

## ひけつ2 ネットと上手につきあおう

### (3) 「仲間はずしにあったらどうする？」

#### ●テーマの背景、解説

テーマの背景には、子どもたちの人間関係とスマートフォンの関係があります。今の子どもたちにとって、スマートフォンは、友だちとの人間関係を円滑にするために不可欠のツールとなっています。さらに LINE のような無料通話アプリの登場によって、子どもたちは、24 時間友だちとつながっています。楽しくつながり合うというよりも、友だち関係を確認し合わない不安なので、つながり合っているのが現状です。

LINE は、スマートフォンや携帯電話上で動かすソフトで、無料で通話やチャットができます。クラス、部活、塾など子どもが属するグループごとにチャットをしています。グループの友だちそれぞれにメールを送らなくても、グループチャットで発言すれば、一斉にメッセージが伝わります。最近、クラスや部活の連絡のために、LINE を使うケースも増えています。

また LINE では、文字でメッセージを送る際、自分の気持ちを表す「スタンプ」をつけることができます。文字のメッセージを送らずに、スタンプのみを送ることもあります。

このように常にネットでつながっている状態の中で、ネット上の友だちとのコミュニケーションは、友だちとの人間関係を構築する上で重要な位置をしめています。子どもたちは、仲間はずしに合わないように、友だちとネット上でどのようなメッセージを交わすか、どんなスタンプを送るかに細心の注意を払い、常にコミュニケーションし合っています。

ネット上のちょっとしたミスコミュニケーションから仲間はずし（「LINE はずし」とも言われます）が起こり、実際のいじめに発展するケースも起きています。「LINE はずし」とは、グループから特定の人物をブロック（強制排除）することです。はずされた人は、グループチャットから閉め出されることになります。

実際、ネット上で仲間はずしが起こるとき、友だち関係の中の力関係が強く影響しています。ネットコミュニケーションをリードする人、それに同調する人、自分に火の粉が飛ばないように注意しながら傍観する人がグループにいる場合、ネットコミュニケーションをリードする人が、自分に合わない人を排除しようとし、この行動に同調したり、傍観したりしないで、グループ内のコミュニケーションを調停し、解決につなげる問題解決力が求められています。

#### ●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・友だち同士のグループの中で、仲間はずしを傍観しない。仲間はずしをやめるように言うことができる。</li><li>・友だち同士の人間関係が悪化したときのことを考えて、事前に友だち同士でルールを決めることができる。</li></ul>
学習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・仲間はずしをしようとする人、はずされる人の調停役になり、お互いにコミュニケーションをとり合うことにより、問題が解決することがあることを理解する。</li></ul>

●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"> <li>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)</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>参加者の関心を引き出す。</li> <li>学習会の目的を共有して、意識をそろえる。</li> <li>グループに分かれる。</li> <li>自己紹介用のワークシートを配布する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
導入 ② 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットやソーシャルメディアをどのように使っているか、参加者同士で意見交換する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
展開 ① 10分	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SNSを使ったことがあるかを確認する。</li> <li>「仲間はずしにあったらどうする？」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。)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SNS、無料通話アプリを使ったことがあるかを確認し、当事者意識を持てるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SNSについての子どもの理解度を確認し、身近に感じていることを引き出す。</li> </ul>
展開 ② 20分	<p>【ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	
休憩 (10分)			
展開 ③ 40分	<p>【グループディスカッション、グループワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>友だち同士のルールを作るグループワークを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ネット上の仲間はずしを起こさないようにするにはどうしたらいいかを考えさせる。</li> <li>はずされた友だちの立場になって、自分だったらどのような気持ちになるかを考えさせる。</li> <li>仲間はずしをしようとする人、仲間はずしにされる人がグループ内にいたら、他のメンバーは「ストップ!」というように指導する。</li> </ul>
展開 ④ 10分	<p>【解説】</p> <p>注意ポイントを学ぶ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>解説ページを確認しながら、学んだことを共有する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>注意ポイントを解説する。</li> </ul>
10分	<p>【まとめ・振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学んだことをワークシートに記入する。</li> <li>気づきを発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>山本家スマホのひけつを確認する。</li> <li>振り返りをすることで、感じたことや気づきを定着させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習したことを日常生活の中で生かすように促す。</li> </ul>

