

カードの選び方

STEP1. 今回の授業の目的は？

特にトラブルは無いけど、
今後のためにデジタル
シティズンシップについて
教えておきたい……



バランスセット(10枚)

	1	2		1	2
	1	2		2	
	1	2		1	

SNSでの喧嘩やいじめの
問題が過去にあり、同じこ
とが繰り返されないよう、
対策をしておきたい。



対人トラブル予防セット(10枚)

	1	2	3	4	5
	1	3			
	3	5	6		

子どもがSNSやインター
ネットを利用することが
増え、そこでトラブルに巻
き込まれたり詐欺に合っ
たりしないか心配……



安全対策セット(10枚)

	1	2	4	5	6
	4	6		2	
	1	2			

STEP2. 授業時間は？

50分間



STEP1で選んだセットで
授業を実施してみましょう！

50分間より
長い



カードの枚数を調整！

STEP1で選んだセットから
カードを足したり、引いたりして
必要時間を調整しましょう。

ヒント

Q 担当しているクラスでは、
SNS/インターネットを通じた
トラブルの経験はありますか？

YES

BAD判定のカードの割合を
増やしましょう

NO

GOOD判定のカードの割合を
増やしましょう

失敗(BAD)を疑似体験することで、
より印象強く学ぶことができます。

授業開始！

「情報モラル」から「デジタル・シティズンシップ」へ

子どもでも、1人1台コンピューターを所持していることが当たり前になった現在、日本のデジタル教育において従来の「情報モラル教育」ではなく「デジタル・シティズンシップ教育」という教育観へ転換しつつあります。

情報モラル教育

- ・「～してはいけない」「～禁止」
- ・使用を制限することでトラブルを回避
- ・デジタル時代に対して後ろ向きな姿勢

デジタル・シティズンシップ教育

- ・積極的なデジタル技術の活用
- ・他者の多様性を認識し、トラブルに対して最善の選択を図る
- ・デジタル時代に対して後ろ向きな姿勢

しかし、デジタル社会におけるルールを理解しなければデジタル技術を活用することは難しいのが実情。その問題を「SNSマスターカード」が解決致します。

「SNSマスターカード」で学べること

デジタル社会で起こる問題の対処法について考え、その問題の当事者の視点から「して良いこと(Good)」と「して悪いこと(Bad)」を学ぶことができるゲームです。

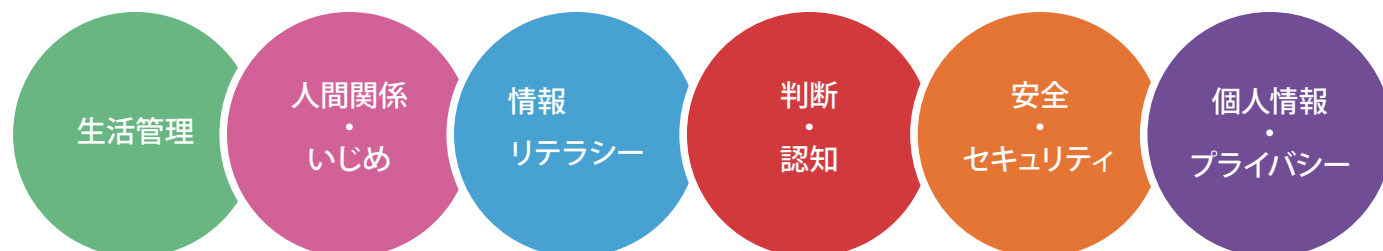
問題発生 → 解決策の模索 → 判断・行動 → 問題解決

より良い問題解決策のためのヒントを学び、より良い結果へ導く

「情報モラル教育」より前進した知識を学びながら「デジタル・シティズンシップ教育」へ進むための心構えを促します。

デジタル社会における問題を6つにカテゴライズ

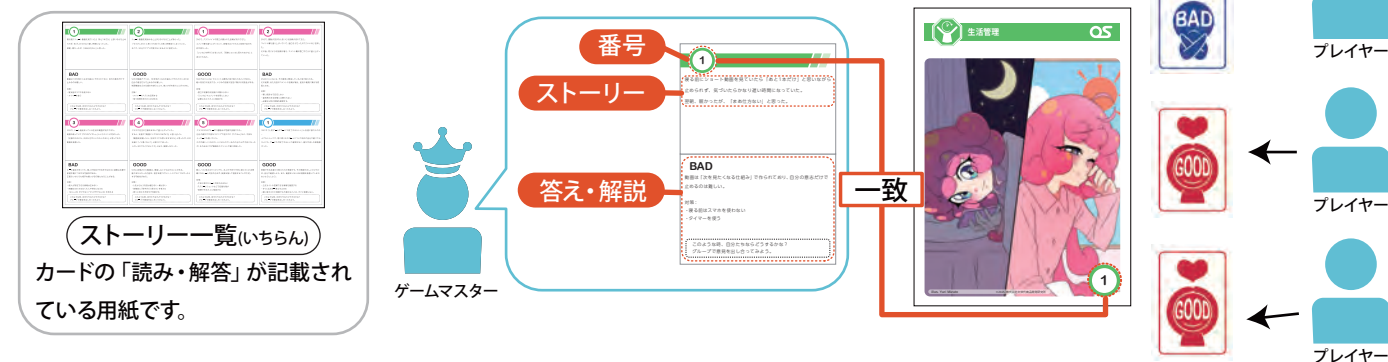
教育に必要な要素を全て詰め込みました。授業時間に合わせてカテゴリーを選ぶこともできます。



授業時間に合わせたカードの選び方については、裏面をCHECK!

ゲームのルール

- 1 参加者の中から1人「ゲームマスター」を決め、その人以外を「プレイヤー」とする。
- 2 プレイヤーの前にはカードを山積みにして置き、ゲームマスターはストーリー一覧を持つ。
- 3 ゲームマスターは山の一番上にあるカードの番号と色が一致するストーリーをストーリー一覧の中から探し、読み上げる。
- 4 プレイヤーはストーリーでの、主人公の判断が良いと思ったら「GOODカード」、悪いと思ったら「BADカード」を出す。
- 5 プレイヤーは1人ずつ、GOOD/BADの判断の根拠やストーリーに対する自分の考えをゲームマスターに説明。
- 6 ゲームマスターは、答え・解説を読み上げる。
- 7 ゲームマスターは、GOOD/BADを正しく判断し、その理由を最も納得できるように説明したプレイヤーにカードを渡す。
- 8 2～7を繰り返し、一番多くのカードを集められたプレイヤーの勝利。



授業を行うために

授業時間配分の例(50分授業の場合)



「授業スライド」「指導案」のダウンロード

下のQRコードを読み取り
学習サイトへアクセス



ユーザー名：
パスワード：
を入力し、ログイン

☐ ユーザー名を記憶する

ログイン

「SNS学習カード」コースを
選択し、PDFファイルを開く



画面右上の保存マークを
クリックし、資料を保存

