

● 情報教育計画

(1) 目標

情報及び情報手段(情報技術)を適切かつ効果的に活用できる児童生徒を育てる。

(2) 今年度の重点

- ① 学校全体で計画的に指導できるよう年間計画を作成し、特に4つの情報リテラシーを育成する。
- ② プログラミング教育・情報モラル教育を各学年、計画的に行う。
- ③ 児童生徒育成のための校内環境整備の一環として、ICTを使った校務の効率化と、校内研修の充実を図る。

(3) 滑川市の児童生徒が「特に」身に付けたい4つの情報リテラシー

① 小学校卒業までに

項目	身に付けたいリテラシー	獲得のための方法	低学年	中学年	高学年
コンピュータやアプリの基本的な操作	<b>ロイロノート Teams Paint ブラウザ等の学習アプリを1人で使用することができる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロイロノートは日々の学習の中で使用し習得する。</li> <li>・Teams は高学年の「委員会やクラブ、縦割り班活動」等で使用させる。</li> <li>・ペイントは低学年の時に、タッチペンでお絵かきさせるなどして慣れさせる。</li> </ul>	マウスやタッチペンによるアプリの起動・実行・終了	ワープロやプレゼンソフトを使って文字や画像を組み合わせて編集したり印刷・出力したりできる。	文字や画像、映像などの異なる電子ファイルを取り込んで編集できる。
文字入力	<b>1分間に60文字程度の文字入力ができる</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校毎にキーボード入力練習ソフトを決め、学年に応じて目標文字数を決める。</li> <li>・「キーボー島」「らっこたんタイピング」「FMV キッズ めざせ！タイピングマスター」「Playgram Typing」等がお勧め</li> <li>・毎週金曜日の清掃後10分間のように、毎週決まった時間に練習する時間を設定する。</li> <li>・学年でランキングなどを掲示するのも意欲向上につながる。</li> <li>・「らっこたんタイピングスキル調査」や「タイピング検定」等の大会を利用し、力試しをさせるのもよい。</li> </ul>	簡単な単語の入力	ローマ字入力で自分の名前や短い文章を入力できる。	1分間に60文字の入力ができる。
プログラミング	<b>Scratch等を使ってプログラムを作成できる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中学年で「Hour of Code」などを2時間ほど行う。</li> <li>・5年算数科の「正多角形を書く」にて必ず行う。</li> <li>・6年理科の「電気と生活」にて必ず行う。</li> </ul>		Hour of CodeやScratchでプログラミングの経験をもつ	Scratch等を使ってプログラムを作成できる。
情報の収集と発表	<b>端末でスライドや報告書を作成し、小グループ内で発表できる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習にてロイロノートでカードを並べてプレゼンする機会を年に数回設定する。</li> <li>・小グループや学級内で発表スライドを見せ合う場を設ける。</li> </ul>	自分で絵を描いたりカメラで写真を撮ったりしてそれを発表する経験をもつ。	写真や絵と文字を組み合わせるスライドを作成し、調べたことや考えたことを発表できる。	写真や絵と文字、表やグラフを組み合わせるスライドや報告書を作成し、小グループ内で発表できる。

②中学校卒業までに

項目	身に付けたい リテラシー	獲得のための方法
コンピュータ やアプリの基 本的な操 作	<b>Word PowerPoint ロイロノート Teams Paint ブラウザ等の 学習アプリを 1人で使用す ることができる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロイロノートは日々の学習の中で使用し習得する。</li> <li>・Teams は委員会やクラブ、団活動、生徒会等で使用させる。</li> <li>・PowerPoint は報告・発表時に使用させ慣れさせる。徐々にロイロノートから PowerPoint にしていく。</li> </ul>
文字入 力	<b>1 分間に正確 に 60 文字程 度の文字入力 ができる</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校毎にキーボード入力練習ソフトを決め、学年に応じて目標文字数を定める。</li> <li>・「キーボー島」「らっこたんタイピング」「FMV キッズ めざせ！タイピングマスター」「Playgram Typing」等がお勧め</li> <li>・毎週金曜日の清掃後 10 分間」のように、毎週決まった時間に練習する時間を設定する。</li> <li>・学年でランキングなどを掲示するのも意欲向上につながる。</li> <li>・「らっこたんタイピングスキル調査」や「タイピング検定」等の大会を利用し、力試しをさせるのもよい。</li> </ul>
プログ ラミン グ	<b>フローチャ ート等を用いて 思考を整理 し、双方向性 のあるプログ ラムを作成で きる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術家庭科や理科、数学科にて、教科書に合わせてプログラム作りを経験させる。</li> </ul>
情報の 収集と 発表	<b>端末でプレゼ ンのスライド や報告書を作 成し、クラス や学年の前で 発表できる。</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年に数回、学習での発表や報告の場を設定し、ロイロノートまたは PowerPoint 等で行わせ慣れさせる。</li> <li>・写真や動画、グラフなどを意識して使わせる。</li> </ul>

