

Smart (かしこく)

Alert (注意深く)

Strong (安全に)

Kind (思いやりと)

Brave (勇気を持つ)

**Be Internet
Awesome**

Be Internet Awesome▲

Be Internet Awesome カリキュラムへようこそ。これは、Google、The Net Safety Collaborative、Internet Keep Safe Coalition が共同で作成したカリキュラムです。この資料は、賢く安全にインターネットを利用するために必要なスキルを子どもたちに教えるための Be Internet Awesome プログラムの一部です。

今年は新たに 10 個のアクティビティがカリキュラムに追加されています。Google は、非営利団体の Committee for Children と連携し、子どもたちがインターネットを利用する際の助けとなる、新しい社会性と情動の学習 (SEL) アクティビティを作成しました。また、検索リテラシーに関する新しいレッスンを追加し、今日のオンライン環境のニーズに合うように安全とセキュリティのアクティビティを更新しました。さらに、子どもの発達段階に幅広く対応できるように、特定の学年レベルごとにアクティビティを分類しています。

特筆すべきことに、Be Internet Awesome プログラムはニューハンプシャー大学の Crimes Against Children Research Center による評価を受けています。研究の結果、本プログラムは安全なオンライン利用の心得について、児童の学習効果を高めると証明された、オンラインの安全性に関する初のプログラムとなりました。

Be Internet Awesome カリキュラムは自己完結型です。すべてのアクティビティは、専門的な教育を受けていなくても、最小限の授業の準備で利用できるよう作られています。また、アクティビティの指導にあたって特別な設備や資料は必要ありません。さらに、Interland でゲームをプレイしながら学習を強化できます。Interland は冒険がいつぱいのオンラインゲームで、インターネットと同じように、楽しくゲームと触れ合いながら安全なオンライン利用について学習できます。

Internet Code of Awesome は、安全なオンライン利用の心得に関する次の 5 つの基本的なトピックで構成されています。

- **気をつけて共有する:** デジタル フットプリントと責任あるコミュニケーション
- **にせ物にひっかからない:** フィッシング、詐欺、信用できるソース
- **ひみつを守る:** オンライン セキュリティとパスワード
- **思いやりを持つ:** 人を傷つけるようなオンラインでのふるまいをなくす
- **まよったら話してみる:** うたがわしい内容と状況

このカリキュラムは、小学 2 年生から 6 年生を対象としていますが、それより上または下の学年の児童や生徒に対してもレッスンを有効に活用できます。特に、重要な用語、クラスでの話し合い (年齢に合わせて調整できます)、ゲームが役立ちます。児童にとって最も効果が高い指導方法を見つけるために、いろいろと試してみることをおすすめします。たとえば、カリキュラムを始めから終わりまですべて実施することも、児童にとって必要性が高いレッスンを 1 つか 2 つ掘り下げて指導することも可能です。カリキュラムの補足として、教師と家族向けの追加リソースをご用意しています。これには、そのまま指導に利用できる Pear Deck スライド、印刷できるアクティビティ、家庭向けのガイドとヒントなどがあります。

Be Internet Awesome は International Society of Technology in Education (ISTE) による独立監査を受け、幼い学習者が生徒向け ISTE 標準 (2021 年) を満たすだけの知識やスキルを身に付けられるリソースであると認定されています。また、ISTE から Seal of Alignment for Readiness が授与されています。

目次

教育者向けガイド	リソース 1 カリキュラムの指導方法.....	4
	リソース 2 用語集アクティビティ	
	リソース 3 保護者への説明メール / 手紙のテンプレート	
	リソース 4 よくある質問	
気をつけて共有する ユニット 01	レッスン 1 共有してはいけないとき.....	12
	レッスン 2 ひみつにしておく	
	レッスン 3 そんなつもりじゃない	
	レッスン 4 フレームを使おう	
	レッスン 5 この人はどんな人？	
	レッスン 6 人から見た自分	
	レッスン 7 Interland: 用心の山	
にせ物に ひっかからない ユニット 02	レッスン 1 ポップアップ、なりすまし、その他の詐欺.....	34
	レッスン 2 相手はだれか	
	レッスン 3 その情報は本当か	
	レッスン 4 オンラインの信頼できない情報を見抜く	
	レッスン 5 もし検索エンジンだったら	
	レッスン 6 インターネット検索の練習	
	レッスン 7 Interland: 真実の川	
ひみつを守る ユニット 03	レッスン 1 やったのは別の人.....	70
	レッスン 2 安全なパスワードを作成する方法	
	レッスン 3 プライバシーを守る	
	レッスン 4 Interland: 宝の塔	
思いやりを持つ ユニット 04	レッスン 1.1 気持ちに気づく.....	82
	レッスン 1.2 共感の練習	
	レッスン 2.1 思いやりカード	
	レッスン 2.2 思いやりを示す方法	
	レッスン 3 ネガティブをポジティブに	
	レッスン 4 口調について	
	レッスン 5 言葉で変わる画像の印象	
	レッスン 6 Interland: 思いやり王国	
まよったら話してみる ユニット 05	レッスン 1 「勇気がある」ってどういうこと?.....	110
	レッスン 2 横で見ていないで助けよう	
	レッスン 3 いろいろな助け方	
	レッスン 4.1 嫌な気持ちになるものを見たときはどうすればよいか	
	レッスン 4.2 オンラインで嫌な気持ちになったときはどうすればよいか	
	レッスン 5.1 嫌なものを画面で見たらどうすればよいか	
	レッスン 5.2 オンラインでの意地悪な行動に対処する	
	レッスン 6 いつ助けを求めるか	
	レッスン 7 オンラインでも報告できる	

カリキュラムの指導方法

Be Internet Awesome カリキュラムは柔軟な構成となっており、効果が高まるよう、指導する児童に合わせて簡単に変更できます。スケジュールや生徒の習得度などに応じて、レッスンに必要な調整を加えることをおすすめします。たとえば、クラス全員でアクティビティを進めることもできるほか、少人数のグループでアクティビティを行ったほうが効果的だと考えられる場合はそれでも構いません。そのような調整は自由に行ってください。

カリキュラムに関する注意事項:

1. 全レッスンを通じて使用される用語集リストが、すべてのユニットに用意されています。このリストを印刷して、資料として児童に配布できます。次のページにある**用語集アクティビティ**をご確認ください。
2. 5つのユニットに含まれるレッスン数はそれぞれ異なります。すべてのレッスンの構成は、次のようになっています。
 - ✓ **児童が目指す目標**
 - ✓ **説明する内容** - (児童に読み聞かせたい場合に利用できるように) 児童にわかりやすい言葉で書かれた教師向けの背景知識
 - ✓ **アクティビティ** - アクティビティによっては、学年レベルに合わせた調整の提案があります。
 - ✓ **まとめ** - レッスン内容のまとめと復習の機会
3. 各レッスン タイトルには、推奨される学年レベルを示す記号が付いています。メディア リテラシーや社会性と情動の学習 (SEL) に関するレッスンにも、記号が付いています。

2~6

学年
2~6

2~3

学年
2~3

4~6

学年
4~6

ML

メディア
リテラシー

SEL

社会性と情動の学習
(SEL)

4. このカリキュラムのレッスンは、表示されている順序どおり、または児童のデジタル学習のニーズに合わせた順序で進めることができます。ユニットは、一から学習を始めるクラスを想定した順序で並べられています。ただし、多くの小学生はある程度このような知識を持っています。また、さらに深めたい、あるいは深める必要がある具体的なスキルがある場合もあります。始めに、知っていることと知らないことを児童と話し合うことをおすすめします。

Internet awesomeを一緒に楽しんでいただければ幸いです。

用語集アクティビティ

これらのアクティビティで使用される用語は、各ユニットの先頭に示されています。

用語当て



用意するもの:

- 用語を書き込むためのボード (黒板、ポスター用紙、ホワイトボードなど)

手順

1. 児童はパートナーを見つけて 2 人組になります。
2. パートナー 1 はボードに背を向けます (児童は座っていても立っていても構いません)。
3. 教師はボードに 3~5 つの用語を掲示します。
4. パートナー 2 はボードを見て、最初の用語を**用語そのものは言わずに**、パートナー 1 に説明します。
5. パートナー 1 が用語を当てます。
6. パートナー 1 が最初の用語を正しく当てられたら、パートナー 2 は次の用語を説明します。
7. パートナー 1 がボードの用語すべてに正解するまで、ステップ 3~6 を繰り返します。
8. 次の回は、パートナー 1 と 2 が役割を交代します。新しい用語でアクティビティを繰り返します。

Be Internet Awesome ビンゴ



用意するもの:

- 配付物: Be Internet Awesome ビンゴカード
- ゲームの部品 (マス目に印を付けるために使用できるもの。小さなキューブ、紙クリップ、豆など)

手順

1. **Be Internet Awesome ビンゴカード** (5 x 5 または 3 x 3 のビンゴカードを選びます) とゲームの部品を各生徒に配ります。
2. 児童は、特定のユニットの用語をビンゴカードに書き込みます。
3. 教師が用語の**定義**を読み上げます。
教師は、ユニットの用語リストから任意の定義を選択できます。
4. 児童は、読み上げられた定義に合う用語を自分のカードで探し、ゲームの部品で印を付けます。
5. 児童は、横、縦、斜めのマス目すべてに印が付いたら、「ビンゴ!」と声に出して言います。
6. そのビンゴカードでゲームを続けるか、児童にゲームの部品を全部外してもらって、もう一度ゲームを行います。

単語ウェブ



用意するもの:

- 配付物: 単語ウェブ (8 ページ)

手順

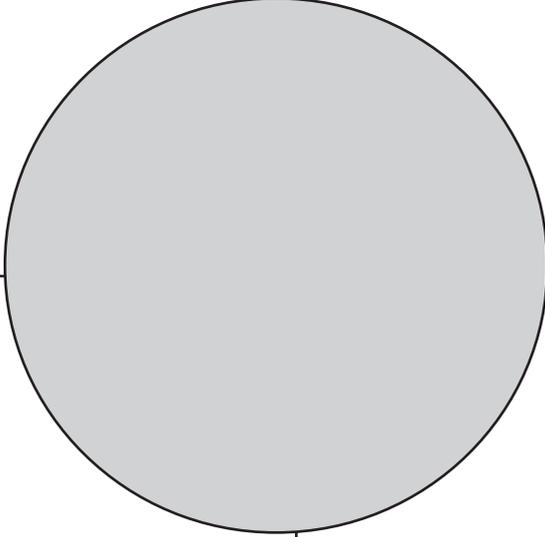
1. 各児童が 1 人のパートナーを見つけて 2 人組になります。
2. **単語ウェブ**のプリントを各グループに配ります (児童が自分の紙に単語ウェブを書いても構いません)。
3. 児童は、プリントの円の中に単語を 1 つ書きます。このステップは、次の 3 つの方法で実施できます。
 - すべてのグループに同じ単語を割り当てる。
 - グループごとに異なる単語を割り当てる。
 - 児童がユニットのリストから、自分で単語を選ぶ。
4. 児童はパートナーと一緒に単語ウェブを完成させます。
5. 完成したら、次のようにしてこのアクティビティを発展させます。
 - 児童が新しい用語で別の単語ウェブを完成させる。
 - 完成した単語ウェブを集めて、教室内の単語ウォールに掲示する。
 - 児童がクラスメートの単語ウェブを見ることができると発表会を実施する。

Be Internet Awesome ビンゴカード (5x5)

Be Internet Awesome ビンゴカード (3x3)

単語ウェブ

定義	特徴
例	例ではないもの



保護者への説明メール / 手紙のテンプレート

これは、Be Internet Awesome を使用して、児童が安全に賢くインターネットを利用する方法を学ぶことについて保護者に伝える際に、カスタマイズして利用できるメールまたは手紙のテンプレートです。



保護者の方へ

私たちは、幼いお子様がインターネットを存分に活用できるよう補助しながら、お子様のオンラインでの安全を守ることに最善を尽くします。お子様が成長して 10 代になると、私たちの役目も変わります。その段階からは、日常生活でインターネットを安全かつ慎重に活用する方法を身に付けられるようサポートします。

[学校名] では、保護者の皆様の協力を得て、[学年] の児童が次の能力を身に付けられるように指導したいと考えています。

- **批判的に考える。** アプリやウェブサイトなどのデジタル コンテンツを批判的に考えて評価します。
- **自分の身を守る。** いじめや詐欺などのオンラインの脅威から自分の身を守ります。
- **賢く情報を共有する。** 何を、いつ、どのように、誰と共有するかについて賢く判断します。
- **思いやりを持ち、尊重する。** 他者のプライバシーを尊重することを含め、オンラインで他者を思いやり、尊重します。
- **助けを求める。** 困った状況になったら、保護者や信頼できる大人に助けを求めます。

今年はこの取り組みの一貫として、Be Internet Awesome を利用します。これは、インターネットを賢く安全に利用するために必要なスキルをお子様に教えるための多面的なプログラムです。プログラムには Interland というブラウザベースのゲームもあり、このようなスキルをゲームで遊びながら楽しく学習できます。このゲームはご自宅でもプレイできます (お子様が保護者の方にゲームのやり方を見せたがるかもしれません)。Be Internet Awesome は、教師、研究者、The Net Safety Collaborative と iKeepSafe のオンラインでの安全に関する専門家と Google との連携によって開発されました。次の 5 つの基本レッスンを中心に、年齢に合った内容を楽しく学習できるようになっています。

- **気をつけて共有する**
- **にせ物にひっかからない**
- **ひみつを守る**
- **思いやりを持つ**
- **まよったら話してみる**

賢く安全にテクノロジーを利用できれば、お子様は自分自身で多くを学べるようになるほか、授業の質も高まるでしょう。このプログラムは、[学校名] のすべての児童が学校の内外でオンラインで学習して世界を広げながら、身の安全を守れるようにするという目標への重要な一歩になるでしょう。

お子様が授業で使用するリソースの内容など、この新しいプログラムの詳細についてはいつでもご説明いたします。なお、これらのリソースは g.co/BeInternetAwesome でもご確認いただけます。ぜひご家庭でも、学習した内容についてお子様に質問し、会話を膨らませてみてください。保護者の皆様ご自身にも、プライバシーやセキュリティを守る方法について新たな発見があるかもしれません。

よくある質問

児童が Interland を始める前に、レッスンを完了する必要はありますか？

必要ではありませんが、完了していると効果的です。ゲームが最も効果を発揮するのは、カリキュラムの学習内容が強化される時です。また、児童にとっても、ゲームをプレイする前に教師と話し合いやブレインストーミングを行う時間があつたほうが楽しいでしょう。

Be Internet Awesome の利用にあたって、児童には Google アカウントが必要ですか？

いいえ。Be Internet Awesome はどなたでもサイトにアクセスしてご利用いただけます。Google では児童のデータを収集しないため、Be Internet Awesome のご利用にログイン、パスワード、メールアドレスは不要です。

Interland はどのデバイスで利用できますか？

Interland は、インターネット接続とウェブブラウザがあれば、どのデバイスからでも楽しめます。ほとんどのデスクトップパソコン、ノートパソコン、タブレット、スマートフォンから、Be Internet Awesome の冒険を始められます。

サイトにアクセスするための URL を教えてください。

- Be Internet Awesome のホームページには、g.co/BelInternetAwesome からアクセスしてください。
- Interland ゲームは、g.co/Interland にアクセスしてください。
- Be Internet Awesome のカリキュラムを見るには、g.co/BelInternetAwesomeEducators にアクセスしてください。
- ご家庭向けリソースは、g.co/BelInternetAwesomeFamilies にアクセスしてください。

このカリキュラムを指導するのに、特別な研修を受けることや、特種な教師であることは必要ですか？

- 第一に、小学校から高校までのすべての教師が、このカリキュラムを児童や生徒に指導できます。特別な研修は必要ありません。
- 第二に、教師はどなたも特別です。
- 第三に、レッスンは、教師と児童が楽しく、リラックスして意見交換できるように作られています。教師の側では、評価せずに、積極的に意見を聞くのが理想的です。

Be Internet Awesome が最も適している学年を教えてください。

カリキュラム、ゲーム、ウェブサイト上のリソースを含む全プログラムは、小学 2 年生から 6 年生（7～12 才）のユーザーを対象に作られています。ただし、教師がカリキュラムを調整すれば、すべての学年で効果的にトピックを活用できます。

児童はゲームでどのように学習しますか？

ゲームでは、児童が遊びながらオンラインでの健全なふるまいを自由に探り、安全で教育的な空間でオンラインでのやり取り（とその結果）を理解できるようにすることで、カリキュラムの学習内容が強化されます。

