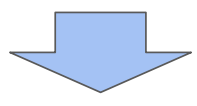


4~9年[メディアバランスとウェルビーイング]

「自分のメディアバランスを考えよう」

- **ねらい**
 - 日常生活でどの程度バランスが取れているかを振り返ってみる。
 - 「メディアバランス」とは何かを知り、自分にどのように当てはまるかを考える。
 - 健康的でバランスのとれたメディア利用のための個人的な計画を作成する。



[定義]
メディア、メディアバランス

- **授業後の取り組み**
 - 保護者向けのお便りで、家庭でもメディアバランスについて考えるための話題を提供
 - 学期に1回「メディアバランスを考える週間」を実施

1. どのメディアをよく使っているか、くわしく書きましょう。

○メディアとは何で、どのようなものがありますか。 ○あなたは、どのメディアをよく使っていますか。 ○あなたは、そのメディアをどんなときに、どのくらい使うことが多いですか。

2. 健康的にメディアバランスがとれる「完ぺきな1日」を計画しましょう。
3つの場面それぞれに「何のメディアを」「使うときはどのくらい使うか」「どんなときにお休むするの」を書きましょう。

3. 今後、どのようにメディアと関わっていき「メディア・バランス」を考え、「スクリーン・タイム」を見直そう！

年 組 名 姓
このカードの記録をして、自分のメディア・バランスを知り、状況を見直したり改善したりしながら、健康的なメディアの使い方を考えましょう。

1. 目標の設定
健康でメディアバランスの取れた生活を送るための目標を設定しましょう。

2. メディアバランスの記録

	10/18 (水)	19 (木)	20 (金)	21 (土)	22 (日)	23 (月)	24 (火)	合計
スクリーンタイム (デジタルメディアの使用時間)								分
その他のメディアの利用時間								分
どんなときにメディア利用を休んだか								
自己評価 A・B・C								総合評価

その日の様子 (目標に対する評価) >
A: 目標達成 B: だいたいできて C: できなかった

3. 自分の振り返り
(自分のメディアバランスやスクリーンタイムを記録して感じたこと、反省・感想)

メディア
各項目のグループを順番に挙げて振り返ることで気づきや、本、インターネット、新聞、雑誌などのバランスを取っていると感じる方法でメディアを振り返ることも。

スクリーンタイム
平日や週末、インターネット端末の使用状況を見つめ直すことも。

4. 保護者の方のコメント (お子様への励みや、この取り組みへの感想をお書きください)

保護者サイン 担任サイン

学校では、「メディアバランス」の学習を行いました。スマホやタブレットなど、さまざまなデジタルツールに囲まれている子どもたちは、コンテンツやゲーム、機能に簡単にアクセスできます。子どもたちが自由にでも健康な利用で学習できるはずはないことですが、コンテンツの使いすぎは心配です。ご家庭では、以下のような項目をぜひ参考にしてください。

お子様が持ち帰る学習ワークシートには保護者記入欄がありますので、感想のご記入をお願いいたします。

1. インターネット利用をお休みする時間と場所を作りましょう
寝る、食卓時、家族との時間などにインターネット利用をお休みする習慣をつけ、子どもたちがデジタル端末から離れる時間を生活の中に作りましょう。利用時間の長さを制限にするのではなく、どのような時間帯、場所、行動の際は利用をお休みすべきかを考え、決めておきましょう。

2. パARENTALコントロール(機能制限)を設定しましょう
子どもの年齢に合わせたコンテンツ利用の制限を設定しましょう。インターネット機器のフィルタリング、プライバシー設定の見直しをし、保護者が責任を持って管理しましょう。

3. 家族の約束を明確にしましょう
約束は子どもと一緒に決めましょう。メディア利用の約束は、大人が書きもモデルを示すことも大切です。

4. 一緒に見て選べる内容が確かめましょう
子どもの年齢に合った内容、コンテンツを選びましょう。

5. 子どもがさまざまな健康的で文化的な体験を知ることができる機会を作りましょう
インターネットを利用する時間以外の場面でも、さまざまな健康的、文化的、創造的な体験ができる機会を作りましょう。

[デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び \(p.48-53\)](#)
[【小学校中～高学年向け】メディアの使い方、自分でバランスをとるには？ - STEAM ライブラリ](#)

授業で利用できるスライド資料、動画資料は、
以下の掲載元を参照してください

【小学校中～高学年向け】メディアの使い方、自分でバランスをとるには？

(経済産業省 STEAMライブラリー - 未来の教室)

4年～9年「メディアバランス」授業略案

- 題材名「自分のメディアバランスを見つけよう¹」【メディアバランス】
学級活動(2)

- ねらい

- 日常生活でどの程度バランスが取れているかを振り返ってみる。
- 「メディアバランス」とは何かを知り、自分にどのように当てはまるかを考える。
- 健康的でバランスのとれたメディア利用のための個人的な計画を作成する。

