

事例
1 1

携帯電話の使い方を通して
ルールやマナーを考えさせる情報モラルの指導

総合支援学校 高等部
情報

キーワード 情報モラル
携帯電話 インターネット

「携帯電話やインターネットの使い方を学ぼう」

1 単元の学習

目標

- 情報通信機器の仕組みや利便性を知る。
- 情報通信機器を使う上での約束（「情報モラル」）があることを知る。
- 情報通信機器をルールを守って安全・有効に活用できるようになる。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内容等
情報 (知的障害の生徒を教育する場合)	<ul style="list-style-type: none"> 情報の取扱いに関するきまりやマナーがあることを知る。 情報の取扱いに関するきまりやマナーを理解し、それらを守って実習する。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
携帯電話を使うときに注意すること(情報モラル)	(本時) 2時間
インターネットの安全な使い方	1時間

本時の目標と展開

【目標】

- 「情報モラル」という言葉に関心をもつ。
- 携帯電話の利便性や危険性を知り、適切に使うことができる。

【展開】

学習活動	教師の働きかけと指導上の留意点(情報機器、教材等の活用)
学習内容について知る。	携帯電話について、知っていることを発表させる。
「情報モラル」について知る。	便利、携帯メール、架空請求、使い過ぎ等 ルールが必要
携帯電話の仕組みや使い方を知る。	「情報モラル」という言葉の概要を知る。 ・交通ルール、道徳、法律等に並ぶものとして関心をもたせる。
携帯電話の危険性について知る。	携帯電話の仕組みや利便性について知る。 ・プレゼンテーション(自作)とインターネットによる検索で、携帯電話の仕組みや携帯電話でできること、料金等について知る。 ・携帯電話会社のサイトを利用させる。
「情報モラル」の視点で携帯電話の使い方を考える。	携帯電話の危険性について知る。 ・実際の被害事例・加害事例を例示し、なぜそうなったのか考えさせる。 ・加害者、被害者にならない、適正な利用の方法について紹介する。
携帯電話の望ましい使い方をまとめる。	これからどのように行動したらよいか考える。 ・4つのテーマについてそれぞれ考えさせ、付箋に記入させる。 「マナーやルール」「被害者にならないために」 「料金」「加害者にならないために」
	これからどのように行動したらよいか考える。 ・教師と一緒に付箋紙をまとめながらタイトルをつけ、各生徒の意見をもとに課題を共有させる。

「使う場所や場面に気をつける」
 「うまい話と怪しいサイトに注意する」
 「メールの使い方を考える(迷惑メール、チェーンメールへの対応)」
 「長電話、サイト閲覧、ダウンロード等の利用料金に気をつける」
 携帯電話を持っていない生徒には、家族等が使用している様子から考えさせる。
 時間があれば、プレゼンテーションで携帯電話の使い方の悪い例を示し、自分だったらどうするか、どうすべきかを考えさせることで本時の学習内容を確認させる。

3 展開の実際

【対象学年・児童生徒】

知的障害の高等部生徒のうち、携帯電話を使用する可能性のある生徒を対象に実施した。

【情報モラルの重要性の理解】

生徒は、「情報モラル」という言葉になじみがないが、「交通ルール」のように情報機器を使う際にもマナーや約束ごとがあり、関連する法律もあることなどをプレゼンテーションで説明したことで、携帯電話を使う際にはルールがあることを意識することができた。

また、実際使っている生徒に事前に聞き取りを行ったところ、最も多い失敗体験は「高額な利用料金」であった。そこで、課金のシステムを図を使って説明し、携帯電話は便利で簡単なコミュニケーションツールであるが、使い方に気をつける必要があることを伝え、メディア等で見聞きしている事件とも関連付けてマナーやルール、危険性についてまとめていった。

その結果、自分はどのようにしたらよいかを考えさせたところ、やはり身近な体験から、料金に関すること・マナー（利用の場所）等に関する意見を述べる生徒が多かった。考えをまとめる際「付箋」を使い、各自に思いつくことを記入させたのち、テーマ毎にまとめ、ボードに貼らせていくと視覚的に意見が整理しやすかった。

4 情報機器等の活用の工夫

資料の提示にはプレゼンテーションを利用した。教師主導による話が中心になりがちな学習内容であるが、アニメーション効果やビデオの映像を挿入するなどして変化をもたせることで、生徒は興味関心をもって説明を聞いていた。

<資料作成の際参考にしたサイト>

財団法人国際電信電話共済会	http://www.kddi.or.jp/
総務省情報通信白書 for kids	http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/kids/
ドコモケータイ安全教室	http://www.nttdocomo.co.jp/corporate/csr/social/educational/safety/

5 情報機器等の活用の効果

コンピュータ上でイラストや動画等を用いた擬似体験できる教材を利用することで、現実感をもたせ、分かりやすく生徒に説明することができた。併せて、携帯電話会社が提供しているマナーやルール、仕組みについての教材を利用したが、ビデオ映像があると、生徒には理解しやすいようであった。

自作教材は、生徒の実態に即した授業を展開するために重要であるが、既存のサイトや教材を有効活用することも考えていくとよい。また、インターネットの利用に関しては、クイズ形式で紹介されているサイトもあり、ゲーム感覚で楽しみながら学ぶことができるので、知識や技能の定着のために、利用を検討するとよい。



「総務省情報通信白書 for kids」より

<インターネット利用を学ぶためのサイト(例)>

情報モラルの学習/基礎編（兵庫教育大学大学院技術科教育研究室）
 ~ 擬似体験やクイズを通して情報モラルの基礎的な知識を網羅的に学習できる。
<http://e-tech.life.hyogo-u.ac.jp/kyouzai/moral/index.html>
 コピーライトワールド（著作権情報センターCRIC）
 ~ 著作権(コピーライト)について、診断テストやクイズで学習できる。
<http://www.kidscric.com/kuizu/kuizu.htm>