(4) プログラミング教育

① 滑川市のプログラミング教育の目標

論理的思考力を育むとともに、プログラムの働きやすさ、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気付き、身近な問題の解決に主体的に取り組む態度やコンピュータ等を活用してよりよい社会を築いていこうとする態度等を育むとともに、教科等で学ぶ知識及び技能等をより確実に身に付けることができるようにする。

② 本市で使用する教材

<機材>

- ・タブレット端末 (各自) ・マイクロビット (20 台) ・mBot (20)
- ・WeDo2.0 (15) ・MESH (13)

<教材・指導案>

- ・Hour of Code ・楽しく学ぶ LINE entry 公式教材 (LINE 財団)
- ・みんなの学習 (LINE 財団)
- ・ゲーム感覚でプログラミングを学ぶ「ミッション」(LINE 財団)
- ・Micro:bit 教育財団 <https://microbit.org/ja>
- ・Microsoft MakeCode for micro:bit <https://makecode.microbit.org/?lang=ja>
- ・日本語プログラミング言語「なでしこ」  
<https://www.nadesi.com/top/index.php?FrontPage>
- ・学習用なでしこパッド <https://www.manabu-tech.net/nakopad/>

<プログラミング言語>

- ・Scratch3.0 ・Viscuit ・Python
- ・日本語プログラミング言語「なでしこ」

③ 活動 指導は担任または教科担任が主となって行う。各学年、年2時間以上行う。

学年	活動	年間時数	使用教材
1年	お絵かき体験	各クラス 年間2時間	お絵かきソフト ロイロノート
2年	絵を動かそう	各クラス 年間2時間	Viscuit
3年	プログラミングしてみよう	各クラス 年間2時間	Scratch マイクロビット Hour of Code
4年	プログラミングしてみよう	各クラス 年間2時間	Scrach マイクロビット mBot
5年	正多角形を描こう	各クラス 年間2時間	Scratch マイクロビット
6年	扇風機・信号機を作ろう	各クラス 年間2時間	Scratch マイクロビット WeDo2.0
	※センサーを使おう	※理科で2時間	※MESH
中学	・双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決	技術・家庭科にて	Scratch なでしこ Python
	・計測・制御のプログラミングによる問題解決		マイクロビット mBot WeDo2.0 MESH

④ 具体的な指導事例

ア) 1時間目は、主にソフトの使い方に慣れることを主眼とする。

時間	項目	内容
①始めに (3分)	担任の先生より挨拶 支援員紹介	
②めあて (2分)	担任より今日のめあてを伝える	「〇〇を使って絵を動かしてみよう」など
③使い方指導 (10分)	支援員よりアプリの紹介 使い方の一斉指導	支援員が担任の先生に指示して操作するのを子どもたちに見せる。 続けて、子どもたちがやる。 ここは step by step で進める。
④今日のタスク (20分)	担任より今日のタスク(結果)を見せる。 例示したあと、制作スタート。 早く終わった子には、応用課題を支援員から渡す。	できれば事前に担任が作っておき、それを子どもたちに見せたらよい。 子どもたちは自由に席を立て、友達と教えあつてよい。 担任と支援員は子どもたちを見て回る。
⑤見せあっこ・交流(5分)	友達同士でできたものを見せ合う	席を立てて自由に見せ合う。 付箋などを使い、感想を交換し合うのもよい。
⑥ふりかえり (5分)	今日のふり返りを書かせる	ふり返しシートに今日の感想等を書かせる。 ロイロノートのアンケートで書かせてもよい。

