

## 第3編 指導計画

子ども向け学習会の進行にあたっての注意ポイントを下記します。

### 3.1 導入部分の指導のポイント

導入部分では、まずは子どもの関心を引きつけ、参加者同士のコミュニケーションをしやすいするためのきっかけを作ります。たとえば、子どもたちに好きなアニメのキャラクターなどをたずね、インターネットで検索して調べ、調べた結果を画面に表示するのもいいでしょう。

また、実際にアニメコンテンツを見せる前に、アニメコンテンツのストーリーの舞台になっている SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）について説明し、子どもたちがどのような SNS を使っているかをたずねると、子どもの関心を引きつけることができます。

あるいは、最近のインターネットに関するニュースや新しい動きなどを説明するのもいいでしょう。

### 3.2 展開部分の指導のポイント

展開部分では、アニメコンテンツの内容を簡単に説明したうえで、アニメコンテンツを見せます。

「フィルタリングをかけたけれど…」「フィッシング詐欺メールが送られてきたら…」「そのアプリ、ダウンロードしてだいじょうぶ？」「ゲームに勝つためにアイテムを買い続けると…」といった内容に合わせて、「フィルタリングをかけている？」「迷惑メールを受け取ったことがある？」「アプリをダウンロードしたことがある？」などと問いかけます。

アニメコンテンツの分岐点において主人公がどのように行動すべきかを考えて選択肢の中から選びます。選択肢を選んだ後、個人ワークとして、ワークシートに主人公がどのように行動すべきだったのか、選択肢を選んだ理由などを記入します。

### 3.3 ディスカッションの指導のポイント

主人公がなぜ問題行動を起こしたのか、自分ほどの選択肢を選んだのか、その理由についてグループで話し合います。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します。

#### ●話合いのルール

ディスカッションを始める前に、下記のような話合いのルールを説明します。

- ①自分の考えをきちんと伝える。
- ②他の人の考えをよく聴き、批判しない。
- ③みんながほどほどに納得できる合意点を見つける。

#### ●役割を決める

ディスカッションの司会進行役、記録係などの役割を決めます。

### ●グループディスカッションのサポート

グループディスカッションのときは、できるだけ一人ひとりの発言を引き出せるよう、グループごとにサポートをつけることをお勧めします。人手が少ない場合は、グループを回り、活発に意見が出てくるように、発言を促します。

### ●グループ分けの人数の目安

4～5名くらいが目安です。すべての人が発言し、役割を分担します。

## 3.4 まとめ部分の指導のポイント

ふり返しシートに学んだことを記入します。

講師（ファシリテーター）は、感想を聞き、参加者の気づきを全体で共有します。

また、学習会で学んだことを日常生活の中で実践できるように促します。

## 3.5 エピソードごとの指導計画

エピソードごとの指導計画を下記します。

参考までにシナリオ案をつけてありますが、ご自身のせりふに置き換えてください。

エピソードごとにダウンロードできるので、子ども向け学習会の準備にお役立てください。