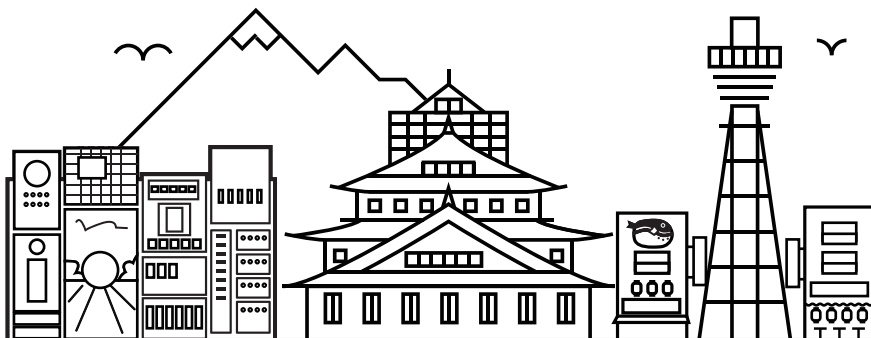


おおさか

4



年 組 番

年 組 番

名前

もくじ

もくじ	2
-----	---



情報を活用しよう

Society5.0 で実現する社会	3
タブレットを上手に活用しよう	5



カードで学ぼう

自分と相手との違い	7
写真を公開する前に	9
こんなつもりじゃなかったのに	11



情報を活用しよう

情報を比較・分析してみよう	13
「信用」ってなんだろう？	15
「見えないお金」と上手につきあおう	17



保護者のみなさまへ

ケータイ・スマホトラブル分類表	19
家庭のルールを考えよう	21
フィルタリングやアプリの設定	23
インターネットにおけるコミュニケーションの特性	24
LINE entry でプログラミングに挑戦	25

「写真を公開する前に」「こんなつもりじゃなかったのに」ワークシート	27
-----------------------------------	----

「SNSノートおおさか」で扱う用語について

スマホ・・・スマートフォン
ケータイ・・・携帯電話

アップ・・・アップロード
ネット・・・インターネット

※ この教材は、ネットやスマホ・ケータイとの上手な付き合い方を「自ら考える」ことを目的としています。スマホ・ケータイの購入を推奨するものではありません。



情報を
活用しよう

1 Society5.0で実現する社会

Society5.0で私たちの暮らしはどう変わるのでしょうか。

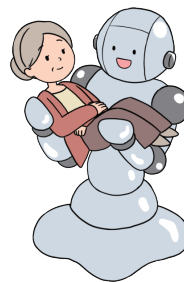
AI（Artificial Intelligence、人工知能）やIoT（Internet of Things、モノのインターネット）、ロボット技術の発達によって、様々なデータを共有し、最適な情報を最適なタイミングで受け取ることができたり、人間に代わってロボットが様々な作業を行ってくれたりすることが期待されています。

Society5.0

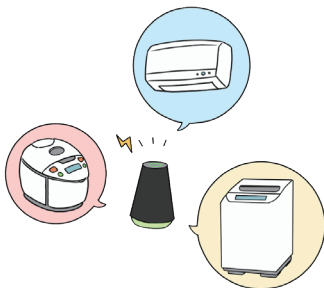
自動運転



介護ロボット 遠隔医療



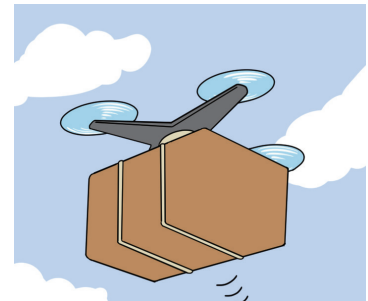
AI家電



スマート農業



ドローン物流



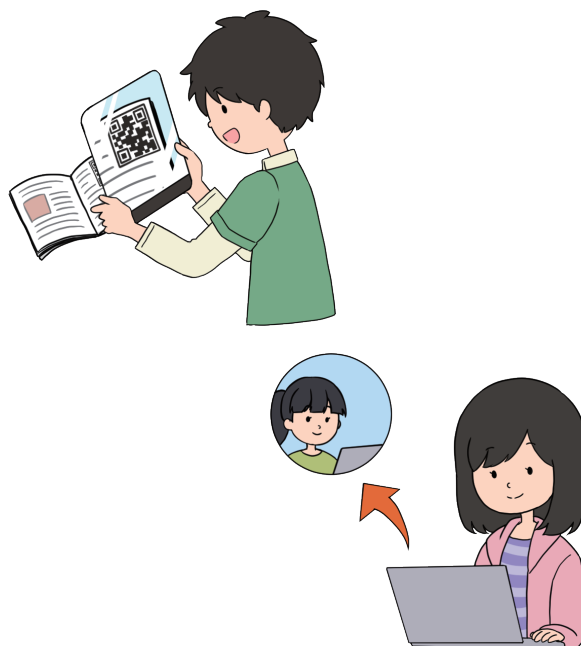
考えてみよう

みなさんが、20歳になる頃、社会はどのように変化していると思いますか？
便利になっているといいなと思うことを話し合ってみましょう。

学びはどうかわるの？

学校の授業では

- ・自分の考えや意見をわかりやすくまとめたり、表現できる
- ・自分の考えをクラスの仲間と共有したり、フィードバックを受けることができる
- ・クラスメイト以外の人たちとのコミュニケーションができる
- ・自分のレベルにあった問題を解くことができる
- ・一生懸命つくった作品を保存して成長をふりかえることができる