イ) 2時間目は、オリジナル作品を作ることを主眼とする。

時間	項目	内容
①始めに (3分)	担任の先生より挨拶 支援員紹介	
②めあて (2分)	担任より今日のめあてを伝える	「スクラッチでゲームを作ろう」など
③思いだし (5分)	支援員よりアプリの使い方のおさらい	前回作ったのをさっと紹介する。
④今日のタスク (25分)	担任より今日のタスク(結果)を見せる。 例示したあと、制作スタート。 早く終わった子には、さらに改良すべき点を支援員から助言する。	できれば事前に担任が作っておいて、それを子どもたちに見せたらよい。 子どもたちは自由に席を立て、友達と教えあつてよい。 担任と支援員は子どもたちを見て回る。
⑤見せあっこ・交流(5分)	友達同士でできたものを見せ合う	席を立てて自由に見せ合う。 付箋などを使い、感想を交換し合うのもよい。
⑥ふりかえり (5分)	今日のふり返りを書かせる	ふり返しシートに今日の感想等を書かせる。 ロイロノートのアンケートで書かせてもよい。

(5) 情報モラル教育指導カリキュラム

① 滑川市の情報モラル教育の目標

「情報モラル」とは、児童生徒が情報社会の中で上手に生きていくために必要な考え方や態度のこと。

情報モラルを確実に身に付けさせるため、以下の項目を考える学習活動を行う。

- ・ 情報発信による他人や社会への影響、
- ・ ネットワーク上のルールやマナーを守ることの意味、
- ・ 情報には自他の権利があること、
- ・ 情報には誤ったものや危険なものがあること、
- ・ 健康を害するような行動

② 進め方

- ・担任または教科担任が指導することとする。(ICT 支援員は、機器操作の補助は可能)
- ・年に3回、基本は長期休業前に行う。(小6は4回)
- ・道徳の時間、総合的な学習の時間、技術・家庭科、情報教育等の時間を使って行う。
- ・主たる教材は「SNS ノート(LINE みらい財団)」を使用する。
- ・学習に際し、5分～10分程度の動画を導入に用いて、本時の学習の場面設定を理解させる。このとき使用する動画として以下のものを提案する。

- 「情報モラル e-learning(文部科学省)」の動画
- 「ネット社会の歩き方(一般社団法人日本教育情報化振興会)」の動画教材
- 「スマホ・リアル・ストーリー(NHK for school)」の番組
- 「情報モラル映像教材(愛媛県警察)」の動画
- ◎「#60 秒情報モラル(宮城県総合教育センター)」の動画

③ 学年ごとの指導内容

<小学校低学年>

学年	モラルタイトル(SNS ノートの項目)	その時間のねらい	導入時に利用できる動画教材 ●情報モラル e-learning ■ネット社会の歩き方 ○情報モラル映像教材 □スマホ・リアル・ストーリー等 NHK 番組 ◎#60 秒情報モラル
小1	生活をみなおそう①	・生活の中での危険に気付く。 ・公共の場でのルールや決まりについて考える。	■68 タブレットやスマートフォンでどんなもの？ ◎M03 いっしゅんのできごと ◎M02 外で端末を使うときは
小1	つかいすぎているかな①	・時間に着目して、ゲームやネットの使い過ぎについて考える。 ・友達と比較することで「自分も使いすぎているかも」という自覚を促す。	●教材⑩「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」 ■60 ケータイゲーム機に夢中になると □銀河銭湯パンタくん「朝も昼も夜もあそびたい」
小1	友だちのまね	・まねされた人がどのような気持ちになるか考える。 ・勝手に人の作品をまねしてはいけない、そうした決まりがあることに気付くようにする。	■18 コピーしてもいいの？ ◎D01 文章を書こう
小2	つかいすぎているかな②	・ゲームやネットの使い過ぎについて考える。 ・友達と比較することで「自分も使いすぎているかも」という自覚を促す。	●教材⑩「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」 □銀河銭湯パンタくん「朝も昼も夜もあそびたい」 ◎001 なぞのじゅもん 30・20・10 ◎002 使い過ぎの対策は
小2	るすばんをしていた時のできごと	・顔が見えない場合は自分が想像している人とは違う場合があることに気付くようにする。 ・電話番号や名前を教えず、断る方法を伝え、家族に報告することを伝える。	■11 住所や電話番号をおしえるのは慎重に ◎L02 友達の友達はみな友達
小2	タブレット・パソコンを上手に活用しよう①	・想定される様々なトラブルについて想像し気付くことができる。 ・上手に活用するためのルールを考え、それらを守ることができる。	●教材⑨「学習用タブレットの上手に使い方」 ●教材⑩「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」 ●教材⑪「スマートフォンやタブレットなどの利用マナー」 ■28 他人になりすまして(パスワード) ■97～パスワード～自分の大切なものを守る『鍵』