- 学習過程

	学習活動の構成	指導上の留意点
導入	● ふだん、どのようにメディアとつきあっているかを振り返る。	● メディア とは何かを考え、普段「どのメディアをどのくらい使用しているか」と問うことで、児童が置かれている状況を全体で共有する。 【ワークシート1.】
展開	● メディアバランスの意味を知る。また、どのようにすれば、バランスが取れるかの視点を得る。	● メディアバランス とはどういうことか、何が大切かを確認する。 ○ メディアバランスとは、「健康的な生活（家族や友人との時間、趣味、学習、睡眠など）と、さまざまなメディアの利用をバランス良く両立させる利用」のこと ○ メディアバランスは人それぞれ違うこと ○ メディア利用をお休みする時間も必要であること
	● 健康とバランスのとれたメディア利用のための計画を作る。 ○ 完ぺきな1日を考える。	● 「どのようにメディアをバランス良く使いますか？」と問いかけ、自分の普段の生活をイメージしながら、「平日の朝」「帰宅後から寝るまでの間」「休みの日」の3つの場面に分けて、「何のメディアを」「どのような行動をしているときは使わないか」について詳しく書いてもらう。 ● ひとりで考えて書く。 【ワークシート2.】
	○ 考えたプランを共有し、意見交換をする。	● 4人程度のグループで書いたプランを共有し、友達の考えに対して、以下の視点で意見交換する。 ① 考えたプランを実行すると、どんな気持ちになるのか。 ② 1週間続けられるものなのか。無理はないか。 ③ 心と体が健康的な生活を送ることができるか。
	○ 友達の意見を参考にして、考えたプランを見つめ直す。	● 友達の意見を参考にして、自分で考えたプランを見つめ直し、自信を持って実行していきたい点や変更したい点について、理由も含めて書くように指示する。
まとめ	● 最終的なプランと、その理由の発表を聞き、今後の自分のメディアとの関わり方について自分なりの意見を持つ。	● 最終的なプランと、その理由について、2～3名ほどに発表させる。 ● 本時の振り返りとして、「今後の自分のメディアとの関わり方」について考え、自分なりの意見（意識、行動、約束など）を文章にまとめるようにする。 【ワークシート3.】 ● 保護者に学んだことを伝え感想を書いてもらう。保護者文書を添付する。 【ワークシート4.】

※ 授業では、スライド資料²を活用している。

¹ 参考文献（坂本 旬、豊福 晋平、今度 珠美、林 一真、平井 聡一郎、芳賀 高洋、阿部 和広、我妻 潤子、たきりょうこ）「デジタル・シティズンシップ プラス - やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び」pp.48-53

² 経済産業省、「GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～ デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」. [STEAMライブラリー - 未来の教室](#).

「メディアバランス」を考え、 「スクリーンタイム」を見直そう！ (例:7~9年生版)



年 組 番 名前

このカードの記録をして、自分のメディアバランスを知り、状況を見直したり改善したりしながら、健康的なメディアの使い方を考えましょう。

1. 目標の設定

健康でメディアバランスの取れた生活を送るための目標を設定しましょう。

2. メディアバランスの記録

	2/6 (月)	7 (火)	8 (水)	9 (木)	10 (金)	11 (土)	12 (日)	合計
スクリーンタイム (デジタルメディアの 利用時間)								分
その他のメディア の利用時間								分
どんなときに メディア利用を 休んだか								
自己評価 A・B・C								総合評価

<評価の基準 (目標に対する評価) >

A : 目標達成 B : だいたいできた C : できなかった

3. 自分の振り返り

(自分のメディアバランスやスクリーンタイムを記録して感じたこと、反省・感想)

(用語の解説)

メディア

大規模なグループが情報を入手して共有するすべての方法 (テレビ、本、インターネット、新聞、電話など)

メディアバランス

健康で、他の生活活動 (家族、友人、学校、趣味など) とのバランスが取れていると感じる方法でメディアを使用すること。

スクリーンタイム

テレビやゲーム、インターネット端末等の画面を見つめる時間のこと。

4. 保護者の方のコメント (お子様への助言やこの取り組みへのご感想をお書きください)

保護者サイン

担任サイン

「自分のメディアバランスを考えよう」の学習について

会津若松市立河東学園

学校では、「メディアバランス」の学習を行いました。スマホやタブレットなど、さまざまなデジタルツールに囲まれている子どもたちは、コンテンツやゲーム、情報に簡単にアクセスできます。子どもたちが外出先でも端末利用で学習できるのは素晴らしいことですが、コンテンツの使いすぎは心配です。ご家庭では、以下のよう項目をぜひ参考にしてください。

お子様が持ち帰る学習ワークシートには保護者記入欄がありますので、感想のご記入もお願いいたします。

1. インターネット利用をお休みする時間と場所を作りましょう

寝室、食事時、家族との時間などにインターネット利用をお休みする習慣をつけ、子どもたちがデジタル端末から離れる時間を生活の中に作りましょう。利用時間の長さを問題にするのではなく、どのような時間帯、場所、行動の際は利用をお休みすべきかを考え、決めておきましょう。

2. パレンタルコントロール（機器の機能制限）を設定しましょう

子どもの年齢に合わせコンテンツ利用の制限を設定しましょう。インターネット機器のフィルタリング、プライバシー設定の見直しをし、保護者が責任を持って管理しましょう。

3. 家族の約束を明確にしましょう

約束は子どもと一緒に決めましょう。メディア利用の約束は、大人が善きモデルを示すことも大切です。

4. 一緒に見て遊べる内容が確かめましょう

子どもの年齢に合った内容、コンテンツを選びましょう。

5. 子どもがさまざまな健康的で文化的な体験を知ることができる機会を作りましょう

インターネットを利用する時間以外の場面でも、さまざまな健康的、文化的、創造的な体験ができる機会を作りました。

【この学習の参考文献】


坂本旬・豊福晋平・平井聡一郎・今度珠美・芳賀高洋・林一真・阿部和広・我妻潤子【著】たきりようこ【漫画】
「デジタル・シティズンシップ プラス -やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び」

9年[プライバシーとセキュリティ]

「自分のプライバシーをどのように守りますか」

本時のポイント

- プライバシーや個人情報の定義を確認
- 企業による情報収集などに対して、向き合う手段を考え、個人情報を守る「作戦」を考える。

- 小学校段階【テキスト実践3】 
- 中学校段階（13歳以上）【テキスト実践8】
 - 個人情報とは何か？
 - 個人情報を共有したり、共有しなかったりする設定を主体的に制御できるようにしよう。