家庭では

- ・学校の授業内容について予習・復習したり、さらに調べたりすることができる
- ・学校が臨時休校になったりしたときに、学びつづけることができる。



今後、みなさんにつけてほしい力

- 情報を取捨選択し、判断する力
- 他者のことを想像しながら、発信する力
- 問題解決のために情報を活用していく力

トラブルにあわず、上手に活用するために、このノートで学んでいきましょう。



情報を
活用しよう

2 タブレットを上手に活用しよう

上手に使うためのルールやマナーを考えましょう

1 どんなトラブルが考えられるでしょうか

① 友達にテキストで意見を伝えるとき

② 写真や動画を使って制作するとき

③ オンライン（遠隔）で学習をするとき

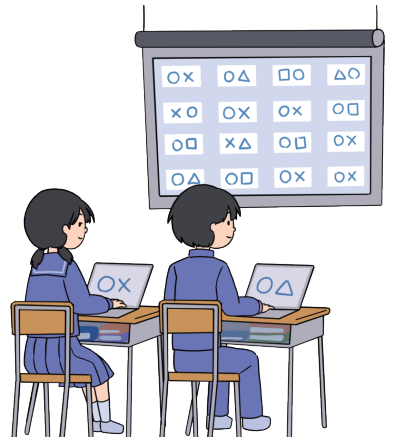
④ 家に持ち帰ったとき

2 どんなルールやマナーが必要でしょうか

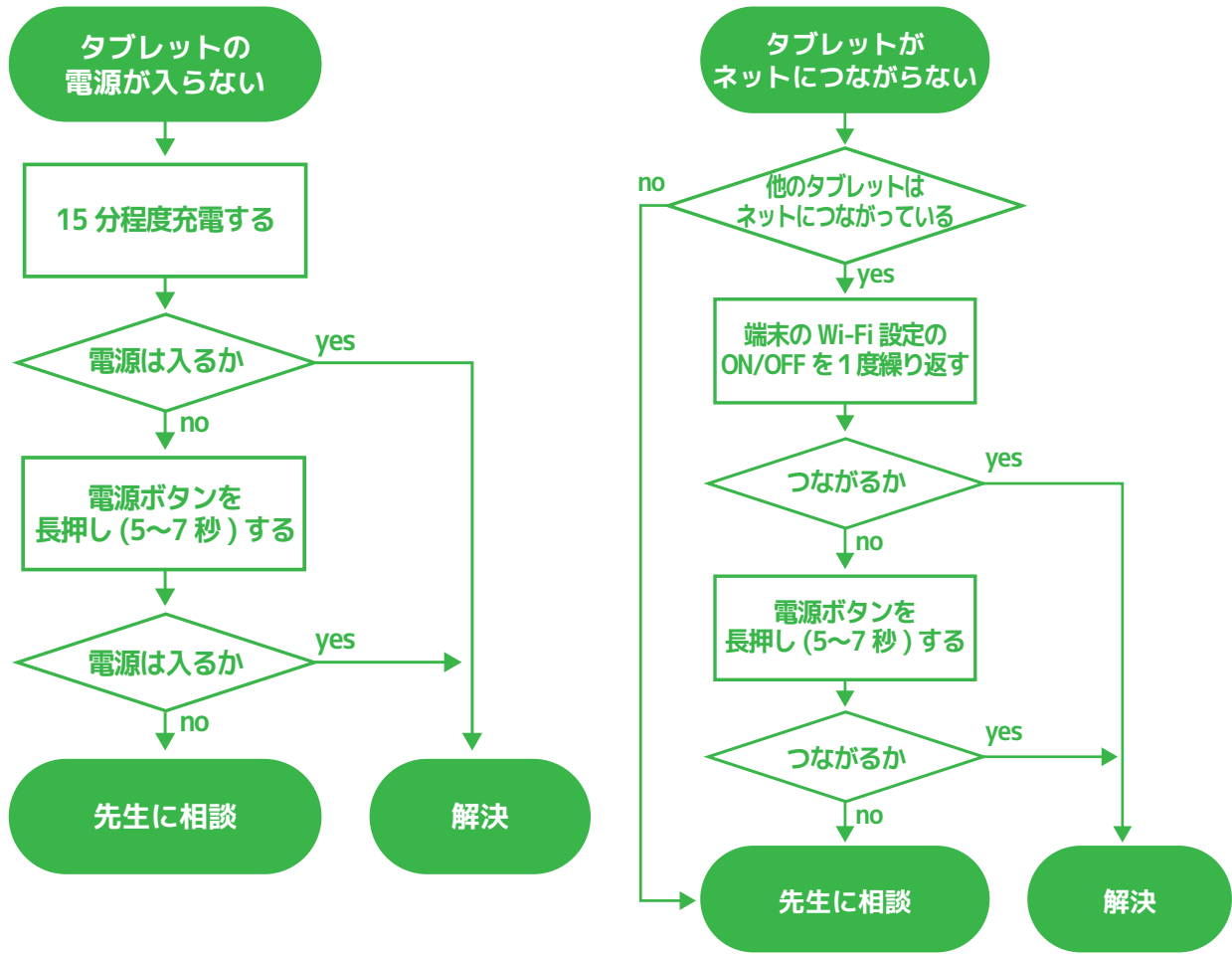
① 学習にタブレットを使うとき

② オンライン（遠隔）で学習をするとき

③ 家に持ち帰って学習するとき



! こんな時、 どうする？



情報セキュリティを意識しよう

みなさんが使用しているID（アイディー）とパスワードは、とても大切なものです。他の人に教えることをせず、きちんと管理しましょう。もし、勝手に他者のIDとパスワードを使うと、「不正アクセス禁止法」に違反することになります。

また、パスワードをつくるときは、自分の誕生日など、他者から推測されやすいものではなく、数字、英語の大文字や小文字、記号（?、!）などを取り入れたものにするといでしょう。

自分のIDやパスワードが流出してしまうと、同じIDやパスワードを使用している他のサービスにログインされてしまい、アカウントの乗っ取りやなりすましなどの被害にあうこともあります。

考えよう 「情報モラル」





カードで
学ぼう

① 自分と相手との違い

- 1 あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

1 まじめだね	2 おとなしいね	3 一生懸命だね	4 個性的だね	5 マイペースだね
------------	-------------	-------------	------------	--------------

- 2 どんなことに気が付きましたか。

- 3 「人によって感じ方が違う言葉」には、どのような言葉がありますか。



カードで
学ぼう

① 自分と相手との違い

- 1 あなたが、クラスの友達からされて「いやだな」と感じることを、上から順に並べてみましょう。

1 すぐに返信が 来ない	2 なかなか会話が 終わらない	3 知らないところで 自分の話題が 出ている	4 話をしているときに ケータイ・スマホ をさわっている	5 自分が一緒に 写っている写真 を公開される
--------------------	-----------------------	---------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------

