

ひけつ4 じょうほう 情報を上手に発信しよう

(21) 情報を発信する前によく考えて

●テーマの背景

大学生のアルバイトや飲食店、ショップの従業員などが、SNS に不適切な投稿をして、社会的な批判を浴びました。たとえば、コンビニの冷蔵庫に寝そべっている写真を投稿したり、芸能人やプロスポーツ選手が異性を連れて店を訪れたのを見たを投稿したりしました。その結果、一瞬にして情報が拡散し、店舗が特定されて閉店に追いこまれたり、発信した人も個人が特定され、損害賠償を請求されたりしました。インターネット上の「特定班」と言われる人たちが、不適切な画像投稿をした人の個人情報を特定し、掲示板などにさらしています。

そうした事件の裏には発信者が、仲間に承認されたいという気持ちから、面白投稿してしまう心理的な背景があります。友だちから認められたいという承認欲求が高くなり、自分の価値基準ではなく、他者による評価を重要視する傾向があります。

SNS が若者や子供に普及するにつれ、この傾向はますます強くなってきています。インターネットは世界に開かれたツールであるにもかかわらず、閉じた人間関係の中で情報をやりとりし、閉鎖空間での人間関係を築くことを優先して考え、承認欲求を満たすために面白投稿していることが大きな問題です。

こうした大学生、社会人にならないように、社会的な常識、ルールをはじめ、閉鎖的な人間関係づくりから脱却するにはどうしたらいいかを小学生のうちから身につけることが今、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">・違法行為（してはいけないこと）、公序良俗に反することをしない。・相手を不快な思いをさせることなどをネット上にのせない。・仲間に受けることばかりを考えず、他の人たちがどのように感じるかを配慮したうえで、発信する内容をよく考えて情報を発信できる。
学習目標	<ul style="list-style-type: none">・違法行為とは何か、公序良俗とは何かを理解する。・違法行為や公序良俗に反する行為を安易にネット上に公開すると、情報はずっと残り、将来にわたって悪影響を及ぼすことを理解する。・仲間に受けることばかりを考えず、他の人たちがどのように感じるかをよく考えて情報を発信しないと、どのような結果になるかを理解する。・インターネット上で仲間しか見ていないと勘違いしているが、実はたくさんの人が見ていることを理解する。

●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についての知識レベルを合わせる。
展開 ① 10分	【コンテンツを使った学習】 <ul style="list-style-type: none"> SNSを使ったことがあるかを確認する。 「情報を発信する前によく考えて」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"> SNS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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。
展開 ② 20分	【ワーク】 <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"> 自分の身のまわりの事を考えて、行動を考えさせる。ワークシートに記入する。 	
休憩			
展開 ③ 30分	【グループディスカッション】 <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。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報が正しいかどうか確認するにはどうしたらいいかを考えさせる。
展開 ④ 10分	【解説】 <ul style="list-style-type: none"> 面白投稿する若者の心理的な背景を説明する。 不適切な画像投稿が炎上するまでのプロセスを説明する。 	<ul style="list-style-type: none"> このエピソードの学びを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 不適切な画像投稿が及ぼす影響を考えさせる。
10分	【まとめ・振り返り】 <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"> 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

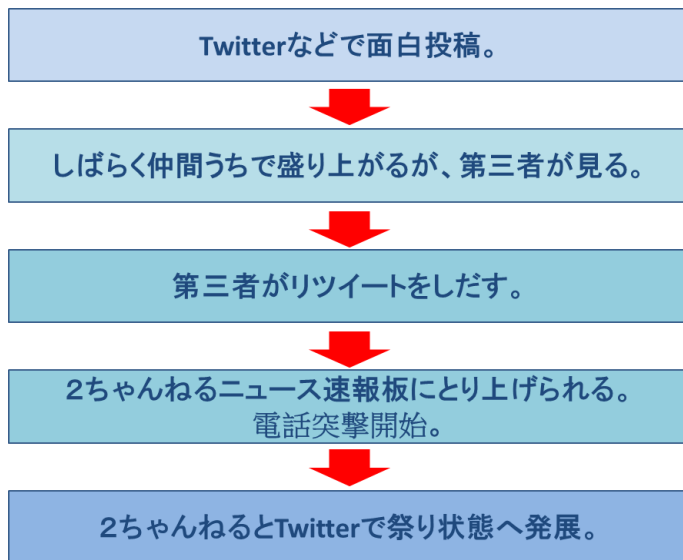
テーマ	講師シナリオ案	発問のポイント
導入①	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。 ・次は皆さんに自己紹介してもらいます。 ・自己紹介用のワークシートに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、好きなもの（色、食べ物など）を記入してください。 ・名札に学習会で読んでもらいたい名前を書いてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 ・お互いの関係性を作る。
導入②	<ul style="list-style-type: none"> ・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、SNS で情報を発信したり、他の人が発信した情報を見たりしていますか。 ・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ショウくんと友だちのタクミくんは、公園の桜の木に登っているところをライブ中継したところ、サイトが炎上してしまいました。 ・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"> ・SNS で情報を発信したり、他の人が発信した情報を見たり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：友だちに受けたいと思ってライブ中継してしまったのは、やりすぎ。）そうですね。それでは、情報を発信するときに気をつけなければならないことを学んでいきましょう。 ・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。 ・ショウくん、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、自分がショウくん、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"> ・子どもの回答を受け入れる。 ・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	<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）。 ・いろいろな意見が出てきましたね。 	<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

	<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。 面白投稿がもとで、サイトが炎上するまでの流れを見てみましょう。 ①ツイッターなどの SNS で面白投稿します。 ②しばらく仲間内で盛り上がりますが、だんだん仲間以外の他の人も見るようになります。 ③仲間以外の他の人がリツイートを始めます。 ④ツイッターのリツイートのランキングにランクインされると、ネットに広まり始めます。 ⑤掲示板の 2 ちゃんねるのニュース速報にとり上げられます。ここで特定情報が探られ、該当する店舗や飲食店などへ電話突撃が始まります。 ⑥爆発的に広まり、とくに 2 ちゃんねるニュース速報と掲示板で取り上げられ、一気に広がる。 ⑦店舗や飲食店などの対応によっては、再び 2 ちゃんねるとツイッターで祭り状態へ発展します。 このように、ネット上の投稿をチェックして、投稿者の個人を特定しようとしている人たちは「特定班」とか、「鬼女（きじょ）」と呼ばれています。 仲間に受けようと思って発信した情報は、永遠にネット上に残ります。皆さんが 10 年後、就職活動をしていて、採用担当者にネット上の情報が見つかったら、採用されないかもしれません。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。 面白投稿がもとで、サイトが炎上するまでの流れをチャートで示して掲示するとわかりやすい。
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 山本家・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"> 山本家・鈴木家スマホのひけつを開く。 「振り返りシート」を配る。

ポイント!

面白投稿がネット上でさらされるまでの流れは、図の通りです。

面白投稿が、知らない人にも次々と転送され、「まとめサイト」に載り、最終的に「炎上」してしまいます。サイトに載るだけでなく、「特定班」とか「鬼女」と言われる人たちは、電凸（関係・関連箇所への通報や苦情）もします。



TwitterなどのSNSから匿名で投稿していたとしても、実名で発信しているFacebookで投稿していれば、実名、学校名、誕生日などの個人情報が簡単にわかってしまいます。