●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"> <li>・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。</li> <li>・次は皆さんに自己紹介してもらいます。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。</li> <li>・お互いの関係性を作る。</li> </ul>
導入②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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）。</li> <li>・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）。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
展開①	<p><b>【コンテンツを使った学習】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さんは、SNS に投稿したことはありますか。書き込みをしたことはありますか。</li> <li>・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。</li> <li>・まずは、登場人物の紹介です。</li> <li>・主人公のミサキは中学1年生。中学入学と同時にスマートフォンを買ってもらいました。現在、無料通話アプリを使って、友だちとのメッセージのやりとりで夢中になっています。</li> <li>・このエピソードは、ミサキのクラスメイトのユイが、無料通話アプリ上のグループから仲間はずしになってしまった事例を扱っています。</li> <li>・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。）</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SNS に投稿したことはあるか、書き込みをしたことはあるかを確認する。</li> <li>・まずはイントロムービーを見せる。</li> </ul>
展開②	<p><b>【個人ワーク】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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）。</li> <li>・（子ども：仲間はずしにあったら、つらい。）そうですね。でも、グループの中で仲間はずしをし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。</li> <li>・それでは、皆さんはどの選択肢を選びましたか。①を選んだ人？ ②を選んだ人？ ③を選んだ人？ 手をあげてください。</li> <li>・それぞれの選択肢を選んだ理由も聞かせてください。</li> <li>・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。</li> <li>・「ユイが仲間はずしにされそうになったとき、ミサキはどんな行動ができたでしょうか。ワークシートに、自分がミサキ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）。</li> <li>・（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）</li> <li>・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）。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。</li> <li>・子どもの回答に対して、まず受け入れる。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
展開③	<p><b>【グループディスカッション】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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）。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発想力が豊かですぐに意見を言える子どももいれば、そうでない子どももいるので、考える時間を設ける。</li> <li>・基本的には一人ずつ意見を聞く。発言してい</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>次に、選択肢の1つにありましたが、仲間はずしをしないためのグループのルールを考えてみましょう。どんなルールがあったらいいでしょうか。グループで話し合ってみましょう（約15分）。</li> <li>いろいろな意見が出てきましたね。それでは、グループごとにルールの3箇条を決めてください。</li> <li>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）。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ない子どもには、意識的に質問を投げかける。</li> <li>グループごとに合意形成の練習をする。</li> <li>全体で意見を共有する。</li> <li>発表に対して、ほめ言葉でコメントする。</li> </ul>
展開④	<p><b>【解説】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>次に、解説ページを見ながら振り返ってみましょう。</li> <li>①を選んだ人は、友だちとの友人関係を大切にしたいと思ったわけですが、仲間はずしをしようとする人に対して反対するのは、勇気ある行動ですね。</li> <li>次は、自分がはずされたらどうしようとは思わないですか？</li> <li>(子ども) 少し怖い。</li> <li>でも、仲間はずしをされた友だちとの友人関係を大事にするのであれば、仲間はずしをしたグループとはまた別のグループを作るという方法もありますよ。</li> <li>②は、事前にルールを決めることによって、トラブルを未然に防ぐという考え方です。</li> <li>③は、仲間はずしをする人、仲間はずしをされる人の間に立って調停するという行動です。調停役を買って出るのは、勇気がいりますね。</li> <li>調停役は、仲間はずしをする人になぜ仲間はずしをするのか問いかけます。たぶん仲間はずしをする人は、仲間はずしをされる人は、グループに合わないとか、グループのルールを守らないからと言うかもしれません。それに対して、グループのルールはみんなで決めるものであることを説得するようにしましょう。</li> <li>仲間はずしをしようとする人、仲間はずしにされる人がグループ内にいたら、他のメンバーは同調したり、傍観したりしないで、「ストップ!」というようにしましょう。それが、グループの大切なルールです。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>解説ページを開く。</li> </ul>
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>山本家スマホのひけつを確認しましょう。</li> <li>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。</li> <li>「振り返りシート」に記入してください。</li> <li>「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。</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>山本家スマホのひけつを開く。</li> <li>「振り返りシート」を配る。</li> </ul>

## ポイント!

### グループのルール（行動指針）の例：

- グループの中の人々が仲間はずしなどのネットいじめを始めようとしたらグループを解散する。
- 仲間はずしが起こったら、個々人が仲間はずしをする人、はずされる人の調停役になる。

## ポイント!

### 参考資料：

「2014年のLINE事件」

<http://www.ijimesos.jp/>