[定義]
 プライバシー、個人情報、利用規約、プライバシーポリシー
 プライバシー設定、クッキー Cookie、オプトアウト



デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び (p.98-104)

自分のプライバシーはどのように守る？

その後、ケンタさんが他のウェブサイトを開くと、靴の広告が表示されるようになりました。

個人で考える (3分)
 班で意見交換する (7分)

③ プライバシー設定

オプトアウト
 企業が個人から受け取る個人情報の種類を制限したり、企業から個人に送られる情報の制御をすること。その方法。

プライバシー
 自分や家族のこと、自分の生活のこと。自分だけの秘密のこと。また、そのようなことを他人から干渉されたり侵害されたりしない権利のこと。

なぜ、その靴の広告が出てくるようになったのだろうと、ケンタさんは不思議に思いました。

次の文は、どの言葉の説明でしょう？

④ クッキー Cookie

自分の個人情報や行動データを企業が集めることに対して、自分ができる作戦を整理してまとめよう。

個人情報
 自分のことを特定できる情報のこと。

なぜケンタさんがその靴をほしがっていることを知ったのか、靴の広告がよく出てくるようになったのか、理由を考えよう。

次の文は、どの言葉の説明でしょう？

インターネットで行動するときの3つのステップ
立ち止まる
 (どうすればよい?) **考える**
 (聞いたら?) **相談する**

ケンタさんは目でおしやな靴を履いている人を見て同じ靴が欲しいと思いオンラインストアで靴のことを調べました。

ケンタさんがオンラインで広告会社に自分の行動や検索履歴などを記録、保存されることを望んでいない場合、どんな対策があったと思いますか？

① 利用規約

クッキー Cookie を使うデメリットとメリット

【参考文献等】
 ● デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び (p.98-104)
 ● Cookieを管理する
 ● Cookieのメリット・デメリットとは？ あなたの個人情報を守るためにいま知っておきたいこと

9年「プライバシーとセキュリティ」授業略案

● **題材名** 「自分のプライバシーをどのように守りますか³」【プライバシーとセキュリティ】

学級活動(2) エ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

● **ねらい**

- プライバシーとは何かを考え、どのように共有されることがあるのかを考える。
- プライバシーに関する言葉の定義を知る。
- 企業による個人のデータ収集に対し、自分ができるプライバシーを守る作戦を考える。

● **学習過程**

	学習活動の構成	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ● プライバシーと個人情報との違いを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「プライバシー」と「個人情報」の定義を全体で確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ プライバシー、個人情報の定義は、スライド資料を参照。 <p style="text-align: right;">【スライド資料】</p>
展開1	<ul style="list-style-type: none"> ● <ケンタさんの話>をもとに、企業による個人データの収集について知り、それに対して自分ができる対応策を考える。 	<p><ケンタさんの話></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>ケンタは、街で見かけたおしゃれな黒い靴と同じものが欲しいと思いオンラインストアで調べた。その靴は少し高かったため、友人に相談しようと思い、インスタグラムにその靴の写真を投稿した。</p> <p>その後、ケンタが他のウェブサイトを開くと、靴の広告が表示されるようになった。なぜその靴の広告が出てくるようになったのだろうと、ケンタは不思議に思った。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● <ケンタさんの話>をもとに、企業による個人データの収集の存在に気付くようにする。 ● SNSやサイトを見ていると、自分の閲覧したものに関連する企業のCMや商品のサイトが出てくるようになることがある。閲覧するだけでも、これらの情報が共有されることに気付かせたい。 ● このとき、もし企業によって意図せず情報が知られているとしたら、どのような感情を抱くかを問う。 <p style="text-align: right;">【Meet のチャット】</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● インターネットのサービスが、なぜケンタさんがその靴を欲しがっていることを知ったのか、靴の広告がよく出てくるようになったのか理由を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「ケンタさんが、オンラインで、広告会社に自分の行動や検索履歴などを記録、保存されるのを望んでいない場合、何か対応策はあったと思うか」と問いかけ、企業による個人のデータ収集に対し、自分ができる作戦を考え、話し合う。 <p style="text-align: right;">【Jamboardへの記述】</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● 企業による個人のデータ収集に対し、自分ができる作戦を考え、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 4つのプライバシーを守るために必要な語句とその意味を考え、確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ プライバシーポリシー、利用規約、プライバシー管理設定、クッキー（Cookie）、スライド参照 ● クッキー（Cookie）のメリット・デメリットをふまえ、企業が様々なデータを利用することで、個人情報が盗まれる危険性も高くなることを伝え、自身の情報（企業が集める自分の行動情報）を制限したい場合には、オンラインでの自分の行動が重要であることを踏まえる。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 共有してもよい情報とそうでない情報があることを意識できるように声掛けする。 ○ 共有すること、情報を提供することが悪いわけではないことを踏まえる。顧客の情報を収集することで、ウェブサイトの更新に役立つなど、利点と重要性も考慮する。 ○ 個人情報について、主体的に取り扱う方法としてのオプトアウトという言葉があることを紹介する。 <p style="text-align: right;">【スライド資料、Jamboardのカード】</p>
展開2	<ul style="list-style-type: none"> ● 自身のオンラインでの情報の取り扱い方を振り返ったうえで、プライバシーを守るために必要な知識を得る。 <ul style="list-style-type: none"> ○ プライバシーを守るために必要な知識を得る。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自身の個人情報や行動データを企業が集めることに対して、自分ができる作戦を改めて整理することでまとめとする。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 考えた作戦を共有し、友達の意見を見たり、コメントを得たりすることで、自分で考えたプランを見つめ直し、自信を持って行動していきたい点や変更したい点について、理由も含めて書くようにする。 ○ 考えた作戦について、2～3名ほど意図的に指名して発表させる。 <p style="text-align: right;">【Google Classroom: 質問】</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ● 学習のまとめをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ● インターネットで行動するときの3つのステップを確認する。
	<ul style="list-style-type: none"> ● インターネットで行動するときの3つのステップを確認して、落ち着いて内省することを意識付ける。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 「立ち止まる」、「（どうすれば良いか）考える」、「（困ったときは）相談する」 <p style="text-align: right;">【スライド資料】</p>	

