

ひけつ2 ネットと上手につきあおう

(7) フィッシング詐欺メールが送られてきたら…

●テーマの背景、解説

大手ゲームソフト会社を名乗り、「パスワード再設定手続きのご案内」などと、メールのタイトルを記し、あらかじめ設定されたページに誘導し、ID、パスワードなどを入力させ、ポイントやアイテムを盗む事件が、実際に起こっています。

子どもは、自分がソフトを買った大手ゲームソフト会社からのメールだと思いこみ、ID、パスワードなどを入力してしまい、被害にあっています。

フィッシング詐欺メールの被害のプロセスは以下の通りです。

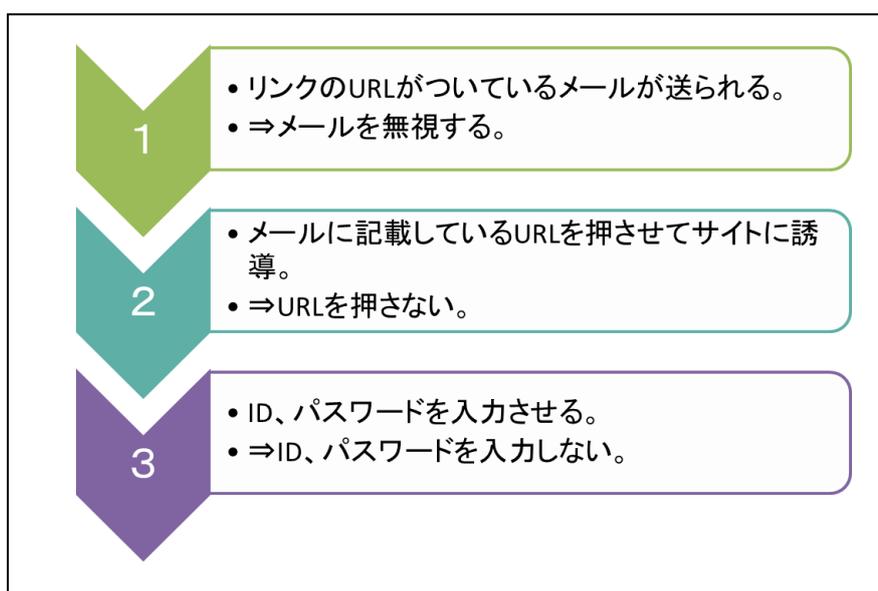


図1 フィッシング詐欺メールの被害のプロセス

子どもは、被害にあわないためにどのように行動したらいいか、知っておく必要があります。

まずは1の段階で、URLがついているメールを無視する。2の段階でURLを押さない、3の段階で、ID、パスワードを入力しないといった注意事項を徹底させます。

●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none">• フィッシング詐欺メールが送られてきたとき、リンクのURLがついているメールを無視する。メールの中のリンクのURLを押さない。• 誘導されたページで、ID、パスワードなどの個人情報などを登録しない。• メールタイトルで検索して、同じような事件がないかどうかを調べることができる。• 友だちにフィッシング詐欺メールが届いているかを確認する。
学習目標	<ul style="list-style-type: none">• フィッシング詐欺メールとはどのようなものを理解する。