- 2 なぜ、その順番に並べたのか説明しましょう。



カードで学ぼう ① 自分と相手との違い



5 自分が一緒に写っている写真を公開される

1 すぐに返信が

3 知らないところで

4 話をしている時に

2 なかなか会話が終わらない

自分と相手との違い

4 話をしている時に

3 知らないところで

1 すぐに返信が

2 なかなか会話が終わらない

自分と相手との違い

5 自分が一緒に写っている写真を公開される

自分と相手との違い



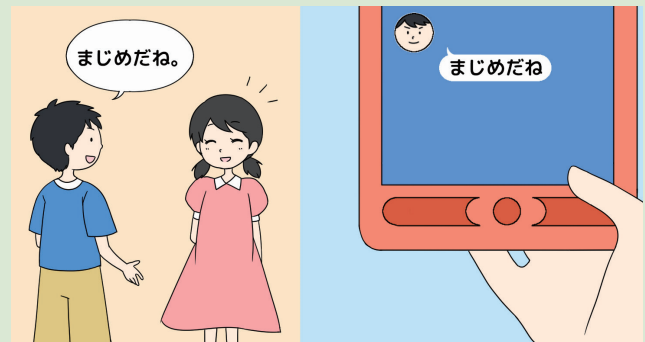
1 たかしさんと花子さんに、どんなトラブルが起きる可能性があるか、考えてみましょう。

2 今日の学習を踏まえ、これからネットをどのように使っていきたいと思いますか。



ネットの特性

文字だけで伝えると、そのときの「感情」が伝わらないので、相手に誤解されることがあります。例えば、直接、相手に「まじめだね」と言う場合には、そのときの自分の表情や口調から、相手は「まじめだね」の意図を理解します。しかし、文字だけで「まじめだね」と伝えると、自分の表情や口調が相手には伝わらないので、自分が伝えたかった「まじめだね」の意図が誤解されてしまう場合があります。



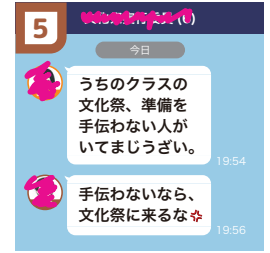
学んだこと



カードで
字ぼう

2 写真を公開する前に

1 写真のリスクを考えて、並べてみましょう。



2 それぞれのシーンで、どのようにリスクが変化するかメモしましょう。

	⚡ リスク大	☂ リスク中	☁ リスク小	☀ リスクなし
シーンA []				
シーンB []				
シーンC []				
シーンD []				
シーンE []				

3 写真やコメントなどのリスクを考えて、並べてみましょう。



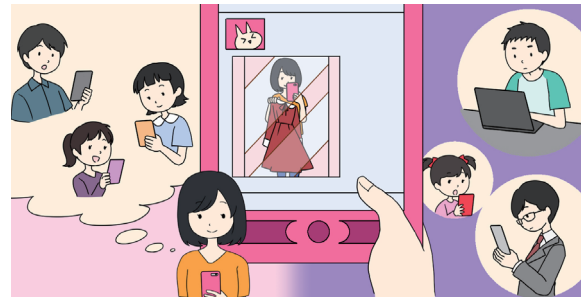
！ リスクの変化に注意しよう

写真を公開する前に、「この写真を公開するとどの程度のリスクがあるかな」と考えることは重要ですが、その場合に気を付けなければならないのは、「リスクの変化」です。

例えば、1枚の写真だけでは、それほどトラブルにつながるようなリスクがなかったとしても、複数の写真がつながると、投稿者の住所や生活状況が分かり、高いリスクに変化することがあります。また、自分は裏アカ（同じ人物が自分の本来のアカウントとは別に設けているアカウントのこと）だからバレないだろうと思って投稿した写真から、自分の本来のアカウントが紐付けられ、特定されてしまうこともあります。さらに、高校生のときにはリスクが低かった写真が、就職や進学した場合にリスクが高くなることもあります。

SNSでは、写真や動画を公開していろいろ

な人に見てもらうことも楽しみの一つであり、「絶対に写真を公開しない」というのはなかなか難しいと思いますが、こうしたリスクの変化を意識しながら、せめて「どの範囲になら公開してもよいか」ということを考えるようにしましょう。日常でも、家族には話すけれど友達には話さないこと、友達には話すけれどクラス全員には話さないことなどを判断していますが、それと同じように、リスクが変化したとしても大丈夫と考えられる範囲で公開する場所を考えることが重要です。



📖 ネットの特性

写真や動画を公開する場合にはネットの特性を意識しておかないと、想定外のリスクが発生することがあります。ネットの特性とは、例えば右のようなものがあります。

写真や動画を公開する前には、このようなネットの特性を意識するようにしましょう。

①**拡散性**：公開された写真はすぐに広がり、たくさんの人が見ることができること

②**記録性**：一度公開されるとなかなか削除できないこと

③**特定性**：情報が組み合わせると住所や生活情報が特定されること

④**流出性**：情報が簡単にコピーでき、情報がもれることがあること

✍️ 学んだこと



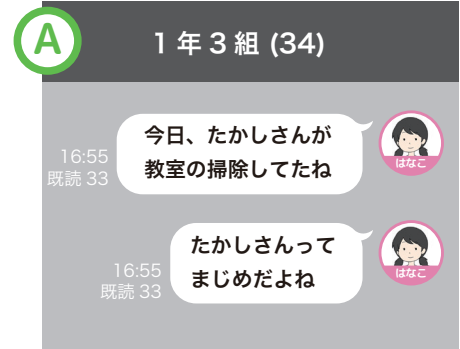
カードで
学ぼう

3 こんなつもりじゃなかったのに

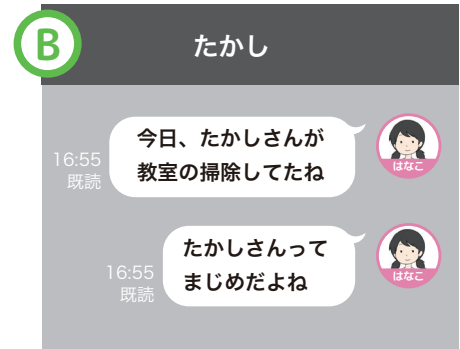
AのトークとBのトークでは、どちらがトラブルが起こるリスクが高いでしょうか。その理由と、このあとどのようなトラブルが起きる可能性があるか考えてみましょう。

