

技術・家庭科学習指導案

平成16年12月10日(金) 第6校時

第1学年B組(パソコン教室)

指導者 豊島章弘

1 題材名「他者紹介をしよう」 技術分野 内容B(1)

2 考察

(1) 生徒の実態

コンピュータに対してどの生徒も関心は高い。小学校でも操作していることや家庭での利用があることなど、コンピュータに接する機会が増えているからであろう。ただ、技能面では個人差が目立つ。文章を打ち込む時間をとってみても、20字を打つのに30秒で終わる生徒もいれば2分かかる生徒もいる。

本題材を学習するにあたり以下のようなアンケートを実施した。

	はい	いいえ
・あなたはホームページをよく利用しますか？	50	50
・ホームページをみてよかったなと思ったことはありますか？	45	55
・ホームページをみてイヤだなと思ったことはありますか？	18	82
・自分でホームページを作りたいと思いますか？	23	77
・これから、ホームページの利用は増えていくと思いますか？	91	9

生徒には「Webページ」ではなく「ホームページ」という言い方を用いた。

表-1 事前に行ったアンケート結果(%)

Webページの利用は約半数の生徒が行っている。ゲームなど自分の趣味にかかわることなどを目的をもって調べている。Webページを見てイヤだと思ったことがあった生徒はごく少数であるが、「自分の好きな芸能人の悪口がたくさん載っててイヤだった」「人が嫌がることばかり書き込んであったりした」と述べている。自分でWebページを作りたいですか、の問いには「はい」と答えた生徒は少なかった。Webページの利用は増えていくと思いますか、の問いはほとんどの生徒が「はい」と答えていた。

これらの結果より、生徒たちはWebページに関する関心と利用度はともに高く、その技術を身に付けることとマナーや決まりを理解する必要性が出てくる。

他者紹介(ドラえもん)をWordを用いて行ったところ、関心をもって意欲的に取り組んでいた。自分の思い思いのコメントを入れ、そのキャラクターの特徴をうまくつかんでいたものもあれば、そうでない表現を用いている生徒もいる。技術面では大分習熟が図れてきているが、その内容までも考えている生徒はそう多くはない。

(2) 教材観

本題材は、現在多くの人利用しているWebページのあり方について考察するものである。自らが作り出した情報(他者紹介)を発信する際に必要なことや注意しなければならぬことを体験しながら確認することに目的がある。

本題材では、自らが作り出した情報に対し責任を負うことその他、ちょっとしたいたず

らに対しても触れていくことになる。「楽しければいい」「面白ければいい」といった考えをもう一度見直すよい機会になると思われる。また、コンピュータの技術の向上とともにマナーを身に付けることが社会の中で必要となっており、そこには年齢による差はない。誰もがコンピュータを使えば簡単に情報を発信することができるので、その情報が危険性を持つことを理解しなければならない。普段の何気ない行動が思いがけない結果を生む事への理解を促すものと思われる。

生徒のなかにもWebページを見てイヤだと感じる生徒もあり、Webページを利用するのであれば、そういった場面は今後も続き、また増えていくかもしれない。さらには、自分自身への中傷があり精神的に苦痛を強いられることもあるかもしれない。それでは、本来便利であるはずのWebページが危険なものへと生まれ変わり、役目を果たせなくなることも考えられる。コンピュータの利用無しに現在の社会は成り立たないので、その危険性を回避すべく、使用上の決まりやマナーについて考え、見直していく必要があると思い、本題材を設定した。

現在、生徒はコンピュータに対し関心も高く、その利用度も増えている。また、自分なりにホームページなどの利用が増えてくることを予測している。ここで、高度情報化社会のマナーや決まりをしっかりと知識として身に付けることにより、生徒は自分自身を守る能力と、よりよく活用しようという態度を育成することができるだろう。

(3) 題材の系統性

生徒はこれまでに、生活とコンピュータとのかかわりについての考察から、さまざまなソフトを使用する技能を学習してきた。

始めにコンピュータが生活のどの場面で使われているか、情報がどの場面で必要とされているかなど、その存在が身近であり役割は欠かすことのできないものになっていることを学習した。次に「一太郎」「Word」「Excel」などのソフトの使用について学習し技能面を高めてきた。生徒は「自己紹介」や「案内状」など自分の思いのまま作品を作り上げていた。そこで本題材では、便利であるはずのコンピュータが危険性を含むものであることをしっかりと知識として身に付け、よりよくコンピュータを使用しようとする態度を育成することを目的とする。さらに、今後ではプレゼンテーションソフトを用いて自らの情報を相手に伝えることを学習していく。

(4) 指導方針及び学習活動への支援

生徒は他者紹介を作成することには高い関心を示している。しかし、みんなに見られることを前提に作成していても、やはり自分の思い通りに進めているのが現状である。その作品を見て相手がどう思うか、などという考察をせずに作り出している生徒も多い。

