

## 第2編 教材の概要

### 2.1 6つのひけつ

本教材は、体系的なカリキュラム設計に基づき構成されています。

本教材の基本となっている6つのひけつは、インターネットコンテンツ審査監視機構（I-ROI）が定めたインターネットの安心安全を維持するリテラシーの育成プログラムである「デジタルコンテンツアセッサ（DCA）」の5つのコンピテシー（①違法有害情報リスク領域、②不適切利用リスク領域、③プライバシー・セキュリティリスク領域、④情報活用領域、⑤安全倫理領域に、⑥次世代の情報社会に必要なスキルを加えたものです。

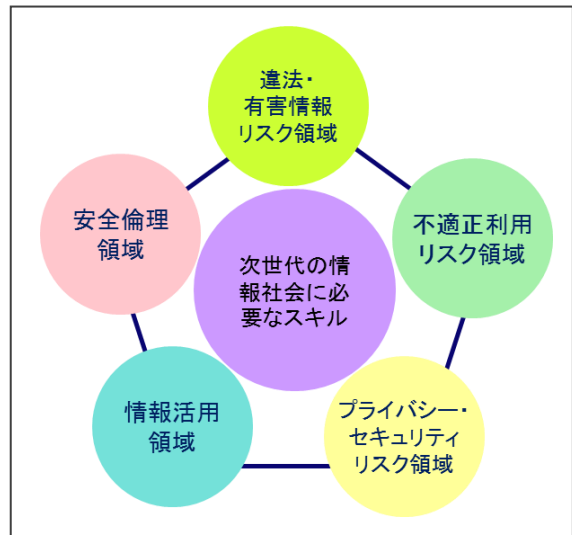


図1 「6つのひけつ」

DCAの5つのコンピテシーと6つのひけつの関連を表1にまとめます。

表1 DCAの5つのコンピテシーと6つのひけつの関連

DCAの5つのコンピテシー	6つのひけつ
①違法・有害情報リスク領域	ひけつ1 法律を守ろう
②不適切利用リスク領域	ひけつ2 ネットとじょうずにつきあおう
③プライバシー・セキュリティ領域	ひけつ3 自分の身を守ろう
④情報活用領域	ひけつ4 情報をじょうずに発信しよう
⑤安全倫理領域	ひけつ5 コミュニケーションじょうずになろう
	ひけつ6 明日の情報社会を支えよう (次世代の情報社会に必要なスキルとして追加)