レッスンは Google Classroom で利用できますか？

利用できます。ぜひそうしてください。特定のクラスやセクションに Interland を割り当てることも、クラスのお知らせとして児童全員にリソースを提供することもできます。

ホワイトボードに投影するために簡単に利用できるワークシートの配布物を入手できる、共有フォルダやウェブサイトはありますか？

はい。プレゼンテーション資料として提供されています。最新の更新では、Pear Deck を利用してカリキュラムをスライドに合わせて調整し、手軽にプレゼンテーション、配布、共有を行えるようになっています。これらは、g.co/BeInternetAwesomeEducators で入手できます。

このプログラムを使用するために、オンライン利用の専門家である必要はありますか？

必要ありません。このカリキュラムは、あらゆる教師が利用できるように作られています。安全なオンライン利用の心得についてさらにスキルを高めたり、知識を深めたりするには、Google の教育者向けオンライン コースを g.co/OnlineSafetyEduTraining からご利用いただけます。

Be Internet Awesome カリキュラムは国や州の基準に沿ったものですか？

はい、基準に沿ったものになっています。本カリキュラムは、ISTE (International Society for Technology in Education) と AASL (American Association of School Librarians) の両方の基準に準拠しています。

生徒は Interland でのプレイ内容を保存できますか？

現在のバージョンで保存はできません。また、今後も変更の予定はありません。Be Internet Awesome では保存ファイルを含め、どんな個人情報も生成または保存されることはありません。これにはきちんとした理由があります。Google では生徒のデータを収集していません。また、誰もが自由に利用できるようにするために、アカウント、ログイン、パスワードを不要にしています。

当校の生徒の多くはゲームを完了し、知識を身に付けたことを誇りに思っています。

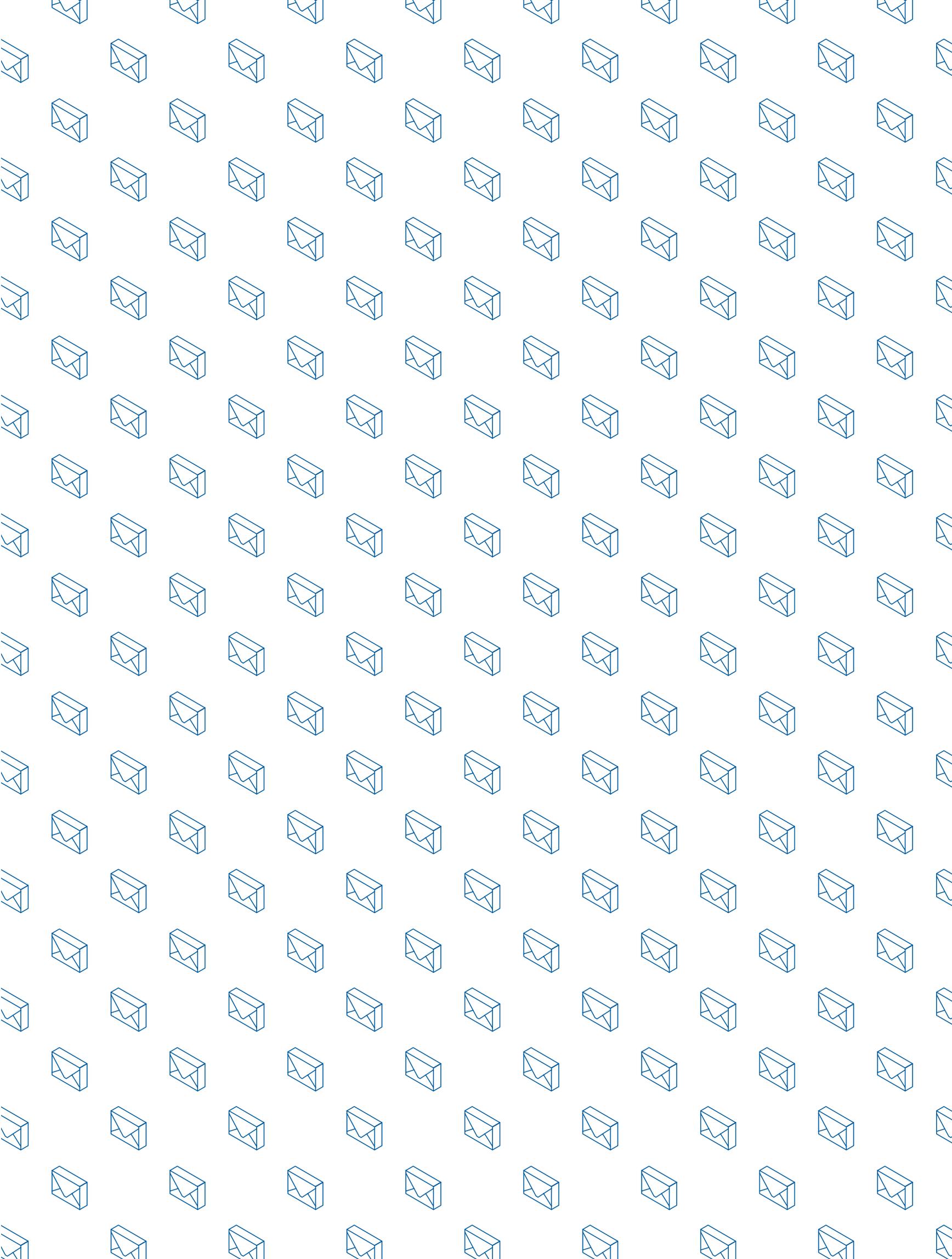
そのようなご意見を踏まえて、Google ではカスタマイズ可能な認定証テンプレートを作成しました。生徒の名前を入力して、印刷可能なコース完了の認定証を生徒ごとに作成できます。

他の教育者向けリソースはどこで入手できますか？

Be Internet Awesome の教育者向け資料はすべて、g.co/BeInternetAwesomeEducators のリソースページで入手できます。

アイデアを共有したり、支援を得たりすることができる Be Internet Awesome ユーザーのオンライン コミュニティはありますか？

あります(すばらしいコミュニティです)。Google では Twitter を利用して教師と活発にアイデアを共有し、意見交換しています。Be Internet Awesome やその他のトピックの詳細をお知りになりたい場合は、[@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu) をフォローしてください。



気をつけて共有する

オンラインで自分自身、自分の情報、自分のプライバシーを守る

レッスンの概要		
レッスン 1	共有してはいけないとき	小学 2～6 年
レッスン 2	プライバシーを守る	小学 2～6 年
レッスン 3	そんなつもりじゃない	ML 小学 2～6 年
レッスン 4	フレームを使おう	ML 小学 2～6 年
レッスン 5	この人はどんな人？	小学 2～6 年
レッスン 6	人から見た自分	小学 2～6 年
レッスン 7	Interland: 用心の山	小学 2～6 年

テーマ

教師と保護者は、デジタルの誤った利用が人の感情を傷つけ、評判やプライバシーを損なう危険性があることを理解しています。しかし子どもは、その時点では無害に見える投稿でも、今後誤解される可能性があることを理解するのが難しい場合があります。また、想像していなかった人にその投稿が見られることもあります。

このアクティビティでは、具体的な例と思考を促すディスカッションを通じて、ポジティブなオンライン プレゼンスを維持し、プライバシーを守る方法を児童に教えます。

- 児童が目指す目標**
- ✓ オンラインとオフラインでポジティブな評判を**獲得して維持する**。
 - ✓ 他の人のプライバシーの境界を**尊重する**（自分の境界と違う場合でも）。
 - ✓ デジタル フットプリントを不適切に管理した場合に考えられる影響を**理解する**。
 - ✓ 困難な状況に対処するときは大人に助けを**求める**。

対応している標準

教師向け ISTE 標準: 1a、1b、2a、2c、3b、3c、3d、4b、4d、5a、6a、6b、6d、7a
児童向け ISTE 標準: 1c、1d、2a、2b、2d、3b、3d
AASL 学習標準: I.a.1、I.b.1、I.c.1、I.d.3、I.d.4、II.a.2、II.b.1、II.b.2、II.b.3、II.c.1、II.c.2、II.d.2、III.a.1、III.a.2、III.a.3、III.b.1、III.c.1、III.c.2、III.d.1、III.d.2、IV.a.1、IV.a.2、V.a.2、VI.a.1、VI.a.2、VI.a.3

気をつけて共有する用語集

レッスン 1、2

オンラインのプライバシー: 広い意味を表す言葉です。通常は、オンラインで共有する自分についての情報と、それを閲覧、共有できるユーザーを管理する能力を意味します。

個人情報: 名前、住所、電話番号、マイナンバー、メールアドレスなど、個人を特定できる情報を個人情報（または機密情報）と呼びます。このような情報をオンラインで共有しないよう、自身のルールを作ることをおすすめします。

評判: 他の人があなたについて持っている考え、意見、印象、所感のことです。これらを完全に理解することはできませんが、通常はポジティブまたは良い内容であることが望まれます。

レッスン 3

符号: 単語またはフレーズ、画像（ロゴや絵文字など）、特定の意味やメッセージを表す記号のことです。特定の人のみが理解できる秘密の符号もあります。多くの場合、ほぼすべての人が理解できる内容を表す記号を指します。

コンテキスト: メッセージに関連する情報、または私たちが目にする、メッセージの理解を助ける任意の情報のことです。

コンテキストには、メッセージが表示される場所やタイミング、メッセージを送信したユーザーなどが含まれる場合があります。

解釈: 人がメッセージを理解する方法、または人がメッセージから得る意味のことです。

表現: もの、人、グループについて多くの情報を伝える（またはそれらに関する真実を表す）写真、記号、説明のことです。

レッスン 4

フレーム: 風景、人物、物体の写真や動画を撮るときに、他の人が見ることができる範囲を定義するものです。フレームの外側の部分は他の人には見えません。

レッスン 5、6

想定: 人物または物事について、あなたや他の人が真実であると考えた内容のことです（ただし真実であるという証拠はありません）。

キュレート: 自分がオンラインで投稿するもの（テキスト、写真、音声、イラスト、動画）を決める際に、それらを見る人に与える影響や、それらの人々から自分がどう思われるかを考慮しながら、投稿する内容を編集して提示することです。

デジタル フットプリント (デジタル プレゼンス) : デジタル フットプリントとは、オンラインで参照できるあなたについてのすべての情報のことです。写真、音声、動画、テキストに加え、友だちの投稿に対するあなたの「高評価」やコメントなど、あらゆるものが含まれます。歩くと地面に足跡が残るように、オンラインで投稿した場合も痕跡が残ります。

事実: 真実であると証明された（または証明可能な）情報のことです。

意見: 人物や物事について、あなたや他の人が考えていることです（こうした考えは証明できるものではないため、必ずしも事実とは限りません）。

レッスン 7

過剰な共有: オンラインで過剰に共有することです。通常は、オンラインでの特定の状況や会話において個人情報を共有することや、自分についての情報を共有し過ぎることを意味します。

気をつけて共有する: レッスン 1

共有してはいけないとき

児童がペアになって「うその秘密」を比較し、プライバシーゾーンについて考えるきっかけにします。

このレッスンについて: あらゆる年齢を対象とした、インターネットでのプライバシーに関する基礎的なレッスンです。一度共有した情報は完全に削除するのがほぼ不可能である理由、共有する情報を閲覧できるユーザーを制御する方法、共有する情報が存在し続ける期間についての説明が含まれます。まず使用するテクノロジーを生徒に尋ねてから、アクティビティ内でそのメディアやデバイスに言及することをおすすめします。教師がアプリの使用に慣れていなくても問題ありません。児童に頼めば喜んで助けてくれるでしょう。

児童が目指す目標



- ✓ 公開してはいけない個人情報の種類とその理由を理解する。
- ✓ あらゆる人のプライバシーに関する決定を尊重すべきだということを覚えておく。

説明する内容



プライバシーが重要である理由

インターネットによって、家族や友達など、あらゆる人と簡単にコミュニケーションをとることができます。私たちは、メッセージの送信、写真の共有、チャットやライブ配信への参加などを行います。そのときにリアルタイムで、または後から誰かが閲覧できることを意識していないこともあります。楽しくて無害に思える写真や投稿でも、想定外の人がそれを見て誤解することもあります。そのようなことは、その場で起こることも、後から起こることもあります。気持ちが傷つけられることもあります。冗談を理解しない人が、あなたのことを知らないために、あなたが意地悪な人間であると思う可能性もあります。一度オンラインで公開されたものは完全に削除するのが難しく、誰かがコピーしたり、スクリーンショットを撮ったり、共有したりする可能性があります。次の点に注意してください。

- あなたが投稿または共有する情報は、あなたが会うことのない人に見られる可能性があります。
- あなたに関する情報が一度オンラインで公開されると、誰かがスクリーンショットを撮って共有しただけでも、インターネット上に永久に残る可能性があります。これは、ずっと残る印のようなもので、消すことは本当に困難です。
- オンラインで公開された多くの消せない情報を集めてまとめると、それがあなたの評判、つまり他の人から見たあなたの姿になります。そのため、自分が共有する情報はできる限り制御する必要があります。

プライバシーが重要なのはそのためです。プライバシーを保護するには、限定公開で投稿するか、本当に共有したい情報だけを共有します。つまり、オンラインでの自分の発言、投稿、共有内容について慎重を期する必要があります。

また、投稿をまったく行わないほうが良い状況を理解することも重要です。そのようなときは、たとえ冗談でも真実でない可能性がある誰かの投稿、写真、コメントには反応せず、過剰な共有（共有し過ぎること）や個人情報の投稿は行わないようにします。「よく考えてから投稿しましょう」という言葉を聞いたことがあるかもしれませんが、実際にこれは良いアドバイスです。自分と他の人のプライバシーを尊重するには、投稿してよい内容、自分の投稿を読む可能性がある人、投稿による自分や他の人への影響（すぐに発生する影響や、数年後に発生する影響など）、まったく何も投稿しない状況について考えることです。

次ページに続く →

以下に、さらに詳しく話し合うための質問を示します(これらの質問は自宅で家族とフォローアップの話し合いをするために使用することもできます)。

- 氏名、住所、電話番号、その他の個人情報をオンラインで投稿してはいけないのはなぜですか。
- 他の人の写真や動画を共有してもよいのはどのような場合ですか。
- 他の人の秘密やプライベートな情報について投稿してもよいですか。それはなぜですか。冗談だと思った場合はどうしますか。
- あなたの大切な人が、自身に危険が及ぶかもしれないプライベートな情報を投稿した場合、あなたはそれを共有しますか。危険が及ぶ懸念がある場合、あなたの懸念をその人に伝えるべきですか。その人のことを大切に思っている大人にあなたから懸念を伝える場合、そのことを本人にも伝える必要はありますか。

アクティビティ



1. 秘密を作る

本当の秘密ではなく、うその秘密を作ってください。

2. パートナーに伝える

秘密を作ったら、全員が誰かとペアになってパートナーと秘密を共有してください。その後、次の3つに質問について話し合います。

- この秘密を誰かと共有しますか。
- 自分の秘密を誰と共有しますか。それはなぜですか。
- 誰かがあなたの許可を得ずに全員にあなたの秘密を話したら、どのように感じますか。

3. クラスに伝える

最後に各児童が、自分の「うその秘密」をクラス全体に伝え、秘密を共有することについてどのように感じたかを説明します。前述の質問に対する答えについて、クラスで話し合うこともできます。

重要なポイント

秘密は、オンラインで限定公開にする(または信頼できる家族や友だちだけと共有する)一種の個人情報です。共有した秘密がどのように扱われるかを自分で制御することはできません。「よく考えてから投稿しましょう」と言われるのはそのためです(これは正しいアドバイスです)。オンラインで投稿すべきでない情報には、次のようなものがあります。

- 自宅の住所、電話番号
- メールアドレス
- パスワード
- 氏名
- 学年、勉強の内容

気をつけて共有する: レッスン 2

ひみつにしておく

下の 5 つのシナリオをクラスで確認し、各シナリオについてプライバシー面での最適な解決策がどのようなものになるかを話し合います。

児童が目指す目標



- ✓ プライバシー上の懸念事項について他の人々の視点で考える方法を**分析する**。
- ✓ シナリオごとに必要となるプライバシーのレベルを**理解する**。

説明する内容



プライバシーのシナリオ: 必要な対応

以下のシナリオを読んで詳細を確認してください。

アクティビティ



5 つのシナリオを確認し、それぞれのシナリオでのプライバシー面での解決策について話し合います。4 つのグループに分かれ、グループごとに 1 つのシナリオについて話し合います。その後、得られた知見についてクラスで話し合います。

用意するもの:

