

1 学年 現代社会指導案

1 単 元 わたしたちの生きる現代社会

2 目 標

現代社会を様々な視点から考え、同時代に生きる私たちに必要なものは何かを理解する。

3 指導計画（全2時間）

主な学習内容及び学習活動	時 間	評価計画
1 少子高齢化社会	1 時間	○少子高齢化のもたらす今後の日本の姿を予想し、今後どのような影響や課題が出てくるのか自分なりに考えることができるようになる。
2 高度情報化社会	1 時間 (本時)	○情報化社会の利便性やそこに潜む課題に気づき、どう生きるべきか自分なりに考えることができるようになる。

4 本時の目標

ネット社会を生きる我々に必要な知識や倫理観は何かを考えさせる。

5 情報モラル教育の指導領域

情報社会の倫理・法の理解と遵守・情報セキュリティ・ネットワーク社会の構築

6 学習指導過程

学習内容及び学習活動	指導上の留意点	評 価	資料・準備
1 社会に存在する様々な情報の入手方法を挙げてみる。			授業プリント
2 あふれる情報・IT革命 ○ 情報化の利便性について考える。	○ 発問に対する答えだけでなく、その理由についても述べさせる。		ワークシート 統計データ タブレットPC
3 情報化社会の課題 ○ 情報化の利便性の影に潜む様々な課題について考える。 ○ 国内法のうち、どのような法律に違反するかを考える。	○ 想定される生徒の回答 ・個人情報の漏洩や流出 ・出会い系サイト等の犯罪の温床となり得る ・他人への誹謗中傷 ・人間関係の希薄化など ○ 予想される生徒の回答 ・日本国憲法 ・刑法 ・著作権法など		ワークシート 資料、新聞記事の切り抜き
4 情報化時代を生きる ○ 情報化社会を生きる私たちに求められているものは何かを考える。	○ ネットワーク社会に生きる者として相応しい倫理観や情報リテラシーの重要性について説明する。	○ メディアリテラシーについて正しく理解することができたか。	
5 キーワードビンゴで本時の授業をまとめる。	○ 授業プリント内のキーワードを自ら考えて選び出し、各マス目に記入するなどのルールを伝える。	○ 情報化社会を理解する上でのキーワードをどこまで理解できたか。	ワークシート ビンゴ用 プリント

ワークシート

高度情報化社会

社会に存在する様々な情報の入手方法を挙げてみよう。

テレビ・ラジオ・新聞	} 政治・経済・文化・芸術 流行・趣味・ショッピング など あらゆる情報があふれている
携帯電話(ガラケー)	
スマートフォン(スマホ)	
パソコン・タブレットPC	

あふれる情報・IT革命

情報化がもたらす様々な利便性について考えてみよう。

○情報化が進めば何が出来る？ またそう思った理由は？

店に行かなくても買い物ができる 等	} (① コビキタス)社会 が目指されている
そう思った理由	
足の不自由な人も買い物を楽しめるから 等	

その根本をなす技術こそ(② IT)(情報通信技術)であり、これらにともなう社会の変化を(③ IT革命)という。

(国際的にはICT(Information & Communications Technology)が一般的)

情報化社会の課題

情報化の利便性の影に潜む様々な課題について考えてみよう。

○社会の情報化が進むにつれて、どのような問題が起きているのだろうか？

個人情報情報の漏洩や流出・他人への誹謗中傷	} ↓
出会い系サイト等の犯罪の温床となり得る	
情報格差(デジタルデバイド)が生じる など	

○こうした問題は、どのような法律に違反するのだろうか？

日本国憲法	} ↓
民法・商法・刑法	
著作権法・個人情報保護法 など	

軽い気持ちであっても、重大な犯罪行為になる場合もある。

今後はこうした現行法では対応できず、あらたな法整備が必要となる可能性がある。

情報化時代を生きる

○情報化時代を生きる私達に求められているものは何かを考えてみよう。

情報を発信し利用するのは人間

- ①. 必要な情報を選びとり、それが真実かを見極める力(④ 情報リテラシー)を養う必要性
- ②. どんなに情報化が進んでも、やはりコミュニケーションの基本は、人と人とが顔を合わせる事(Face to Face)。

Memo

資料 キーワードビンゴで復習しよう(記入例)

住基ネット <small>(住民基本台帳ネットワーク)</small>	著作権法	個人情報保護法	SNS <small>(ソーシャル・ネットワーク・サービス)</small>
情報格差 <small>(デジタルデバイド)</small>	Face to Face	スマートフォン	電子商取引 <small>(eコマース)</small>
プライバシー	情報リテラシー	コンピュータウイルス	仮想現実 <small>(バーチャルリアリティ)</small>
コビキタス	インターネット離	IT革命	知的財産権

本日学習した中からキーワードをマス目に記入