³ 参考文献（坂本 旬、豊福 晋平、今度 珠美、林 一真、平井 聡一郎、芳賀 高洋、阿部 和広、我妻 潤子、たきりょうこ）「[デジタル・シティズンシッププラス -やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び](#)」pp.98-104

6年[ネットいじめ、デジタルドラマ、ヘイトスピーチ] 「ネットいじめと行動する人」

本時のポイント

- 「ネットいじめ」の定義を共有する。
- 課題を解決するための方針（行動する人になる）を確認し、具体的な方法を検討する。

- 小学校段階【テキスト実践5】
 - ネットいじめとは何か？
 - 傍観者ではなく行動する人になる手立てを得る。
- 中学校段階（13歳以上）【テキスト実践9】
 - 動画サイトやコメント欄が関わるより複雑な状況で、行動の手立てを得る

行動する人 = 「アップスタンダー」



【定義】
ネットいじめ、共感
周りで見ている人
行動する人

- 授業後の取り組み
 - 保護者向けのお便りで、ネットいじめについて考える話題提供

[デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び](#) (p.76-83)



道徳の学習との違い

- 「ネットいじめ」の定義を共有する。
- 課題を解決するための方針（行動する人になる）を確認し、具体的な方法を検討する。

【道徳でよくある流れ】

- 登場人物の心情理解
- モラルジレンマについての考察

1 ネットいじめと行動する人

2 1.【ネットいじめ】とはどのようなものでしょう？

3 【ネットいじめ】デジタル機器やサイト、アプリを使って、相手をおどしたり、傷つけたり、悲しませたり、困らせたりすること

4 体育の授業でバスケットボールをやることになりました。バスケットボールが上手なタマミさんは、担任の先生から「クラスのチームを作るのに、知識を買ってほしい」と頼まれました。そのことをクラスみんなも賛成していました。

5 そして、体育の授業のはじめに担任の先生からチームが発表されました。ところが…発表されたチームに納得のいかなかったヒカとマユは、SNSのトークに次のような内容を書き込みました。

6 タマミさんのチームは、タマミさんの好きなメンバーになっている。わたしたちのことは気にせずチームができてほしくない。タマミさんが決めたチームで、バスケットボールをしたくない。さらにヒカとマユはSNSで他の友だちにメンバーを選び書き込みを呼びかけ、タマミさんの提案に反対するようすりました。

7 友達にグループトークの内容を見せられたタマミさんは、お腹が痛くなりました。次の日、タマミさんは学校を休み、両親に「しばらく学校に行きたくない」と話しました。

8 2.だれがどのような役割だったでしょう

いじめられている人	いじめている人	まわりで見ている人
タマミ	マユ、ヒカ	クラスの人(タマミの友達)

9 2.だれがどのような役割だったでしょう

10 3.あなたがタマミさんならどのような気持ちになると思うか考えましょう

11 【共感】だれかが経験している気持ちを自分のことのように想像すること。

12 確認 まわりで見ている人 → 行動する人

13 4.いじめを止めるためにどのような行動がとれるかを話し合おう

14 5.今日の学習で考えたこと、行動する方法をまとめよう。

6年「ネットいじめ、オンライントラブル」授業略案

- **題材名** 「ネットいじめと行動する人⁴」【ネットいじめ、オンライントラブル】
学級活動(2) ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

- **ねらい**

- ネットいじめを定義し、その特徴を確認する。
- 共感を定義し、ネットでいじめられている人に共感する。
- ネットいじめに対処する方法や、いじめられている人のために積極的に行動する方法を確認する。

- **学習過程**

	学習活動の構成	指導上の留意点
導入	1 「ネットいじめ」とは何かを考える。	<ul style="list-style-type: none"> ● ネットいじめの特徴について話し合い、ノートにまとめる。ネットいじめの定義は、スライド資料を参照。 【スライド資料】
展開	2 〈タマミさんの物語〉をもとに、ネットいじめに対し、どのような行動をとることができるかを考える。 (1) 〈タマミさんの物語〉を読み、内容を確認する。 (2) 共感的に各関係者の様子を考え、全体で共有する。 ①気持ち ②行動の理由 (3) いじめを止めるために、どのような行動が取れるかをグループで話し合う。 (4) 困ったときの3つの行動ステップを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ● 〈タマミさんの物語〉の範読を聞きながら読み、登場人物それぞれの立場を考え、状況を確認する。 ● 「共感」の定義を、「だれかが経験している気持ちを自分のことのように想像すること」と確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 共感することが問題解決の力になることを伝える。 ○ 必要に応じて、ペアやグループで話し合ってもよいことを伝える。 ● 話し合いの前に、いじめには「周りで見ている人（傍観者）」と課題解決のために「行動する人（アップスタンダー）」がいることを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ ここでは「行動する人」としてどのように振る舞うことができるかを考えるように促す。 ○ グループで話し合った内容をスクリーンに映しながら、全体で考えを共有する。 ○ 周りの人が「見ている人」から「行動する人」になることで、状況を変えることができることを伝える。 ● 話し合いで出た考えをもとに、インターネットで行動するときには「立ち止まる」「（どうすればよいか）考える」「（困ったときは）相談する」の3つのステップで行動することを確かめる。 【スライド資料】
まとめ	3 学習のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> ● いじめを止めるための行動を考えた際、難しさはどこにあったのかを振り返り、本時を通して考えたことや今後の自分の行動について、自分の考えをまとめさせる。 【ワークシート】

