

情報モラル教材

情報モラル教材 | LINE版



思いやりの**こころ**を育てる+情報モラルが身につく
=**こころ**=CoCoral

ありそうでなかった「トレンドのアプリやゲーム」に特化した情報モラル教材です。

グループワークの授業を想定した「映像コンテンツ」と「ワークシート」をご提供。

現場で使う先生に作っていただいた「指導案」付きなので、安心してすぐにご利用いただけます。



広がる、
つながる、
楽しい世界。
だけど...



人気のアプリを具体例に挙げて「情報モラル」を指導する5つのメリット

- メリット1** 情報モラルの指導だけでなく、アプリの特徴や仕組みも理解できる
- メリット2** 教員が実際に直面した「トラブル事例」をもとに指導ができる
- メリット3** 児童・生徒同士で「オンライン上の暗黙のルール」を話し合うきっかけ作りができる
- メリット4** 明日から使える実践的な内容で指導ができる
- メリット5** アプリの視点から考えることで、子どもたちが身近な問題として捉えやすくなる



第一弾で取り上げるアプリは…**LINE**です。

教材内容紹介 オープニング、番外編と5つのチャプターで構成された映像コンテンツの教材です。付属の指導案とワークシートを利用して、各チャプターにおいてグループワークが実践できます。授業の形態や指導対象者のレベルにあわせ、自由にチャプターを選んでご指導いただけます。

オープニング (約3分)	「LINE」とは?	<ul style="list-style-type: none"> LINEの特徴を紹介 LINEを利用している、利用していない10代のLINEとの関わりの現状
チャプター1 (約3分)	LINEの「友だち」=本当の「友達」?	<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> 実生活とLINE上での「友だち」との関わり方を見つめ直す
チャプター2 (約5分)	LINEの「グループ」での付き合い方	<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> LINEのグループの利用方法 グループの必要性、関わり方を見つめ直す
チャプター3 (約5分)	事例から考える① ～合唱コンクール～	<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達の環境と自分の環境を相互理解 事例の問題点をあげ、回避方法を皆で話し合う
チャプター4 (約4分)	事例から考える② ～いじめ～	<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> 事例の問題点をあげ、回避方法を皆で話し合う
チャプター5 (約7分)	自分とLINEとの付き合い方	<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> LINE利用時のMyルールを設定する LINEと関わる際のマナーを話し合う
番外編 (約5分)	LINEの「友だち」追加機能の紹介	<ul style="list-style-type: none"> LINEの「友だち」追加機能のしくみをご案内

パソコン・スマホ・アプリやゲームに自信がなかった先生も安心して指導ができるコンテンツ教材です。

こんなときに便利です

- 授業(情報、道徳、総合、ホームルーム等)で児童・生徒の指導をしたい
- 保護者会で子供のLINE事情を周知したい
- 教員研修会でLINEについて勉強したい
- 家庭でスマホの利用について話し合いの機会を持たせたい

考える ワークシート付
自分で考える みんなで話し合う

教える 指導案付

深める 授業の組み立てがラク
保護者向けお便り付
家庭教育でもフォローして親子で理解を深めます

解かる アプリの理解
LINEの特徴を紹介

- 気軽に友だちとメッセージをやりとりできる
- 友だちとのスタンプのやりとりが楽しい
- 無料で通話を楽しめる
- グループのみんなとのやりとりも簡単

企画: 遠鉄システムサービス株式会社 三輪恭裕・植田明紀・大塚千晶、矢野真(浜松市立高等学校)、新村桂司(静岡県立浜松南高等学校)、西尾典洋(白鳥大学社会学部)
アドバイザー: 阿部圭一(静岡大学名誉教授)、杉山岳弘(静岡大学大学院情報学研究所 准教授)

お問い合わせは 遠鉄システムサービス株式会社 053-452-0705 平日9:00~17:00(土日祝除く) FAX.053-452-1333
メールはこちらまで cocoral@ess.co.jp





Vol.2

ゲーム編

ありそうでなかった「トレンドのアプリやゲーム」に特化した情報モラル教材です。

第二弾はゲームを例に情報モラルを学びます。



**ゲーム機に
潜む危険**
楽しく安全に
利用するために

授業の
組み立てがラク
**指導案
ワークシート**

生活とゲームの
関係について振り返る
**チェック
シート付き**

コラムのデータは
コピーして使えます
コラム付き

自分で考える
みんなで話し合う
**グループ
ワーク**

危険を知って、
児童・生徒自身で
回避できます。

電話で
サポート
活用支援

現場の先生方の声から生まれたドラマ仕立ての動画教材です。



第二弾で取り上げるテーマは…**ゲーム**です。

教材
内容
紹介

児童・生徒向けに10個、保護者向けに6個のチャプターで構成された映像コンテンツ教材です。付属の指導案とワークシートを利用して、各チャプターにおいてグループワークが実践できます。指導対象者の学年や指導科目にあわせ、自由にチャプターを選んでご指導いただけます。

ゲームの指導は家庭との連携が必須!保護者会用の動画もご用意しました!

児童・生徒の様々な課題にあった動画コンテンツ



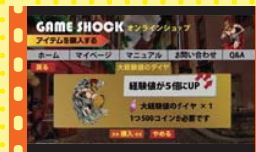
児童・生徒用コンテンツ

- 1/取り出せないお金
- 2/お母さんのクレジットカード
- 3/写真のゆくえ
- 4/あぶない約束
- 5/すれ違い
- 6/ゲーム、やりすぎてない?
- 7/こんなことになるなんて…
- 8/なりすまし
- 9/眠れない
- 10/無料の誘惑

保護者用コンテンツ

- A-1/子どものゲーム事情
- A-2/ゲーム機の利用ルールづくり(入門編)
- B-1/ゲーム機との付き合い方~身近な事例~
- B-2/ゲーム機の利用ルールづくり(基本編)
- C-1/ゲーム機との付き合い方~トラブル事例~
- C-2/ゲーム機の利用ルールづくり(応用編)

指導案



お手伝いをしてお小遣いを貯金する省吾。ゲームでほしいアイテムを買うためにプリカを購入し、500円のアイテムを購入してしまう。



漫画の発売日にお小遣いがないことに気付く省吾。電子マネーが元に戻せないことに気が付く。

実際のムービー

動画に沿った指導案を通して児童・生徒の問題を提起。

ふだんの生活とゲームの関係について振り返ろう!



ワークシートを利用してグループワーク。みんなで解決法を考えます。



自分で考える。みんなで話し合おう!

チェックシート

コラムのデータはおたよりづくりに活用できます。

コラム

ゲームになじみのない先生も安心して指導ができる資料をご用意しています!

※指導者用手引き(冊子)も別途ご用意しております。

コンテンツの内容: 短編動画(児童用10個、保護者用6個)
教材データ(指導案、ワークシート、コラム、チェックシート)

企 画: 遠鉄システムサービス株式会社 CoCoral開発チーム
力: 菊池寛(浜松市立三ヶ日西小学校)、有谷剛仁(浜松市立中瀬小学校)、杉山岳弘(静岡大学情報学部情報社会学科 教授)、土屋賢治(浜松医科大学子どもこころの発達研究センター)

[お問い合わせ先]

遠鉄システムサービス株式会社 [CoCoral事務局]
☎053-452-0705 平日9:00~17:00(土日祝除く)
FAX.053-452-1333
E-mail cocoral@ess.co.jp

※その他、用途に応じたライセンスもご用意しております。お気軽に遠鉄システムサービスまでご相談ください。

こころるイメージキャラクター
CoCoちゃん(ここちゃん)