- ・ 教師向けの概要:
「ひみつにしておく」

シナリオ

シナリオ 1: ある人が A 君に「ときどきスマートフォンでパスワードやパスコードを変更するといいよ」と言いました。そこで A 君は、好きなゲームのパスワードを変更することにしました。A 君の親友である B 君もそのゲームが好きですが、自分のアカウントを持っていません。そのため B 君は A 君のアカウントでプレイすることにして、A 君は新しいパスワードを B 君と共有しました。

- ・ A 君がパスワードを変更したのは適切でしたか。
- ・ A 君が B 君とパスワードを共有したのは適切でしたか。それはなぜですか。

A 君が同じパスワードをソーシャル メディアのアカウントでも使用したらどうなりますか。同じ答えになりますか。

A 君が高校生になり、別の友だちと遊ぶ場合も同じ答えになりますか。

シナリオ 2: ある人が日記をつけています。この人の家に友だちが遊びにきました。その友だちは日記を見つけ、日記の一部をオンラインで投稿したら楽しい冗談になるだろうと考えました。

- ・ 友だちがオンラインでその情報を投稿するのは適切でしたか。これは楽しいことでしょうか。それはなぜですか。
- ・ 他人に見られたくないものをこのように公開されたら、どのように感じますか。

次ページに続く →

シナリオ 3: ある人が友だちのソーシャル メディアのページに、「楽しい休暇を」と投稿しました。

- その友だちは休暇を取ることを公にしていたでしょうか。世界中の人にそのことを知られてもよいと思っていたでしょうか(世界中の人のことまでは意識していなかったかもしれませんが)。
- このメッセージをより限定的な範囲の人に伝える方法はありますか。

シナリオ 4: あなたは、ある児童が偽のソーシャル メディア アカウントを作成して別の児童になりすまし、その児童を悪く見せようとしていることを知りました。投稿される内容には個人情報も含まれています。

- なりすましの被害を受けている児童には、そのことを知る権利があるでしょうか。また、あなたは被害者である児童にこのことを伝えますか。
- 他の児童は犯人を知りませんが、あなたは知っています。犯人に投稿を非公開にするよう伝える必要はありますか。
- 教師や信頼できる大人に伝える必要はありますか。
- 上記の対応を誰も行わなかった場合、どのようなことが起こる可能性がありますか。

シナリオ 5: あなたの家では、複数の子どもが母親のタブレットを交代で使用していて、全員がパスワードを知っています。また、あるウェブサイトでのオンライン ショッピングには、家族全員で1つのアカウントを使用しています。これまで問題はありませんでしたが、ある日、あなたのお兄さんが友だちを連れてきました。お兄さんとその友だちは母親のタブレットを使い、そのショッピング サイトでゲーム用のヘッドフォンを閲覧していました。お兄さんは台所にお菓子を取りにいき、その後、友だちと一緒に外に出てバスケットボールをしました。数日後、家に荷物が届きました。

その中にはヘッドフォンが入っていました。お兄さんは、自分が注文したのではないと言っています。あなたはお兄さんを信じています。

- 両親はそのヘッドフォンがなぜ家に届いたのか不思議に思うでしょう。あなたとお兄さんはどうしますか。
- パスワードについてはどうでしょう。家族用のデバイスとアカウントで、家族全員で同じパスワードを使用しており、友だちがそのデバイスとアカウントを使用できる状態になっていることについて、問題があると思いますか。そのことについて、家族に伝えますか。

重要なポイント

オンラインでもオフラインでも、状況に応じて必要な対応は異なります。他の人のプライバシーについての選択は、それがあなたの選択と違っていても常に尊重することが重要です。

プライバシーを守る

教師向けの注意事項: このシートは、このレッスンでの話し合いの進行をサポートするためのものであり、児童に配布するものではありません。児童の正しい対応や最適な対応をボードに書いて話し合ってください。

シナリオ 1

- **A 君がパスワードを変更したのは適切でしたか。**

はい。デバイスやサービスごとに異なるパスワードを使用して年に 1 回以上変更することは、プライバシー面での基本的な対応として優れています。

- **A 君が B 君とパスワードを共有したのは適切でしたか。それはなぜですか。**

いいえ。子どもが友だちとパスワードを共有することは多々あります。これはオンラインでのプライバシーやセキュリティに関する行動として適切ではありません。子どもはその点を学習し、この行動が適切でない理由を理解する必要があります。子どもに、「今、信頼できる大人以外の人あなたのパスワードを使っているとします。もうその人にはパスワードを使ってほしくないと思うのはどのようなときですか」と質問してみてください。次のような例が考えられます。

- 友だちとの関係が悪くなったり、誰かがあなたに対して怒っていたりすることがあります。あなたに対して怒っている人が、あなたのパスワードを他の人と共有できるのは望ましいことでしょうか。
- 友だちがあなたのスマートフォンのパスコードを知っていて、その友だちがログインしてあなたになりすまし、共通の知り合いについて、冗談だとしても変なことや意地悪なことを言ったらどうなるでしょうか。あなたがそう言っているように見えるでしょう。
- 引越してしまった人と自分のパスワードを共有していたらどうなるでしょう。その人があなたのアカウントにアクセスしてプライベートな情報にいつまでもアクセスできるのは望ましいことでしょうか。
- ゲームをしているときに、他のプレイヤーがあなたのアカウントでプレイするためにログイン情報を尋ねてきたらどうしますか。相手が友だちの場合、ログイン情報を教えますか。あなたがそのゲームで何ができるか考えてください。友だちがあなたのアカウントを使用すると、あなたと同じ操作ができる状態になります。これは適切でしょうか。来週になっても来年になってもその状況が続くことは適切でしょうか。

- **同様に、A 君がソーシャル メディアのアカウントのパスワードを他の人と共有したらどうなりますか。同じ答えになりますか。A 君が高校生になり、別の友だちと遊ぶ場合も同じ答えになりますか。**

- はい、同じ答えになります。どのようなアカウントでも、友だちに（たとえ親友でも）パスワードを教えることは適切ではありません。上記の 1 つ目のポイントで説明したように、友だちとの関係は変化します。以前は友達だった人が友だちではなくなることもあります。あなたのことを大切に思っていない人に、自分のアカウントやプロフィールを見られたくないでしょう。そのような相手があなたの情報を編集できる状態になれば、あなたのことを悪く見せたり、あなたが他人の悪口を言っているように見せたりすることができます。

シナリオ 2

- **友だちがその情報をオンラインで投稿したのは適切でしょうか。これは楽しいことでしょうか。それはなぜですか。**

「楽しいものを共有すれば楽しい」と言う生徒もいるかもしれませんが。少し掘り下げるために、そのような児童に次の質問をしてみましょう。

- **他人に見られたくないものをこのように公開されたら、どのように感じますか。**

シナリオ 3

- **その友だちは休暇を取ることを公にしていたでしょうか。**
話し合いを進めるために、ここでは答えが「はい」だとしてクラスに質問しましょう。
- **世界中の人にそのことを知られてもよいと思っていたでしょうか。**
いいえ(おそらく)。
- **なぜでしょうか。**
妥当な答えとして、「家族が居場所を知られたくないと思っている」、「自宅を留守にするときのセキュリティについて心配している」などが考えられます。
- **このメッセージをより限定的な範囲の人に伝える方法がありますか。**
プライベートなメッセージやテキスト メッセージを送信する、電話をかけるなど、適切な答えが見つかるでしょう。

シナリオ 4

- **なりすましの被害を受けている児童には、そのことを知る権利があるでしょうか。また、あなたは被害者である生徒にこのことを伝えますか。**
最初の質問については自分自身の答えがあるでしょう。しかし、児童の答えを聞いてそれについて話し合うことも興味深いかもしれません。児童が被害者に伝えるかどうか、その際に何を伝えるかについて聞いてみましょう。
- **他の児童は犯人を知りませんが、あなたは知っています。犯人に投稿を非公開にするよう伝える必要はありますか。**
攻撃者と向き合うことに不安を感じる人もいますが、それは自然なことです。攻撃者と向き合う際に落ち着いていられる人はいるか、そしてその理由をクラスに尋ねてください。話し合いは続くでしょうか。
- **誰かが教師または信頼できる大人に伝える必要はありますか。**
はい。誰も攻撃者にやめるように言わない場合、または誰かが言ってもアカウントがそのまま使用される場合は、信頼できる大人に伝える必要があります。
自分以外の児童が被害(辱め、社会的排除、ハラスメント、いじめなど)にあわないよう保護することが重要です。このことを児童が理解できるようにサポートしてください。これは「告げ口」ではありません。誰かが他の人に迷惑をかけることを防止するという意図で行うことが重要です。
- **上記の対応を誰も行わなかった場合、どのようなことが起こる可能性がありますか。**
誰かが被害にあっている状態が続きます。
これは、他の人に対して思いやりを持つこととそれが重要である理由についてクラスで話し合う際に、良い説明のポイントになります。この点については「Be Internet Kind」のセクションでさらに詳しく説明します。

シナリオ 5

- **両親はそのヘッドフォンがなぜ家に届いたのか不思議に思うでしょう。あなたとお兄さんはどうしますか。**
児童は反射的に正しいことと正しくないことに焦点を置くかもしれませんが、これは問題ありません。その点について簡単に話し合い、意見が一致するポイントがあるかどうかを確認しましょう。
- **パスワードについてはどうでしょう。家族用のデバイスとアカウントで家族全員が同じパスワードを使用していることのリスクについて説明してください。**
多くの家族がこのようにしています。児童が次の点について、児童が声に出しながら考えられるかどうかを確認します。(1) 友だちがやって来たときの家族用パスワードの保護、
(2) 友だちなど、家族以外の人に家族用のパスワードを教えないことが重要である理由、
(3) 家族のアカウントで友だちが何かを購入すること以外に考えられる問題。

気をつけて共有する: レッスン 3

そんなつもりじゃない

児童は絵文字のみを使用して T シャツを作成し、自分自身を表現します。このプロセスを通して、同じメッセージでも異なる意味に解釈される可能性があることを学びます。

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : 企業のロゴ、スポーツチーム、学校、ミュージシャン、政治家などが描かれた T シャツを着ることは、看板を付けて歩いているようなものです。このアクティビティでは、T シャツが直接的なコミュニケーション手段であると同時にメディアでもあることを説明します。また、「メディアは画面の中だけにあるものではない」ということを児童が理解できるようにします。

児童が目指す目標



- ✓ 「他の人はこのメッセージをどのように解釈するか」と考えることの重要性を理解する。
- ✓ 人がコミュニケーションに使用する多くの視覚的手がかりについて認識を高める。
- ✓ オンラインでも T シャツでも、何かを共有するとメディアになるということを確認する。
- ✓ 「コンテキスト」と「表現」の意味を学習する。

説明する内容



今までにオンラインで自分の発言、行動、記述、投稿の内容を誤解されたことがある人はいますか。相手が怒ったり悲しんだりして、「そんなつもりではなかった」という説明が必要になったことはありますか。

私たちはコミュニケーションの際に、自分では自分の意図を理解していますが、特に同じ場所にはいない場合は、相手がこちらの意図を理解してくれるとは限りません。このようなことが起こるのは、人それぞれの経験が画像や言葉の解釈に影響を与えるからです。

誤解が生じていることに気づかずに多くのメッセージを伝えると、混乱はさらに大きくなります。私たちは、服装、髪型、歩き方、手を使ったジェスチャーなどで、自分のことを説明し、相手のことを判断します。これは「表現」と呼ばれます。写真、記号、スタイル、言葉を使って、もの、人、グループについての情報を表します。

以下に例を示します。あなたはオンラインで、あるチームのロゴが入ったスポーツ ジャージを着ている人の画像を見ました。あなたはおそらく、この人がそのチームのファンであると考えてでしょう。実際、その可能性は高いです。これは、ほとんどの人がスポーツ用ジャージのデザインを認識しているためです。私たちはそれがスポーツの「符号」であることを知っています。そのため、ロゴのチームのことを知らなくても、おそらくスポーツチームだろうということがわかるのです。

しかし、頭の上にチーズのかたまりを乗せた人の写真を見た場合はどうでしょう。その人についてどう思うでしょうか。ウィスコンシン州に住んでいる人か、アメフトのファンの人なら、その「チーズヘッド」がアメフトチーム「グリーンベイ パッカーズ」のファンのニックネームだとわかるでしょう。その写真の人物は、チーズのような帽子によってパッカーズ ファンであることを示しています。

パッカーズ ファンの「符号」を知らない場合は、チーズの帽子がハロウィンの衣装であるか、その人を単純に変人だと考えるかもしれません。異様なのでコメントしたくなることもある

次ページに続く →

でしょう。その場合、パッカーズ ファンを怒らせてしまう可能性があります。ファンからするとあなたのコメントは失礼であり、ファンはあなたにひどいコメントを返そうとするかもしれません。そうすると今度はあなたが怒ることになり、お互いにネガティブなコメントで気持ちを傷つけ合うこととなります。

では、オンラインで投稿する際に、他の人に自分の意図を確実に理解してもらうにはどうすればよいでしょうか。一つの方法は、自分が単にメッセージを伝えたり楽しんだりしているのではなく、メディア クリエイターであると考えことです。オンラインでのプロフィールの作成、テキスト メッセージの送信、ゲームのチャットでのコメント投稿、写真の共有などを行うたびに、自分がメディアを作っていると考えのです。優れたメディア クリエイターのように、投稿する前に一度立ち止まって「他の人は私のメッセージをどう受け取るだろうか」と自問し、作成して共有するメディアについてよく考えます。

アクティビティ



用意するもの:

- 配付物: 「無地の T シャツ」
(児童 1 人につき 1 枚)
- 配付物: 「絵文字一覧」
(全員が参照できるようにプロジェクターで映すか壁などに掲示する)
- 絵を描くためのマーカー、色鉛筆、クレヨン
- テープ(または歩き回って T シャツの絵を見せるための方法)

1. 絵文字を使って自分自身を説明する

有能なメディア クリエイターがどのようなものかを考えるために、T シャツをデザインします。無地の T シャツの型紙を配布して、絵文字だけで自分自身を表現します。絵文字は 3 つまで使用できます。一覧から絵文字をコピーするか、独自の絵文字を作成します。

2. 見せて説明する

ペアになり、パートナーの T シャツの絵文字が何を表しているかを推測します。推測は正しいでしょうか。それとも、選んだ絵文字の意味をお互いに説明する必要があるでしょうか。

3. お互いのことを知る

全員が見ることができるよう、室内にすべての T シャツを提示します。T シャツと児童を正確に一致させることはできますか。

4. クラスで話し合う:

