

インターネットの光と影を知ろう!

～群馬県ネットリテラシー教材～ 利用マニュアル

本教材は、学校における情報モラル教育に利用できる【体験型web教材】です。

体験型web教材は以下のページに掲載しております。

<https://www.gunma-netliteracy.com>

対応OS及びブラウザ

- ・対応OS/ Windows10以降, iOS 12.5.4以降
- ・対応ブラウザ/ Chrome, Safari, Edge

本教材の構成

- 体験型web教材(小・中学生向けストーリー、中・高校生向けストーリー)
- 指導案等(「県教育委員会各課発行・提供資料」のページからダウンロードできます)

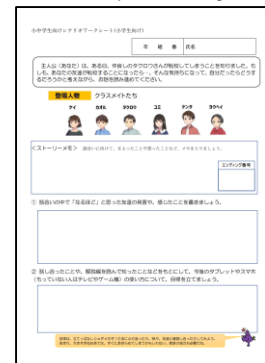
体験型web教材



指導案



ワークシート



◆小・中学生向けストーリー



対象: 小学生～中学1年生程度

テーマ

- 「スマホ・ゲームの使い過ぎ」
- 「トークアプリのやりとりにおける注意点」
- 「インターネットの光の面」

◆中・高校生向けストーリー



対象: 中学1年生～高校3年生

テーマ

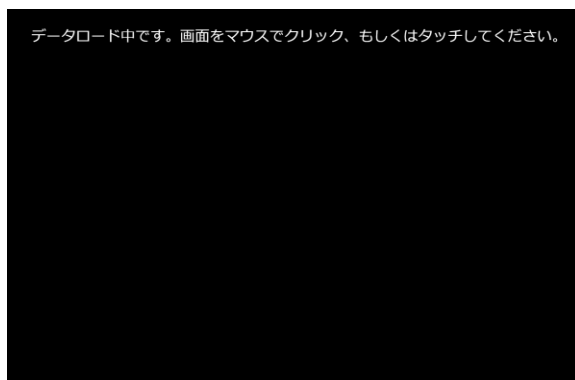
- 「トークアプリのやりとりにおける注意点」
- 「SNSで交流するときの注意点」
- 「SNSで発信するときの注意点」
- 「インターネットの光の面」

使い方

本教材は、ブラウザを用いて指定されたURLにアクセスすることで利用できます。

1 任意のブラウザを用いて指定されたURLにアクセスする。

2 ノベルの初期画面が表示されることを確認する(下図参照)



