

「魂の交渉屋とボクらの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
1-1 不適切投稿

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択2) タイキが、ショウとタクに不適切な動画をグループチャットに共有しようと言います。「おもしろそうだな」という交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) そうだね どうなるか楽しみだ
- (B) どうせ大したことない動画だって 興味ないよ
- (C) グループ間でもヤバそう やめた方がいいのに…



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

不適切な写真や動画は、ネット上であっという間に拡散する可能性が高いぞ。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
1-2 炎上事件への対応

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択8) 根も葉もない悪い噂を流された店側が、ネットで悪い噂を発信した人、またそれを広めた人を訴えるつもりだと聞き、ショウは焦ります。「事の重大さに気づいたようだが、もう遅いよな？」と言う交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) どうかしら…炎上に便乗したショウくんも悪いけど、ウソの情報を流したあの親子も悪いと思う
- (B) そうね 炎上に便乗したら、自分も加害者になるってことよ
- (C) いや、炎上に便乗しただけで訴えられるなんて いきすぎじゃないかしら…



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A)

(B)

(C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

Blank box for answer to question 2.

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

Blank box for answer to question 2.

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

Blank box for answer to question 3.

本当にその情報は正しいのか？自分自身の発言には責任が伴うぞ。



「魂の交渉屋とボクのお話 - Soul Negotiator -」 ワークシート
2-1 異性との出会い

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択4) 出会い系サイトで知り合った男と会うことになったカリン。「カリンはエリコに自慢するネタが欲しいんだろうな」と言う交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) いや…ネット上でしかやりとりしていない人と会うなんて危険だ
- (B) よくわからない…でも嫌な予感があるから会わない方がいいと思う
- (C) そうだね…確かにエリコさんに自慢するチャンスかもしれないね



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

Blank text box for answer (2).

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

Blank text box for answer 2.

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

Blank text box for answer 3.

ネット上で知り合った人と安易に会うことで、性犯罪に巻き込まれることもあるぞ。



「魂の交渉屋とボクの世界 - Soul Negotiator -」 ワークシート
2-2 児童ポルノ

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択4) SNSを通じて知り合った美少女がチャットで、悩んでいる胸の写真を送ると言い出し、タクは驚きます。「最近の若い女はこんな軽い感じなのか？」と驚く交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) そうだよ、イマドキの女の子は、これくらいが普通よ
- (B) そんなことない、話ができすぎていて、なんだかあやしい…
- (C) どうだろう、あやしいけど、彼を気に入ったから画像を送ったのかもしれないよ



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

性的な画像や動画は保存しているだけで法律違反になる可能性があるぞ。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
3-1 長時間利用

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択2) ショウは、暇さえあればスマホでネットし続けています。「お前もよくスマホいじってるけどネット依存じゃないのか？」という交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) 確かに…最近時間を忘れて使っているし、わたしも危ないかもしれない…
- (B) 分からないけど…わたしはきっと大丈夫よ
- (C) いや…きちんと時間を意識して使っているから大丈夫



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

スマホにしても何にしても、実生活に弊害がでるほどやり過ぎるのは良くないぞ。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
3-2 利用料金

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択6) エリコはゲームにはまり、両親のクレジットカードを勝手に利用してしまいます。「お前はと思うんだ？」と問いかける交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) 親に断ってから使うべきだし、課金するなら、話し合ってからちゃんと上限を決めておけばよかったんだ
- (B) 親がうかつだったんだ、エリコさんは悪くない
- (C) ちゃんと請求は把握しておくべきだったね



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

ゲームは楽しいものだが、課金についてはルールを決めてからやるのがよいぞ。



「魂の交渉屋とボクのお物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
4-1 架空請求

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択6) サクラは占いサイトから送られてくるポイント消費のメールが迷惑メールであることに気付かず混乱してしまいます。「それくらいの判断もつかない奴は放っておけば？」という交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) 面白そうだから、放っておく
- (B) 迷惑メールだって教えてあげる
- (C) 身に覚えがないメールには返信しないよう教える



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

ネットのサービスを利用する場合は信頼できる運営元なのか確認しよう。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
4-2 アカウント乗っ取り

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択8) タクは、チャットのアカウントを全てのっとられてしまいます。「自分がなぜその状況になったか考えもしないんだな。まさかお前も理解できてないのか？」という交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) 結局タクはスマホの扱いが下手だったんだね
- (B) やよいとのデートなんて考えてたから罰が下がったんだ
- (C) 複数のサービスで同じIDとパスワードを使い回していたのかも



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

アカウント乗っ取りがどうして発生してしまうのか、考えよう。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
5-1 言葉の勘違い

クラス

氏名

アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択2) サクラはクラスチャットに言葉足らずな発言をしてエリコに勘違いされてしまいます。「サクラの代わりに誤解を解くなんて考えるなよ？」という交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) 勘違いしたエリコさんが悪い
- (B) サクラさんが自分でフォローすると思うから見守る
- (C) 相手がどう感じるか考えてチャットした方がよいとアドバイスする



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

Blank box for writing the answer to question 2.

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

Blank box for writing the answer to question 2.

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

Blank box for writing the answer to question 3.

対面でも文字でも、相手がどう受け取るかを考えないとイケないぞ。



「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ワークシート
5-2 既読無視

クラス

氏名

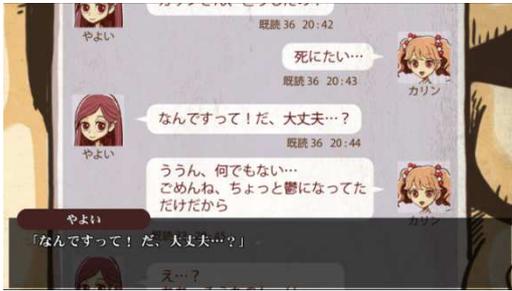
アプリの結果

ハッピーエンド / ノーマルエンド / バッドエンド

1. 情報モラルについて考えてみましょう。

(選択2) カリンはクラスチャットで皆から既読無視され、「死にたい」と過激な発言をしてしまいます。「お前は どうする?」と問いかける交渉屋に対して、以下選択肢がありました。

- (A) よく分からないので無視する
- (B) 直接電話をして話を聞いてみる
- (C) 次のチャットが来るか様子を見る



(1) 自分が選んだ選択肢はどれですか。

(A) (B) (C)

(2) なぜ、その回答をえらびましたか。

2. 他の意見を聞いて考えたことを書きましょう。

3. このストーリーで学んだことを書きましょう。

文字のやりとりで相手の真意が分からない場合は、直接聞くという方法も有効だぞ。