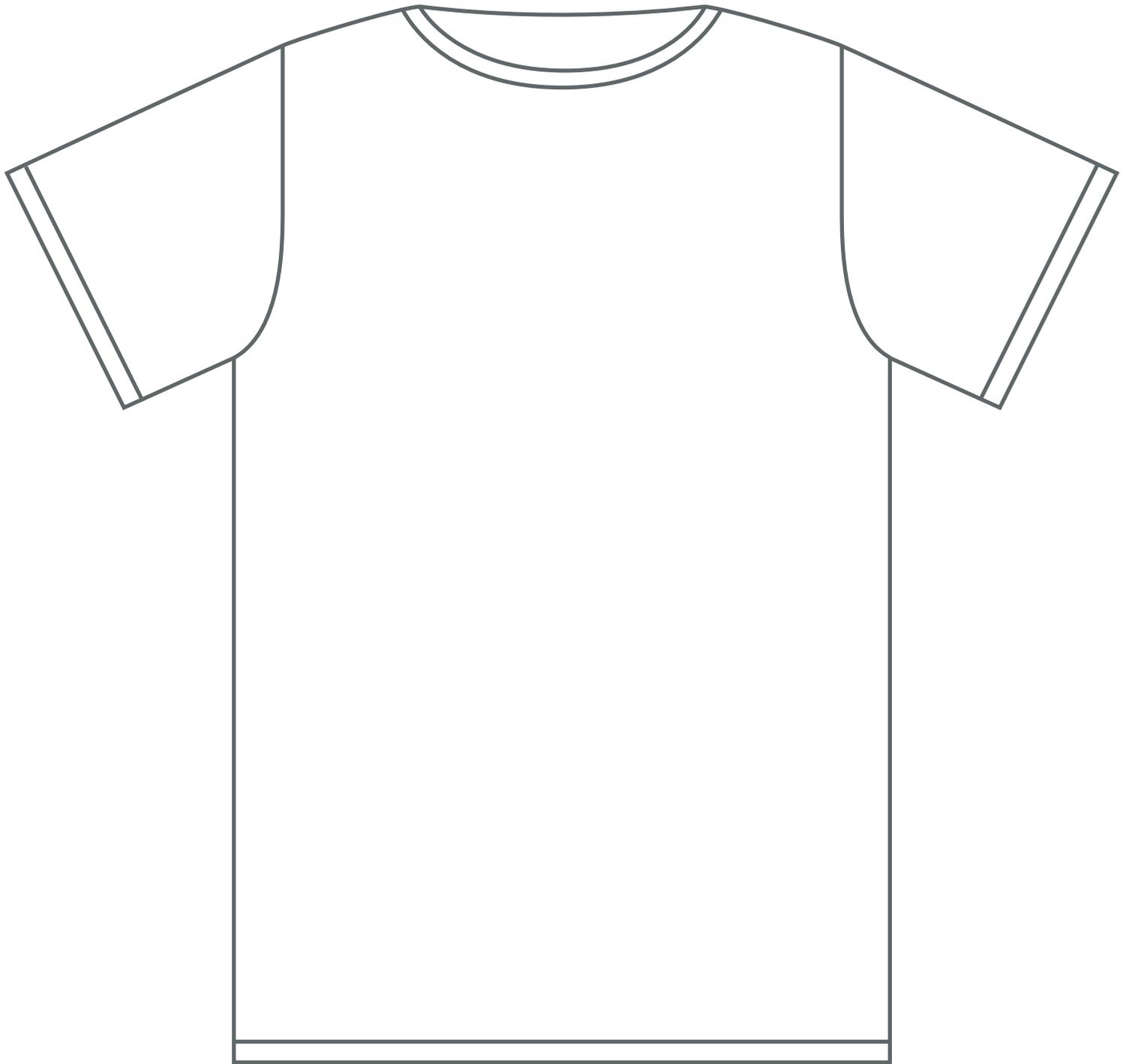
- T シャツとそれを作成したクラスメートを一致させるのが難しかった要因、簡単だった要因は何ですか。T シャツの記号をクラスメートと結び付けやすかった場合には、どのような特徴がありましたか。多くの人が使用した絵文字はありましたか。1 人しか使用しなかった絵文字はありましたか。
- 各絵文字の意味について、全員が同じ考えでしたか。コンテキストに応じて絵文字の意味はどのように変わりますか。2 本の指を伸ばした手の絵文字を見てください。これが平和を表すのか、勝利を表すのか、数字の「2」を表すのかを、どのように判断できますか。火の絵文字についてはどうですか。危険や緊急事態を表しているでしょうか。「燃えている」という意味で、人気があることや成功していることを表しているでしょうか。使われる場所によって、絵文字の意味が変わりますか(たとえば笑顔の絵文字の場合、宿題に使われていたら教師が「よくできました」の意味を表している可能性があり、友達からのメッセージで使われていたら、楽しい気持ちやジョークを意味する可能性があります)。別の絵文字と一緒に使われることで、意味が変わることはあるでしょうか。

このレッスンから学ぶこと

メディア クリエイターになったつもりで、オンラインでメッセージや写真を投稿する前に一度立ち止まり、「他の人はこれをどのように解釈するだろうか。私の意図を理解してもらえるだろうか」と自問しましょう。読み手が誤った解釈をする可能性はあるでしょうか。投稿やコメントをする前に、「私は相手の意図を理解しているだろうか。なぜそう言えるのだろうか」と、自分に対しても同じ質問をする必要があります。

プリント: レッスン 3

無地の T シャツ



プリント: レッスン 3
絵文字一覧



気をつけて共有する: レッスン 4

フレームを使おう

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : メディアは作成者の選択によって作られます。最も基本的なことは、何を含め、何を含まないかという選択です。このレッスンでは、児童がオンラインで共有する内容を決める際に、自身をメディア作成者だと考えられるように支援します。

児童が目指す目標



- ✓ 自分をメディア クリエイターとして**可視化する**。
- ✓ フレームに含めるものと含めないものに関するメディア作成者の選択について**理解する**。
- ✓ フレームのコンセプトを**使用**して、可視化して公開する内容と、可視化せずに保護する内容の違いを理解する。

説明する内容



ビジュアル メディアの作成者は、フレームを使うことで共有する情報の内容を制御します。作成者はフレームに含める(他のユーザーが参照できる)情報と、フレームに含めない(他のユーザーが参照できない)情報を決めます。

アクティビティ



用意するもの:

- 番号が付いたカードとハサミ (児童ごとに1セット)
- 配付物: 「フレームの中には何かがある?」、または画像が映っている画面かスマートボード

クラスで以下の各アクティビティを実施して話し合います。

1. フレーム

メディアのあらゆる要素は、メディア作成者の一連の選択によって作られます。「何を含めるか」と「何を含まないか」はどちらも重要な選択です。写真や動画を撮影する際に、「含めるもの」と「含まないもの」はフレームで分離されます。

この仕組みを確認するために、番号が付いたカードの中心を長方形に切り取り、独自のフレームを作成してください。

腕を伸ばした状態でフレームを持ち、ゆっくり顔のほうに近づけて顔の後ろまで動かしてください(カメラのズーム機能で試すこともできます)。フレーム内で見えるものについて、どのようなことに気が付きましたか。左右に動かすとどうなりますか。一部のクラスメートしか見えないようにフレームを維持することはできますか。また、壁の一部分のみが見えて、それ以外のものは見えないようにすることはできますか。

フレームを制御しているときのあなたはメディア作成者です。あなたは含めるものと含めないものを選択できます。フレームに含めないことにしたのも、実際にはその後も存在します。しかし、あなたが作成したメディアの視聴者はそれを見ることができません。

2. 含めるか含まないか

プリントの 1A の絵を見てください。これは何だと思えますか。なぜそう思えますか。次に 1B を見てください。追加された情報からどのようなことがわかりますか。

2A の絵でもう一度試してみましょう。何の影だと思いますか。なぜそう思いますか。
2B には情報が追加されています。推測は当たっていましたか。

3. 情報が多すぎる

追加の情報が常に役に立つとは限りません。場合によっては追加の情報が邪魔になり、小さなフレームの画像を楽しんだり理解したりするのが難しくなることがあります。プリントの 3 つ目の例を見てください。

何かの作成過程を見るのは楽しいこともありますが、映画やテレビ番組、動画を視聴する際に、毎回小さなフレームだけではなく、カメラ、マイク、制作スタッフ、セットの端まで、すべてが見えるとどうなるでしょう。いつもどおりにストーリーを楽しめるでしょうか。

4. 決めるのは自分

オンラインで何かを共有することは、あなたがメディアを作るということです。映画や動画、テレビ番組のプロデューサーのように、視聴者が見るものをあなたが決めることができます。つまり、フレーム内に含まれるもの、フレーム外にあって見えないものを決定できるのです。

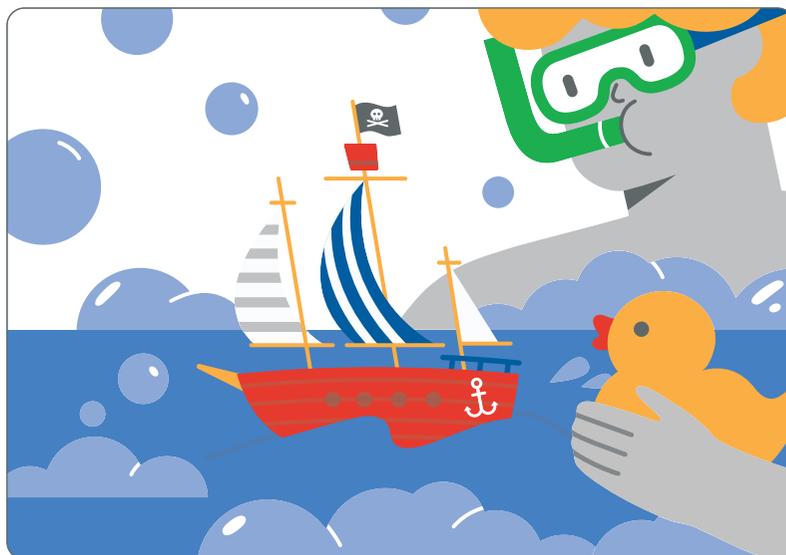
重要なポイント

メディア作成者であるあなたは、オンラインで共有する情報に対して「フレーム」を設定し、他の人に見せたいものだけを見せることができます。

フレームの中には何がある？



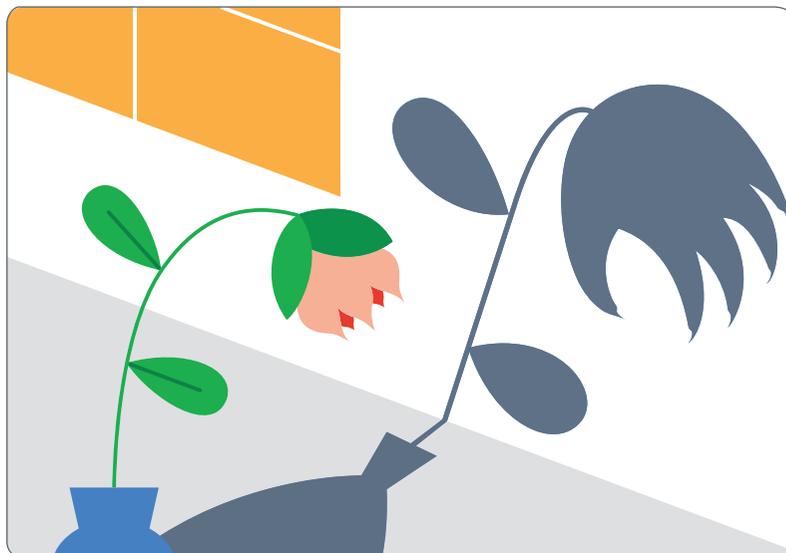
1A



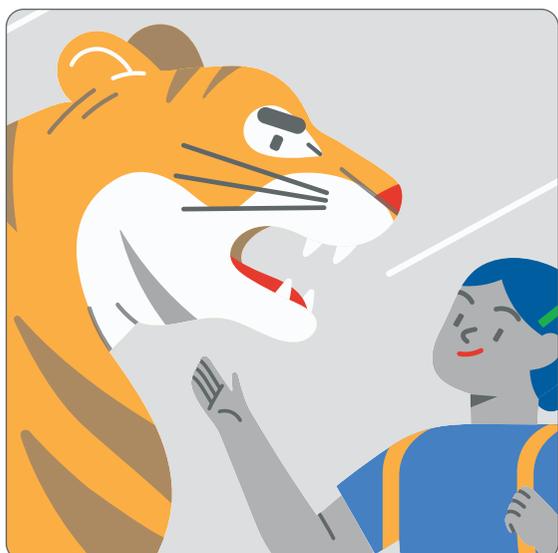
1B



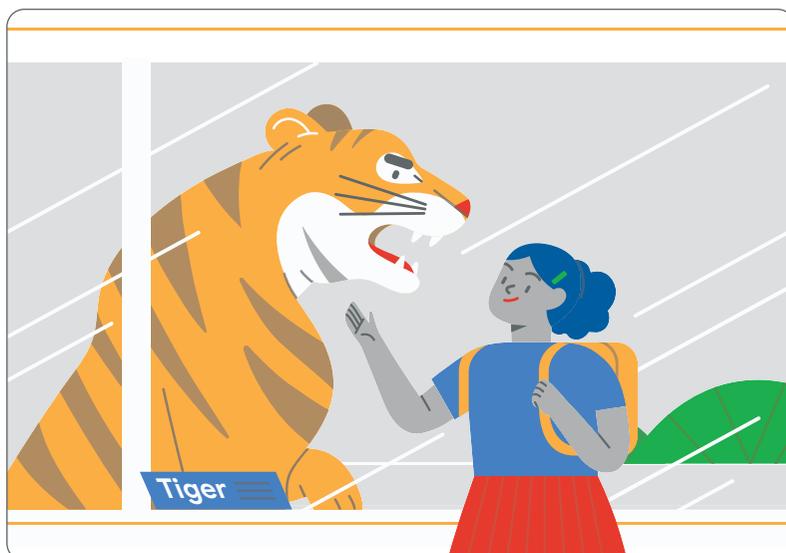
2A



2B



3A



3B

気をつけて共有する: レッスン 5

この人はどんな人?

このレッスンでは例を使って、「デジタル フットプリント」が実際にどのようなものであるかについて説明します。児童は架空の人物についての個人情報(キャラクターのフットプリントの一部)を調べ、この人物に関する情報を推測します。

児童が目指す目標



- ✓ オンラインで人物についての情報を見つける方法を把握する。
- ✓ 人がオンラインで情報を投稿して、それがデジタル フットプリントの一部になる場合に、投稿者がどのように判断されるかを考える。
- ✓ 情報の正確さを判断し、推測、意見、事実の違いを理解する。

説明する内容



自分が知っていること(知っていると思っていること)はどのように認識されるのか

インターネットでは多くの個人情報が見つかります。その中には、その情報が真実ではないと考えたり推測したりするきっかけになるものもあります。次の質問について考えてください。

- ある人の個人情報、またはその人が投稿した内容から、その人について何がわかりますか。
- 個人情報から推測できることは何ですか(それが本当かどうかはわからないとしても)。
- そもそも、その情報がどのように収集されたのかを理解していますか。情報源を特定するにはどうすればよいですか。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「この人はどんな人?」(児童 1人につき1つ)

小学 2〜3 年生向けの変更点(必要に応じて): 小学 2 年生または 3 年生がメディアの「デジタル フットプリント」についての説明を理解できると判断した場合は、「教師が行い、クラスで行い、生徒が行う」の戦略を使用することを検討してください(まずは、ワークシートの最初の例を教師が示し、クラスで 2 つ目の例を、各児童が 3 つ目の例を考えます。その後、クラスで話し合います)。

1. 人について調べる

全員にひろこさん、ともみさん、まさるさん(または児童が作成する架空のキャラクター)に関する一連の情報を読んでもらいます。

2. 説明を書く

グループに分かれ、それぞれ 1 人のキャラクターを取り上げます。各グループで、「この人は誰だと思えますか」という質問の答えとなるような、その人物についての簡単な説明を作成します。

3. 説明を読む

各グループは、自分のグループのキャラクターについて考えた説明を読みます。

4. 真実を発表する

キャラクターについての真実を発表します。その真実と、投稿から考えた内容を比較します。

- **ひろこさん**は高校生です。来年、彼女は大学に入学します。化学工学を学んで、最終的には自分で会社を始めたいと思っています。家族を大切にしている、ボランティア、ポップカルチャー、ファッションに関心があります。
- **ともみさん**は高校のソフトボールチームの先発投手です。彼女は15歳で横浜に住んでおり、8歳の妹がいます。好きなことは、野球、アートの勉強、ギターを弾くこと、友達と遊ぶことです。
- **まさるさん**は14歳です。彼はサッカーチームに入ったばかりです。また、2匹の猫を飼っています。スケッチが得意で、週末はロボットを作って過ごすのが好きです。所属しているサッカーチームを大切に考えており、テクノロジー、動物、動物愛護に興味があります。

5. 話し合う

キャラクターについてのあなたの説明は、事実とどのくらい近かったですか。そのような説明になったのはなぜですか。あなたの説明は意見、推測、事実のうちのどれですか。また、その理由を説明してください。このレッスンから何を学びましたか。

重要なポイント

他の人の投稿、コメント、写真、動画を見たり聞いたりしたとき、私たちはそれらが必ずしも正しいわけではないと推測します（知らない内容である場合は特に）。これは、私たちがオンラインで見ている情報や、ある特定のタイミングで見ている情報は、対象の人物やその人が関心を持っているものの一部にすぎないからです。また、その人が特定の状態を演じている、またはそれを投稿した瞬間にだけ感じた内容である可能性もあります。個人的にその人のことを知るまで、その人の実際の姿や本当の考えを知ることはできません。また、個人的に知っている場合でも、本当のことを知るのには時間がかかります。

ワークシート: レッスン 5

この人はどんな人?

下にあるそれぞれの人のオンラインでのコメントを読んでください。これらの情報から、この人がどのような人物だと思うか簡単な説明を記入してください。それぞれの人が好きなこと、きれいなこと、関心のあることは何ですか。

ひろこさん

海中でダンスしてみた! みんな、いい顔しているね!。みんな楽しそう。

 にきびを治す方法

弟のおさむはうさすぎる。彼はエイリアンかもしれない。

 スピード違反の切符

 横浜大学での若手化学者の会議

やっと見たかったアクション映画を見た。すごく面白かった! 映画を見た。めちゃくちゃおもしろかった。

ともみさん

試合に勝った!あと1回勝てば決勝戦。もっと投球の練習をしないと。決勝戦。もっと投球の練習をしないと。

学校のダンスクラスはきれい。#行かない

 横浜自然博物館(神奈川県)
ましぜんしはくぶつかん
(神奈川県)

 友達の誕生日会のために東京へ。待ちきれない!

