き

時間	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	ゲームしている場面を想起し、本時の学習に対して興味・関心を持つ。	スマホやテレビでゲームをしたことがありますか。
	ネットゲームでは他のプレイヤーと一緒に遊べることを理解する。	ネットゲームでは、遠くにいる他の人と、一緒に遊ぶことができます。やったことがある人はいますか。
	本時の場面設定を理解する。	スライド資料を提示しながら、「場面説明」を読み上げる。
展開	めあて「ネットゲームの友だちについて考えよう」を確認する。	ネットゲームで知り合った友だちについて考えていきましょう。
	発問について、自由に考える。 (予想される反応) 「優しい人」「良い人」「あやしい人」	「あやぽん」さんは、どのような人だと思いますか？
	発問について、3つの人物像から一人を選び、理由を含めワークシートに記入する。	「あやぽん」さんだと思う人を、次の3人から選んで、ワークシートに○を書いてください。(スライド3枚を示す) 選んだ理由をワークシートに書いてください。
	隣同士や班で、選んだ人と理由について話し合う。	ワークシートに書いた考えを(隣同士・班)で発表し、話し合しましょう。
	学級で意見を共有する。 (予想される反応) ①「かわいいから」 ②「優しいから」「言い方がお姉さん」 ③「名前が変だから」「ハートが古いから」	意見を発表してください。
	「あやぽん」さんが③大人の男の人だとしたら、どのような気持ちになるか考える。 例)・驚く、怖い、嫌だ	どれが答えか本当のことは分かりません。でも、もし「あやぽん」さんが③大人の男の人だったらどんな気持ちになりますか。
	☆補助的な発問や活動(時間配分等に応じて) 補助発問について考え、学びを深める。 グループ内で話し合う活動をしてよい。	ネットゲームで知り合った人から、学校名を聞かれたらどうしますか。 住所を聞かれたらどうしますか。 会いたいと言われたらどうしますか。
まとめ	ワークシートのまとめに、考えたこと、感じたことを書く。	この時間で考えたこと、感じたことをワークシートのまとめに書いてください。
	本時の学習を、これまで出された児童の言葉を生かしてまとめる。	ネットの中で顔が見えない場合、自分が想像している人とは違うことがあります。(アイコンの)見た目で信用してしまうと危険です。安易に信用しないことが大切です。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 児童は友だちやインターネット等から多くの情報を得ている。好奇心の強い年代であり、さほど抵抗もなく個人情報を書き込んでしまうこともある。インターネット上のコミュニケーションにおいて、面識のない人を信用してしまいがちな心理状態を自分ごととして考えさせ、個人情報を書き込むことで起こりうる不利益や被害があることを理解させる。そして、情報の信頼性や信憑性を判断し、リスクを回避する行動に結び付くよう意識付けるものである。

(2) 指導の方向

- ・ 実際にネットゲームで面識のない人物とのやり取りを経験している児童もいることが予想されるため、顔が見えない相手とのやり取りに潜む危険性に気づき、インターネット上にある情報の真偽について正しく判断することが求められる。自分の振る舞い方次第でトラブルを予防、回避することができることを理解させる。それにより、自分がその立場に立ったときに慎重に判断することができるよう情報モラルの意識を向上させたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ ネットゲームをしない児童もいるため、その児童も話題に巻き込めるよう、場面設定を丁寧に行う。
- ・ 学級の実態や時間配分等に応じて「ネットゲームで知り合った人から、学校名を聞かれたらどうしますか?」「会いたいと言われたらどうしますか?」などの発問を追加するとよい。
- ・ 相手が自分の想像している人とは違う場合、どのような危険性があるかについて考え、全体で共有する。

レッスン2-2

どんな人だと思えますか？

けいこさんは、友だちときょうりよくして
ぼうけんするネットゲームで、友だちがで
きました。

ねん くみ ばん
なまえ

ともだちリスト



あやぽん

なかよしプレイヤー

「あやぽん」さんは、ゲーム中いつもたすけてくれてやさしいです。



じょうずだね



またいっしょに
あそぼうよ♡

「あやぽん」さんから、メッセージがとどきました。

◆「あやぽん」さんは、どのような人だと思えますか。①～③からえらんで○でかこみましょう

① しょうがくせい 小学生の おんな 女の子

② ちゅうがくせい 中学生のおねえさん

③ おとな 大人の おとこ 男の ひと 人

◆えらんだりゆうを書きましょう

◆まとめ

◆ふりかえり