⁴ 参考文献（坂本 旬、豊福 晋平、今度 珠美、林 一真、平井 聡一郎、芳賀 高洋、阿部 和広、我妻 潤子、たきりょうこ）「[デジタル・シティズンシップ プラス -やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び](#)」pp.76-83

「ネットいじめと行動する人」の学習について

会津若松市立河東学園

学校では、「ネットいじめ」について学習しました。家庭でも下記のことを話し合い、ワークシートに感想をご記入ください。

❖ ネットいじめとは何かを子どもたちに説明しましょう

ネットいじめとは、ネット上で繰り返される望ましくない意地悪や傷つく言葉や行動のことです。

❖ オンラインでの生活に気を配りましょう

睡眠、運動、食事と同じように子どものオンライン生活にも気を配りましょう。

オンラインでの生活を把握し、誰とやりとりしているか、ゲームやサイトの中でどのような人たちどのように接しているか、関心を持って見守りましょう。

❖ トラブルから抜け出す良い方法を話し合いましょう

子どもがデジタルトラブルから抜け出すための、さまざまな方法を話し合っておきましょう。

❖ 行動する人になれることを話し合ってみましょう

いじめられている友人を助けることで、状況に大きな変化があることを伝えます。安心していじめっ子に立ち向かえるのであればそうすべきですが、難しい場合は、いじめられている子に共感し、メッセージを送って話を聞くだけで、その人がつらい思いをするのを助けることができます。

❖ ひと休みすることを教えましょう

子どもがトラブルに巻き込まれていることに気づいたら、その場を離れひと休みするよう促しましょう。（少し端末と離れる、家族で顔を合わせる時間を多く作るなど）

❖ 最悪の事態を想定し対処方法を説明しておきましょう

子どもがいじめにあった際の対処法を説明しておきましょう。まずその場から離れます。いじめが続くようであれば、スクリーンショットを撮り証拠を残します。そして、信頼できる大人が誰なのかを話し、いつでも相談できることを確認してください。

❖ インターネットで行動するときの3つのステップ

インターネットで行動するときは、「立ち止まる」、「（どうすればよいか）考える」「（困ったときは）相談する」。

困ったときに相談する相手は、

です。

【この学習の参考文献】

坂本旬・豊福晋平・平井聡一郎・今度珠美・芳賀高洋・林一真・阿部和広・我妻潤子【著】たきりょうこ【漫画】
「デジタル・シティズンシップ プラス -やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び」

4年[ニュースとメディアリテラシー]
「著作権について学ぼう」

本時のポイント

- 「著作権」とはどのようなものか、どのような場合に生じるのか、それが創作活動にどのように適用されるかを理解する。

経験・実感
(憧れの職業・作る経験・音読・物読)



定義・概念
(クリエイターの権利と責任)



学習する・感じる・考える主体は児童、教師と一緒に学ぶコーディネーター

原典: [Common Sense Education "GRADE 4: A Creator's Rights and Responsibilities: What rights and responsibilities do you have as a creator?"](#)

[定義]
クリエイター、著作権、知的財産
ライセンス、出典、盗作

デジタル・シティズンシップ+やってみよう! 創ろう! 善きデジタル市民への学び (p.202-204)

クリエイターの権利と責任

A
著名なクリエイターを想起する画像
(YouTuber、菓子職人、漫画家、写真家、建築家、歌手)

クリエイターとは
動画、写真、歌、料理、文章、建物など…
何かをつくる人 **A**

みなさん自身が、**クリエイター**になるときは、ありますか？

みんなも、クリエイター

作品は、自動的に作った人のものになる。
他の人が私たちの作品を使ったり、自分のものだとしたりしないようにするために、**法律で守られています。**
法律で守られるこの権利を、**著作権**という。

みなさんは、**著作権**という言葉を知っていましたか？

著作権とは
クリエイターの作ったものが、法律で守られること。 **A**

パート1の活動
①ワードバンクを声に出して読もう
②ガンタさんのお話を言葉でうめよう

【読書しよう!】ガンタさんのお話
ガンタは、「おのおの」の書き手、とても上手に写真に撮りました。この写真は、彼によつて「ライセンスト」になりました。
ガンタは、自分で作ったウェブサイトにこの写真を載せましたが、彼はこの写真について「おのおの」をしていませんでした。
しかし、ガンタの写真が「おのおの」で守られていると、他人は考えなれないかもしれません。
あなたも、ガンタと同じように写真が、他の会社のウェブサイトに使われるのを防ぎました。このサイトに、写真がガンタのものであることを「おのおの」が書いてあります。発行会社は、その写真を使うことを、ガンタに確認していませんでした。これは、**知的財産 ライセンス 著作権 出典 盗作**

パート2の活動
①自分の作品を守るためにガンタさんはどうすればよかったですか？
②もしあなたがガンタさんなら、他人に作品をどのように使ってもらいたいですか？

著作権はどうして大切なのでしょう？

クリエイターとして、自分の作品をどのように保護するかを決定する権利があります。
他の人の作品をどのように使用するかについても責任があります。 **A**

学んだことを活かして考えてみよう
みなさんが「オリンピックの歴史」に関するまとめのレポートを作成しているとき、
Google で画像を検索し、レポートにぴったりの写真を見つけた。
この写真を使いたくはありますが、
B
オンラインニュース記事からの引用画像

こんな時は、こうしよう
たずねよう
この写真にどのような著作権「ライセンス」が示されているかを確認する。
この写真に著作権がある。
クリエイターに写真を貸して良いかどうかを聞く。
出典を示そう
クリエイターの名前や引用した場所などの「出典」を必ず書き、
「出典」とは、その作品が誰のものか、どこに書いてあったか