- ・それぞれの作品を互いに見合い、自由に感想を述べてもらいどれがいいのか選んでもらう。
- ・選んだ作品をWebページに載せるのに相応しいかどうかを考察してもらおうが、資料として不適切な作品も用意し、話し合いの中に投じる。
- ・マナーや決まりについて考察する場面では、こちらで関連するサイトを紹介し、調べ学習が進められるようにする。

- ・調べる学習が進まない場合には「個人情報」や「著作権」、「デマ情報」、「なりすまし」をキーワードとして調べるよう指示する。
- ・まとめの段階では、これらに関する最近のニュース等を紹介し、参考にする。

(5) 授業中における生徒指導

<多面的な生徒理解の充実>

- ・生徒の作品への思いをそれぞれ発表してもらい、よいところなどを全体に広げる。
- ・一人一人のワークシートへの記述に対し、コメントを添えることにより教師と生徒の相互理解を進める。

<自己存在感や自己決定の場を与える工夫>

- ・互いに作品を見合うことを通して、それぞれのよさを認めながら自分の作品を見直すきっかけを与えられるようにする。

<共感的な理解ができる学級づくりの推進>

- ・互いの発表の中から、自分と共通する部分や違う部分の聞き取りを通して、本来のコンピュータ社会のあり方を考察し、自分たちの学級のあり方についても考えられるよう配慮する。

3 題材の目標

- ・情報手段の特徴や生活とコンピュータとのかかわりについて知ること。
- ・情報化が社会や生活に及ぼす影響を知り、情報モラルの必要性について考えること。

4 評価規準

<生活や技術への関心・意欲・態度>

- ・コンピュータに関心をもち、情報手段の発達や情報化の進展が、生活や産業をどのように変化させてきたのかについて考えようとしている。
- ・情報化が社会や生活に及ぼす影響と情報モラルの必要性について考えようとしている。

<生活を工夫し創造する能力>

- ・コンピュータ等の情報機器や情報通信ネットワークを効果的に活用し、生活の中に取り入れる方法を工夫している。

<生活や技術についての知識・理解>

- ・情報手段が発達してきた経過や特徴、及び情報化の進展に関する知識を身に付けている。
- ・コンピュータの利点を生かした利用方法に関する知識を身に付けている。
- ・情報化の特質や情報化の進展がもたらす影響について理解している。

5 指導計画(全4時間予定、本時はその3時間目)

時数	主な学習内容	主な学習活動への支援・留意点	評価項目
		努力を要する生徒への支援 学習が進んでいる生徒への支援	おおむね満足 十分満足
	1. 他者紹介ペー	・人気のキャラクターを扱い親しみも	関 他者紹介ページに

2	<p>ジを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> イラストの引用、吹き出し、字体の工夫方法を考える。 	<p>てるようにし、作成意欲を高める。</p> <p>紹介文の見本をインターネット上から提示する。</p> <p>他のキャラクターについて作成するよう指示する。</p>	<p>関心をもち作成しようとしている。</p> <p>他者紹介ページを自分なりに工夫して作成しようとしている。</p>
1	<p>2. 情報の発信に際してのマナーや決まりについて考察する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 互いの作品を見合い、話し合いを通じてマナーや決まりについて考えられるようにする。 関連するサイトを紹介し、調べ学習が進められるようにする。 キーワードを設定し、それに関して調べるよう指示する。 他のいろいろな場面や問題点について考察するよう指示する。 	<p>知 Web ページに載せる際のマナーや決まりについて理解している。</p> <p>マナーや決まりの成り立ちについて考え説明することができる。</p>
1	<p>3. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> マナーや決まりに注意し、ページの見直しをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 本題材での内容を全体で確認したあとで見直すようにする。 マナーや決まりを1つ1つ丁寧に扱い注意するよう指示する。 相手が読み取りやすい方法を考えるよう指示する。 	<p>工 マナーや決まりに注意しながらページを作成することができる。</p> <p>相手にわかりやすいページを工夫して作成することができる。</p>

6 本時の学習

(1) ねらい

互いのページを見合うことを通して、ホームページに載せる情報に対するマナーや決まりについて自ら調べ、理解することができる。

マナーでは「デマ情報」「なりすまし」、決まりでは「個人情報」「著作権」を扱う。

(2) 準備

ワークシート、フラッシュカード

(3) 展開

学習内容	時間	生徒の活動	支援及び指導上の留意点	評価項目(方法)
本時の内容を把握する。	15	<ul style="list-style-type: none"> 互いのページを見合い、内容について話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 同じキャラクターで見合い、どのページがいいのか話し合うよう指示する。 	
情報に対するマナーや決まりについて考察する。	20	<ul style="list-style-type: none"> 話し合いを通して、載せる情報に対するマナーや決まりについて考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ホームページに載せるのに相応しいかどうかを考えるよう指示する。 ホームページ上で関連するサイトを紹介し、体験させたり調べ学習を進めさせ 	