近所の公園でお父さんとキャッチボールの予定。楽しみ

 横浜のみなとみらいに行く

まさるさん

 ハンバーガーショップ

なんとか同点だったけど、試合に勝てなかった。残念。なんとか同点。

 子犬の写真 25 枚

 川西高校学園祭

ぼくの友達のウェブサイトをチェックしてみて。ぼくがコードをたくさん書いたよ。

ゲームで新記録達成! やったあ! gem jam は最高。

気をつけて共有する: レッスン 6

人から見た自分

児童は、さまざまな人(保護者、雇用主、友だち、警察官)が、前のレッスンのキャラクターをどのように認識するかを調べます。また、各キャラクターのどのようなデジタル フットプリントがその人の特徴を表しているかについても調べます。

児童が目指す目標



- ✓ オンラインで情報を共有するかどうかを判断する際に、他の人の視点を**理解する**。
- ✓ 個人情報を公開するとどうなるのか(共有した情報があなたのデジタル フットプリントの一部になり、長期間オンラインに残る可能性がある)について**考慮する**。
- ✓ 他の人がオンラインで投稿した情報をキュレートすることの意味と、投稿内容とその人のデジタル フットプリントとの関係について**考えるようにする**。

説明する内容



新しい視点

あなたのデジタル フットプリントに含まれる情報によって、あなたが意図するより多くの内容(または異なる内容)が他の人に伝わる可能性があります。それがどのような結果になるかを確認します。

キャラクターを 1 人選び、その人になったつもりでコメントを投稿したとします。

その人の視点で考えてみましょう。

- あなたのキャラクターは、他の人に個人情報をすべて知られたいと思うでしょうか。それはなぜですか。あなたのキャラクターは、どのような人に個人情報を見てもらいたい(または見られたくない)と考えるでしょうか。
- この情報は他の人にどのように見られると思いますか。
- この情報は他の人にどのように使用されると思いますか。

状況が変わると、求められるプライバシーのレベルも変わります。あなたが投稿する内容を他の人がどう認識するかを考えることは、オンラインのプライバシーに関して適切な習慣を身に付ける鍵となります。

アクティビティ



小学 2~3 年生向けの変更点(必要に応じて) : 小学 2 年生または 3 年生が、ソーシャル メディアで自分がどのように見られるかについて理解できると判断した場合は、視点の数を減らす(保護者、友だち、警察官、10 年後の自分などにする)ことを検討し、その後クラスで話し合います。

用意するもの:

- ワークシート: レッスン 5 の「この人はどんな人?」(児童 1 人につき 1 つ)

1. 新しい視点で見る

室内を歩きながら各児童に 1 から 3 の数字を割り当て、3 つのグループを作ります。グループ 1 はひろこさん、グループ 2 はともみさん、グループ 3 はまさるさんを担当します。教師は、各グループを順番に見て回り、以下に示す役割のうち 1 つか 2 つを演じます(リストを参照)。その後、キャラクターの情報に対して教師が役割を演じて反応し、その反応についてキャラクターがどう感じるかをグループで話し合います。

教師は、ワークシートに記載されている各キャラクターについての情報に対して、保護者、警察官、仲間、高校生などがどのように反応するかを演じます(2~3 個選んで行うか、グループに希望のキャラクターを尋ねます)。あまり時間をかけず、役割ごとに最長 2 分で行います。

- 保護者
- 友だち
- 10 年後の自分
- コーチ
- 警察官
- 広告主
- 雇用主

次ページに続く →

2. グループでの話し合い

5～10分で、キャラクターが行った選択、教師が演じた役割の反応、ひろこさん、ともみさん、まさるさんの視点について、グループごとに話し合います。その後、話し合った内容と、オンラインでのプライバシーに関する選択について学習した内容について、各グループから全員に向けて発表してもらいます。

3. クラスでの話し合い

このアクティビティで重要だと思った点を3つ挙げてください。さまざまな人がオンラインであなたの情報を見たときに、あなたについて正確に推測しましたか。その人たちは、あなたについて良い意見を持ちましたか。悪い意見を持ちましたか。あなたはその人たちの反応に満足しましたか。オンラインでのあなたの投稿内容から、**あなた**に対して悪い意見を持った人がいた場合、どのような結果が生じる可能性があると思いますか。あなたの投稿を見た人が誰なのかわかる場合、あなたが情報をキュレートまたは投稿する方法はどのように変わりますか。

重要なポイント

同じ情報でも、さまざまな人が見ればそれぞれ違う結論になる可能性があります。オンライン上の人たちは、あなたのことをあなたの想定どおりには推測しないと考えておきましょう。

気をつけて共有する: レッスン 7

Interland: 用心の山

Interland の山の中にある町では、多くの人が行き交っています。そのため、誰に何を共有するかについて、よく注意する必要があります。情報は非常に速く伝わります。また、インターネット利用者の中には、オーバーシェアラー（情報を過剰に共有する人）もいます。

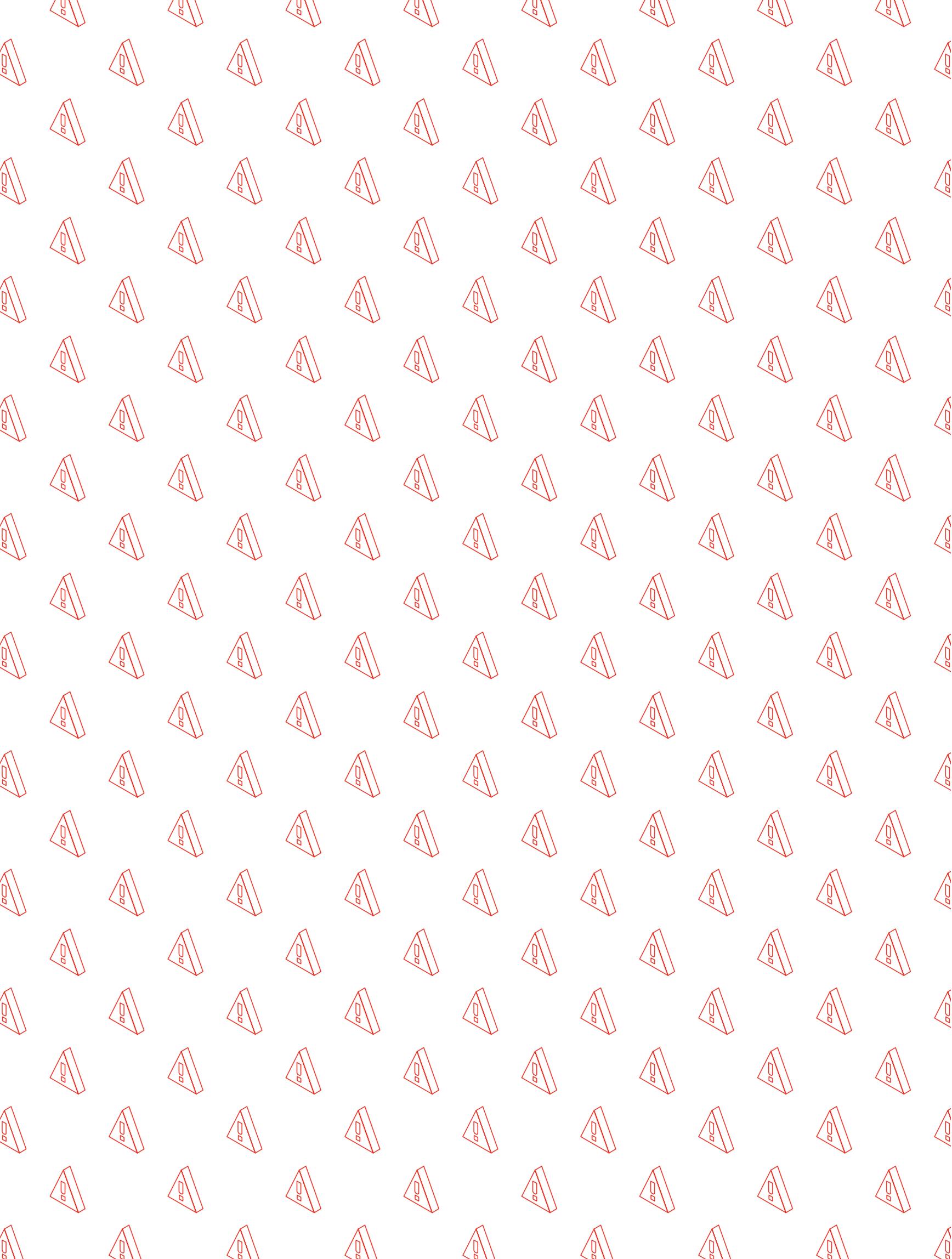
パソコンかモバイル デバイス（タブレットなど）でウェブブラウザを開き、g.co/MindfulMountain にアクセスしてください。

話し合いのトピック



生徒に「用心の山」をプレイしてもらいます。その後、次のような質問をして、ゲームで学んだ内容について詳しく話し合うよう促します。ほとんどの児童は 1 人でプレイしたほうが効果的に学習できますが、ペアにしてもかまいません。これは低学年の児童に特に効果的でしょう。

- ゲームであなたが共有した投稿のうち、実際にあなたが最も頻繁に共有すると思うのはどのような投稿ですか。それはなぜですか。
- 共有すべきでない情報を誤って共有した可能性があったときのことを説明してください。
- 「用心の山」のキャラクターがオーバーシェアラーと呼ばれているのはなぜだと思いますか。
- オーバーシェアラーの性格と、オーバーシェアラーの行動がゲームに与える影響について説明してください。
- 「用心の山」をプレイしたことで、今後のオンラインでの他の人との情報共有について、あなたの考えは変わりましたか。
- このレッスンでゲームをプレイしたことで、自分の行動はどのように変わるとおもいますか。1 つ挙げてください。
- 友だちだけでなく一般にも公開することで、どのような悪影響が考えられますか。例を 1 つ挙げてください。
- 個人情報を誤って共有した場合、どのような対応を取ることができますか。誰かが誤ってとても個人的な情報をあなたと共有したらどうしますか。



にせ物に ひっかからない

インターネット上の詐欺師やペテン師、役に立たない情報、だますことを意図した情報を避け、正しい情報を見つける方法を学ぶ

レッスンの概要	レッスン 1 ポップアップ、なりすまし、その他のさぎ レッスン 2 相手はだれか レッスン 3 その情報は本当か レッスン 4 オンラインの信頼できない情報を見ぬく レッスン 5 もし自分が検索エンジンだったら レッスン 6 インターネット検索のれんしゅう レッスン 7 Interland: 真実の川	小学 2～6年 小学 2～6年 ML 小学 2～6年 ML 小学 4～6年 ML 小学 2～6年 ML 小学 2～6年 小学 2～6年
テーマ	オンラインで見つかる連絡先やコンテンツは必ずしも本当のものや信頼できるものとは限らず、子どもをだましたり、情報、ID、財産を盗んだりしようとするものがあります。これを児童が理解しておくことが重要です。オンライン詐欺では、あらゆる年齢のインターネットユーザーが標的になっています。詐欺の投稿や売り込みで人をだまそうとするもので、相手が知り合いになりすましていることもあります。	
児童が目指す目標	<ul style="list-style-type: none">✓ オンラインの情報は必ずしも本当とは限らないことを理解する。✓ 詐欺の仕組み、詐欺が脅威である理由、詐欺を回避する方法を学習する。✓ オンラインの情報やメッセージの妥当性について判断し、データの改ざん、根拠のない主張、偽の特典や賞品、その他のオンライン詐欺に用心する。	
対応している標準	教師向け ISTE 標準: 1a、2c、3b、3c、4b、5a、6a、6d、7a 児童向け ISTE 標準 (2016 年) : 1c、1d、2b、2d、3b、3d、7b、7c AASL 学習標準: I.b.1、I.c.1、I.c.2、I.c.3、I.d.3、I.d.4、II.a.1、II.a.2、II.b.1、II.b.2、II.b.3、II.c.1、II.c.2、II.d.1、II.d.2、III.a.1、III.a.2、III.a.3、III.b.1、III.c.1、III.c.2、III.d.1、III.d.2、IV.a.1、IV.a.2、IV.b.3、V.a.2、VI.a.1、VI.a.2、VI.a.3	

にせ物にひっかからない 用語集

レッスン 1、2

なりすまし: オンラインで偽の ID やアカウントを作成し、他人をだまして友だちになったり個人情報を共有させたりすることです。

悪意がある: 残酷なことや、人に害を与えたりすることを意図した言葉や行動を意味します。他人のデバイス、アカウント、個人情報に危害を加えることを意図した有害なソフトウェアを指す場合もあります。

フィッシング: 他人をだましてログイン情報やその他の個人情報をオンラインで共有させようとする試みのことです。フィッシングは、見覚えのあるようなメール、ソーシャルメディア、テキスト、広告、ウェブページを使用して行われますが、それらは偽物です。

詐欺: 他人にログイン情報、個人情報、連絡先などを共有させようとしたり、他人からお金やデジタル資産を盗もうとしたりする不正な試みのことです。

スミッシング (SMS フィッシング) : テキスト メッセージを使用して人をだまし、特定の行動をさせようとする詐欺のことで (ログイン情報やその他の個人情報を共有させる、リンクをクリックして悪意のあるサイトにアクセスさせる、悪意のあるソフトウェアをダウンロードさせるなど)。

スパイフィッシング: 攻撃者がなんらかの個人情報を使用して、標的を絞り込んで行うフィッシング詐欺のことです。

信頼できる: 適切なことや必要なことを行う際に頼れることです。

レッスン 3

信用できる: 信じられることです。信用できる人は根拠を示すので、本当の情報だと確信できます。

専門知識: 特定のことに関する特別なスキルまたは知識のことです。専門家は専門知識を持っています。

動機: 人が何かをする理由や目的のことです。

情報源: 情報を提供する人やもののことです。

vlogger (動画ブロガー) : ブログやソーシャル メディアに短い動画を定期的に投稿する人のことです。

レッスン 4

偽: だますことや、嘘の情報を伝えることを意図した行動またはメッセージのことです。

偽のニュース: 故意に嘘をついたり真実を歪めたりするニュースのことです。最近では「フェイク ニュース」という呼び方がよく使われています。

偽情報: 人をだましたり誤解させたりすることを目的とした偽の情報です。

根拠: 本当または嘘であることを証明する事実または例のことです。

誤った情報: 間違っている情報のことです。

疑う: 真実であるという主張に疑問を持つことです。

レッスン 5、6

クリックベイト: 関心を引く形式やキャッチーなフレーズで注目を集め、特定サイトへのリンクをクリックするように促すコンテンツです。

キーワード: インターネット検索のトピックに直接関連する言葉のことです。対象となるトピックをよりの確に表した、検索に必要な言葉の一つです。

クエリ: オンラインで情報を検索するために検索ウィンドウ(または検索ボックス)に入力するキーワード(1 個または複数)、または質問のことです。場合によっては、探している情報を見つけるために、検索時に複数回クエリを入力する必要があります。

検索エンジン、インターネット検索: ウェブ上で位置情報、画像、動画などの情報を見つけるために使用するソフトウェア プログラムまたは「ツール」のことです。

検索結果: クエリを入力して [検索] または [送信] ボタンを押した後、検索エンジンに表示される情報の集まりのことです。

にせ物にひっかからない: レッスン 1

ポップアップ、なりすまし、その他のさぎ

児童がさまざまなメッセージやテキストを確認して、それが本物か偽物かを判断するゲームです。

児童が目指す目標



- ✓ オンラインやデバイス上で人をだますために使用されている手法を知る。
- ✓ オンラインでの情報の盗難を防ぐ方法を**確認**する。
- ✓ オンラインで詐欺にあったと思われる場合は、信頼できる大人に話すということを**学ぶ**。
- ✓ 詐欺が行われようとしている前兆を**識別**する。
- ✓ 個人情報を共有する方法と相手に**注意**する。

説明する内容



詐欺とは

詐欺とは、他人をだまして、ログイン情報、個人情報、お金、デジタル資産などを盗もうとする行為です。詐欺師は、あなたが信頼している人物になりすます場合があります。また、ポップアップ、ウェブページ、テキストを利用したり、広告やアプリストアで偽のアプリを利用したりしてあなたの前に現れることがあります。詐欺師から送られてくるメッセージや、詐欺師がアクセスさせようとする安全でないページで、デバイスをウイルスに感染させようとする場合があります。詐欺師はあなたの連絡先リストを使って、あなたの友だちや家族を同様の攻撃のターゲットにすることもできます。さらに、本物に似せた不正なアプリをダウンロードさせようとしたり、あなたのデバイスが故障していると言って不正なソフトウェアをダウンロードさせようとしたりすることもあります。

