情報モラル教育推進計画

① 情報モラル 目標

小中9年間を見通した分類・目標

分類	目標	低学年	中学年	高学年	中学校
情報社会の倫理	・発信する情報や情報社会での行動に責任をもつ。 ・情報に関する自分や他の権利を尊重する。	・約束やきまりを守る。 ・人の作ったものを大切にすることを理解させる。	・相手への影響を考えて行動する。 ・自分の情報や他人の情報を大切にする。	・他人や社会への影響を考えて行動する。 ・情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する。	・情報社会における自分の責任や義務について考え、行動する。 ・個人の権利を尊重する。 ・著作権などの知的財産権を尊重する。
法の理解と遵守	・情報社会でもルール、マナーを遵守できる。	・生活の中でのルールやマナーを知る。	・情報の発信や情報をやりとりする場合のルール・マナーを知り、守る。	・何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない。 ・「ルールや決まりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する。 ・契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない。	・違法な行為とは何かを知り、違法だとわかった行動は絶対に行わない。 ・情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を知る。 ・契約の基本的な考え方を知り、それに伴う責任を理解する。
公共的なネットワーク社会の構築	・情報社会の一員として、公共的な意識をもつ。		・協力し合ってネットワークを使う。	・ネットワークは共用のものであるという意識をもって行う。	・ネットワークの公共性を意識して行動する。
安全への配慮	・情報社会の危険から身を守るとともに、不適切な情報に対応できる。 ・情報を正しく安全に利用することに努める。 ・安全や健康を害するような行動を抑制できる。	・大人と一緒に使い、危険に近付かない。 ・不適切な情報に出会わない環境で利用する。 ・知らない人に連絡先や ID・パスワードを教えない。 ・決められた利用の時間を守る。	・危険に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する。 ・不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する。 ・情報には誤ったものがあることに気付く。 ・個人の情報は他人に漏らさない。 ・健康のために利用時間を決め守る。	・予測される危険の内容が分かり、避ける。 ・不適切な情報であるものを認識し対応できる。 ・情報の正確さを判断する方法を知る。 ・自他の個人情報第三者に漏らさない。 ・健康を害するような行動を自制する。 ・人の安全を脅かす行為を行わない。	・安全面から情報社会の特性を理解する。 ・トラブルに遭遇した時、主体的に解決を図る方法を知る。 ・情報の信頼性を吟味できる。 ・自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識をもって行動できる。 ・健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる。 ・自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識、行動できる。
情報セキュリティ	・生活の中で必要となる情報セキュリティの基本を知る。 ・情報セキュリティの確保のために対策、対応がとれる。	・ID やパスワードの意味と重要性について理解する。	・認証の重要性を理解し、正しく利用できる。	・不正使用や不正アクセスされないように利用できる。 ・情報の破壊や流出を守る方法を知る。	・情報セキュリティの基礎的な知識を身に付ける。 ・基礎的なセキュリティ対策が立てられる。

②年間指導計画

学年／時期	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月				
1年生 ネットモラル	A-27 IDとパスワードの役割 C-26 タブレットパソコンのやくそく	A-19 安全なネットの使い方 A-20 個人情報を守る	C-27 ネットと私たちの生活	C-24 ネット依存	C-17 作品を大切に(生活科 あさがおの観察)	C-16 ルールやマナーを守る	A-21 携帯ゲーム機	A-38 不適切なウェブサイト	B-26 ネットいじめ(道徳 みんながつかうばいしょだから)	G-02 正しい情報収集	G03 責任ある情報発信	C-18 作った人の気持ち				
2年生 ネットモラル	A-20 個人情報を守る C-26 タブレットパソコンのやくそく	A-27 IDとパスワードの役割	C-17 作品を大切に(道徳 「角がついたかいじゅう」)	A-19 安全なネットの使い方	B-28 プライバシーの尊重	C-18 作った人の気持ち	B-33 安易な登校で炎上	C-28 写真の肖像権	A-21 携帯ゲーム機	C-29 年齢制限と著作権	C-20 調べ学習と著作権	C-14 著作物の利用				
3年生 ネットモラル	C-16 ルールやマナーを守る C-26 タブレットパソコンのやくそく A-27 ID とパスワードの役割	C-19 スマホ・ゲーム依存(3年 道徳 4月 やめられない) C-24 ネット依存(3年 道徳 4月 コラム インターネットにむちゅう)	G-02 正しい情報収集 C-20 調べ学習と著作権(3年 国語 6月 引用するとき)	A-19 安全なネットの使い方 A-21 携帯ゲーム機	K-08 ソーシャルゲームサイト	A-20 個人情報を守る	C-18 作った人の気持ち	K-09 スマホのマナーとルール 道徳 11月 きまりのない国)	A-38 不適切なウェブサイト	B-17 メールで伝えるとき(なんかがあったはず...)	C-29 年齢制限	C-27 ネットと私たちの生活				
4年生 ネットモラル	A-32 個人情報の取り扱い A-19 安全なネットの使い方	G-02 正しい情報収集 A-26 情報の信頼性(社会 住みよいくらしをつくる)	B-26 ネットいじめ(道徳 ひとりぼっちの Yちゃん)	G-01 著作権の基本 C-14 著作物の利用(国語 新聞を作る)	B-33 安易な投稿で炎上	B-17 メールで伝えるとき(道徳 つまらなかった)	C-23 ネットワークの公共性(国語 世界にはこる和紙)	C-25 フィルタリング	B-28 プライバシーの尊重	K-09 スマホのマナーとルール	C-19 スマホ・ゲーム依存 C-24 ネット依存(道徳 『まあ、いいか。』)	A-39 個人情報は慎重に				
5年生 ネットモラル	B26 ネットいじめ	B23 不適切な書き込み 道徳 「温かい言葉 いっぱいの…」	C19 スマホ・ゲーム依存症	A24 ネットで会う約束をしない 道徳 「安全に生活するために」	B21 行き違い 道徳 「すれちがいの」	B22 グループトークでいじめ	K11 SNSと個人情報	A22 スマホで課金	G01 著作権の基本 道徳 「きまりの意義」	K09 スマホのマナーとルール	K06 電子掲示板・ブログ	G04 情報通信ネットワーク CBT				
6年生 ネットモラル	A18 個人情報の管理 CBT	A17 アプリのインストール	B18 情報を発信する責任と影響	B31 ネットでの正義感	B24 写真の投稿 B25 SNS	B34 ネットでの誹謗中傷	K12 著作権を守る	G03 責任ある情報発信	K03 迷惑メール・詐欺	T01 疑似体験 ワンクリック詐欺	T02 疑似体験 ランサムウェア	T03 疑似体験 ファッシング詐欺 CBT				
ひまわり								ゾーン5 デジタルフットプリントの扱い	ゾーン6 サイバーセキュリティの扱い	ゾーン7 クリティカルシンキング	ゾーン8 デジタル共感力					
4～6年生 DQ World (2021のみ)						児童向け オリエンテーション	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	DQ スコアアップのための復習期間	アンケート