表示されない場合は

- ・ URLを間違えていませんか。もう一度確認してみてください。
- ・ ネットワークの速度が遅い状態になっていませんか。ネットワーク環境を確認してください。

3 画面の黒い部分をマウスカーソルでクリックまたはキーボードのEnterキーを押すか、タッチパネルの場合は指でタッチください。下のタイトル画面が表示されます。



①小・中学生向けストーリー

小・中学生向けのストーリーを開始します。

②中・高校生向けストーリー

中・高校生向けストーリーを開始します。

③解説編へ

ストーリーに関する解説を情報モラル全般の知識と関連付けて説明します。

使い方

本教材は、ブラウザを用いて指定されたURLにアクセスすることで利用できます。

4 名前入力画面

タイトル画面で「小・中学生向けストーリー」もしくは「中・高校生向けストーリー」を選んだ場合、名前入力の画面になります。



①空欄

ここに名前を入力します。上限は7文字までです。ここに入力された名前はインターネット上に保存されたり、どこかに送信されたりすることはありません。

②決定

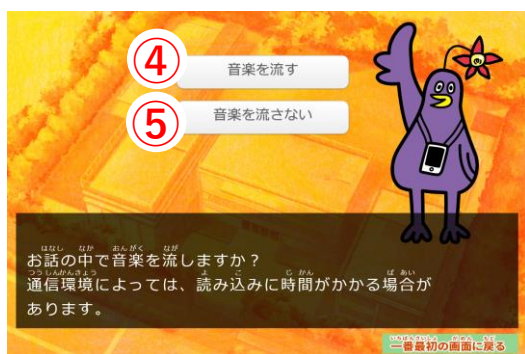
このボタンを押すと名前が決定されます。

③一番最初の画面に戻る

一番最初の画面に戻ります。このボタンは進行中、常に表示されます。

5 音楽再生の有無選択画面

名前を入力すると、実行中にBGMや効果音を出すか選択ができます。

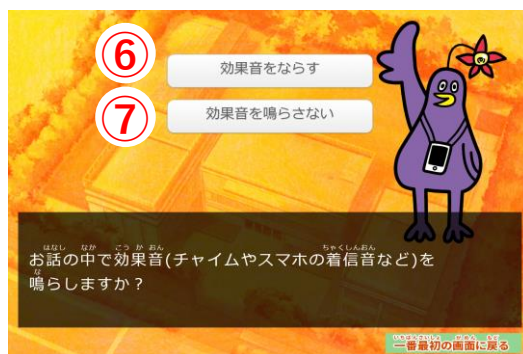


④音楽を流す

ストーリー進行中に音楽が流れます。また、チャイムの音などの効果音も流れます。

⑤音楽を流さない

ストーリー進行中に音楽は流れません。ただし効果音を流すことを選んだ場合は効果音のみ流れます。



⑥効果音を鳴らす

ストーリー進行中に効果音が流れます。

⑦効果音を鳴らさない

ストーリー進行中に効果音を流しません。

使い方

本教材は、ブラウザを用いて指定されたURLにアクセスすることで利用できます。

6 ストーリー画面

この教材のメインとなる画面です。



①メッセージボックス

この空間にキャラクターのセリフやメッセージが表示されます。マウスの左クリック、タッチパネル、Enterキーなどを押すことでストーリーを進めることができます。

②少し前に戻る

一つ前の分岐(選択画面)まで戻ります。ストーリー開始直後はストーリーの最初まで戻ります。

③一番最初の画面に戻る

一番最初の画面に戻ります。このボタンは進行中、常に表示されます。

7 選択画面

ストーリーの途中で選択肢が表示されることがあります。どれかを選択することでストーリーが進行します。



④選択肢

2～3つのボックスが表示されます。好きな方を選んでください。

使い方

