

ひけつ2 ネットと上手につきあおう

(10) そのアプリ、ダウンロードしてだいじょうぶ？

●テーマの背景

ゲームアプリ、コミック、新聞、雑誌などを読むことができるアプリ、撮影した写真画像を編集するアプリなど、さまざまなアプリがあります。アプリはとても便利ですが、入手するサイトを間違えると、ウイルスに感染して、スマートフォンの情報がネット上に流出してしまう危険性があります。

子どもたちは、アプリをダウンロードする際、安心・安全なサイトかどうかを確認しないままダウンロードした結果、いたずらメールを送りつけられたり、ウイルスをしこまされたりする被害にあっている例があります。

●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none">・安全なサイト（公式サイト）からアプリをダウンロードすることができる。・アプリの評判、レビューなどをインターネットでくわしく調べることができる。・アプリをダウンロードする際、保護者と相談することができる（保護者と一緒に同意書、規約などを読むことができる）。
学習目標	<ul style="list-style-type: none">・どのようなサイトが安全なサイトであるかを理解する。

●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"> 「そのアプリ、ダウンロードしてはいじょうぶ？」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"> アプリをダウンロードしたことがあるかどうか、当事者意識を持てるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> アプリをダウンロードしたことがあるかどうかを確認し、身近に感じていることを引き出す。
展開 ② 20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"> 保護者に相談しないで、アプリをダウンロードしたら、どんなことが起こるかを考えさせる。
休憩 (10分)			
展開 ③ 25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。 	<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。 	
展開 ④ 10分	<p>【アプリのダウンロードについての解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> アプリのダウンロードについてのスマホの設定を学ぶ。 公式サイトで、アプリのレビューをよく読むことを学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 学んだことを確認し、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを確認する。 アプリをダウンロードしても問題ない、安全なサイトを説明する。 「提供元不明のアプリ」の「ダウンロード不可」機能設定を変更しない(アンドロイド端末の場合)で、作成者がわからないアプリをダウンロードしないことを説明する。 公式サイトで、アプリのレビューをよく読むことを説明する。
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"> 鈴木家スマホのひけつページを確認する。 振り返りをするすることで、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、アプリをダウンロードしていますか。どんなアプリをダウンロードしていますか。 ・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タクミくんは小学5年生。ショウくんのクラスメイトです。父親からもらったお下がりスマホを使って、オンラインゲームに夢中になっています。ある日、アプリをダウンロードしたら、大変なことが起きてしまいました。 ・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"> ・アプリをダウンロードし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：アプリをダウンロードするとき、気をつけなければいけないと思った。） 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。 ・タクミくんはどうすればよかったのでしょうか。ワークシートに、自分がタクミく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） ・アプリのダウンロードについての家庭のルールを作りましょう。 ・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 	<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る。 ・グループごとに合意形

	<p>ルの3箇条を決めてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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)。 	<p>成の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 ここで、アプリをダウンロードする手順を確認しましょう。 まず、タクミくんは非公式サイトにアクセスします。 ふつうは同意書や規約が表示されるはずですが、よく読まずに「ダウンロード」ボタンを押してしまいます。 この行動が問題でしたね。 <ul style="list-style-type: none"> 公式サイト(App Store、Google Playなど)、携帯電話会社のサイトは安全なサイトとされています。 しかし、自分自身でもネットでアプリの評価、レビューを確認しましょう。保護者も一緒に確認するといいですね。 アプリを評価するサイトをご紹介します。 また、ダウンロードするときは保護者に相談し、保護者と一緒に、アプリのダウンロードの同意書、規約をよく読むようにしましょう。 それからアンドロイド端末の場合、「提供元不明のアプリ」の「ダウンロード不可」機能設定を変更しないで、作成者がわからないアプリをダウンロードないようにしましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。 アニメコンテンツの非公式サイトダウンロード画面を表示する。 <ul style="list-style-type: none"> 画面に公式サイト、アプリのレビュー画面を見せる。 ダウンロードの同意書、規約を表示する。 <ul style="list-style-type: none"> 操作手順を示す。
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 鈴木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"> 鈴木家スマホのひけつを開く。 <ul style="list-style-type: none"> 「振り返りシート」を配る。