●指導案

所要時間	学習活動	ファシリテーションの観点からの指導上の注意点	ネットリテラシーの観点からの指導上の注意点
導入 ① 5分	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに自己紹介する。(名前、学年、好きなアニメなど) 子どもが答えたアニメやキャラクターをネット検索する。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者の関心を引き出す。 学習会の目的を共有して、意識をそろえる。 グループに分かれる。 自己紹介用のワークシートを配布する。 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもの興味のあることをネット検索し、インターネットへの関心を引きつける。
導入 ② 5分	<ul style="list-style-type: none"> インターネットをどのように使っているか、参加者同士で意見交換する。 	<ul style="list-style-type: none"> 双方向のコミュニケーションを行い、参加者それぞれの気づきや経験を元にして話を広げる。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者のインターネットについての知識レベルを合わせる。
展開 ① 10分	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> 「フィッシング詐欺メールが送られてきたら…」のアニメコンテンツを見る。(アニメコンテンツを表示する。) 	<ul style="list-style-type: none"> メールの送受信をしていて、迷惑メールを受け取ったことがあるかどうか、当事者意識を持てるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> メールの送受信をしていて、迷惑メールを受け取ったことがあるかどうかを確認し、身近に感じていることを引き出す。
展開 ② 20分	<p>【ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> 設問に答えながら、自分だったらどのように行動するかを考える。 講師からの質問に答える。 	<ul style="list-style-type: none"> 正解ではなく、自分の身のまわりのことを考えて、行動を考えさせる。ワークシートに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> フィッシング詐欺メールに返信したら、どんなことが起こるかを考えさせる。
休憩 (10分)			
展開 ③ 25分	<p>【グループディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> どんな選択肢を選んだか、その理由をグループで話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者の気づきを全体で共有することで、新しい発見を生み出す。 話合いの学びを深めるために基本となるルールを共有する。 	
展開 ④ 10分	<p>【フィッシング詐欺についての解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> フィッシング詐欺とはどのようなものか、手口を学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 実際のゲームソフト会社を名乗ったフィッシング詐欺メールの事例を紹介する。 解説ページを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> フィッシング詐欺とはどのようなものか、手口を説明し、注意を促す。
10分	<p>【まとめ・振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> 学んだことをワークシートに記入する。 気づきを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 山本家スマホのひけつを確認する。 振り返りをするすることで、感じたことや気づきを定着させる。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習したことを日常生活の中で生かすように促す。

●講師シナリオ案

テーマ	講師シナリオ案	発問のポイント
導入①	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。 ・次は皆さんに自己紹介してもらいます。 ・自己紹介用のワークシートに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、好きなもの（色、食べ物など）を記入してください。 ・名札に学習会で読んでもらいたい名前を書いてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 ・お互いの関係性を作る。
導入②	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さんは、インターネットを使っていますか。どのように使っていますか（メール、音楽のダウンロードなど）。 ・何を使ってインターネットにつながっていますか（携帯電話、スマートフォン、パソコン、ゲーム機など）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一方的な投げかけではなく、双方向コミュニケーションを行い、参加者それぞれの経験をもとに話を広げる。
展開①	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・皆さんは、メールをしていますか。メールをしていて、迷惑メールや詐欺メールを受け取ったことはありますか。どんな内容でしたか。 ・コンテンツを見る前に、このエピソードに出てくるフィッシング詐欺メールについて、簡単に説明します。 ・フィッシング詐欺とは、メールの中のリンクの URL を押させて、本物そっくりの偽のサイトに導きだし、ID やパスワード、クレジットカードの番号、メールアドレスなどを盗む犯罪のことです。 ・これからアニメコンテンツを見ていただきますが、皆さんがインターネットを使っているとき体験しそうなエピソードを扱っています。 ・まずは、登場人物の紹介です。 ・主人公のショウは小学5年生。学習用タブレットを買ってもらって、ゲームを楽しんでいます。ある日、オンラインゲームサイトにアクセスしてみると、ショウくんがためたポイントがなくなっていました。 ・それでは早速アニメコンテンツを見てみましょう。（アニメコンテンツを見せる。） ・アニメコンテンツの最後に、選択肢が出てきます。自分だったらどんな行動をとるか、主人公になったつもりで考えてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・フィッシング詐欺メールを受け取ったことがあるかを確認する。 ・フィッシング詐欺について、簡単に説明する。 ・まずはイントロムービーを見せる。
展開②	<p>【個人ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いかがでしたか。コンテンツを見てどう思いましたか。感想を聞かせてください（子どもの感想を聞く）。 ・（子ども：詐欺にひっかかり、ポイントを盗まれて悔しい。）そうですね、悔しいですね。 ・それでは、フィッシング詐欺にひっかからないようにするにはどうしたらいいか、これから考えていきましょう。 ・皆さんはどれを選びましたか。①を選んだ人？ ②を選んだ人？ ③を選んだ人？ 手をあげてもらおう。 ・それぞれの選択肢を選んだ理由もきかせてください。 ・選択肢にない行動をとるといふ人はいますか。そして、その理由も聞かせてください。 ・ショウくんはどうすればよかったのでしょうか。ワークシートに、自分がショウくんだったらどんな行動をとるかを書いてください。その理由も書いてください（ワークシートを配る。約10分）。 ・（約8分経過したところで子どもに尋ねる）ワークシートに記入できましたか。（子ども：まだー） ・では、もう少し時間をとりますね。（大多数の子どもが記入できていればOK）。 ・ワークシートに記入できましたか。ここで、休憩を入れます。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの回答に対して、まず受け入れる。 ・どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。 ・子どもがワークシートに記入しているかどうかを確認し、記入できない子どもに対して、わからないことがあるかを尋ねる。 ・途中の段階で、ワークシートに記入できたかどうかを尋ねる。
展開③	<p>【グループディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それでは、グループごとにワークシートに記入したことをもとに話し合ってみましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発想力が豊かですぐに意見を言える子どももいれば、そうでない