<小学校 中学年>

学年	モラルタイトル (SNS ノートの項目)	その時間のねらい	導入時に利用できる動画教材 ●情報モラル e-learning ■ネット社会の歩き方 ○情報モラル映像教材 □スマホ・リアル・ストーリー等 NHK 番組 ◎#60 秒情報モラル
小3	自分と相手のちがいを①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・同じ言葉でも人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。</li> <li>・文字だけで伝えると感情が伝わりにくいので誤解されやすいことに気付く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑬「うまく伝わったかな」</li> <li>■57 傷つくようなメッセージが友達から来たら</li> <li>◎L06 元気づけるメッセージ</li> </ul>
小3	情報を上手に検索しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AND 検索を身に付ける</li> <li>・情報の信頼性について考える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■99 フェイクニュースにはだまされないぞ！</li> <li>◎G01 知りたい情報を検索しよう</li> <li>◎I01 動画サイトは便利だけど</li> </ul>
小3	使いすぎているかな③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームやネットの使いすぎ・適切な行動について考える。</li> <li>・使いすぎないための家庭のルールを考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑩「スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ」</li> <li>●教材①「ゲームに夢中になると」</li> <li>■60 ケータイゲーム機に夢中になると</li> <li>■70 ネットゲームにのめり込むと</li> <li>■79 ゲームに熱くなりすぎると</li> <li>□一度押しただけで</li> <li>◎001 なぞのじゅもん 30・20・10</li> <li>◎002 使い過ぎの対策は</li> </ul>
小4	ゲームの中の友達	<ul style="list-style-type: none"> <li>・顔が見えない場合は自分が想像している人とは違う場合があることに気付くようにする。</li> <li>・想像している人と違う場合、どんな危険性があるかについて考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑮「SNS を通した出会いの危険性」</li> <li>●教材⑤「軽い気持ちの id 交換から」</li> <li>■24 ネット上のあぶない出会い</li> <li>■56 あなた、本当は誰ですか？</li> <li>□知らない人とつながって</li> <li>◎L04 見知らぬ人</li> </ul>
小4	写真を送ってと言われたら	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「写真を送って」と言われたときの心の迷いを考える。</li> <li>・送ってしまった場合、どんな危険性があるかについて考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑤「軽い気持ちの ID 交換から」</li> <li>■59 写真の中に地図がある?!</li> <li>○「初級編 動画投稿をきっかけとした個人情報流出」</li> </ul>
小4	これって悪口	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の顔が見えないと同じスタンプでも人によって感じ方が違うことに気付く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑬「うまく伝わったかな」</li> <li>■57 傷つくようなメッセージが友達から来たら</li> <li>■106 伝わらないね</li> <li>○「初級編 えっとでの悪口被害」</li> <li>□たった一言のちがいが</li> <li>◎L06 元気づけるメッセージ</li> </ul>

