

指導案

「スマートフォンやゲーム機を使うときのマナーってなんだろう？」

～マナーは大事～

【主眼】

- 情報端末を通して様々な人と関わることができることを理解し、快適なコミュニケーションにはマナーを守ることが必要であることを理解する。
- マナーを守るために、日々の生活の中で必要な工夫を考えることができる。

【該当する学習指導要領の記述】

小学校学習指導要領 特別な教科 道徳

「第3章 特別の教科 道徳」の「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」の2

3 指導の配慮事項 情報モラルと現代的な課題に関する指導

児童の発達の段階や特性等を考慮し、第2に示す内容との関連を踏まえつつ、情報モラルに関する指導を充実すること。また、児童の発達の段階や特性等を考慮し、例えば、社会の持続可能な発展などの現代的な課題の扱いにも留意し、身近な社会的課題を自分との関係において考え、それらの解決に寄与しようとする意欲や態度を育てよう努めること。なお、多様な見方や考え方のできる事柄について、特定の見方や考え方に偏った指導を行うことのないようにすること。

【展開】

	配時	学習活動・内容	指導上の留意点と評価
導入	5	<ul style="list-style-type: none"> ● ワークシートのイラストに対して自分の考えを記入する。 	<p>発表を通して、同じイラストでも見方や問題だと思えることが違うこと、スマートフォンやゲーム機をめぐるトラブルを回避する考え方や方法が異なることに気付けるよう促す。</p>
		めあて スマートフォンやゲーム機を使うときのマナーを考えて、守れる工夫を提案しよう。	
展開	20	<ul style="list-style-type: none"> ● 3つの事例について、それぞれトラブルの事例やその原因をプリントに書き出す。 トラブル事例1 アカウントの共有 トラブル事例2 歩きスマホ・ゲーム トラブル事例3 著作権の侵害（個人活動・ペア・グループ活動） 	<p>トラブルの原因と、予防方法について検討する際に、予防方法を実際に実践できるのか、「気を付ける」ではなく「気を付ける」ために何をしたらいいか考えさせるよう机間巡視を行う。</p>
	10	<ul style="list-style-type: none"> ● 考えた原因と予防方法を発表する。周りの発表をプリントに追加で記入する。 	<p>トラブル事例1、2については、マナーのレベルであるが、トラブル3については、「著作権」という法律があり、法律違反であることに触れる。</p>
	5	<ul style="list-style-type: none"> ● スマートフォンやゲーム機のマナーや約束がある理由を考える。その際、トラブルの種類によっては、社会的に守るべき約束があることをまなぶ。 	<p>また、自転車をよく使う地域の場合は、自転車で走りながらスマホをした場合も道路交通法という法律に関わることを伝える。</p>
まとめ	5	<ul style="list-style-type: none"> ● マナーや約束の必要性について、発表する。また、人によってマナーや約束の見方が違うことに気づき、マナーや約束も常に見直される必要があることを理解する。 	<p>スマートフォンが当たり前になって10年程度であり、約束やマナーが時代や環境によって変化してきたことに触れ、自分たちが約束やマナーを提案していく必要があることを伝える。</p>

スマートフォンやゲーム機を使うときのマナーってなんだろう？

クラス（ ） 番号（ ） 名前（ ）

- ① 下のイラストについて、自分の考えを書きましょう。



自分の考え

- ② スマートフォンやゲーム機についての、次の3つのトラブルの例を読んで、原因は何か考えてみよう。

トラブル例	トラブルの 원인	どうしたらよかったかな？
AさんはBさんとスマートフォンのゲームのパスワードを共有して遊んでいました。 ある日、Aさんが遊ぼうと思ったら、Bさんが勝手にアイテムを使ってしまっていて、けんかになりました。		
Cさんはごはんと呼ばれたので、ゲーム機で遊びながら食たくに向かいました。そのとちゅうでおかずを運ぼうとしていた家族の人とぶつかって落としてしまいました。		
Dさんはインターネットに公開されていた他の人の写真がいいなと思って、自分のSNSでも「いい写真とれちゃった！」と投稿しました。 すると「人の写真ですよ」「投稿消してください」とたくさんの人から返信が来てしまいました。		