A	理由
B	
このあと起きる可能性があるトラブル	

クラスでのグループトーク



たかしさんとの個人トーク



カードで
学ぼう

3 こんなつもりじゃなかったのに

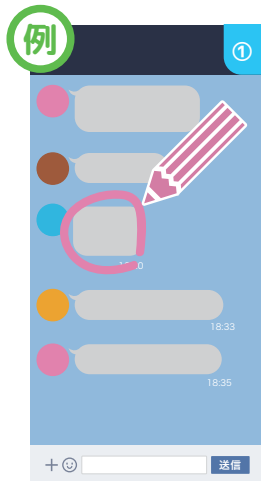
1 下の5つのトークはこのあとどうなるでしょうか。カードの表面を上にした状態で机に並べてください。



2 先生の指示が出たらカードを裏にし、トークの内容からこのあとどうなるか予想します。考える時間は各カード15秒です。予想したらワークシートに置いてください。



- 3 ②のように並べた根拠となる部分に○を付けましょう。○は何か所付けても構いません。また、○を付けた理由を書きましょう。



理由

- 4 ワークシートに並べたカードを近くの人と見せ合い、違いを確認しましょう。また、違う部分に関して、なぜそうなるかを話し合い、気付いたことを書きましょう。

- 5 「こんなつもりじゃなかったのに」とならないために、メッセージを送るとき、読むとき、どのようなことに気を付けたらよいでしょうか。

📝 学んだこと



情報を
活用しよう

3 情報を比較・分析してみよう

- 1 「お題」 から一つ選び、 そのお題について WEB で検索して、 賛成意見と反対意見を
まとめましょう。

①

成人年齢の引き下げ

について、 賛成意見と反対
意見を検索して、 あなたの
意見を書きましょう。

②

()

について、 賛成意見と反対
意見を検索して、 あなたの
意見を書きましょう。

③

()

について、 賛成意見と反対
意見を検索して、 あなたの
意見を書きましょう。

賛成意見のページ	反対意見のページ

- 2 賛成意見、 反対意見を踏まえた上で、 あなたの意見を書いてください。

賛成	反対
理由	

！ 情報を比較・分析するためのポイント

情報を比較・分析する場合、たくさんの情報の中からいくつかの情報を選び、比較・分析しますが、そのときに重要なのが、その情報がどこで示された情報なのかを示すことです。これを「出典」と言いますが、出典を示すことで、他の人がその情報を確かめたり、参考にしたりすることができます。また、出典を明らかにしないと著作権の侵害になります。

この出典の示し方は、いくつかの方法がありますが、例えば、ある本を参考にした場合に

は、①著者名、②『書名』、③出版社、④出版年、⑤該当ページを示すとよいでしょう。また、WEB ページを参考にした場合には、①著者名、②WEB ページのタイトル、③WEB ページのURL、④最後にアクセスした年月日を示すとよいでしょう。特にWEB ページの場合は、ページそのものが消えてしまう場合があるので、「〇年〇月〇日までは見ることができました。」ということを示す意味で、最後にアクセスした年月日を示すとよいでしょう。

考えよう 「情報モラル」

ネットの情報を勝手に引用してもよいの？

ネットの情報には著作権があり、勝手に使うことはできません。しかし、著作権法第32条では、ある条件を満たせば、自分の著作物に「公表された著作物」を「引用して利用することができる」と示されています。この条件のいくつかを見ていきましょう。

まず、自分の書いた部分と引用部分をはっきりと区別する必要があります。例えば、自分の文章に、他人の文章を引用する場合には、他人の文章を「」（かっこ）でくくるなどの区別をすることで、この部分が引用であることを示す必要があります。

また、引用は、引用する必然性があり、必要である部分を限定して改変せずに行う必要があります。例えば、あなたの意見を述べる際に、90%が他人の文章の引用であつたらどうでしょうか。これはもはや他人の意見です。引用では、必要な部分を限定し、あなたの意見の量を越えないように行う必要があります。

最後に、出典の明記です。その引用がどこの情報から引用されたものなのかを示す必要があります。

こうしたルールを守らずに他人の著作物を勝手に利用すると盗用になるので注意が必要です。

他人の意見を自分の意見のように記載した例



中学生がスマートフォン（以下、スマホ）を持つことに対して、私はスマホを持つ際にルールをつくるのが重要だと思います。ルールを作った方が、スマホの使いすぎを防ぐことができると思いますし、子どもと保護者が一緒に話し合いながらルールをつくっていくことで、よりよいスマホの使い方を考えることができると思います。

引用と自分の意見を分けて記載した例



中学生がスマートフォン（以下、スマホ）を持つことに対して、私はスマホを持つ際にルールをつくるのが重要だと思います。このことについて、山本（2018）が、「家庭のルールを子どもと一緒につくることで、スマホの使いすぎを防ぐことができる」と述べているように、保護者と子どもと一緒にルールをつくると効果的だと思います。

山本あきら『スマホを子どもに持たせる前に』
〇〇出版、2018年、p19

ここは引用、
ここは自分の考え

自分の考え

引用

自分の考え

引用





情報を
活用しよう

4 「信用」ってなんだろう？

1 次に当てはまる言葉は「信頼」と「信用」のどちらでしょう？

1. このバスケットボールチームには（信頼 / 信用）関係がある。
2. はじめて会ったけど、あの人は直感的に（信頼 / 信用）できそう。
3. 何度もウソをついたら、誰からも（信頼 / 信用）されなくなった。
4. あいつはずっと親友だから、（信頼 / 信用）できるので本を貸そう。

2 「信頼」と「信用」の違いってなんだろう？（予想）

信頼

信用

3 もしあなたが「生徒会選挙」に投票するとしたら何を重視しますか？

1
見た目が
まじめそう

2
勉強や仕事が
できる

3
提出物を
きちんと出す

4
目標や夢を
持っている

5
話し方が上手

4 将来、あなたは「お金を貸す仕事」に付きました。
お客さんにお金を貸すとしたら、何を重視しますか？

1
見た目が
まじめそう

2
勉強や仕事が
できる

3
提出物を
きちんと出す

4
目標や夢を
持っている

5
話し方が上手

5 「信頼」と「信用」の違いってなんだろう？

信頼

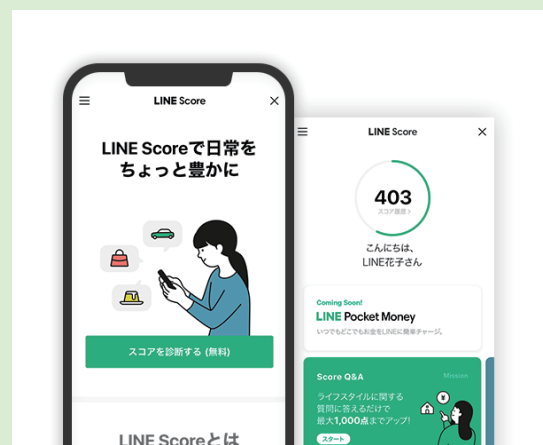
信用

これからの高度情報社会では

「信用」はこれからの社会でますます重要になり、過去の信用で、未来を判断されることもあります。例えば、もし携帯電話の料金の支払いを滞納していると、将来、車を買う場合や家を買う場合にお金を貸してもらえないということになる可能性もあります。

