

ひけつ2 ネットと上手につきあおう

(9) ネット上の友だちに個人情報をお教えくださいょうぶ？

●テーマの背景

今の子どもたちは居場所、承認を得られる場所を求めています。リアルの世界で、悩みを打ち明けたら、一緒に楽しいことを共有したりすることができる友だちがいる人（いわゆる「リア充」）は、ネットの世界でも友だちとメッセージをやり取りしています。

平成25年 一般社団法人日本教育情報化振興会がNPO法人子どもとメディアの協力のもとアンケート調査をまとめました。その結果、図1の通り、「人間関係に恵まれている」人の方が、スマホ使用時間が長い傾向にあります。これは、リアルの人間関係が恵まれている子どもは、友だちとコミュニケーションをとろうとする傾向があることがわかります。

一方、リアルの世界ではただいつも一緒にいて、群れている友だちはいるけれども、本当の気持ちを話すことができるのは、別の学校の友だち、塾の友だち、またネットで知り合った友だちという人もいます。さらに、リアルの世界で人間関係をうまく築くことができない人は、インターネットに居場所を求め、話を聞いてくれるネット上の友だちに対して親しみを持ったり、いやしを感じたりしてしまいがちです。

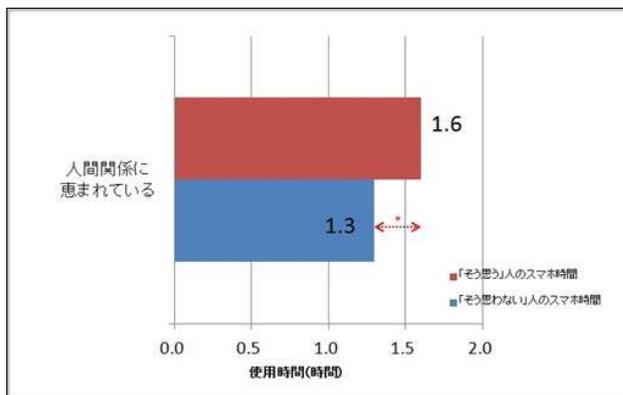


図1 「人間関係に恵まれていると思う」人のスマホ使用時間
(出典:「オンライン・ベターライフ促進委員会 つながり依存実態調査報告書」
一般社団法人日本教育情報化振興会
平成26年3月)

また、平成25年 一般社団法人日本教育情報化振興会のアンケート調査によると、スマホ使用時間が長い人は、ネット上の信頼できる人や友人に相談する傾向にあります。一方、スマホ使用時間が短い人は、先生や保護者などに信頼感を持ち相談する傾向にあります。

このように、今の子どもの人間関係は、リアルとネットの世界が複雑に絡み合っています。子どもたちの人間関係から読み取れるのは、子どもたちは自己が確立していないせいか、友だちからの評価が絶対で、友だちからの評価をもとに自分の立ち位置を決めていることです。

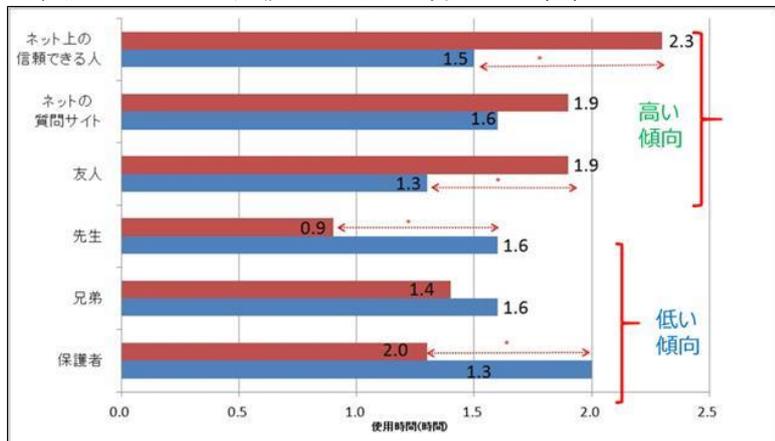


図2 「相談できる相手を持っている」とスマホ使用時間の関係

(出典:「オンライン・ベターライフ促進委員会 つながり依存実態調査報告書」
一般社団法人日本教育情報化振興会 平成26年3月)

●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上の友だちに携帯番号や学校名など個人情報を教えない。 ・ネット上の友だちに「会いたい」と言われても、絶対に会いに行かない。 ・信頼できる大人（保護者や地域の相談窓口などの専門家）に相談する。
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上の友だちは、性別や年齢を偽っている場合があることを理解する。

●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。 	<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、SNS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"> ・「ネット上の友だちに個人情報を教えてほしい？」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"> ・ネット上の友だちがいるか、直接会ったことがあるかどうかを確認し、当事者意識を持てるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上の友だちに電話番号やメールアドレスなどの個人情報を教えたことがあるかどうかを確認する。
展開 ② 30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"> ・ネット上の友だちに個人情報を知らせたら、どんなことが起こるかを考えさせる。 ・ネット上の友だちに直接会いに行ったら、どんなことが起こるかを考えさせる。
休憩（10分）			
展開 ③ 40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。 ・家庭のルールを作るグループワークを行う。 	<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。 ・話し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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子ども役、保護者役に分かれて、グループディスカッションを行う。
展開 ④ 10分	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネット上で知り合った人に会いに行くことの危険性について学ぶ。 ・信頼できる大人に相談することを学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・解説ページを確認しながら、学んだことを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上で知り合った人に会いに行くことの危険性について注意を促す。
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"> ・小林家スマホのひけつを確認する。 ・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。 	<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、学校の友だちとは別に、ネットだけでやりとりしている友だちはいますか。ネット上の友だちとどのように知り合ったのですか。 ・ネット上の友だちに電話番号やメールアドレスなどの個人情報を教えたことがありますか。 ・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。 ・このエピソードの主人公のユイさんは中学1年生。ミサキさんのクラスメイトです。人づきあいがちょっと苦手なネットに友だちを求めています。 ・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"> ・ネット上の友だちに電話番号やメールアドレスなどの個人情報を教えたことがあるかを確認する。 ・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：ネットで知り合った人は、年齢もわからないから怖い。）そうですね。 ・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。 ・ユイさんはどうすればよかったのでしょうか。ワークシートに、自分がユイさ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"> ・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。 ・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）。 	<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

	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上の友だちを作ること、ネット上の友だちとやりとりすることについて、家庭のルールを作ってみましょう。 ・ルールを作る上で、子ども役、保護者役の役割を決めて話し合しましょう（約 15 分）。 ・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。 ・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"> ・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"> ・解説ページを見ながら、学んだことを確認しましょう。 ・ネット上の友だちに携帯番号や学校名など個人情報をお教えしないこと、ネット上の友だちに絶対に会いに行かないこと、不安を感じたら保護者や地域の相談窓口などの専門家に相談すること、わかりましたか。 ・SNS では文章でやりとりするので、相手が男性なのに女性とうそをついたり、大人なのに中学生と言ったりしても、本当のことはわかりません。 ・実際に学校で友だちを見つけるのがむずかしかったら、塾とか地域などの活動の場で、友だちをみつけてみてはどうでしょうか。直接顔を合わせることができる場所でまずは友だちを探してみるのはいかがでしょうか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・解説ページを開く。
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・小林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"> ・小林家スマホのひけつを開く。 ・「振り返りシート」を配る。