- ③ スマートフォンの使い方についてマナーを守ることはなぜ必要なのか、考えて自分の意見を書こう。

【おうちで一緒に考えよう】

お家でマナーを守ったり、約束を守ったりできるようになるためには、どのような工夫が必要か話し合ってみよう。

わたしの考え

お家の人に書いてもらいましょう

スマートフォンやゲーム機を使うときのマナーってなんだろう？

クラス（ ） 番号（ ） 名前（ ）

① 下のイラストについて、自分の考えを書きましょう。



自分の考え

スマホであそんでいておばあちゃんにぶつかっている
スマホをみながら歩くのはあぶない

② スマートフォンやゲーム機についての、次の3つのトラブルの例を読んで、原因は何か考えてみよう。

トラブル例	トラブルの 원인	どうしたらよかったかな？
AさんはBさんとスマートフォンのゲームのパスワードを共有して遊んでいました。 ある日、Aさんが遊ぼうと思ったら、Bさんが勝手にアイテムを使ってしまっていて、けんかになりました。	パスワードを共有したこと Bさんが勝手にアイテムを使ったこと	パスワードを共有しない 勝手にアイテムをつかわない アカウントを一緒に使わない
Cさんはごはんと呼ばれたので、ゲーム機で遊びながら食たくに向かいました。そのとちゅうでおかずを運ぼうとしていた家族の人とぶつかって落としてしまいました。	ゲームで遊びながらよそ見をしていたから 前を見ていないから	家の中でも移動するときにはよそ見をしない ゲーム機は使っていない場所だけで使う
Dさんはインターネットに公開されていた他の人の写真がいいなと思って、自分のSNSでも「いい写真とれちゃった！」と投稿しました。 すると「人の写真ですね」「投稿消してください」とたくさんの人から返信が来てしまいました。	人の写真を勝手に自分がとったみたいにSNSにのせてしまったから 返信してくる人がまわりに拡散している	写真は自分が撮ったものにする 人の写真を勝手に自分のものにしない

③ スマートフォンの使い方についてマナーを守ることはなぜ必要なのか、考えて自分の意見を書こう。

マナーや約束があることで安心してスマートフォンやゲームを使うことができる
他の人が怒ったり、いやな思いをしなくてすむ。

【おうちで一緒に考えよう】

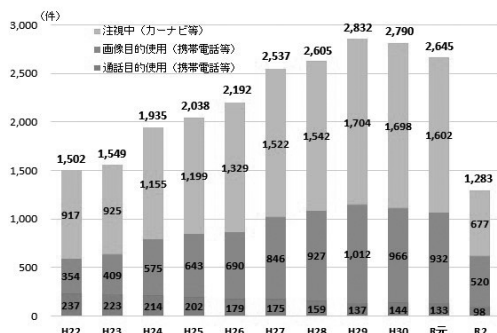
お家でマナーを守ったり、約束を守ったりできるようになるためには、どのような工夫が必要か話し合ってみよう。

わたしの考え

保護者の方の考え

ながらスマホと交通事故

携帯電話使用等に係る使用状況別交通事故件数の推移

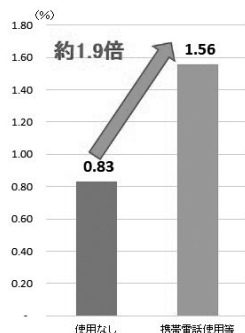


(注)・重複件数を除いているため、各項目の合計と図の総件数とは異なる。

	H27	H28	H29	H30	R元	R2
全事故	2,537	2,605	2,832	2,790	2,645	1,283
うち死亡事故	39	36	40	42	42	20

(警察庁、やめよう！運転中のスマートフォン・携帯電話等使用より引用
<https://www.npa.go.jp/bureau/traffic/keitai/info.html>)

死亡事故率比較（令和2年）



(注)・調査不能は除外した。

スマートフォンを使用しながら運転をして、交通事故を起こした件数は年々増加し、令和元年に厳罰化（懲役刑の追加・延長や反則金の追加）がされ、少し件数が減少したものの死亡事故も増加している。

これは自動車のトラブルだが、自転車でもトラブルが多発しており、高校生が接触事故を起こし、**多額の賠償金請求があったケースもある**。イラストのように、**歩行中でも怪我のリスクがあることに気付かせる**。

トラブルの分析と対応策の提案について

今回のトラブルは、**1つ目が「不正アクセス禁止法」、3つ目が「著作権法」**に関連するトラブルであり、トラブルには個人の範囲で留まるトラブルと、法的に禁止されていることがあることを理解する。

アカウントの共有においては、**パスワードの共有が認められていない**。ゲームアカウントの販売サイトもあるが、お金を払ってもらえなかった、言っていたアカウントの情報と違う等、トラブルが発生した場合、保証や補てんはしてもらえない。ほとんどのゲーム会社が、**このようなアカウントやアイテムのRMT（現金でゲーム内アイテムを取引すること）を認めておらず、自分のアカウントが二度と使えなくなる危険性もある**。

写真のトラブルは、**「著作権」以外にも「肖像権」のトラブルとも関連する**。撮影した写真や作成されたウェブ素材などは作った人の「著作権」があること、写真で撮影した顔や姿を勝手に公開した場合は「肖像権」という権利が侵害されていることを伝える。

約束やマナーの必要性について

法律というと、すでに決まったものというイメージがあるが世の中の動向や、実際に発生したトラブルを基に見直される**スマートフォンやゲーム機についても、快適な生活のためには生活環境や状況によって約束やマナーを見直す必要性があることを伝える**。小学生もそのための提案や情報提供に関わってもよいだろう。社会科や総合的な学習の時間を関連付けて、自分たちの約束を作ること、次の学習に発展できるようにしたい。