## 2.2 教材の構成

教材の構成は、図2の通りです。

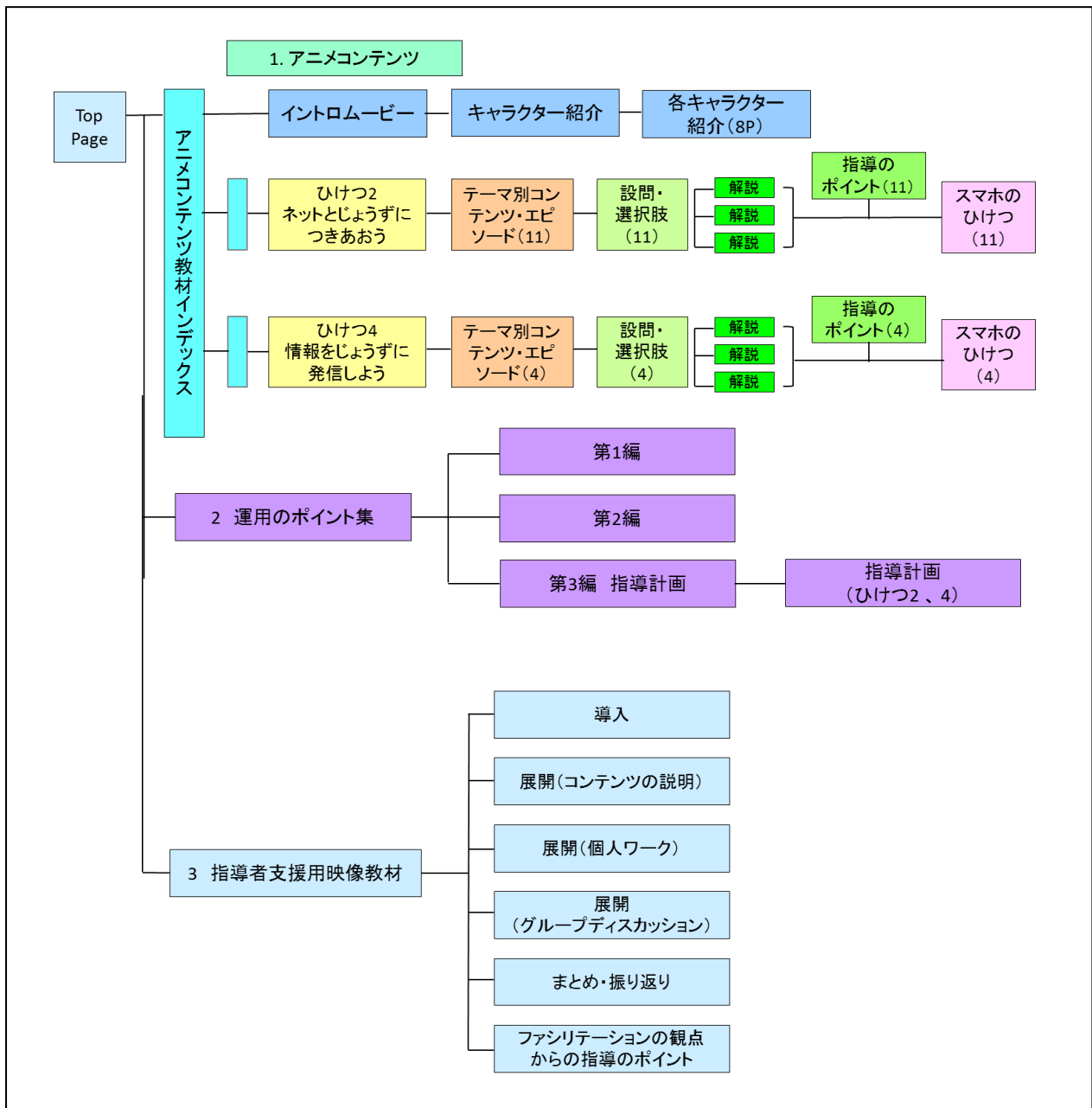


図2 教材の構成

## 2.3 教材の内容

### 2.3.1 アニメコンテンツ

アニメコンテンツは、子どもがネット上のトラブルなどに遭遇したときのエピソードをドラマで展開しています。6つのひけつのテーマごとにコンテンツを扱っています。

アニメコンテンツは、まずトラブルが発生するシーンを描いています。次に、時間を巻き戻し、そもそものトラブルが起こった再現ドラマを提示します。

#### ●アニメコンテンツのキャラクター設定

アニメコンテンツには、図3のように中学1年生の女子、小学5年生の男子の家族とその友だち8名が登場します（他にクラスの仲間、ネット上で知り合った人など多数登場）。



図3 キャラクター

また、子どもたちが困ったことに遭遇したとき、未来社会からやって来た「すとっち」（図4）が現れ、時間を巻き戻し、子どもたちがそもそもの問題が起こったシーンに立ち戻り、何が問題だったのかを考えさせ、解決するのを助けます。ネット上の問題は原因が明確ではなく、さらに解決策もさまざま、1つの正解があるわけではありません。すとっちは、子どもたちに何が問題行動なのかを理解させるための狂言回しの役割を果たしています。

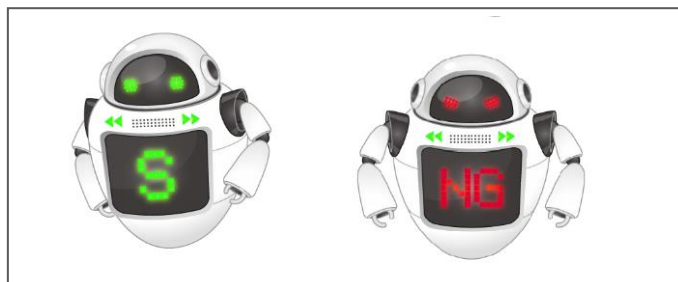


図4 「すとっち」のイメージ

## ●アニメコンテンツのエピソード

中学1年生（ミサキ）は、明るく活発な女の子。友だちのユイは、引っ込み思案で、人づきあいあまり上手ではありません。アニメコンテンツでは、中学生の女子によく見られるネット上の無料通話アプリでのミスコミュニケーションに伴う人間関係の問題を扱っています。思春期の女子の心理を盛り込み、子どもたちが共感できるように工夫しています。

一方、小学5年生のショウは、ゲームが好きな男の子。ゲーム仲間のタクミと一緒に遊んでいます。アニメコンテンツでは、小学校高学年の男子が遭遇しそうなネット上のトラブル（チェーンメール、アプリのダウンロード、オンラインゲームをやめられない、アイテム課金など）を扱っています。このように、キャラクターがネット上のさまざまな問題に遭遇したときのエピソードをドラマで展開しています。

## ●アニメコンテンツ（設問・選択肢）

再現ドラマを見た後、トラブルの分岐点において設問を設けています。子どもがとりそうな行動を選択肢として選べるようにしてあります。そして、どのような行動をとったらよかったのかを子どもに考えさせます。

このようにコンテンツの中に設問を盛り込んであるため、指導者は子ども向け学習会において子どもに発問し、議論を促すことができます。経験が少ない指導者も、楽に発問することができます。