		<p>ア やはり面白いのが一番だと思う。</p> <p>イ 他人事だといろいろ勝手なことをかけるのだな。</p> <p>ウ 嘘を載せるのはよくないな。</p> <p>エ 自分の写真を勝手に使われるのは困る。</p> <p>オ 自分の事を勝手に公表されるのは困る。</p>	<p>たりする。</p> <p>ア 他者紹介ページを自分に置き換えてみたらどうかを考えるよう指示する。</p> <p>イ なりすましについて調べるよう指示する。</p> <p>ウ デマ情報について調べるよう指示する。</p> <p>エ 著作権について調べるよう指示する。</p> <p>オ 個人情報について調べるよう指示する。</p>	
本時のまとめをする。	10	・話し合いや調べ学習を通してわかったことなどを発表し合う。	・マナーに当たること、決まりに当たることにわけてまとめるよう指示する。	<p>ホームページに載せる際のマナーや決まりについて理解している。</p> <p>マナーや決まりの成り立ちについて考え説明することができる。</p> <p>(発言・ワークシート)</p>
次時の見通しを持つ。	5	・本時のまとめを行い、自分のページで見直す部分を確認する。	・マナーや決まりを踏まえで見直すよう指示する。	

生徒に紹介するサイト

「情報モラル研修教材」 <http://www.japet.jp/moral/>

「情報モラル学習教材」 <http://www.e-tech.life.hyogo-u.ac.jp/kyouzai/moral/>

学習プリント

組 番 氏名

- 1 , 友達の作品の中で、一番いいと思うものはどれですか？
その理由も答えて下さい。

誰？

理由は...

- 2 , ホームページに載せるのに、注意しなければならないことは何だと思いませんか？(いくつでも)

- 3 , 実際にホームページに載せるのに注意することを調べてみよう。

注意すること	その理由や問題点
. . .	
<まとめ>	

- 4、感想・メモ

情報モラルに関する授業について

豊島 章弘

情報モラルについて

技術科ではコンピュータを用いた授業を考える。

コンピュータの役割としては次の4つが挙げられる（教科書参照）

情報を作り出す 情報を記憶したり読み込んだりする

情報を編集する ~~情報を伝達する~~

この4つの役割の中で情報モラルが関係してくるのは であると考え。個人が勝手に情報を作り出したり、記憶したり、編集することはほとんど自由であるが、その勝手に作り出した情報を勝手に他人に伝えることには問題が生じる。著作権やプライバシーの問題。学歴や職歴、年齢などを偽って伝達（公表）した場合など。もちろん気の知れた仲間同士ならば冗談ですむところもあるだろうが、基本的には情報を伝達する際には知るべきマナーやルールがある。

そこで、実際に授業として考えたのが『他者紹介』である。

今回の授業では、自分の作り出す情報の持つ意味と、相手の受け取り方をお互いに感じさせながら情報モラルについて考えさせたいと思う。

流れとしては 他者紹介する広告をパソコンで作る。

キャラクターや芸能人などをいくつか選定しておく。（2つか3つ）

紹介する内容は自由とするが、その人に成り代わって紹介する。

できあがった広告それぞれを互いに見合い評価する。

評価には投票とコメントを入れてもらう。

内容は「面白いからいい」、「わかりやすのでいい」よりも情報を流された相手のことを第一に考えて選ぶことを示唆する。

評価を踏まえて広告の手直しを行う。

自分の作った情報の危険性について考える。また、その具体例を紹介する。（インターネット『情報モラル研修教材』参照）

なぜパソコンか？

...パソコンは情報を最も早く、最も大量に作り出すことができる。その利点の陰に危険性が潜むことを実感させる。パソコンは人を相手にしていることをとかく忘れがちである。何気なく作った情報によって受ける被害について考えてもらえれば...

技術系アンケート

組 番 氏名

- 1 , あなたの好きなキャラクターはなんですか？ (3 つまで)

- 2 , あなたはホームページをよく利用しますか？ はい ・ いいえ

- 3 , 2 で「はい」と答えた人は、どんなホームページを見ますか？ (いくつでも)

- 4 , ホームページを見て、よかったなと思ったことはありますか？ はい ・ いいえ

- 5 , 4 で「はい」と答えた人は、どんなホームページを見てそう思いましたか？
(できれば具体的に)

- 6 , ホームページを見て、イヤだなと思ったことはありますか？ はい ・ いいえ

- 7 , 6 で「はい」と答えた人は、どんなホームページを見てそう思いましたか？
(できれば具体的に)

- 8 , こんなホームページがあったらいいなと思うものはありますか？ はい ・ いいえ

- 9 , 8 で「はい」と答えた人、どんなホームページがあったらいいなと思いますか？
(できれば具体的に)

- 10、自分でホームページを作りたいと思いますか？ はい ・ いいえ

- 11、10で「はい」と答えた人は、どんなホームページを作りたいですか？
(できれば具体的に)

- 12、これから、ホームページの利用は増えていくと思いますか？ はい ・ いいえ