本教材は、ブラウザを用いて指定されたURLにアクセスすることで利用できます。

8 ストーリーエンド画面

ストーリーの終了画面です。



①解説編へのジャンプ

これらのボタンを押すことで解説編を見ることができます。

②一番最初の画面に戻る

一番最初の画面に戻ります。

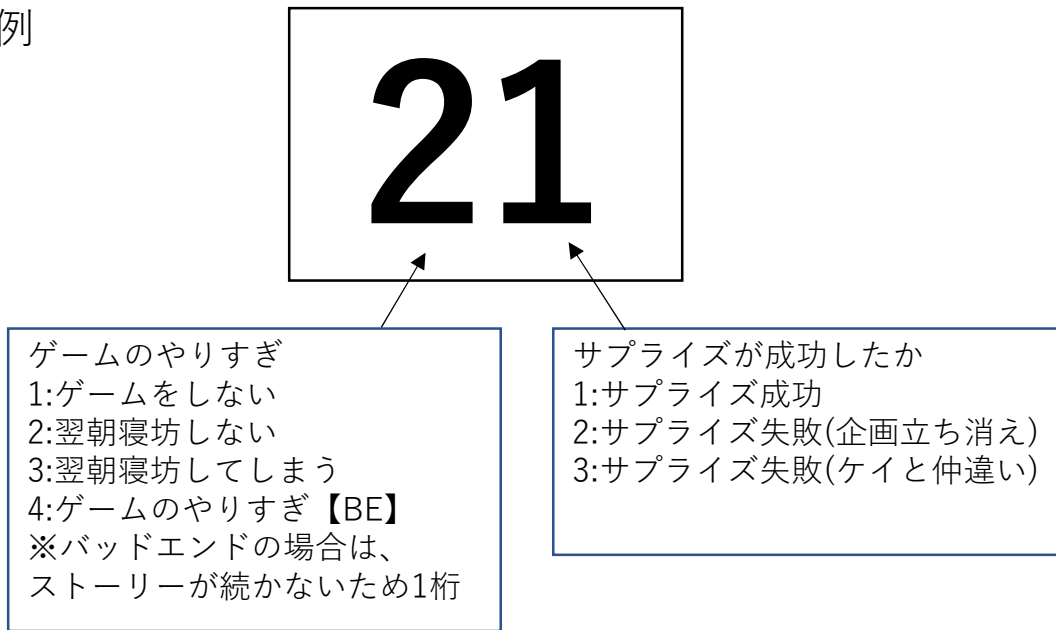
③エンディング番号

体験したストーリーのエンディング番号が表示されます。この番号を控えておくことで、各児童生徒がどのエンディングに到達したかを確認することができます。

小・中学生向けストーリー エンディング番号

エンディング番号は2桁で表示されます。

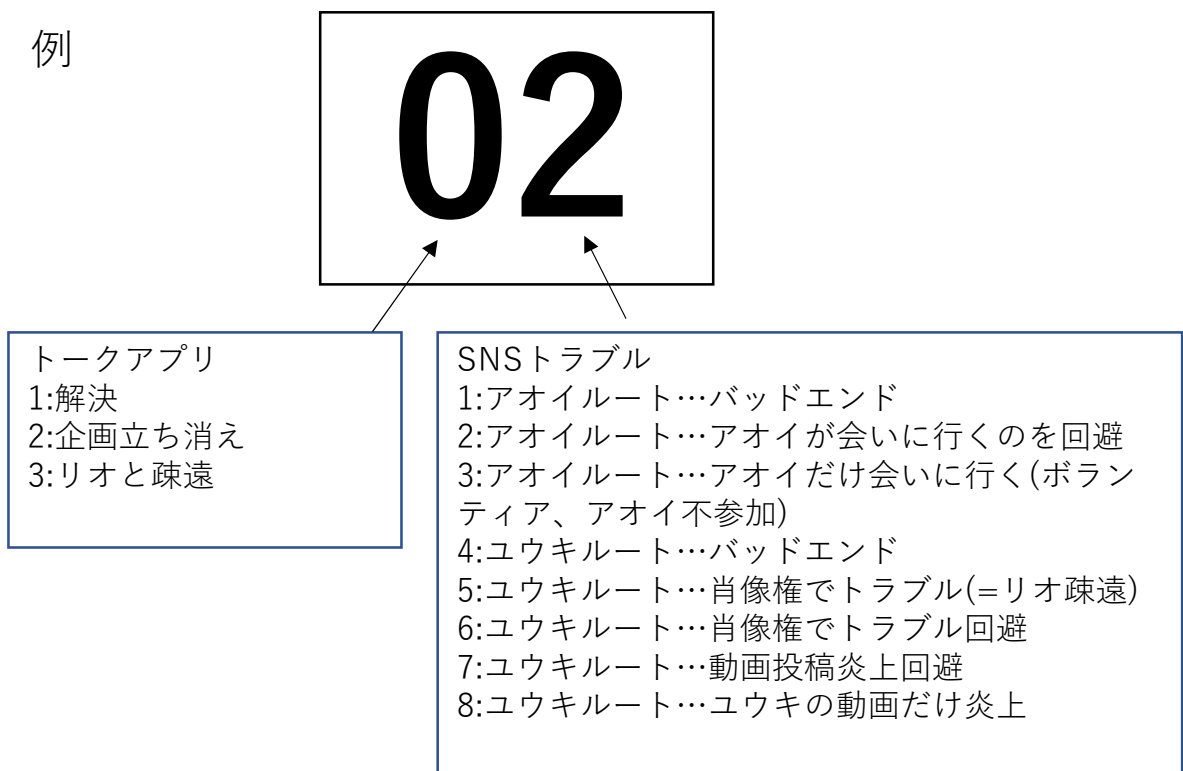
例



中・高生向けストーリー エンディング番号

エンディング番号は2桁で表示されます。

例



小・中学生向けストーリー

1 主な登場人物

ケイ



カオル



タクロウ



ユミ



ケンタ



ヨウヘイ



2 発生する出来事

① ゲームの使い過ぎ

ケイ、カオルからネットゲームに誘われる。一緒にネットゲームをする場合は、何時までゲームを続けるかによってストーリーが変化する。

② トークアプリ上のやりとりにおける注意点

タクロウのお別れ会のためのサプライズ企画をトークアプリで話し合う。トークアプリを使って話し合ううちに、ヨウヘイが無視されていると感じてトラブルに。トラブルを解決できない場合、サプライズ企画は立ち消えとなってしまう。

③ インターネットの光の面

タクロウが引っ越した後も、ネット通話を使ってやりとりをする。タクロウの兄から、インターネットでつながることの利点などを聞く。

中・高校生向けストーリー

1 主な登場人物

アオイ



ユウキ



リオ



2 発生する出来事

① トークアプリのやりとりにおける注意点

トークアプリの返事が遅いことを理由に言い争いが起こる。選択によって、ボランティア企画がなくなってしまうたり、友達と疎遠になってしまうりする。

② SNSで知り合った人に会いに行く

アオイが、SNSで知り合った人に会いに行こうと誘ってくる。選択によって、事件に巻き込まれそうになってしまうことも。

③ 肖像権、SNSへの投稿

ユウキが、みんなで撮ったダンスの動画をSNSにアップしてよいかを聞いてくる。動画をSNSに投稿した場合、ユウキの過去の投稿が批判されて炎上になってしまう事も。

また、分岐での選択によっては、クラスのトークグループに動画を投稿してよいかどうかについて肖像権の観点から考える場面もある。

④ 全校集会

全校集会の場で①、②、③について先生から注意がある。

⑤ ボランティア企画

ユウキの兄が活動しているボランティアに参加する。①、②、③での選択によって、参加するメンバーなどの内容が異なる。