また、「信用スコア」という個人の信用を数値化する仕組みもはじまっており、信用スコアが高い人ほどお金を借りる際に借りやすくなる一方で、信用スコアが低い人ほどお金を借りにくくなる可能性があります。

考えよう「情報モラル」



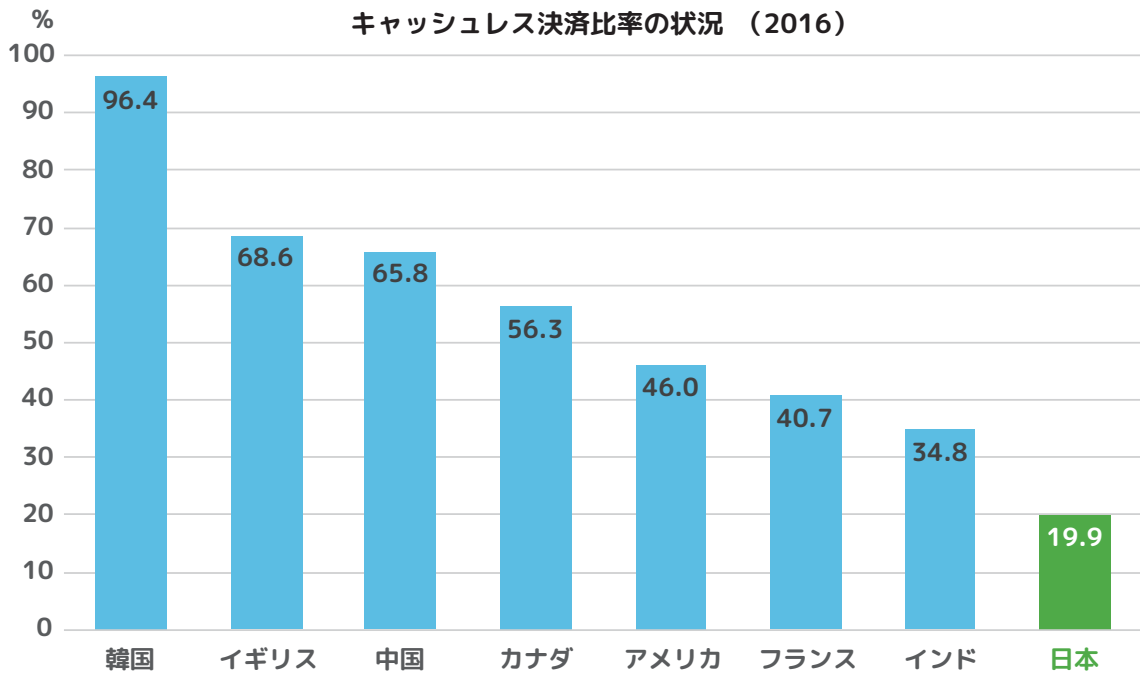


情報を
活用しよう

5 「見えないお金」と上手につきあおう



1 「キャッシュレス決済」（現金を使わない決済）には何があるでしょうか？

2 なぜ、世界と比べて日本はキャッシュレス決済が広がらないのでしょうか？
下のグラフをふまえて考えましょう。



3 キャッシュレス決済のメリット・デメリットを「お店・事業者」と「消費者」の視点から考えてみましょう。

- ① キャンペーンや外国人観光客の利用で売上があがる
- ② 現金を持たずに出かけられる
- ③ 支払いが楽になる
- ④ 会計のミスを防げる
- ⑤ 使ったお金を管理しやすい
- ⑥ ポイントがもらえる
- ⑦ どんな人が何に使ったのかがわかる
- ⑧ 衛生面での不安がなくなる
- ⑨ 停電やトラブルで使えないことがある
- ⑩ 使える人と使えない人がいる
- ⑪ ついついお金を使ってしまう
- ⑫ いろいろな方法があり、覚えるのが大変

	お店・事業者	どちらにもあてはまる	消費者
メリット 			
デメリット 			

4 「消費者」として、キャッシュレス決済を使う場合に気をつけなければならないことはなんだろう？



現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。

主に **A**

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

主に **A**

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

主に **B**

4 出会い



SNS で知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。

主に **A** と **B**

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。

主に **A** と **C**

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどをSNSで発信する。

主に **C**

7 個人情報の投稿



SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。

主に **C**

8 悪口・いじり



グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

主に **C**

- 1 子供と一緒に、起きやすいと思うトラブルにチェックを付けながら話し合ってみましょう。
- 2 トラブルに巻き込まれないための対策を考えてみましょう。大きく3つの対策が重要です。

A 家庭のルールを考えよう	P20-22へ
B フィルタリングやアプリの設定	P23へ
C インターネットにおけるコミュニケーションの特性	P24へ



例えば東京都には「SNS東京ルール」があります。また、東京都の条例では、右記のことが保護者の責務として記されています。これらを参考に、家庭のルールを子供と話し合ってみましょう。

- フィルタリングサービス等を利用する。
 - 利用状況を適切に把握する。
 - インターネット利用の危険性について、必要な知識の習得に努める。
 - 利用ルールを定めるなど、適切な利用に努める。
- 「東京都青少年の健全な育成に関する条例」より

