

## 義務教育課だより 1月号

明けましておめでとうございます。

年が改まりましたが、学校現場においては、「有備無患」の対応が引き続き求められる状況に変わりはありません。様々な未曾有の事態に対応してきた旧年中の経験を生かし、丑年の2021年も、刻々と変わる状況を正確に把握しながら、先を見据えて、一步一步着実に歩みを進めていきましょう。

さて、今月は、昨年末から運用開始された、えひめっこ情報リテラシーアプリを取り上げます。

突然ですが、次の質問に、「はい」、「いいえ」のどちらかで答えてみてください。

Q1：ネット上にうそや悪口を書き込んでも、犯罪にはならない。

Q2：店で借りたDVDなら、映像を動画に撮ってアップロードしてもよい。

Q3：「フリーWi-Fi」に接続することで、盗聴されることもある。

本アプリは、「ジャッジメントルーム」と「タイムレースルーム」の二つから成ります。「ジャッジメントルーム」は、「誹謗中傷によるネットいじめ」、「違法コピーによる著作権侵害」など、今のところ、10の項目（テーマ）を設定しています。前述の3問は、各項目の最後に設けられている「検定」問題の一部で、解答は、Q1から順に、「いいえ」、「いいえ」、「はい」となります。この検定は、学んだことを子供たちが確実に身に付けられるよう、7問連続で正解しないと次へ進めない構造となっています。また、「検定」には、個々の初回の解答状況を把握する機能が付いています。この機能を利用すれば、分かっているようで意外と分かっていないなど、子供たちの状況を教師が的確に捉え、指導に生かすこともできます。

情報リテラシーを身につける

### ジャッジメントルーム

Judgment Room

島をめぐるながら情報を正しく判断し活用する力やネット犯罪に巻き込まれない力を身につけよう！  
愛媛県警察本部生活安全部少年課協力

そのSNSの使い方で大丈夫？

こみきゃんコース(～小4) 7項目(体験内容)  
みきゃんコース(小5～) 10項目(体験内容)

疑似体験 → 対応(解説) → 検定(全7問)

「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査」（内閣府）では、3歳で50.2%、6歳で68.9%、9歳で79.9%の子供が「インターネットを利用している」と回答（保護者が回答）しています。インターネット利用の低年齢化は進む一方です。ネットトラブルに関する知識を、できるだけ早い段階から、かつ幅広く身に付けることの必要性はますます高まっています。



運用開始当日に本アプリを体験した児童は、「アップしたものは完全に消すことはできない」、「Wi-Fiにも危険なものがある」といった感想を述べていました。本アプリの最大の特長は、トラブルを疑似

体験できる点であり、これらの感想からは、児童が実感を伴って理解したことが見えてきます。

下の表は、各教科等の学習で活用する場合の例です。1項目当たり、およそ10～15分で行えるものですので、「どの授業で活用するか」はもちろん、「主たる教材として扱う」、「授業の導入や振り返りで扱う」、「短学活の話題として取り上げる」、「参観授業で保護者に体験してもらう」など、多様な活用方法が考えられます。

指導事項（内容）の例	「ジャッジメントルーム」の項目の例
特別活動（小学校）の(2)イ 「よりよい人間関係の形成」	【 <sup>※1</sup> こみきゃんステージ1】「ネットにわる口、書きちゃった！」 (誹謗中傷によるネットいじめ)
道徳のA(3) 「節度、節制」	【 <sup>※2</sup> みきゃんステージ2】「本当に無料なの？思わぬ落とし穴で高額課金」(ゲームに夢中になって生じる高額課金)
技術・家庭（技術分野）の内容D 「情報の技術」	【みきゃんステージ2】「便利だけれど不安もいっぱい、フリーWi-Fi」(Wi-Fiスポットを利用した個人情報流出) 【みきゃんステージ3】「盗られるのはお金だけ??ゲームだって危険」(不正アクセスによるゲームの乗っ取り)
国語の知識及び技能(2) 「情報の扱い方に関する事項」	【こみきゃんステージ3】「みんな見て！おもしろい画ぞうだよ！」(違法コピーによる著作権侵害)
道徳（中学校）のB(8) 「友情、信頼」	【みきゃんステージ4】「SNSを通じた出会いの危険性」(出会い系被害)
社会科、理科、総合的な学習の時間 等における情報収集・活用時	【こみきゃんステージ5】「ホントのじょうほう、ウソのじょうほう」(ネット上の情報の真偽) 【みきゃんステージ5】「新型コロナの情報、信じていいの？」(コロナ禍における情報の真偽)

※1 【こみきゃんステージ】は、小1～小4対象のコース。

※2 【みきゃんステージ】は、小5～中3対象のコース。

もう一つ、子供たちが愛媛の名所や施設を巡り、情報を検索しながら、ご当地クイズを解くのが「タイムレースルーム」アプリです。本アプリは、1問ごとの解答タイムが表示される方式を採用しており、正しい情報を素早く取捨選択し、課題解決につなげる力を養えるものとなっています。また、AR（拡張現実）機能を搭載しており、子供たちがスマホ等を持って現地に行けば、名所や施設の追加情報が表示されます。

本アプリでは、現在、解答タイムの総合ランキングトップ 10 のみが表示されていますが、1月中旬には、解答者全員の中での自分のランキングが表示されるように改める予定です。

「ジャッジメントルーム」と「タイムレースルーム」のいずれのアプリとも、令和3年度内に、更なる項目の追加を予定しています。

「ジャッジメントルーム」アプリを活用した授業等を既に行った複数の学校からは、「子供の情報モラルの向上及び定着に、かなり効果的である」という声が届いています。各学校においては、情報モラル教室等を適宜実施していると思いますが、本アプリを活用することで内容をさらに補完することができます。現時点では、端末がまだ整備できていない地域がありますが、中学3年生を始めとしたできるだけ多くの子供たちが本アプリに触れられるよう、各学校、工夫した取組を進めてください。疑似体験による経験値が、いざというときにものを言うことを信じて、積極的な活用をお願いします。