<小学校 高学年>

学年	モラルタイトル (SNS ノートの項目)	その時間のねらい	導入時に利用できる動画教材 ●情報モラル e-learning ■ネット社会の歩き方 ○情報モラル映像教材 □スマホ・リアル・ストーリー等 NHK 番組 ◎#60 秒情報モラル
小5	タブレット・パソコンを上手に活用しよう②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気付くことができる。</li> <li>・タブレットを上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑪「パスワードについて考えよう」</li> <li>●教材⑫「大切な情報を守る」</li> <li>●情報⑦「ひとりよがりの使い方にならないように」</li> <li>●情報⑰「スマートフォンやタブレットなどの利用マナー」</li> <li>●情報⑳「タブレットを活用した学習活動について考えよう」</li> <li>■50 “ウチら”のルールとわが家のルール</li> <li>■52 セキュリティのコツ</li> <li>■87 スマホの約束</li> <li>■97～パスワード～自分の大切なものを守る『鍵』</li> <li>■102GIGA 端末持ち帰り時の約束は？</li> <li>■104 自分たちでルールをつくろう</li> <li>■105 人のフリ見て我がルールを作れ！</li> </ul>
小5	情報の真偽を確かめよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報の真偽を確かめるためには、情報の発信元を確認する必要があることに気付く。</li> <li>・フェイクニュースを拡散させることの危険性とそれを防ぐための工夫を考えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材⑨「SNSを上手に使う」</li> <li>●情報⑳「思ったまま SNS に送信しただけなのに」</li> <li>■2 こんな Web サイトに気をつけて</li> <li>■3 大人向けの情報に注意</li> <li>■4 危険な商品に注意</li> <li>■9 うわさやデマを発信しない</li> <li>■77 欲しかったのはこれじゃない?!</li> <li>■99 フェイクニュースにはだまされないぞ！</li> <li>□アッ！とメディア「そのニュース広めて大丈夫？～フェイクニュース～」</li> <li>□アッ！とメディア「その情報信じられる？～読者投稿型サイト～」</li> <li>◎J02 もともとの情報は？</li> <li>◎L05 突然のお知らせ</li> </ul>
小5	マンガを SNS にアップすると	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝手にマンガの一部をネットにアップロードすること、また違法にアップロードされたマンガや音楽・映画をダウンロードすることも著作権の侵害に当たることに気付く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■71 ネットにマンガをアップロードしたら</li> <li>■16 他人の絵や文章のコピーは要注意</li> <li>■18 コピーしてもいいの？</li> <li>■43 画像や動画の投稿は自由？</li> <li>■45 著作権の尊重</li> <li>■73 著作権フリーでも利用に注意！</li> <li>□アッ！とメディア「どうして許可をとるの？～著作権～」</li> <li>◎B02 撮影すればメモいらず</li> <li>◎D01 文章を書こう</li> <li>◎E02 音楽を楽しもう</li> <li>◎I01 動画サイトは便利だけど</li> </ul>
小6	夜おそくまでのグループトーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手のことを考えながら上手に自分の意見を言うためにどうすればいいか考えることができる。</li> <li>・情報を受け取るときに気を付けることも考えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●情報⑦「ひとりよがりの使い方にならないように」</li> <li>●情報⑳「タブレットを活用した学習活動について考えよう」</li> <li>■54 やめたいけれど、やめられない</li> <li>■53 読まれたのに返事が来ない</li> <li>■79 ゲームに熱くなりすぎると</li> <li>■80 友達とつながっているのに</li> <li>◎L03 勉強教えて</li> </ul>
小6	生活を見直そう②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使い方記録やチェックリストを使い、使いすぎているか</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教材①「ゲームに夢中になると」</li> <li>●情報⑦「ひとりよがりの使い方にならないように」</li> </ul>

		自分で判断させる。	に」 <b>■104</b> 自分たちでルールをつくろう <b>■105</b> 人のフリ見て我がルールを作れ！ <b>■60</b> ケータイゲーム機に夢中になると ◎001 なぞのじゅもん 30・20・10 ◎002 使い過ぎの対策は
小6	写真を公開する前に①	・人によって公開の基準が違うことに気付く。 ・一度公開した情報は消すことが難しいことなどのネットの特性に気付く。	●教材⑤「軽い気持ちの ID 交換から」 ●教材⑥「写真や動画が流出する怖さを知ろう」 ●情報⑧「情報の記録性、公開性の重大さ」 ●情報⑩「軽はずみな SNS への投稿」 <b>■59</b> 写真の中に地図がある!? <b>■84</b> 自画撮り写真に注意 ○「初級編 児童ポルノ(自画撮り)被害」 □送った写真のゆくえは ◎B01 学校行事の思い出 ◎B04 カメラで撮影しよう ◎B05 授業を録画する ◎B06 友達の動画
小6	自分と相手のちがいを②	・同じ言葉でも人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。 ・文字だけで伝えると感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。	●情報⑬「うまく伝わったかな」 ●情報⑳「思ったまま SNS に送信しただけなのに」 <b>■74</b> コミュニケーションのすれ違い <b>■106</b> 伝わらないね □たった一言のちがいが