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの「使いすぎ」に気をつけよう

スマホは「夜遅い時間」には使わない

ネットで「たくさんお金」を使わない

「 」の中の表現にあいまいさがあるため、親と子供とで基準が異なる場合があります。ルールを決めるときは、あいまいな表現をさけましょう。

「スマホは夜10時までしか使わない」というルールを破ってしまう子供がいたら、どのように声をかけますか。

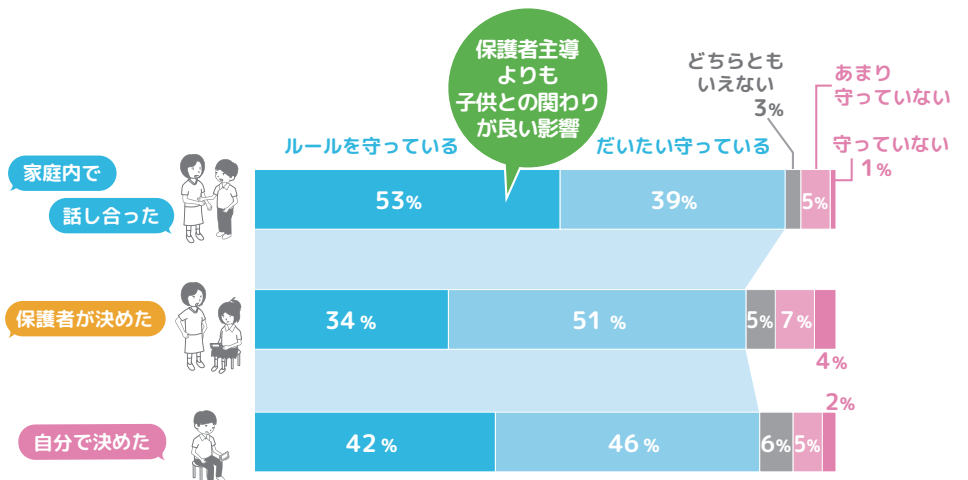
A ルールを破ったことを叱る

B どのようにしたらルールを守れるかを一緒に考える

A のような「制限」によるコントロールから、**B** のように子供と一緒に対話をしながら「主体的なルールづくり」をするようにしましょう。

ルールの決め方と遵守の関係

高校生を対象とした調査によると、保護者主導でルールを作ったときより、子供と一緒にルールを作ったときのほうが、子供がルールを守る確率が高いことが分かっています。



「使い過ぎ」に関するルールを考えましょう

家庭のルールでは、ネットやゲームの「使い過ぎ」を防ぐものが多く見られますが、子供と保護者との間で「使い過ぎ」の解釈がずれている場合が心配されます。

子供は、「自分はネットやゲームを使い過ぎていない」と考える傾向があるため、結果として、「ルールがあっても守られない」状態になりがちです。

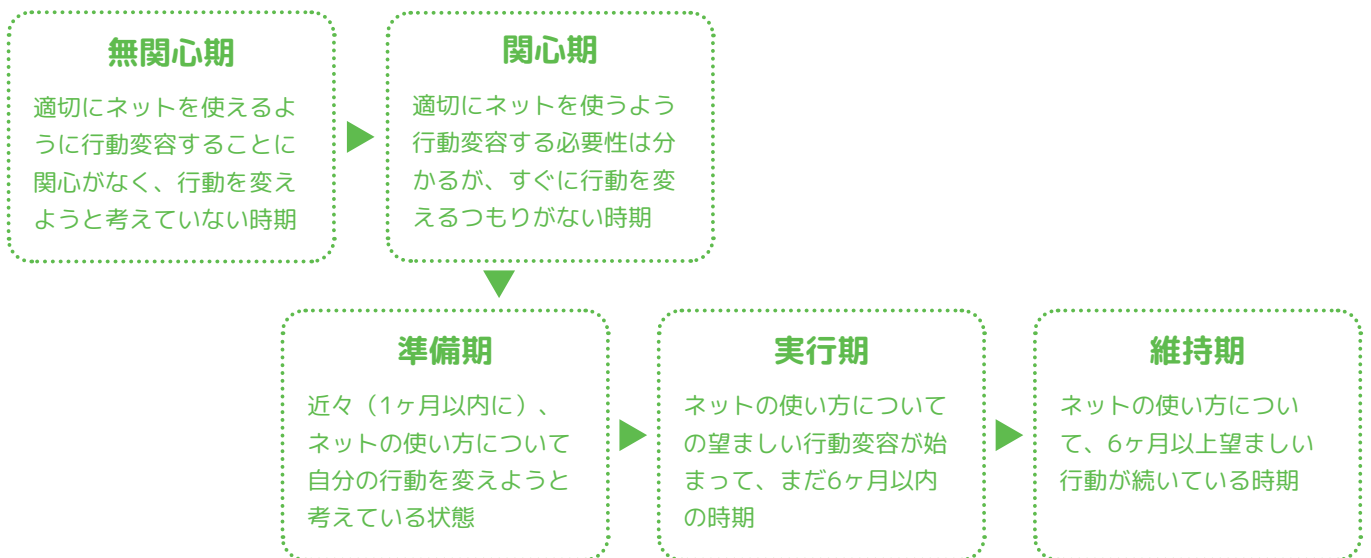
そこで、子供がネットの「使い過ぎ」にならないために、どのようなことに気を付けてルールを決めればよいのでしょうか。

行動変容を促すためには

問題行動を変容させるためには、自分がどのような状態にあるかを自覚させ、それに応じた指導・支援を行うことが重要とされています。これを、子供のインターネット依存傾向の予防・改善に当てはめてみましょう。

インターネットの使い過ぎから抜け出すためには、5つの時期があると言われています。はじめに、「無関心期」にある子供は、「ネットを使い過ぎていない」、「インターネット依存傾向に陥ることはない」と考えている状態です。「関心期」については、「ネットを長い時間使っている」、「ネットを使うことで、夜寝る時間が遅くなっている」など、ネットを使い過ぎていることは認識しているものの、その危険性や悪影響について重大なことと捉えておらず、すぐに行動を改善しようとは考えていない状態です。（詳しくは下図参照）

インターネット依存傾向から抜け出す段階



1日のうちにどのくらいネットを利用しているか、子供に具体的に書き出させるなどして、「長時間使い過ぎていること」、「他者よりも長く使っていること」を本人に自覚させることが、インターネット依存傾向の予防・改善のための行動変容のきっかけとして重要です。

インターネットの使用時間を書き出してみましょう

例

12/1	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時		
月	睡眠	朝食	登校	学校							下校	ゲーム	勉強	夕食	風呂	ネット	睡眠				

平日

/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
---	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

休日

/	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時	17時	18時	19時	20時	21時	22時	23時	24時
---	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

インターネットを使い過ぎていないか、子供と確認してみましょう

インターネット依存傾向を調べるために作成された質問票を利用することも1つの方法です。この質問票では、8項目の質問のうち5項目以上に当てはまれば「病的使用者」と判定されます。平成30年8月に公表された厚生労働省研究班の報告書によると、この質問票を利用したところ、「病的使用者」の割合は、中学生が12.4%、高校生が16.0%で、両校種とも女子の割合が高い結果が見られたということです。