写真がのっていたウェブサイトのライセンス表示
著作権者の許可をもらわずに、記事や写真などのコピーはできない。
例外的に、(日本の法律によって)学校の授業での使用には、著作権者の許可をもらわずに利用できる。

無観客でも感動的だった東京オリンピック
大変な状況の中、反対の声も多かった東京オリンピックでしたが、世界中の人に多くの感動を与えたと私は思います。記事によると、ドイツの新聞記者が、「(今大会が)選手にとってどれほどの助けとなったかについて、日本人が誇りに思えるようになるまでに数年を要するかもしれない」と話していたそうです。 **B**

クリエイターの権利と責任
クリエイターとして、自分の作品をどのように保護するかを決定する権利があります。
他の人の作品をどのように使用するかについても責任があります。
この情報は、どう使う?
この情報は、どう使う? この情報は、どう使う? この情報は、どう使う?

【参考文献等】
原典: [Common Sense Education "GRADE 4: A Creator's Rights and Responsibilities: What rights and responsibilities do you have as a creator?"](#)
デジタル・シティズンシップ+やってみよう! 創ろう! 善きデジタル市民への学び (p.202-204)

4年「ニュース・メディアリテラシー」授業略案

- 単元名
総合的な学習の時間「クリエイターの責任と権利⁵」【ニュース・メディアリテラシー】
- ねらい
 - 「著作権」とはどのようなものか、どのような場合に生じるのか、それが創作活動にどのように適用されるかを理解する。
- 学習過程

	学習活動の構成		指導上の留意点
導入	1. クリエイターとは、どんな人かを考える。 <ul style="list-style-type: none"> ● 「クリエイター」の定義、自分もクリエイターになることがあることを理解する。 ● クリエイターには、「著作権」があることを知る。 	10	<ul style="list-style-type: none"> ● スライドで、YouTuber、菓子職人、漫画家、建築士、歌手など複数の人物を提示し、共通点を考えるように促す。 ● 「クリエイター」とは、「何かを作る人である」という定義を確認する。 ● 図画工作の作品や、作文や総合のまとめなど、自分がクリエイターになることがあることを想起させる。【スライド1,2,3】 ● クリエイターの作品を守る権利として、「著作権」があることを確認する。【スライド4,5,6】
展開	2. 「著作権」について考える。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 著作権という言葉の意味を知る。 (2) 著作権に関連する言葉の意味を理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ● ワードバンクの言葉を音読する。 ● 「ケンタさんのお話」に、言葉を入れる。 (3) クリエイターの行動について考える。 <ul style="list-style-type: none"> ● ケンタは、どうすべきだったか。 ● 自分がケンタだったらどうするか。 ● なぜ著作権が大切なのか。 	10 15	<ul style="list-style-type: none"> ● 「著作権」とは、クリエイターの作成したものが法律で守られることであることを確認する。【スライド7,8】 ● グループで音読をすることで、「知的財産」「著作権」「ライセンス」「出典」「盗作」という言葉への理解を促す。 ● ケンタさんのお話を読み、ワードバンクにある言葉を使って穴埋めする活動をする。 ● 答え合わせをしながら、全体でケンタさんの状況を確認する。【スライド9,10】 ● ワークシートをもとに、ケンタの立場になって、グループで考えるようにする。 ● 自分がケンタだったらと考えることで、人それぞれの考えには違いがあることを理解する。 ● 著作権がなぜ大切なのかの考えを子どもが発言するように促し、その考えを踏まえながら著作権の意義について説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 著作権はクリエイターの権利を守っていること ○ 他者の作品を使用するときは責任を持つ必要があること 【スライド11,12,13】
まとめ	3. 学んだことを生かして考える。 <ul style="list-style-type: none"> ● 自分が使いたい画像がある場合の行動の仕方について考える。 4. 学習の振り返りを行う。	10	<ul style="list-style-type: none"> ● 自分が使いたい画像が、インターネット上にあつた場合には、著作者に対してライセンスについて尋ねたり、出典を示すなどが必要であることを理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 引用のしかたについても触れる（引用箇所を「」でくくる） 【スライド14,15,16】 <ul style="list-style-type: none"> ● 個に応じて、学習の振り返りを支援する。

⁵原典: [Common Sense Education "GRADE 4: A Creator's Rights and Responsibilities; What rights and responsibilities do you have as a creator?"](#)

参考文献 (坂本 旬、豊福 晋平、今度 珠美、林 一真、平井 聡一郎、芳賀 高洋、阿部 和広、我妻 潤子、たきりょうこ) 「[デジタル・シティズンシップ プラス -やってみよう! 創ろう! 善きデジタル市民への学び](#)」pp.202-242

7年「メディアバランス」授業略案

- 題材名 「あなたのメディア利用とメディアバランス⁶」【メディアバランス】
学級活動(2) エ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成
- ねらい
 - 「メディアバランス」とは何かを知り、自分にどのように当てはまるか考える。
 - 他者との意見交流の中で、自分のメディア選択を振り返ることができる。
 - 家庭と協力し、健全なメディアバランスをとろうという意欲を高める。
- 学習過程