覚えておくべき点は、テキスト メッセージの送信者、ウェブサイト、広告が、デバイスやパソコンの状態をチェックすることはできないということです。つまり、デバイスやパソコンに不具合があるというメッセージが表示されたら、それは詐欺を行おうとしているのです。また、聞いたことがあるかもしれませんが、次の点にも注意してください。知らない人、または**知っているかもしれない人**からメッセージを受け取った際に、それが本当とは思えないほど魅力的でワクワクするような内容だった場合は、本当ではない可能性が高いと考えられます。

教師向けの注意事項: クラスで、同様の話を聞いたことがあるか尋ねて挙手してもらい、そのようなメッセージを自分で、または家族の誰かが見たことがあるかどうかを尋ねます。見たことがなければ問題ありません。今後そのようなメッセージを受け取った場合に、自分自身や家族、家族の所有物などを保護する方法を学習します。

明らかに嘘とわかる詐欺もあります。また、だまされそうになるずるい詐欺もあります。たとえば、あなたの個人情報を含むメッセージが送られてくる場合があります。これはスパイフィッシングと呼ばれます。あなたの情報が含まれていると、相手があなたのことを知っているように見えるため、詐欺だと特定するのが難しい場合があります。聞いたことがあるかもしれませんが、その他に「なりすまし」があります。これは、あなたの知り合いや、あなたの好きな有名人などの偽のページやプロフィールを作成して、あなたをだまそうとするものです。また、スミッシング(テキスト メッセージによる詐欺)とフィッシング(メール)もあります。

このようにさまざまな詐欺があるため、相手が求めること(リンクのクリックやログイン情報の共有など)を行う前に、そのメッセージに関して、自分に次のような質問を試みることをおすすめします。

次ページに続く →

- 企業からのメールの場合、製品や企業の通常のロゴが使用されていて、テキストには誤字脱字がなく、内容はプロが書いたように見えるか。
- メッセージに含まれるウェブサイトへのリンクはクリックしないようにします。代わりに、ウェブブラウザでその企業を検索して検索結果からその企業をクリックし、自分に次のような質問をします。
サイトの URL は、自分が探している商品、会社の名前や情報と一致しているか。誤字脱字はないか。
- メッセージがわずらわしい迷惑メールのようなポップアップの形式で表示されていないか。
- その URL は「https://」で始まっていて、左側に緑色の南京錠のアイコンが付いているか（これは、接続が安全であることを意味します）。
- 小さな文字で何と書かれているか（ここにずるい内容が含まれている場合があります。小さな文字が書かれていない場合も注意が必要です）。
- メッセージは、本当とは思えないような素晴らしい内容を提案していないか。たとえば、お金をもらえるチャンスである、アバター、キャラクター向けのデジタル特典がある、有名になれるなどの提案です（それらはほぼ常に、本当とは思えないような内容です）。
- メッセージの内容に何かおかしいと感じる点はないか（たとえば、相手はあなたを知っていると知っているが、その可能性はあるものの確実とは言い切れない場合など）。

詐欺にだまされてしまった場合はどうすればよいでしょうか。第一に、パニックにならないことです。多くの人が慌ててしまいます。

- 保護者や教師など、信頼できる大人にすぐに伝えてください。対応が遅れるほど状況は悪化していきます。
- オンラインのアカウントのパスワードを変更してください。
- 詐欺にだまされた場合は、友だちや、あなたの連絡先に含まれている人にすぐに知らせてください。同じように巧妙なメッセージがその人たちに送られる可能性があります。
- 可能な場合はメッセージをスパムとして報告してください。

アクティビティ



用意するもの:

- 配付物: 「フィッシングの例」(解答は 39 ページ)

小学 2~3 年生に向けた変更(必要に応じて) : クラスを 5 つのグループに分け、それぞれにワークシートの例を 1 つずつ割り当てます。各グループに例を調べてもらい、その後クラスで話し合います。

1. クラスを複数のグループに分ける

2. 各グループは例を詳しく調べる

グループに分かれ、それぞれがメッセージとウェブサイトの例を詳しく確認します。

3. グループの各メンバーは真偽を見分ける

各例について「本物」か「偽物」かを判断し、その下に理由を記述します。

4. グループで選択について話し合う

どの例が信頼でき、どの例が疑わしいかを確認します。驚いた答えがあった場合は、その理由を確認します。

児童に渡したプリントの答え: 「フィッシングの例」

1. **本物。** このメッセージは、ユーザーに対して会社のウェブサイトへアクセスして自分のアカウントでログインするよう求めています。メッセージ内にリンクが含まれていたり、メールでパスワードを送信するよう求めたりしているのはありません(リンクをクリックすると、悪意のあるウェブサイトへ転送されるおそれがあります)。
2. **偽物。** 疑わしい、安全でない URL です。
3. **本物。** URL の「https://」に注目してください。
4. **偽物。** 銀行の詳細情報と引き換えに疑わしい内容を提案しています。
5. **偽物。** 安全でなく、疑わしい URL です。
6. **偽物。** 安全でなく、疑わしい URL です。
7. **偽物。** 安全でなく、疑わしい URL です。また、銀行の詳細情報と引き換えに疑わしい内容を提案しています。

5. 詳しく話し合う

オンラインで見つけたメッセージやサイトを評価する際に自分に問いかける質問をさらにいくつか紹介します。

• 適切なメッセージに見えるか。

第一印象はどのように感じましたか。信頼できない部分はありませんか。あなたが問題だと思っていなかったことを解決すると提案していませんか。

• 適切なアプリに見えるか。

本物に見える偽のアプリは、ウェブサイトのポップアップ広告として表示されたり、アプリストアに表示されたりすることがあります。このようなアプリをスマートフォンにダウンロードすると、あなたの情報や連絡先を盗んだり、不正なソフトウェアをインストールしたりするなど、さまざまな悪意のある操作が行われます。誤字脱字がないか、ユーザーレビューの数が極端に少なくないか、プロの仕事には見えないくらいグラフィックが雑でないかを確認してください。

• 何かを無料でもらえるというメッセージではないか。

通常、無料の提案は実際には無料ではなく、送信者はあなたから何かを得ようと企んでいます。

• あなたの個人情報を要求していないか。

個人情報を要求する詐欺もあります。その情報を使用して、さらに別の詐欺のメッセージを送信するためです。たとえばクイズや「性格テスト」を使って、あなたのパスワードやその他の秘密情報を推測するための情報を収集している可能性があります。実在する企業のほとんどは、自社のウェブサイト以外の場所やメッセージで個人情報を収集することはありません。

• チェーンメッセージやソーシャル投稿ではないか。

知り合いに転送するよう求めるテキストや投稿は、あなたや他の人を危険にさらす可能性があります。発信源がわかっている、転送しても問題ないメッセージであることが確実な場合を除き、転送は行わないでください。

• 小さな文字のただし書きは含まれているか。

ほとんどのドキュメントでは、下部に「ただし書き」があります。これは非常に小さな文字で書かれており、たいていの人は読み飛ばしてしまいます。たとえば、上部の見出しには「無料のスマートフォンが当選しました」と書いてあっても、ただし書きを読むと実際には毎月20,000円支払う必要があると書かれていることがあります。ただし書きがまったくない場合も不適切なメッセージである可能性があります。そのため、この点も必ず注意して確認してください。

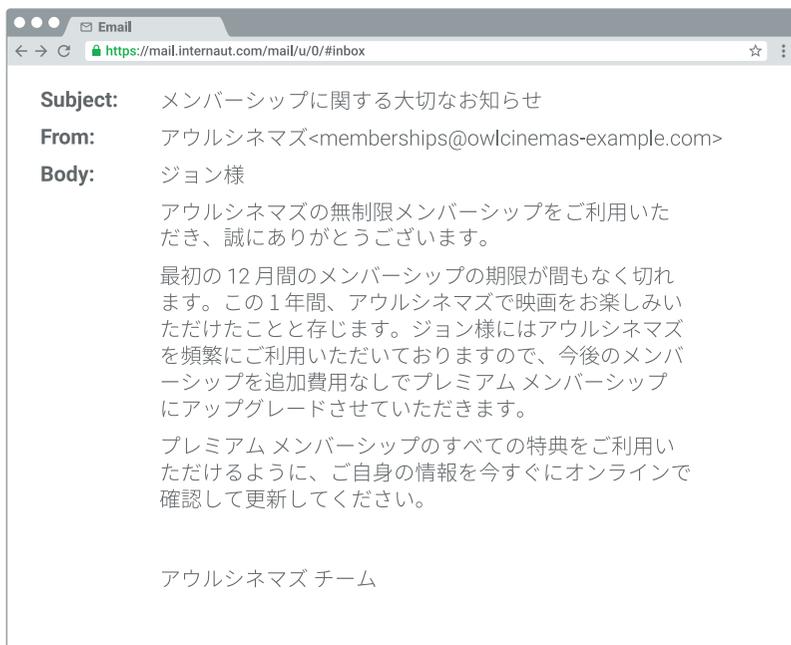
注: この演習の目的に照らして、インターネット探検家のメールは実在する信頼できるサービスであると想定します。

重要なポイント

オンラインでは、常にゲーム、ウェブページ、アプリ、メッセージ内の詐欺に注意してください。また、素晴らしい提案や無料で何かをもらえるというメッセージは、偽物の可能性が高いことを知っておきましょう。だまされてしまった場合は、信頼できる大人にすぐに報告してください。

ワークシート: レッスン 1

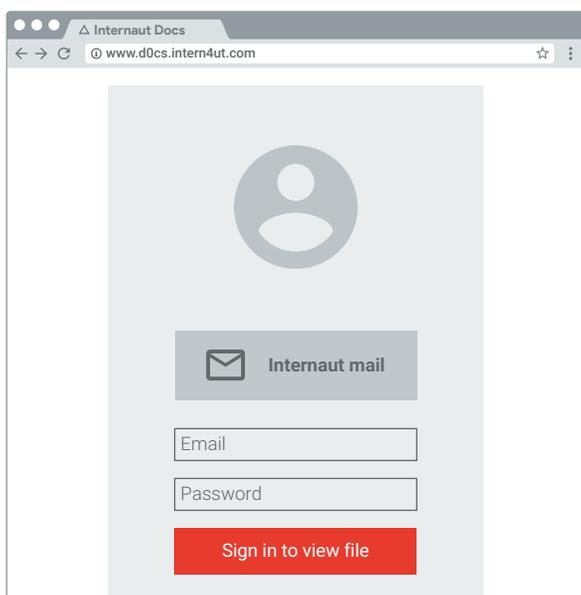
フィッシングの例



1. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

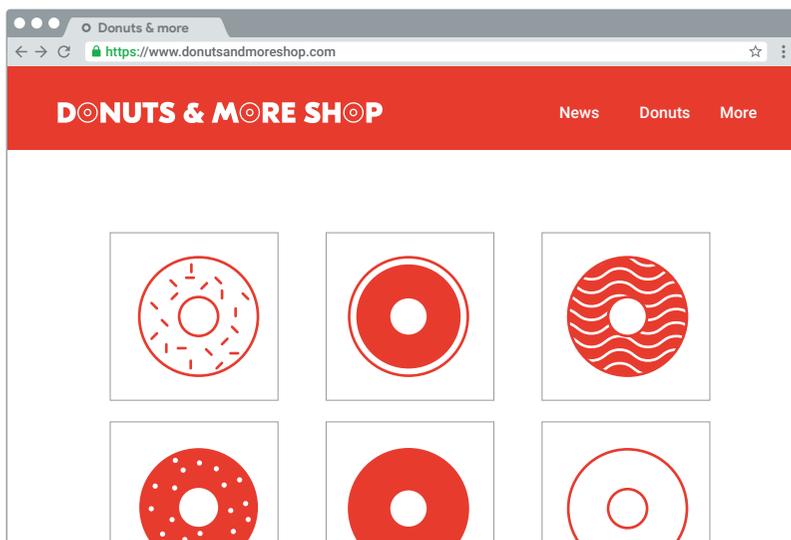
にせ物



2. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

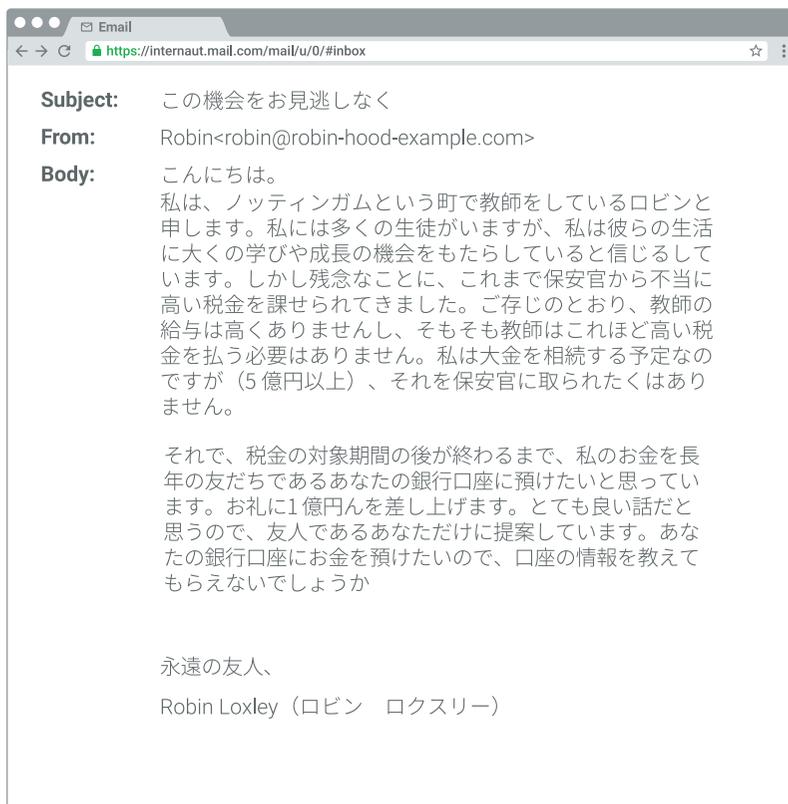
にせ物



3. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

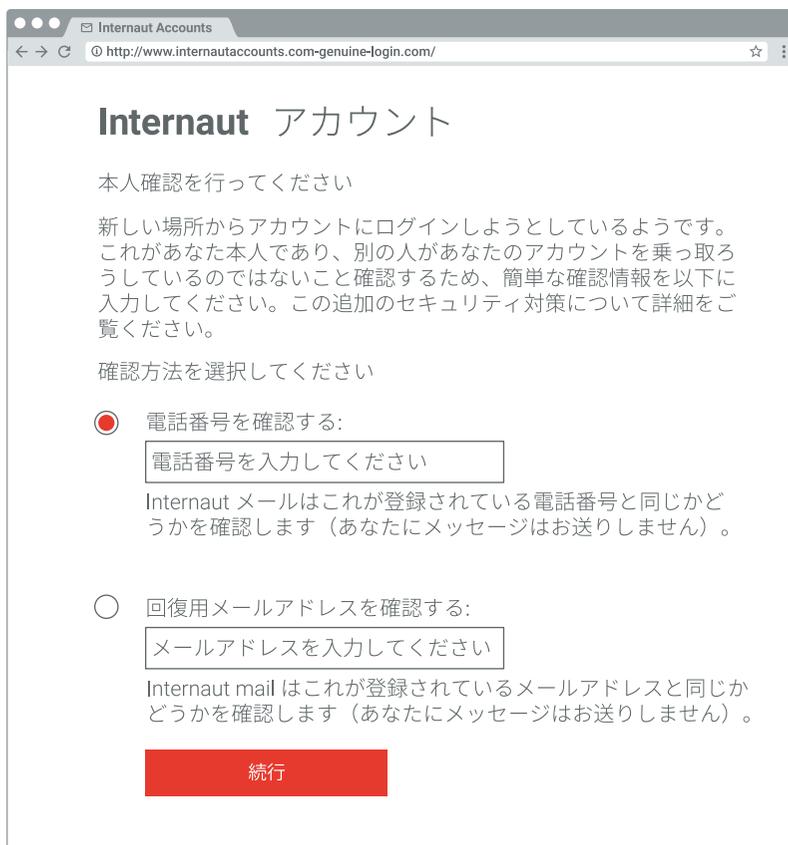
にせ物



4. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

にせ物



5. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

にせ物

次ページに続く →



6. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

にせ物



7. これは本物ですか。それとも、にせ物ですか。

本物

にせ物

にせ物にひっかからない: レッスン 2

相手はだれか

児童は役を演じながら、オンラインでの疑わしいメッセージ、投稿、友だちリクエスト、アプリ、写真、メールに対して考えられる対応について話し合うことで、詐欺対策の練習をします。

