

実践記録

学校/学年	小学校 / 6 年	
教科等：単元名	総合的な学習の時間：情報モラル	
キーワード	悪質商法、ネット型対戦ゲーム、無料ダウンロード	
情報モラル指導 モデルカリキュラム表における 目標	分類	☐ 情報社会の倫理 ☐ 法の理解と遵守 ☒ 安全への知恵 ☐ 情報セキュリティ ☐ 公共的なネットワーク社会の構築
	大目標項目数字 大目標項目内容	e：情報を正しく安全に利用することに努める。
	中目標項目番号 中目標項目内容	e3-1 情報の正確さを判断する方法を知る。 e3-2 自他の個人情報を、第三者にもらさない。
授業会場	☐ パソコン教室 ☒ 普通教室 ☐ 特別教室〔 〕 ☐ その他〔 〕	
学習の目標	悪質商法やネット型ゲームの危険を知り、自分を守ろうとする態度を育成する。 情報の扱い方で、被害者になったり、加害者になったりすることを理解する。	
使用教材	教材名	情報モラル教材 2 0 0 5
	製作者	National Center for Teachers' Development / 独立行政法人教員研修センター
	入手先(URL 等)	http://sweb.nctd.go.jp/2005/index.htm

○ 展開案

	学習活動	指導 評価
導 入	1 情報モラルとは何か知る。 2 携帯やパソコンを使って、困ったことや疑問に感じたこと	・ 情報モラルとは、情報を扱う上での道德であることを確認する。 ・ インターネットで買い物ができることや無料でゲームがもらえることを知らせる。
展 開	3 「悪質商法」や「ネット型対戦ゲーム」の危険について知る。 4 個人情報を勝手に教えてはいけないことを知る。	事例から学ぶ：「無料ダウンロードの危険」、「ネット対戦ゲームのマナー」「内緒の話が広がる」を見る ○ インターネットにおける様々な危険について知ることができたか。
お わ り	5 感想をまとめる	・ 無料ダウンロードやネット型対戦のゲームに出会ったらどうするかという観点で振り返らせる。 ○ 高額な請求が来る可能性がある、一度流出した情報は消すことができない。

○ 授業の成果

・インターネットは便利なものだが、そこに潜んでいる様々な危険について知ることができてよかった。

○ 指導のポイント・留意点

・「体験して学ぶ」という展開方法もあったので、実際に児童がパソコンを操作しながら行うことでもっと理解を深めさせることができると感じた。