図5 設問・選択肢

## ●アニメコンテンツ（解説）

それぞれの選択肢を選んだ場合の解説ページを表示します。指導者は研修会の前に予習します。

解説ページは、登場人物の子ども自身が自分の行動に問題があったことに自ら気づいたこと、大人に教えられて気づいたことに分けて記載しています。

子ども向け学習会では、指導者は子どもがどのように行動すべきだったのかを考えさせます。

指導者向け研修会では、子どもたちにどのように伝えたらいいかを参加者同士が意見交換し、子どもの行動についての理解を深めます。

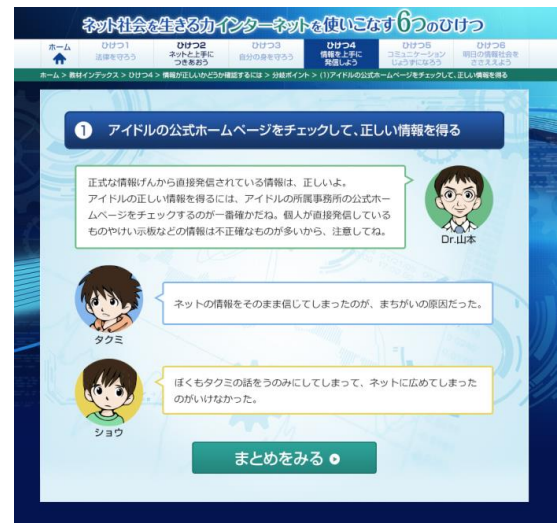
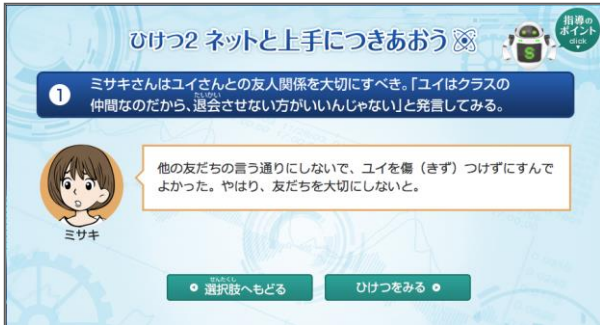


図6 解説

## ●アニメコンテンツ（指導のポイント）

指導者が子どもの主体的な気づき、行動変容を促すために、どのように指導したらいいかについて、ポイントを箇条書きでまとめてあります。

子どもは、どんな行動をとったらいいかを頭ではわかっているが、行動に移すことができません。たとえば、深夜までゲームをしたり、無料通話アプリで友だちとやりとりしたりするのをやめたいと思っても、なかなかやめることができません。指導のポイントでは、単に「〇〇するのはやめましょう」と大人目線で指導するのではなく、なぜ行動を変えることができないのか子どもの気持ちに寄り添い、子どもが主体的に考え、問題を解決できるように指導します。



## ●アニメコンテンツ（ひけつ）

最後に、登場人物の家庭ごとに「●●家のスマホのひけつ」を表示する。家庭のルール、友だち同士のルールを考えるためのきっかけとします。

子ども向け学習会では、友だち同士のルールづくりを促します。



図7 ●●家のスマホのひけつ

### 2.3.2 運用のポイント集

運用のポイント集は、

第1編 予習から子ども向け学習会までの流れ

第2編 教材の概要

第3編 指導計画

に分かれています。

エピソードごとに子ども向け学習会の指導計画を作成します。指導案は、ネットリテラシーからの観点、ファシリテーションの観点から指導のポイントをまとめて、タイムテーブルに沿って具体的に提示しています。指導者は、例示している指導案を参考に独自に指導案をたてることができます。指導計画はエピソードごとにPDFにして、指導者がダウンロードしてプリントアウトを手元におけるようにします。

### 2.3.3 指導者支援用映像教材

アニメコンテンツのエピソードを選び、それを用いた子ども向け学習会におけるモデル指導の実演を映像収録します。以下の内容に分かれています。

1. 導入
2. コンテンツの説明
3. 個人ワーク
4. グループワーク
5. まとめ、振り返り
6. 指導のポイント

## 2.4 教材を使った学習の流れ

本教材の利用のフェーズは、下記の通り 4 段階に分かれます。

### ①予習：

Web 教材を使って予習し、どのように指導したらいいかをイメージします。

### ②指導者向け研修会：

模擬指導や他の参加者との意見交換を通じて、具体的にどのように指導したらいいかを学びます。

### ③実践：

子ども向け学習会において、実際に指導します。

### ④復習：

子ども向け学習会で学んだことを復習。学習会を振り返り、改善点を修正します。

本教材は、3つの教材（アニメコンテンツ、運用のポイント集、指導者支援用映像教材）から構成されます。利用段階ごとの教材は、下記の通りです。