このレッスンについて: このレッスンは社会との接点に関するものであるため、小学校の高学年(5~6年生)向けに見えるかもしれませんが、7~9歳の子どももオンラインゲームをプレイすることが増えています。1人で遊ぶより他の人と一緒に遊ぶ子どもは多いので、このレッスンは2~3年生にとっても良い準備となります。2~3年生を担当する教師の方には、児童が普段ゲームをしているかどうかを尋ね、している場合はゲームのどのような点が好きか、あやしい体験をしたことがあるかどうかを確認することをおすすめします。学習効果を最大化するには、気軽かつオープンに、児童を評価せずに行ってください。

児童が目指す目標



- ✓ 自分に接触してくる人が、名乗っている人物とは別人の可能性あることを**理解する**。
- ✓ 返信する前に、確実に相手が本人であることを**確認する**。
- ✓ 相手が誰かわからない場合は**質問をする**か、大人に助けを求める。

説明する内容



本人であることをどのように確認すればよいか

友だちと電話で話をしているときは、姿が見えなくても相手の声で本人であることがわかります。オンラインの世界は少し違います。相手が本人かどうかを確認するのが難しい場合があります。アプリやゲームでは、冗談で他人になりすまして、あなたから何かを得たり、意地悪をしたりする人もいます。また、他人になりすまして個人情報やデジタル資産(画像やゲーム内のお金など)を盗もうとする人もいます。安全な対策は、何も反応しないことです。または、知らない人が自分に接触しようとしていることを保護者などの信頼できる大人に知らせることです。対応しても問題ないと判断した場合は、まず相手の情報を確認しましょう。その人のページやプロフィール、友だちを確認したり、名乗っている本人であるかどうかを判断できるその他の情報を探したりします。

オンラインでは、さまざまな方法で本人であることを確認できます。以下にいくつか例を挙げます。

教師向けの注意事項: まず「オンラインで相手が本人であることを確認するにはどうすればよいですか」と質問して、クラスでブレインストーミングを行うよう促します。その後、次のような思考を促す質問で会話を続けます。

• メッセージ送信者の写真がある場合、疑わしい点はないか。

写真が不鮮明だったり、見にくかったりしませんか。もしくは、写真がまったく使用されておらず、アバターやアニメのキャラクターの顔が使用されていませんか。不鮮明な写真、アバター、ペットの写真などを使うと、ソーシャルメディアで簡単に自分の正体を隠すことができます。また、詐欺師は偽のプロフィールを設定して他人になりすますために、実在する人物の写真を盗んで使用することもよくあります。写真が使用されている場合、オンラインで同じ名前の人物の写真を他にも確認できるか。

次ページに続く →

- **画面の名前に相手の本名が含まれているか。**

たとえばソーシャル メディアの場合、画面の名前が実際の名前と一致しますか (例: Jane Doe のプロフィールの URL が「SocialMedia.com/jane_doe」のようにになっているか)。

- **相手の個人ページにその人の情報が含まれているか。**

情報が含まれている場合は、本人が書いたと思われる内容ですか。偽のアカウントでは、「自己紹介」の情報が少なかったり、偽のプロフィールを作成するために多くの情報がランダムにコピーされていたり、まとめられていたりすることがあります。示されている情報の中に、プロフィール上の名前を検索してあなたが確認できる情報はありますか。

- **アカウントが作成されてからどれくらいの期間が経過しているか。あなたから見てそのユーザーのアクティビティは妥当な内容か。**

ページやプロフィールの情報は新しいものですか。昔のアクティビティも含まれていますか。その人物とあなたには、想定できる共通の友人がいますか。通常、偽のアカウントにはコンテンツが少なく、他の人による投稿やコメント、ソーシャルつながりもあまりありません。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: シナリオごとにカットした「相手はだれか」のワークシート
- 紙片を入れるための容器 (各グループが紙片を 1 つ選択)
- 46 ページからの児童向けの概要 (対応する児童 1 人につき 1 セット)

1. グループでシナリオを確認する

ここでは、5 グループに分かれます。各グループはこの容器からシナリオを 1 つ選びます。

2. 各グループは、クイック リファレンスから 1 つ以上の対応を選択し、状況に対してその対応を選択した理由を説明します。さらにあやしいと考えられるメッセージがあれば、自由に書き留めます。

3. グループの選択内容についてクラスで話し合う

最後に、このクイック リファレンスを使用して、すべてのシナリオについてクラスで話し合います。各グループはシナリオを読み、対応内容とそれを選択した理由をクラスに対して説明します。その後、クラスで話し合います。

重要なポイント

あなたがオンラインで話す相手は、あなた自身が管理します。そのため、つながる相手が本物であることを確認するようにしてください。

ワークシート: レッスン 2

相手はだれか

シナリオ 1

あなたはゲーム内で知らないプレイヤーから次のような友だちリクエストを受け取りました。「こんにちは。一緒にプレイしましょう。私を追加してください。」

シナリオ 2

あなたのスマートフォンに知らない人から次のようなテキスト メッセージが届きました。「こんにちは、佐藤です。去年の夏のことを覚えていますか。」

シナリオ 3

あなたは、フォローしていない人から次のようなメッセージを受け取りました。「こんにちは。あなたの投稿が気に入りました。おもしろいですね。電話番号を教えてください。もっと話をしましょう。」

シナリオ 4

あなたは、知らない人から次のようなチャット メッセージを受け取りました。「今日、廊下であなたを見かけました。あなたはかわいいですね。住所を教えてください。お迎えに行きますので遊びに出かけましょう。」

シナリオ 5

あなたは、オンラインで次のようなメッセージを受け取りました。「こんにちは。あなたの友だちの鈴木さんに会いました。あなたのことを話していました。あなたに会いたいのですが、どこに住んでいますか。」

相手はだれか

オンラインやスマートフォンでだれもが受け取る可能性のあるメッセージのシナリオが 5 つあります。それぞれのシナリオには適切な対応とあまり適切ではない対応があります。良いと思うもの 1 つ (または 2 つ) 選択してください。自分で他の対応を考えます。リストにない対応があれば、それを挙げてください。シナリオについて説明し、その後クラスで話し合います。

注意事項: こうしたシナリオが本当に起こって、どうすればよいのかわからない場合は、何もしないことが最も簡単な対応です。また、いつでも相手を無視したりブロックしたりすることができます。いやな気持ちになった場合は、保護者や先生に相談しましょう。

シナリオ 1

あなたはゲーム内で知らないプレイヤーから次のような友だちリクエストを受け取りました。「こんにちは。一緒にプレイしましょう。私を友だちに追加してください。」どうしますか。

- **無視する。** 相手を知らない場合は、友だちに追加しないという対応ができます。
- **ブロックする。** その相手からのメッセージが届かなくなります。また、ほとんどのゲームやアプリでは、こちらがブロックしたことは相手にわかりません。
- **設定を変える。** ゲームの設定で、友だちリクエストをすべて無効にできるかどうかを確認し、できる場合はその設定を有効にします。そうすることで、知らないプレイヤーからリクエストがあった場合に、友だちに追加するかどうかを考える必要もなくなります。
- **オンラインで相手の情報を確認する。** 実在するプレイヤーかどうかを確認するために、その人のページやプロフィールがあるかどうかをチェックします。その人はこのゲームをプレイしたことはあるか、フォロワーがいるか、コンテンツをストリーミングしているかなどを確認します。その人が実在する人物かどうか、あなたの友達は知っていますか。友だちに追加するのは、相手がこのゲームをプレイしている人だと考えられる場合だけにします。ただし最も良い対応は、オフラインの友だちだけとゲームをすることです。
- **友だちリストに相手を追加する。** 問題がないと思われる場合だけにしましょう。相手がだれなのかを調べ、信頼できる大人や少なくとも何人かの友だちと一緒に、知っている人かどうかを確認していない限り、この対応はしないようにします。このような相手とマイクやヘッドフォンを使ってプレイする場合、チャットではゲームのことだけを話すようにし、自分の名前などの個人情報は絶対に教えるはいけません。
- **相手に個人情報を教える。** これは絶対にしないでください。知らない人には、何があっても個人情報を教えるはいけません。

シナリオ 2

知らない人から次のようなテキストメッセージがスマートフォンに届きました。「こんにちは、佐藤です。去年の夏のことを覚えていますか。」どうしますか。

- **相手をブロックする。** 実際にこの相手を知っている場合、これは失礼な対応だと感じるかもしれません。しかし去年の夏に佐藤という名前の人と会っていない場合や、この相手があなたに多くのテキストメッセージを送信してきて、その人自身の情報を過剰に伝えてくる場合は、ブロックしても問題ありません。

- ・ **相手を見捨てる。** 説明したように、この人を知らない場合は何も反応しないことです。
- ・ **佐藤、こんにちは。どこかでお会いしましたか?」と答える。** この相手に会ったことがあるかどうかがよくわからず、もう少し情報を集めてから会ったことがあるかどうかを確認したい場合、これは安全な方法です。ただし、去年の夏にあなたがどこにいたかは相手に言わないようにします。
- ・ **「あなたのことは覚えていませんが、ぜひお会いしましょう」と答える。** これは適切な対応ではありません。知らない人に会うことを提案してはいけません。

シナリオ 3

自分がフォローしていない @soccergirl12 というアカウントから次のようなダイレクトメッセージが届きました。「こんにちは。あなたの投稿気に入りました。とてもおもしろいですね!電話番号を教えてください。もっと話をしましょう。」どうしますか。

- ・ **@soccergirl12 を見捨てる。** いやなら返事をする必要はありません。
- ・ **@soccergirl12 をブロックする。** 相手が知らない人だと判明してブロックした場合、この相手が偽のプロフィールを新しく作って別の人物として連絡してこない限り、この相手からはメッセージが届かなくなります。
- ・ **「こんにちは、どこかでお会いしましたか?」と答える。** 会ったことがあるかどうかわからない場合は、電話番号などの個人情報を教える前に必ず相手に質問してください。
- ・ **「いいですよ」と答えて電話番号を教える。** 絶対にやめてください。この人物が誰かを確認した後でも、ソーシャルメディアでは個人情報を教えないほうがよいでしょう。保護者や先生などの信頼できる大人と一緒に、別の連絡方法を見つけてください。

シナリオ 4

知らない人から次のようなチャットメッセージを受け取りました。「今日、廊下であなたを見かけました。かわいいですね。お迎えに行くので、遊びに行きましょう。」どうしますか。

- ・ **見捨てる。** 良い対応でしょう。
- ・ **相手をブロックする。** 相手のことをいやだと感じたら、すぐにブロックしてください。
- ・ **「誰ですか?」とたずねる。** 良い対応ではないでしょう。あやしいメッセージには、返事しないかブロックするのがよいでしょう。
- ・ **「山田さんですか。あなたもかわいいですね。」と答えて住所を教える。** 知っている人だと思われる場合でも、これは良い対応ではありません。自分の住所などの個人情報を教える前に、必ず相手のことを調べるようにしてください。また、オンラインだけでやり取りをしている人に、直接会うことは絶対にやめましょう。

シナリオ 5

次のようなメッセージを受け取りました。「こんにちは。あなたの友だちの鈴木さんに会いました。あなたのことを話していました。お会いしたいのですが、どこに住んでいますか？」どうしますか。

- **無視する。** この人のことは知らないものの、鈴木という名前の友達がいる場合は、まず鈴木さんに確認してからこのメッセージに対応するのが一番良いことです。
- **ブロックする。** 相手が知らない人であり、鈴木という名前の友達もない場合は、今後この人からメッセージが届かないようにブロックするのが良い対応でしょう。
- **「だれですか」とたずねる。** 良い対応ではないでしょう。相手を知らない場合は、少なくとも鈴木さんから連絡があるまでは返信しないことです。

にせ物にひっかからない: レッスン 3

その情報は本当か

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : 児童には、論理的に考えて情報源の信頼性を評価できるようになるだけでなく、教科書以外の多くの場所から入手できることを理解してもらいたいと私たちは考えています。児童は自分のスキルを活用して、あらゆる種類のメディアを分析する必要があります。これができると、ニュースや科学データなどの特定の種類のメディアを分析できるようになります。

注: このメディア リテラシーのレッスンはすべての人に適していますが、2〜3年生には少し難しいかもしれません。以下の「アクティビティ」に記載されている「2〜3年生向けの変更(おすすめ)」をご覧ください。

児童が目指す目標



- ✓ 信頼できる情報かどうかを確認するためにすでに使用している手法を**特定**する。
- ✓ **専門知識**や**動機**などの特定の要素が信頼性にどのように影響するかを**考える**。
- ✓ 情報源の信頼性を評価するための4つの問いを**学ぶ**。
- ✓ あるトピックで信頼できる情報源が、他のトピックで必ずしも信頼できるわけではないことを**理解**する。
- ✓ 複数の情報源をチェックすることは、情報の信頼性を確認するうえで役立つことを**理解**する。

説明する内容



人やものを信頼できると考えられるようになる根拠は何でしょうか。

私たちは毎日、信じられるものと信じられないものを判断しています。視聴した動画は信頼できるものでしたか。その動画は何かを訴えかけるものでしたか。お兄さんがあなたに言っていることは本当でしょうか、それとも冗談でしょうか。友だちに関する噂は本当ですか。

人が言っていることが本当かどうかを判断するとき、あなたはどのようにしていますか。本当かどうかを判断する手がかりはありますか。

• あなたが人について知っていること

たとえば、クラスメートであれば、その人が得意なことや性格(誠実、冗談好き、意地悪など)を知っているので、真剣に話をしているのか、冗談を言っているか、嘘をついているのかを通常は判断できます。

• 人があなたについて知っていること

たとえば、あなたの両親はあなたのおなかが痛くなる食べものを知っていますが、テレビの広告はそのようなことは知りません。そのため、あなたは食べ物に関して両親のアドバイスに従います。学校の図書館員はあなたの興味があるものや好きな本の種類を知っているので、あなたは本に関しては図書館員のおすすめを信頼します。

• 声のトーンと表情

たとえば、友だちが「新しいスケートパークはつまらなかった」と目を泳がせながら落ち着いた態度で言った場合、実際は正反対の意味かもしれません。

• 状況

たとえば、そばにいる友だちがあなたの新しい髪型についてからかった場合、それはただの冗談だとわかります。しかし、学校の誰かがクラス全員の前であなたに恥をかかせるためにまったく同じことを言った場合、それは侮辱にあたります。

次ページに続く →

動画、テレビ、ウェブサイトなどのメディアからの情報について、私たちは個人的に情報源を知りませんし、相手も私たちを知りません。信頼できる情報かどうかはわからない可能性があります。

知り合いからテキストで情報が送られてきたときも、表情や声のトーンがわからないために、相手の意図が不明な場合があります。そのようなときは尋ねる必要があります。

アクティビティ



用意するもの:

- 配付物: 「情報が信頼できるかどうかを判断する」(児童 1 人につき 1 枚)

2〜3 年生向けの変更(おすすめ) : 信頼できる情報源かどうかを話し合う準備ができている場合は、ステップ 1 と 2 のみを実施してください。

1. 情報源を評価する

おすすめの新しいビデオゲームを知りたいとき、あなたは自分のおばあさんに尋ねますか。おばあさんはビデオゲームに関して**信頼できる**情報源ですか。**信頼できる**情報源とは、**正確で適切な情報**を提供してくれるものです。

おばあさんにビデオゲームについてのアドバイスを求めることのメリットとデメリットをまとめた表を作成してください。

次のような表ができたでしょうか。

メリット	デメリット
祖母は私を大好きで、私に幸せでいてほしいと思っています。	祖母はビデオゲームをプレイしないし、ゲームにくわしくありません。
祖母は自分で答えがわからないときに、情報を見つけるのが上手です。	祖母は私が持っているゲームや好きなゲームを知りません。

このような表ができた場合は、情報源が信頼できるかどうかを判断するための最も一般的な 2 つの要素である**動機**と**専門知識**に基づいて判断しています。「専門知識」とは、特定のことに関する専門的なスキルや知識のことです。専門家は専門知識を持っています。「動機」とは、人の言動の目的や理由のことです。

おばあさんの動機に関する情報は、表の中のどの項目ですか。おばあさんの専門知識がわかる項目はどれですか。このメリットとデメリットの表から、おばあさんは新しいおすすめのビデオゲームに関する信頼できる情報源だと言えますか。おばあさんが嘘をつくことはないと思いますが、自分のことを気にかけてくれていて、ゲーム全般とゲームについての自分の好みを知っている人に尋ねたほうがよいでしょう。