	学習活動の構成	時間	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ● Aさんの1日のメディア利用について、自分の考えを発表する。 	5	<ul style="list-style-type: none"> ● Aさんの行動を自分に置き換えて考え、1日の中でどのようなメディアを使用しているのか気付かせる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ● 本時のめあてを確認する 「メディアと上手に付き合うためのガイドラインを作ろう。」 	2	<ul style="list-style-type: none"> ● メディアバランス・ガイドラインの意味について確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ メディアバランスとは、「健康的な生活（家族や友人との時間、趣味、学習、睡眠など）と、さまざまなメディアの利用をバランス良く両立させる利用」のこと ○ メディアバランスは人それぞれ違うこと ○ メディア利用をお休みする時間も必要であること
	<ul style="list-style-type: none"> ● 「メディアを使用して良かったことや、うれしかったことはありますか。」の問いに対して自分の考えを書く。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 良い面、悪い面、両面からバランスよく考えさせる。 ＜考えられる例＞ 良い：友達と連絡が簡単にとれる。楽しい。リフレッシュできる。 困った：ゲームをやめられない。睡眠時間が減る。いつまでもやっているとおりに怒られる。
	<ul style="list-style-type: none"> ● 「メディアを使用して困った事や嫌だったことはありますか。」の問いに対して自分の考えを書く。 	3	
	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア利用で良かった事、困ったことに関して、班で話し合い、話し合ったことを全体で共有する。 	12	<ul style="list-style-type: none"> ● 司会1名、記録1名を事前に決めておく。記録はグループスライドを使い、記録をする。 ● 班長が発表して全体で共有する。
	<ul style="list-style-type: none"> ● 「メディアを使用して困ったことの解決方法を考えよう。」の問いに対して、自分の考えを書く。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 級友の意見を聞きながら、メディアのよりよい使用方法に気付くことができるようにする。
<ul style="list-style-type: none"> ● メディア利用で困った事の解決方法を班で話し合い、話し合ったことを全体で共有する。 	12	<ul style="list-style-type: none"> ● メディア使用をゼロにするなど、実現不可能な方法にするのではなく、あくまで自分たちが実現できる方法を考えることに重点をおいて話し合いを進める。 	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ● 昨日のメディア利用を振り返り、改善できる所を見つけ、理想的なプランを作る。 	5	<ul style="list-style-type: none"> ● 本時の振り返りとして、「今後の自分のメディアとの関わり方」について考え、自分なりの意見（意識、行動、約束など）を文章にまとめるようにする。
	<ul style="list-style-type: none"> ● 最終的なプランと、その理由の発表を聞き、今後の自分のメディアとの関わり方について自分なりの意見を持つ。 	5	<ul style="list-style-type: none"> ● 保護者に学んだことを伝え感想を書いてもらう。保護者文書を添付する。

⁶ 参考文献（坂本 旬、豊福 晋平、今度 珠美、林 一真、平井 聡一郎、芳賀 高洋、阿部 和広、我妻 潤子、たきりょうこ）「[デジタル・シティズンシップ プラス - やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び](#)」pp.90-97

デジタル・シティズンシップを育む契機

持ち帰り・連絡手段

学級活動、委員会活動、部活動の連絡板

デジタル・シティズンシップを育む契機

「Classroom をコミュニケーションの基盤に」

- 授業連絡を共有する
日直の活動
- 委員会や部活動の連絡、
係どうしの対話場面

児童生徒が適切に利用する機会を教師が捉え、広めたり、深めたりするコーディネートをすることで、児童生徒同士が交流しながら、**公共的なオンライン・コミュニケーションを体得することができる。**



リモート授業での活用

「担任不在でも学びの連続性を」

主な場面（使用ツール）

- 担任-クラス児童へ課題提示（Classroom）
- 担任-補欠担当間での連絡（Chatなど）
- 補欠担当による児童への支援（対面）

自宅待機等により担任が不在になる場合にも、学習支援システムを介した連絡で指導を進めた。

日常的にタブレットによる課題提示・提出に慣れさせておくことで、児童側の混乱も軽減される。

学級閉鎖中または先生がいない時の課題

11月21日（月）の課題 最終編集: 2022/11/21

期限なし

おはよう。今日は先生の体調が悪く、ミーティングはしません。明日は8:15に、ミーティングに入ってください。
その代わりに、下にある健康観察フォームで体調を教えてください。
今日の課題は、次のようになっています。体調がよくない人はむりをしないでください。

1	32
提出済み	割り当て済み

- 算数 17ページをノートにやる（答え合わせと直しもやる）
ほじょうの問題131ページ8（ア～エ）をノートにやり、答え合わせと直しもやる。
- 国語 音読「プラタナスの木」（63～73ページ）
漢字ドリルの42,43,44をノートに2回ずつ書く。（28日が漢字50問テストです。）
- 自主学習2ページ（木曜日は「計算のきまり」のテストがあります）
- 社会科 都道府県について前にまとめたね。クラスルームの授業の社会に3枚ありますね。今日と明日で3枚仕上げましょう。

さきほどの報告で来ました。子どもたち、お書を一生懸命読みながらがんばっていますよ。

11月24日 9:33
品先生が空までよかったです！品先生、感謝対策しっかりしてくださいね。ありがとうございます👍

小嶋山岳 11月24日 10:14
お心遣いありがとうございます。
お書によっても、範囲外のものが出ていないものもあるようで、印刷している子も用色が見られます。品先生の国語お書（学校の注で、おそろく3年生の時に購入したもの）を持っている子はスムーズに課題を終えているようです。（提出し語が教科書準拠なので、正しく引けは必ず戻すられる）

11月24日 10:16
そうなんです。お書にもよりますね。ありがとうございます。

11月25日、土曜日

11月25日 11:25
こんにちは。
本日もお書になりました。
お書など品先生の報告のいい時に教えて下さい。先日の費用のよう、みんな書き込み状態になってしまっているのが気になっています。

11月25日、土曜日

小嶋山岳 11月26日 7:03・最終済み
おはようございます。お返事遅くなりすみません。
課題の配る際、個別に取り組ませたい場合は「**生徒様にコピーを作成**」を認める必要があります。
個別にうまく設定し直れると、後から修正ができず課題を再配布しなければならぬので注意が必要ですね。（自分もよくやらせてまいります）

