

※文字の大きさは Meiryo UI /12 ポイント以上とし、行間・文字間、上下左右の余白は変更しないでください。
 ※具体的に示したい図、写真、表、グラフなどは、(写真1) (表1) などと文中に記載し、右ページに(写真1) (表1) などと表記の上、貼り付けてください。
 ※文章と図等を組み合わせた作成も可能です。各項目の枠の上下幅は変更可能です。
 ※いずれの場合も、必ず A3 片面 1 枚におさまるように作成してください。ファイルサイズは 5 MB 以下としてください。

エントリー学校名：岩手県盛岡市立桜城小学校

活動名：みんなで情報モラル教育 ～学校・児童会・家庭が一体となって～

解決すべき課題：
 近年の SNS の目まぐるしい進化に伴い、情報収集、他者とのつながりなどという点で、情報は欠かすことのできないものである。一方で悪ふざけ、悪口等、情報をもたらす新たな問題が出ているのも事実である。
 本校も例外ではなく、SNS やゲーム内でのトラブル、利用時間の超過などが課題となっている。また、きまりを形式的な「縛り」ととらえ、守る意味まで考えが及ばない児童も見られる。本校では情報モラル教育を行ってはいけるものの、指導が十分にされているとは言えない。児童や家庭の意識と、私たち教職員の意識を同時に変え、最終的には自分で正しく判断し、行動できる児童を育成していく必要があると考える。

目標・方針：
 学校、児童会、家庭が一体となって子どもを育成する幅を広げる情報モラル教育の推進

活動内容：(図1)
 学 校…カリキュラム・マネジメントの視点から情報モラル教育の6年間の系統性を見直し、道徳の時間に「心を磨く領域」の、特別活動の時間に「知恵を磨く領域」の指導を工夫して行う。
 児童会…「さくらぎっ子メディアルール」を児童が作ることで、情報モラルを守ろうという意識の向上につなげる。
 家 庭…盛岡市「5か条のスマホルール」の確認や学びフェストの結果の発信などを通して、保護者の意識の向上を図る。

活動の成果：
 学 校…学年の系統性を見直し、発達段階に合った情報モラルの指導を考えた。(図2) それを受けて、各学年で工夫を凝らしながら、「心を磨く領域」「知恵を磨く領域」の違いを意識した指導ができた。
 (図3は第5学年特別活動「コンピュータをウイルスから守ろう」の実践におけるカードゲーム)
 児童会…5, 6年生が中心となりゲームやインターネット利用の問題点を出し合う→「さくらぎっ子メディアルール」の原案作成→代表委員会での審議・決定→児童朝会での全校への周知と実施(図4)
 →児童自身が課題をとらえ、自ら考えたきまりだったため、全校で守ろうという意識が高まった。
 家 庭…地区懇談会、学校だより等を通じて保護者へ発信することにより、家庭での情報モラル教育の取り組みを啓発することができた。(図5)

アピールポイント(アイデアや工夫)：
 ・情報モラル教育を、学年毎の発達段階に応じた児童の育成(横断的)、小学校6年間を通じた児童の育成(縦断的)の両軸で広く捉えた実践である。
 ・情報モラル=その場の抑制指導ではなく、将来どのように使えば自分も相手も安心して安全に暮らすことができるのかまで見越した、長期的な情報モラル教育である。
 ・学校だけの情報モラル教育に特化すると一方的な教師からの指導になりがちだが、児童自身にも課題を考えさせて自分たちできまりを作るようにした点、家庭にも協力を求めた点で子どもの育成する幅を広げている。

【図2】

学年	心を磨く領域		知恵を磨く領域	
	道徳		特別活動	
1年	「みっちゃんのやくそく」 約束や決まりを守る	規則の尊重 a1-a	「じょうほうをおしえない」 知らない人に連絡先を教えない	e1-2
2年	「みんなのニュース係」 人の作ったものを大切にすることを大切にする	善悪の判断、自律、自由と責任 b1-1	「やくそくももったのしいゲーム」 決められた利用の時間や約束を守る	f1-1
3年	「エチケットかるた」 自分の情報や他人の情報を大切に 「家のパソコンで」 情報の発信や情報をやりとりする際のルール・マナーを知り、守る	礼儀 b2-1 規則の尊重 c2-1	「正しい情報」 情報には誤ったものがあることに気付く	e2-1
4年	「カマキリ」 自分の情報や他人の情報を大切に 「おもしろければいいの」 情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する	善悪の判断、自律、自由と責任 b2-1 b3-1	「ネットゲームにのめり込むと」 健康のために利用時間を決め守る	f2-1
5年	「のりづけされた詩」 情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する	善悪の判断、自律、自由と責任 b3-1	「コンピュータをウイルスから守ろう」 情報の破壊や流出を防ぐ方法を知る	h3-1
6年	「会話のゆくえ」 他人や社会への影響を考えて行動する	善悪の判断、自律、自由と責任 a3-1	「使いすぎを防ぐために」 健康を害するような行動を自制する	f3-1

※資料名および学習材名の下に書いてある言葉は、「情報モラル指導モデルカリキュラム(文部科学省)から引用

【図3】

君は、コンピュータをウイルスから守ることができるか!?

ルール

- ① 班で一人一枚カードを引く。下のカードのどれかが手元に行く。
- ② カードの内容は、最後まで友達に分からないようにする。
- ③ 左下の番号がサイコロの目で出た人は、その指示に従う。
- ④ 最後にウイルスに感染したかどうかを班で確認する。

教師例

- ① サイコロで出た目の人にウイルスを送信する。(2回)
- ※防げるのは、ウイルスソフトが入っている人のみ。
- ② サイコロで出た目の人に最新のウイルスを送信する。(2回)
- ※防げるのは、アップデートしている人のみ。
- ③ サイコロを2個振り、出た目の人同士でデータのやり取りをさせる。
- ※①で感染した人とやり取りをした場合は、ウイルスソフトを入れていれば防げる。②で感染した人とやり取りをした場合は、アップデートをしていれば防げる。
- ④ 最後に、自分がウイルスに感染していたかどうかを班で確かめさせる。

【図4】

コンピュータがウイルスに感染した人は座る。最後まで立っていたのは…

セキュリティソフトが入っていて、アップデートもしていた人

たまたま運がよかった人

学校

◆道徳の時間、特別活動で
 ・情報機器の節度ある使い方や相手を大切にしない方
 を考える **情報モラル**
 ・夢中になるものを見つける **好き・夢中・夢**
 ◆外部講師による講演は頼

【情報のプラス面】
 情報収集、興味、認め合い
 つながり…

子ども

【情報のマイナス面】
 悪ふざけ、悪口、犯罪、ゲーム病、ひきこもり…

児童会

児童会での話し合いの様子や決定したきまりを、校報等で発信する。

家庭

学校の情報モラルに頼る授業の様子や、家庭での取り組みの様子を校報等で発信する。

授業と通動させながら、児童の現状を把握し、ルール作りを進める。

◆「さくらぎっ子メディアルール」作り
 ・正しい使い方を児童会が主体となって決め、全校みんなで守る
 ・いじめの防止につなげる

◆盛岡市「5か条のスマホルール」の徹底
 ・家庭のルール作り
 ・フィルタリングの推進
 ◆学びフェストによる意識の向上

【図5】盛岡市「5か条のスマホルール」

代表委員会での審議・決定

児童朝会での全校への周知

【図4】

さくらぎっ子メディアルール

- ① ゲームやスマホ、インターネット内でも思いやりの心を持ち、悪口を書きこまない。仲間はすれにしない。
- ② もっていない人を仲間外れにしない。