- ① インターネットを利用し、SNSやゲーム、ショッピングなどをするのを思い出したり、次の利用が楽しみになるなど、インターネットに夢中になっている。
- ② 満足するには、インターネットの利用時間をどんどん長くしていかなければならない。
- ③ 利用時間を減らしたり、やめようとしたりしても、うまくいかないことが繰り返される。
- ④ インターネットの利用時間を減らそうとすると、落ち着かなくなったり、不機嫌になったり、落ち込んだり、いろいろしたりする。
- ⑤ インターネットを利用した活動の時間が、利用する前に予定していた時間より長くなる。
- ⑥ インターネットの利用のせいで、大切な人との関係を危うくしたり、勉強の機会を失ったりする。
- ⑦ インターネットに夢中になりすぎたせいで困ったことが起きても、ごまかすためにうそをつく。
- ⑧ 困っていることや不快なことから逃れるためにインターネットを使う。

インターネット依存傾向の治療法

医師から、インターネット依存傾向と診断された場合、現時点では治療薬は存在しません。主に次のようなカウンセリング及び行動療法が施されています。

- ① インターネットから離れた環境で一定の時間を過ごす
- ② 運動療法や作業療法に取り組みながら、身体を動かす爽快感を感じる
- ③ 他者とのコミュニケーションスキルを磨く



保護者の
みなさまへ

フィルタリングやアプリの設定

フィルタリングについて

犯罪・トラブルに巻き込まれないため、フィルタリングを設定することが大切です。

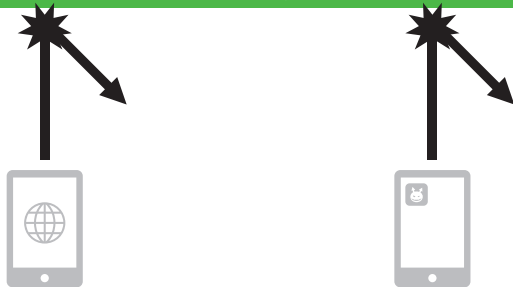
WEBサイトにアクセス させない機能

子供が見ることがふさわしくない情報にアクセスさせない。

使用を認めていないアプリ を起動させない機能

子供がインストールしたアプリを許可無く使用させない。

フィルタリング



平成29年2月に、携帯電話事業者が提供するスマートフォン等のフィルタリングサービスのアプリアイコンが、統一されました。

Android			iOS		
WEB	無線LAN	アプリ	WEB	無線LAN	アプリ
<p>あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)</p>					iOS 機能制限



携帯電話会社の販売店に行き、最適なフィルタリングを設定してもらったり、相談したりしましょう。

子供のスマホの
フィルタリング、
ちゃんと設定できて
いるか不安





8 悪口・いじり



相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

というルールや指導で
大丈夫？

「イヤなこと」の感覚が人によってズレやすく、ネットの特性によって、ズレがより大きくなります。

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

人によって「イヤだな」と感じる言葉には違いがあります。自分にとってイヤな言葉が、友達のイヤな言葉と同じとは限りません。

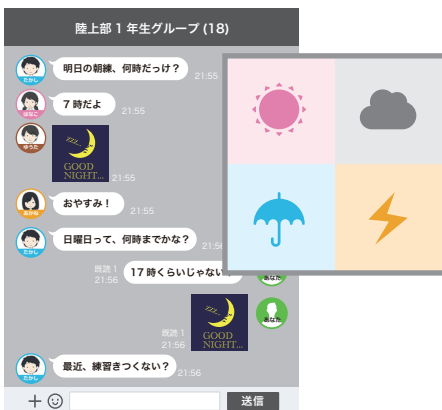
2 ネットの特性

普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それが良い言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それが良い言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。



3 「リスクの見積り」によるズレ

子供たちは、「何が危険か」は分かっているのですが、「どのくらい危険か」というリスクの見積りがズレやすく、「このくらいは大丈夫だろう」と思うことにより、トラブルにつながってしまうことがよくあります。



情報モラル

=

日常モラル

×

ネットの特性

×

想像力・判断力



おうちで
挑戦しよう

LINE entryでプログラミングに挑戦

「LINE entry」は遊び感覚で楽しみながらプログラミングを学習することができる、プログラミング学習プラットフォームです。

4つの基本機能「学習する」「作る」「共有する」「マイページ」はすべて無料で利用可能です。

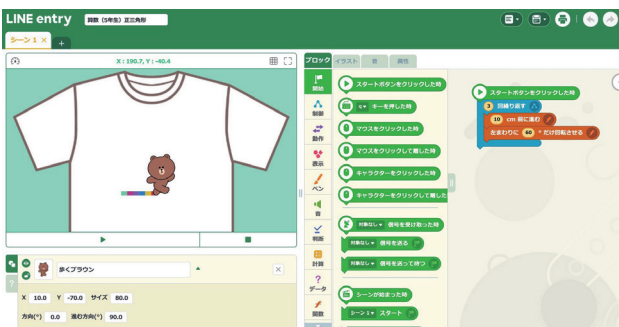


学習する



「学習する」では、LINEオリジナルの公式教材を無料でダウンロードできます。学校や家庭で子どもにプログラミングを教える際に役立てることも可能です。

作る



「作る」では、子どもたちが直感的に操作できるビジュアル型のプログラミング言語を使って、ブロックを組み合わせながらコーディングし、実行することができます。LINEのキャラクターを自由自在に動かしたり、オリジナルのゲームを作って遊んだりするような、自分だけの作品を作ることができます。