デジタル・シティズンシップを育む契機

創造的・協働的な学び

行事での活用

デジタル・シティズンシップを育む契機

「学習発表会の練習をよりよく進める」

主な場面（使用ツール）

- 合奏音源の共有（Google Classroom）
- 練習成果の録画・提出（Google Classroom）
- ダンス振り付け動画の視聴（YouTube）

練習の個別最適化をはかることで、自主練習の促進、全体練習にかかる時数の削減などの効果が得られた。娯楽ツールになりがちな「YouTube」も、使い方次第で学習ツールにできる。



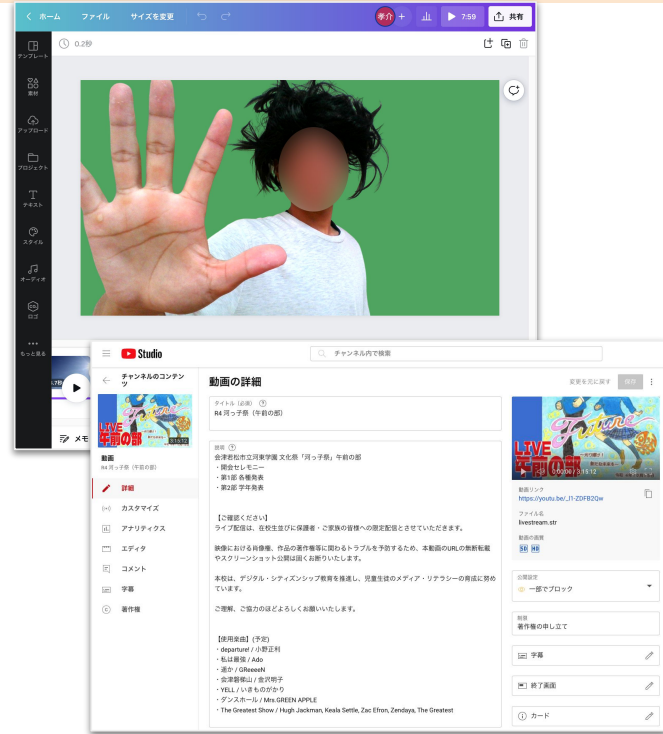
文化祭における総合学習の発表

「デジタル作品の発表と配信時の著作権」

主な作品と生徒が関わった制作過程

- 動画の協働編集
- プロジェクション・マッピングの再現
- プレゼンテーションの協働編集と発表
- 劇のアフレコ素材の収録、効果音のライブ再生

音楽や動画の素材選定や撮影に、生徒が主体的に関わり、発表制作を行なった。
文化祭全体における使用楽曲を集約し、使用許諾申請を行なった。



学習委員会のポスター

「ライセンスを確認し、適切に作品を使う方法」

**ポスターをで使うイラストの「利用規約」に注意しましょう！**

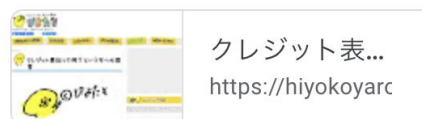
Canva の中で見つけられる素材は、クレジット表記なしにそのまま使うことができるよう、「利用規約」に定められています。

しかし、イラストレーターが作成したイラストは、配付されているサイトのなかでどのように使ってほしいかなどが「利用規約」で説明されています。

イラストレーターの著作権を尊重し、権利が守られるように気をつけるためには、このような「利用規約」で説明されている方法を確認しながらイラストを使用するとよいでしょう。

リンク先に、この例として、「利用規約を説明しているページ」、「画像にクレジット表記をお願いしているページ」をはっておきます。参考に読んでみてください。

ぜひまたポスターなどの作品を作るときは、意識してみましょう。



クレジット表記って何？という方への回答 | ゆるくてかわいい無料イラスト・アイコン素材屋「びよたそ」
ご利用規約 | かわいい手描きの無料素材「てがきっす」保育園・小学校・介護施設にぴったりのフリー素材イラスト

デジタル・シティズンシップを育む契機

特別活動・部活動

児童会活動・行事での活用

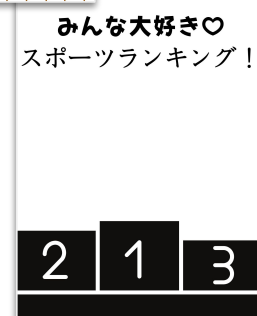
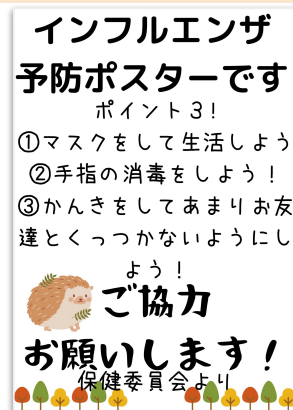
デジタル・シティズンシップを育む契機

「表現・発信のツールとして」

主な場面（使用ツール）

- 病気の予防を呼びかけるポスター（Canva）
- 卒業文集でクラスのページ枠を作成・印刷
メッセージはクラスのみんなで手書き

授業での活用をもとに、
児童がツールのよさを吟味し、
アナログとの使い分けをし始め
た。
児童の中で文具化が進んできた。



係活動での活用

「思い出をデジタルで形に」

主な場面（使用ツール）

- 思い出をふり返るクイズ（カフト）
- 休み時間の様子をムービー撮影、鑑賞（カメラ、Canva）

児童が活動を充実するためのツールとして自らICTを選択し、準備・活動を行った。

「自分のため」だけでなく「クラスやみんなのため」にICTを活用する児童が増えてきた。



生徒会選挙ポスター

「責任ある決意の表明」

情報の消費者



情報を発信する主体

児童生徒がよき発信者となるためには、その目的を明確にし、社会に働きかける責任を自覚する機会を得る必要がある。

求められる教師の役割

機会の
見出し

適した
ツールの提供

ゴールの
明示