	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに司会進行役、記録係、発表者を決めてください。 まずはワークシートに書いたことをグループの中で話してください（どの選択肢を選んだか、その理由、選択肢以外の行動、その理由）（約 15 分）。 いろいろな意見が出てきましたね。 グループごとに発表しましょう（発表するグループの順番を決める。発表時間約 10 分）。 	<ul style="list-style-type: none"> 子どももいるので、考える時間を設ける。 基本的には一人ずつ意見を聞く。発言していない子どもには、意識的に質問を投げかける。 グループごとに合意形成の練習をする。 全体で意見を共有する。 発表に対して、ほめ言葉でコメントする。
展開④	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> 次に、解説ページを見ながら振り返ってみましょう。 ここで、フィッシング詐欺の仕組みを説明します。 これがショウくんが届いたメールです。メールには『あなたの ID が不正アクセスされています。止めるためにこちらの URL に ID、パスワードを入力してください。』と書かれています。ショウくんはびっくりしてしまいました。 次に、誘導されたサイトでショウくんは、ID、パスワードを入力してしまい、ポイントを盗まれてしまいます。 これが、フィッシング詐欺メールの手口です。 ①のように、ネットで同じような事件がないかどうか検索してみましょう。実際、大手ゲームソフト会社のスクエアエニックスの名前をかたって、フィッシング詐欺メールが送られてきました。（「フィッシング詐欺 スクエアエニックス」を検索窓に入力する。） このように、検索結果が表示されるので、見てみましょう。サイトでは、被害にあわないように注意を呼びかけていますね。 ②のようにゲーム仲間と同じようなメールが届いていないか確認するのもいいですね。仲間から対処方法などを聞くことができるかもしれません。 ③のメールを無視する。URL をぜったいに押さないのは、鉄則です。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。 アニメコンテンツのシーンを見せながら説明する。 ①の選択肢と同様に、ネット検索してみる。
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 山本家スマホのひけつを確認しましょう。 最後は皆さんに、今日学んだこと、感じたことを振りかえってもらいます。 「振り返りシート」に記入してください。 「振り返りシート」に記入できましたか。感想を聞かせてくれますか。 皆さん、とてもいい気づきがありましたね。これからもネットを使っているとき、困ったことがあるかもしれませんが、今日学んだことを思い出して、どのように行動したらいいかよく考えてください。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。 「振り返りシート」を配る。

ポイント!

フィッシング詐欺とは、メールの中のリンクの URL を押させて、本物そっくりの偽のサイトに導きだし、ID やパスワード、クレジットカードの番号、メールアドレスなどを盗む犯罪の事です。