1



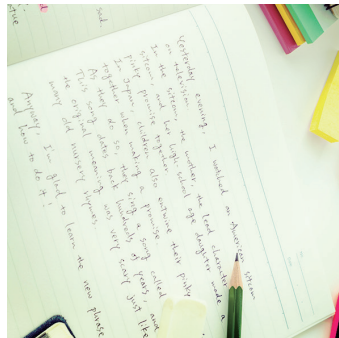
2



3



4



5



1

まじめだね



自分と相手とのちがい ①

2

おとなしいね



自分と相手とのちがい ①

3

いっしょう けんめいだね



自分と相手とのちがい ①

4

個性的だね



自分と相手とのちがい ①

5



マイペースだね











自分と相手とのちがい ①

<p>5</p> <p>eton_akaso_0202 2020年10月13日</p>  <p>うちのクラスの文化祭、準備を手伝わない人がいてまじうざい。 手伝われないなら、文化祭に来るな☆</p> <p>文化祭でキレてる人いるwww #クラスがうざい人ばっか #文化祭</p>	<p>4</p> <p>eton_akaso_0202 2020年8月28日</p>  <p>夏休みの宿題多すぎ #遊びたい #宿題 #勉強教えてくれる人募集</p>	<p>3</p> <p>sns_note_osaka 2020年8月8日</p>  <p>キャンプサイコー！ #家族旅行 #初キャンプ #テント #長野</p>	<p>2</p> <p>sns_note_osaka 2020年8月8日</p>  <p>行ってきまーす。楽しみー #いってきまーす #夏休み</p>	<p>1</p> <p>sns_note_osaka 2020年8月1日</p>  <p>家の向かいに猫が来た かわいー！ー！ー！ #猫 #家 #猫大好き</p>	<p>5</p> <p>自分が一緒に写っている写真を公開される</p> <p>自分と相手とのちがい ②</p>	<p>4</p> <p>話をしている時にケータイ・スマホをさわっている</p> <p>自分と相手とのちがい ②</p>	<p>3</p> <p>知らないところで自分の話題が出ている</p> <p>自分と相手とのちがい ②</p>	<p>2</p> <p>なかなか会話が終わらない</p> <p>自分と相手とのちがい ②</p>	<p>1</p> <p>すぐに返信が来ない</p> <p>自分と相手とのちがい ②</p>
--	--	--	--	--	---	---	--	--	---

<p>①</p> <p>18:37 5月12日 木曜日</p> <p>LINE 2組 元・南小 (8)</p> <p>はまだ足痛いんだよね</p>	<p>1</p> <p>見た目が まじめそう</p> <p>「信用」ってなんだろう</p>
<p>②</p> <p>20:15 5月12日 木曜日</p> <p>LINE 陸上部1年生 (22)</p> <p>2年生にも写真送っとくね!</p>	<p>2</p> <p>勉強や仕事ができる</p> <p>「信用」ってなんだろう</p>
<p>③</p> <p>20:20 5月12日 木曜日</p> <p>LINE 2組 クラス (34)</p> <p>カラオケ行きたい!</p>	<p>3</p> <p>提出物を きちんと出す</p> <p>「信用」ってなんだろう</p>
<p>④</p> <p>20:55 5月12日 木曜日</p> <p>LINE 2組 なかよし (6)</p> <p>何時集合にする?</p>	<p>4</p> <p>目標や夢を 持っている</p> <p>「信用」ってなんだろう</p>
<p>⑤</p> <p>23:41 5月12日 木曜日</p> <p>LINE 塾メンバー (15)</p> <p>GOOD NIGHT...</p>	<p>5</p> <p>話し方が上手</p> <p>「信用」ってなんだろう</p>

<p>18:37 2組元・南小(8)</p> <p>今日、自転車で 転んじやった W 17:55</p> <p>大丈夫？ W 18:04</p>  <p>18:20</p> <p>ケガしなかったの？ 18:33</p> <p>まだ足痛いんだよね 18:35</p> <p>送信</p>	<p>20:15 陸上部 1年生(22)</p> <p>昨日の試合の写真あげるね 19:59</p>  <p>19:59</p> <p>ケンタ先輩 どこ向いてるの？ W 20:06</p> <p>WW 20:08</p> <p>2年生にも写真 送っとくね！ 20:14</p> <p>送信</p>	<p>20:20 2組 クラス(34)</p> <p>今日のテスト難しかった 18:13</p> <p>でも明日もあるけどね！ 18:15</p> <p>国語のテスト 難しかったよね？ 18:19</p> <p>誰か、今度の土曜日 遊びに行こう！ 19:56</p> <p>行きたい！ 19:57</p> <p>カラオケ行きたい！ 20:01</p> <p>送信</p>	<p>20:55 2組 なかよし(6)</p> <p>明後日カラオケ 行ける人いる？ 19:58</p> <p>いけるよ！ 20:02</p> <p>俺も行けるよ！ 20:11</p> <p>明日も塾なんだよね 20:12</p> <p>あかねってほんとに まじめだよね 20:44</p> <p>何時集合にする？ 20:54</p> <p>送信</p>	<p>23:41 塾メンバー(15)</p> <p>明日もテストだね がんばる！ 21:31</p> <p>おやすみ！ 21:31</p> <p>GOOD NIGHT... 21:33</p> <p>勉強が終わらない 誰かまだ起きてない？ 23:37</p> <p>GOOD NIGHT... 23:40</p> <p>送信</p>
<p>送信</p>	<p>送信</p>	<p>送信</p>	<p>送信</p>	<p>送信</p>

「写真を公開する前に」ワークシート↑↓

 リスク大	 リスク中	 リスク小	 リスクなし
 じんかする。際り出す。 泣く。炎上する。	 いらくする。気まずくなる。 悲しくなる。	 特になにも起きない。 このままと変わらない。	 楽しい。うれい。ほくとする。 おもしろい。ほくとする。

↑「こんなつもりじゃなかったのに」ワークシート



SNSノートおおさか（4）中学校向け

制 作 「SNSノートおおさか」作成委員会
LINE株式会社
静岡大学教育学部准教授 塩田真吾
アラサキデザインスタジオ

「SNSノートおおさか」作成委員会

委員長	美濃 亮	松原市教育委員会教育長
副委員長	古川 聖登	泉南市教育委員会教育長
副委員長	太田 知啓	守口市教育委員会教育長
	岡林 美紀	松原市教育委員会学校教育部次長
	矢野 智史	松原市教育委員会教育研修センター長
	廣野 慎一郎	松原市教育委員会教育研修センター主幹
	岩崎 誠	泉南市教育委員会指導課長
	奥田 好幸	泉南市教育委員会人権国際教育課長
	中村 文俊	守口市教育委員会教育センター長
	間宮 大輔	守口市教育委員会教育センター主任

（敬称略）

※職名は令和2年12月現在

- ・本教材の著作権は、LINE株式会社が保有しています。
- ・本教材は、児童・生徒・保護者への啓発・教育を目的として、無償で提供する場合に限り、自由に利用することができます。これ以外での2次利用はおやめください。