

# 事例で学ぶ Net モラル 年間指導計画 (案)

2026 年度版

2 学期制

中 学 校 ・ 高 等 学 校

学年	学期	ねらい	分類※	事例タイトル
1 年生	前期	スマホの利用は、終わりにするタイミングを自分で決める必要があることを理解する。	3. 安全への知恵	スマホ・ゲーム依存 (C-19)
		限定されたメンバーでのグループトークであっても、完全に閉鎖された空間ではないことから、軽い気持ちで書いた悪口が思わぬ影響を及ぼすこと、投稿した写真が悪用されることを知り、慎重に投稿する必要があることを理解する。	1. 情報社会の倫理	グループトークでいじめ (B-22)
	後期	応援活動には、プラスとマイナスの面があることを知り、自分にできる範囲でうまく調整していく方法を見つける。	3. 安全への知恵	行き過ぎた応援活動 (C-36)
2 年生	前期	児童生徒が表現活動において生成 AI を適切かつ効果的に活用できるようになる。		生成 AI とプロンプト (C-37)
	後期	相手の都合を考える、返信を強要しない、送信する時間帯や場面を考える等、トークアプリのマナーを理解し、コミュニケーションの方法をスマホだけに頼らないようにする必要があることを、理解させる。	1. 情報社会の倫理	トークアプリ依存 (A-23)
3 年生	前期	二次元コードの仕組みや、利用の際の注意点が分かる。	3. 安全への知恵	二次元コードの特性 (S-01)
	後期	親切にしてもらおうと仲良くなったような気持ちになるが、相手を確認められないまま、名前や写真を送ってしまうと取り返すことはできない。	3. 安全への知恵	SNS でのなりすまし (A-40)
3 年生	前期	ネット上での軽率な発言が誹謗中傷になることがあることを知り、ネット上での自分の発言が誹謗中傷にあたるかどうかを考えて行動できるようになる。	2. 法の理解と遵守	ネットでの誹謗中傷 (B-34)
	後期	ネット上での軽率な発言が誹謗中傷になることがあることを知り、ネット上での自分の発言が誹謗中傷にあたるかどうかを考えて行動できるようになる。		ワンクリック詐欺 (T-01)
疑似体験	いつでも	疑似体験を通して、インターネット上にある詐欺や犯罪行為の手口について理解する。		ランサムウェア (T-02)
				フィッシング詐欺 (T-03)
				闇バイト (T-04)

※「情報モラル指導モデルカリキュラム表」(文部科学省) 対応表における分類。