< 中学校 >

学年	モラルタイトル (SNS ノートの項目)	その時間のねらい	導入時に利用できる動画教材 ●情報モラル e-learning <b>■</b> ネット社会の歩き方 ○情報モラル映像教材 □スマホ・リアル・ストーリー等 NHK 番組 ◎#60 秒情報モラル
中1	情報を比較・分析してみよう	・情報を比較・分析する際に必要な出典の示し方を身に付けることができる。 ・自分の意見と引用を分けることの重要性や、その方法について考えることができる。	●情報⑳「タブレットを活用した学習活動について考えよう」 □アッ！とメディア「メディアリテラシー入門～ネットの情報～」 □アッ！とメディア「ニュースの順はどう決まる？～テレビニュース～」◎J01 アンケートをまとめよう
中1	こんなつもりじゃなかったのに	・コミュニケーション上のリスクを予想することの重要性に気付く、自分と他者とのリスク予想の違いに気付く。 ・リスクを回避しながら自分の考えや気持ちを上手に相手に伝える方法について考える。	●情報⑨「SNS への書き込みの影響」 ●情報⑬「うまく伝わったかな」 ●情報⑭「コミュニケーションの取り方を見直そう」 ●情報⑳「思ったまま SNS に送信しただけなのに」 <b>■74</b> コミュニケーションのすれ違い <b>■82</b> そのステータスメッセージは大丈夫？ ○愛媛県警「中級編 ネット上での誹謗中傷」 □アッ！とメディア「なぜ起きる？炎上～SNS～」
中1	写真を公開する前に②	・写真を公開した場合のリスクを考えることができる。 ・一度公開した情報は、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど、公開したときのネットの特性に気付く。	●教材⑤「軽い気持ちの ID 交換から」 ●教材⑥「写真や動画が流出する怖さを知ろう」 ●情報⑧「情報の記録性、公開性の重大さ」 ●情報⑩「軽はずみな SNS への投稿」 <b>■59</b> 写真の中に地図がある!? <b>■84</b> 自画撮り写真に注意 ○「初級編 児童ポルノ(自画撮り)被害」 ○「中級編 不適切な動画投稿(バイトテロ)」 ○「中級編 児童ポルノ(自画撮り・拡散)被害」



			<input type="checkbox"/> 送った写真のゆくえは <input checked="" type="checkbox"/> B01 学校行事の思い出 <input checked="" type="checkbox"/> B04 カメラで撮影しよう <input checked="" type="checkbox"/> B05 授業を録画する <input checked="" type="checkbox"/> B06 友達の動画
中 2	災害時の SNS 活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・災害発生時に備え、自分でできることは何かを考える。</li> <li>・情報を比較・検討し、要点を伝えることについて事例を基に考える。</li> </ul>	LINE みらい財団の情報防災教育の資料参照 <input checked="" type="checkbox"/> 9 うわさやデマを発信しない <input checked="" type="checkbox"/> 1 Web サイトの情報を活用しよう
中 2	ネットで体験 した嫌なこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「体験した嫌なこと」と「されたら嫌なこと」には違いがあることに気付く。</li> <li>・グラフから必要な情報を読み解き、ネット上のトラブルを防ぐ取り組みを考える。</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 49 友だちへのネットいじめ <input checked="" type="checkbox"/> 93 生徒会活動でスマホルールを作ろう <input checked="" type="checkbox"/> 1081 人で悩まず助けを求めよう <input type="checkbox"/> 「中級編 ネット上での誹謗中傷」
中 2	セキュリティ を見直そう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チェックリストを使い、自分のセキュリティ意識を判断させる。</li> <li>・危険度で分類しながら、個人情報漏洩、金銭被害、迷惑メール等のリスクについて考えさせる。</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 教材③「そのページ、確認しなくて大丈夫？」 <input checked="" type="checkbox"/> 教材⑪「パスワードについて考えよう」 <input checked="" type="checkbox"/> 情報⑫「大切な情報を守るために」 <input checked="" type="checkbox"/> 63 ID 連動の恐怖 <input checked="" type="checkbox"/> 65 無断でアクセスポイントを利用すると <input checked="" type="checkbox"/> 67 パスワードが盗まれたら <input checked="" type="checkbox"/> 86 ニセモノのアクセスポイント <input checked="" type="checkbox"/> 107 友達とのファイル共有は便利だ でも注意して！ <input type="checkbox"/> 「初級編 不正アクセスによるゲームの乗っ取り」 <input checked="" type="checkbox"/> A02 みんなで使うパソコン <input checked="" type="checkbox"/> E01 便利なアプリを使いたい <input checked="" type="checkbox"/> F01 協働学習するときは <input checked="" type="checkbox"/> H02 インターネットで出欠調査 <input checked="" type="checkbox"/> I01 動画サイトは便利だけど <input checked="" type="checkbox"/> K01 おうちWi-Fi を使おう
中 3	ネット詐欺に ついて		<input checked="" type="checkbox"/> 教材④「ネット詐欺等に巻き込まれないようにするために」 <input checked="" type="checkbox"/> 4 危険な商品に注意 <input checked="" type="checkbox"/> 78 何でも売れるから出品しよう <input checked="" type="checkbox"/> 61 むやみにタップしてはダメ <input checked="" type="checkbox"/> 75 安く買えて得したと思ったのに <input checked="" type="checkbox"/> 76 期限が切れたライブチケット <input checked="" type="checkbox"/> 77 欲しかったのはこれじゃない!? <input checked="" type="checkbox"/> 90 18歳で成人だね <input checked="" type="checkbox"/> 96 ステマってなに？ <input checked="" type="checkbox"/> 95 詐欺メール！絶対に押すなよ <input checked="" type="checkbox"/> M01 オンラインショッピング
中 3	SNS の影響		<input checked="" type="checkbox"/> 教材⑥「写真や動画が流出する怖さを知ろう」 <input checked="" type="checkbox"/> 情報⑧「情報の記録性、公開性の重大さ」 <input checked="" type="checkbox"/> 情報⑨「SNS への書き込みの影響」 <input checked="" type="checkbox"/> 情報⑩「軽はずみな SNS への投稿」 <input checked="" type="checkbox"/> 情報⑳「思ったまま SNS に送信しただけなのに」 <input checked="" type="checkbox"/> 55 おもしろ半分を投稿で人生だいなし!? <input checked="" type="checkbox"/> 83 「特定しました！」って正義ですか？ <input checked="" type="checkbox"/> 108 一人で悩まず助けを求めよう <input type="checkbox"/> 「中級編 不適切な動画投稿(バイトテロ)」 <input type="checkbox"/> 「中級編 ネットでの誹謗中傷」 <input type="checkbox"/> 「中級編 児童ポルノ(自撮り・拡散)被害」

			◎L01 日常をつぶやく ◎L02 友達の友達はみな友達
中 3	ネット依存		●教材①「ゲームに夢中になると」 ●教材②「身近にひそむネットの使い過ぎ」 ■29 ネット依存に注意 ■80 友達とつながっているのに ◎M03 いっしゅんのできごと

(6) 校内研修計画

- ・情報教育担当者が主となって研修計画を立て、定期的に校内 ICT 研修会を企画・運営する。

1 学期	夏期休業中	2 学期	3 学期
<b>4 月</b> ・ Teams ・ ロイロノート ・ 欠席連絡アプリ等の使い方の研修 <b>6 月</b> ・ ICT 活用の事例研修 ・ 成績処理ソフトの研修	<b>8 月</b> ・ 校務の効率化研修 ・ プログラミング教育研修	<b>9 月</b> ・ 情報モラル研修 <b>11 月</b> ・ ICT 活用の事例研修	<b>2 月</b> ・ ICT 活用の事例研修 ・ 要録システムの研修 ・ 年度更新作業の研修
※市教育センター・県総合教育センターの研修も取り入れて研修を行う。			

(7) 児童生徒の個人情報保護について(南部小学校の管理規程参照)

(8) ホームページ等運用規程について(南部小学校の規程参照)