お父さんは料理が上手ですが、ファッションについての知識はまったくありません。バスケットボールのチームのコーチはバスケットボールに詳しいものの、体操についてはよく知りません。おばあさんはどんなおもちゃも修理できますが、ビデオゲームについては何も知りません。このように、**1つのことに詳しい人が、すべてのことに詳しいわけではありません。**

2. メリットとデメリットの表を独自に作成する

情報源が信頼できるかどうかを判断するための手がかりとして、これまでに**動機と専門知識**について考えたことがない場合は、さらに練習することをおすすめします。

サッカーがうまくなる方法を知りたい場合について考えてみましょう。次の選択肢についてメリットとデメリットの表を作成し、信頼できる情報源かどうかを判断できるようにします。

- おばあさん
- バスケットボール強豪高校のコーチのブログ
- あなたのサッカーチームで最も優秀な人
- サッカー シューズの販売とアドバイスを行っているウェブサイト
- サッカーの練習テクニックを教える動画

各情報源のメリットとデメリットについて何か気づきましたか。

- 指導方法は知っているものの、サッカーのスキルにあまり詳しくなさそうなものはありますか。
- サッカーには詳しいものの、指導方法を知らないであろうものはありますか。
- 商品の購入に関するアドバイスのみを提供するものはありますか。
- サッカーには詳しいものの、あなた自身やあなたに必要なテクニックについて知らないものはありますか。

話し合い: 情報源として一番適切なのはどれですか。その理由も考えてみましょう。

信頼性は 100 か 0 かという極端なものではありません。ほとんどの情報源にはメリットとデメリットがあります。そのため多くの場合に、多くの情報源で結果を比較することで最良の情報を得ることができます。

3. 考慮すべき手順

信頼性とは、私たちが信じる**人**だけでなく、信じる**もの**でもあります。私たちは人から直接聞くだけでなく、あらゆる場所から情報を得ています。津波をテーマにした映画では、超高層ビルよりも高い巨大な波が海岸に押し寄せてきます。津波は**本当に**そのようなものでしょうか。広告に登場するたいていの科学者は白衣を着た男性で、分厚い眼鏡をかけてボサボサの髪をしています。これは事実でしょうか。

プリント「**情報が信頼できるかどうかを判断する**」に書かれている 3 つのステップで、情報源について確認できます。このステップは、動機と専門知識のところで実施した手順と同じです。

ステップ 1: 常識で考える

問い: 論理的か。筋が通っているか。

a) 筋が通っていない、b) これまでの経験から本当ではないことがわかっている、c) すでに知っている事実にそぐわない、のいずれかに該当する場合、それ以上手間をかけて情報源を確認する必要はありません。その情報源は信頼できないものです。

ステップ 2: 問う

次の 4 つを問います。

専門知識

a) この情報源は自分のことを知っているか。または、自分に関心があるか。

この問いの重要性は、探している情報によって異なります。ペットボトルによる海洋汚染についての情報をチェックしている場合は、情報源があなたを知っているかどうかは重要ではありません。しかし、「あなたもきっと気に入ります」と書いてある新しいおもちゃの紹介サイトの場合、おもちゃ、ゲーム、遊びに関するあなたの好みをその情報源が知っていなければ、信頼できる情報ではありません。

b) この情報源は対象のトピックに詳しいか。どのようにして知識や情報を得ているか。

信頼できる情報を見つける最も簡単な方法は、デジタル音声アシスタントに尋ねることだと考える人もいます。デジタル アシスタントはなんでも知っているように見えます。デジタル アシスタントがどのようにして質問に答えているのか、疑問に思ったことはありませんか。デジタル アシスタントは数学的計算（「アルゴリズム」と呼ばれる）を使用して答えを見つけています。

答えの候補が 1 つしかない単純な質問（外気温や特定のポップソングの歌手の名前など）の場合、通常は情報源として信頼できます。しかし、質問が複雑な場合は、そのトピックに関する経験が豊富な人、受賞歴のある人、博士号を取得している人やグループに最初に質問したほうがよいでしょう。その後、音声アシスタントを使用して情報を確認します（ステップ 3 を参照）。

動機

c) この情報源は私に何を望んでいるか。何を信じてほしいか。その理由は何か。

情報源のアドバイスに従った場合、その情報源にお金が入りますか。たとえば、インフルエンサーが着ている商品や話している商品をあなたが購入した場合、そのインフルエンサーにお金が入ると思いますか。プロのアスリートが特定のブランドの靴やシャツを着ているのは、単純にそのブランドが好きだからでしょうか。それとも、そのブランドを宣伝することで収入を得ているからでしょうか。

多くの場合、動画や広告にロゴやブランド名が表示される主な理由はお金です。インフルエンサーやアスリートが伝えていること（および伝えていないこと）は、お金の影響を受けている可能性があります。インフルエンサーやアスリートはおそらくあなたを傷つけるつもりはありませんが、事実をありのままに伝えたり、相手に適切な情報を伝えたりするよりも、お金を稼ぐほうを重要視することがあります。

d) この情報源を信じた場合、だれにメリットがあり、だれにデメリットが生じる可能性があるか。

この質問には必ずしも簡単に答えられるとは限りません。次に例を示します。
成績アップを約束するアプリの広告があるとします。

- どのようなメリットがあると考えられますか。あなたがアプリを購入すると、アプリのメーカーには利益を得るというメリットがあります。そして、アプリが本当に役立つものであれば、あなたにもメリットがあります。
- この広告を信じた場合、誰かにデメリットが生じる可能性はあるでしょうか。あなたがアプリを購入することで、お金が無駄になる可能性があります。また、間違った勉強方法に時間を費やし、学校の成績が悪くなる可能性もあります。あるいは、教師はあなたが勉強する必要がある内容を理解している一方、アプリではそうした内容が推測されるだけかもしれません。

ステップ 3: 確認する

問い: この情報源の情報を裏付ける、他の信頼できる情報源はあるか。

多くの情報源をチェックするだけでなく、さまざまな情報源を探すことも大切です。チェックしている情報源の情報と一致する信頼できる情報源が複数見つからない場合は、その情報源を信じるべきではありません。

4. 情報源を確認する

情報源を確認する手順を理解できたところで、実際に練習しましょう。授業で学んでいることやオンラインで見たことがあるものについて、1つ質問をしてください。少人数のグループに分かれ、質問への答えが提供される情報源を見つけます。プリントの問いを使用して、信頼できる情報源かどうかを判断します。

必要に応じて、次のアイデアを参考にしてください。

- 友だちへの誕生日プレゼントを何にしようか迷っています。地元の店の広告では、店舗で販売しているすべての商品を取り扱う検索ツールで、すべての人にぴったりのプレゼントを見つけられると主張しています。この検索ツールは役に立つでしょうか。
- 新しいピザ屋のオンラインのレビューを読んでいて、6つある5つ星レビューのうち3つはレストランと同じ名前の人が書いたものだと気づきました。他の2人はその店のピザが世界一だと言い、1人は安いわりに悪くなかったと言っています。否定的なコメントも14件あります。高評価のレビューを見て、この店のピザを食べたいと思うでしょうか。
- ポップアップ広告が表示され、潜水用の呼吸装置がなくても水中で呼吸できるようになる特別な「人魚の薬」にあなたが当選したと書かれています。送料の999円を支払うだけで入手できるようです。送料を支払いますか。
- あなたは、人気のあるvloggerの動画の多くはおもしろいので気に入っていますが、マイノリティグループに対して失礼なことも言っていてその点が好きではありません。おもしろくて人気がある彼らの言うことを信じますか。彼らの発言は他の人に影響を与えますか。

重要なポイント

問うことは大切です。情報源とそこで提供されている情報について良い質問をすることで、はるかに良い情報を得ることができます。使用する情報源が多いほど良いでしょう。ただし、1つのトピックで優れている情報源が、すべてのトピックで優れているとは限らないことを覚えておいてください。

情報が信頼できるかどうかを判断する

次の手順は、信頼できる情報源と信頼できない情報源を区別するのに役立ちます。

ステップ 1

常識で考える

理にかなっているか。

ステップ 2

問う

次の 4 つを問います。

専門知識

- この情報源は自分のことを知っているか。または自分に関心があるか（そして、それは重要か）。
- この情報源は対象のトピックにくわしいか。どのようにして情報を得ているか。

動機

- この情報源は私が何をしたり、信じたりすることを望んでいるか。その理由は何か。
- この情報源を信じると、だれが得をして、だれが傷つく可能性があるか。

ステップ 3

確認する

この情報源の情報を裏付ける、他の**信頼できる**情報源はありますか。オンライン検索を使用するか、学校の図書室にいるメディアの専門家と協力して、トピックに関する他の情報源（オンラインまたはオフラインの本、ニュース、雑誌の記事など）を見つけます。これらの情報源についてもステップ 1 と 2 を実行します（同じ問いを使います）。これらの情報源でトピックに関して同じ情報が提供されている場合は、信頼できる情報源である可能性が高いと言えるでしょう。

オンラインの信頼できない情報を見ぬく

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : メディア リテラシーに関する問いを使用しつつ観察を行うことで、言い争いに巻き込まれたり、友だちや家族との関係を損なったりすることなく、偽の情報を回避することができます。児童は入ってくる情報に疑問を持ち、批判的に調べる習慣をつける必要があります。

児童が目指す目標



- ✓ ニュースや情報の発信源が偽物であることを示す手がかりを**確認する**。
- ✓ 論理的に問い、注意深く観察することで、情報源の信頼性を**評価する**。
- ✓ メッセージを共有する前に、情報源の信頼性を確認することの重要性を**理解する**。
- ✓ 疑わしい情報だけでなく、**すべての**ニュースや情報を分析する習慣を**身につける**。

説明する内容



絵の中の間違い探しをして遊んだことはありますか。ニュースの信頼性を確認する作業は間違い探しと似ています。同意を得るために事実を歪めて伝えることに情熱を注ぐ人やグループがたくさん存在します。事実を歪めた情報がニュース記事のように掲載されていることがあります。これは偽情報です。

偽情報を見抜く方法を知らないまま情報を共有する人もいるため、偽情報が拡散されます。そして、その偽情報に基づいて人々が行動したり信じたりすると、お互いの意見に冷静に耳を傾ける、敬意を持って議論する、お互いをより良く理解する、問題を解決する、といったことが困難になります。

では、ニュースのように見聞きした情報が、本物または信頼できる情報か、偽物または誤解を招く情報かを、どのように判断できるでしょうか。ここでは、あなたを騙そうとする人が使用している手口を見抜くのに役立つ手がかりを学んでいきます。また、事実に基づいていない情報を見抜くうえで役立つ問いもあります。

アクティビティ



用意するもの:

- ・「まちがい探し」の絵
- ・配付物: レッスン 3 (54 ページ)の「情報が信頼できるかどうかを判断する」
- ・ワークシート: 「にせの URL を見ぬく」

ワークシートの解答: 「にせの URL を見ぬく」

本物:

abcnews.go.com

bbc.com/news

nbcnews.com

nytimes.com

washingtonpost.com

usatoday.com

にせ物:

abcnews.com.co

abcnews-us.com

nbc.com.co

nytimesofficial.com

bbc1.site/business-news

washingtonpost.com

washingtonpost.com.co

usatosday.com

1. まちがい探し

下の 2 つの絵をよく見て、違いを見つけてください。



誰かが見るべき場所を教えてくれたら、違いを簡単に見つけることができますか。

9 個の違いを全部見つけられましたか。



ニュース記事が本物か偽物かを判断する作業は、この間違い探しのようなものです。注意深く見ることで、重要な情報を見つけることができます。そして、探すべき場所を知っていれば、間違い探しははるかに簡単になります。

偽情報を見つけるためのヒントをいくつか紹介します。これらが見つかったら、おそらく偽の記事を見ていることになります。

プリント「にせの URL を見ぬく」

最初に確認するのは、記事が公開されているサイトの URL（ウェブアドレス）です。一部の偽のサイトは、本物のサイトとわずかに異なる似た名前にすることであなたを騙そうとします。ほとんどの企業は、覚えやすく入力しやすくなるように短い URL を使用しています。そのため、不要な文字が追加された URL は偽情報を含むサイトである可能性が高いと言えます。

プリントを見てください。

- 本物だと思うすべての URL に丸を付けてください。
- 全員が終わったら、解答を確認します。全問正解でしたか。

URL が本物のニュースサイトであるかどうかはどのように確認できるでしょうか。その方法の一つは、報道機関または URL をウェブで検索することです。信頼できる組織の場合は、多くのプラットフォームで検索結果の右側にボックスが表示され、組織の説明（ウェブサイトのアドレスを含む）がそこに書かれています。信頼できない URL の場合は、下にスクロールすると、そのサイトが偽物として報告されていることを示す見出しが表示されることがよくあります。あるいは、すでにサイトにアクセスできなくなっていることがわかります。

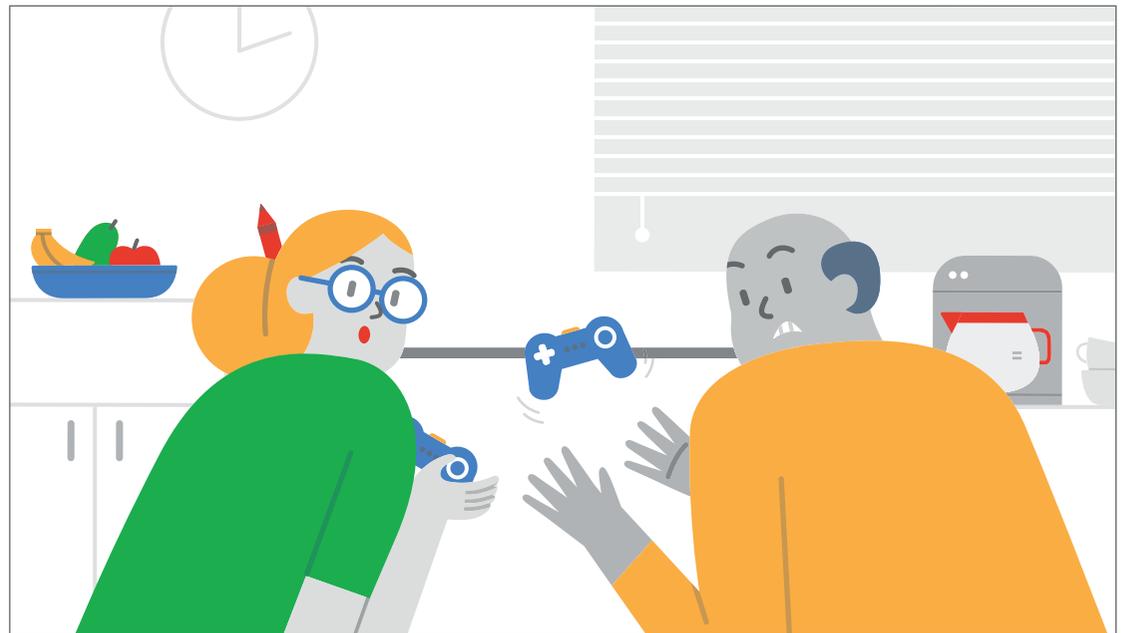
次ページに続く →

2. 見出しを調べる

ときどき、URL なしでニュース記事を共有する人がいます。そのような場合に使用できる手がかりを紹介します。

- a) ニュース記事は私たちの興味を引く画像(かわいい犬、有名人、奇抜なスタントなど)から始まります。しかし、クリックすると、記事の内容は画像とほとんど、あるいはまったく関係ありません。
- b) 読み手の判断に任せるのではなく、自分たちの意見に同調させようとする人がいます。このような人は、**太字**、大文字、下線、感嘆符などを使用して、読み手に対して重要な記事に見せかけ、クリックさせようとしています。このような手法はクリックベイトと呼ばれます。本物のジャーナリストはこのような手法を使用しません。
- c) 記事を読ませるために、「衝撃的」、「あり得ない」、「驚くべき」といった言葉を見出しに含める人もいます。彼らはそのような言葉が人々の好奇心をそそることを知っています。一方、**本物の**ジャーナリストは事実を書きます。「衝撃的」かどうか、「驚くべき」かどうかは読み手に判断させてくれます。

たとえば、この画像と見出しを見てください。



放課後の教師の行動に関する 衝撃的な真実

内容を読む前に、どのような記事を想像しましたか。
なぜそう思いましたか。その根拠は何ですか。

記事の内容は次のとおりです。

「州立大学が教師を対象に最近行った調査によると、教師の 86% は仕事の後、他の人と同じように過ごしていました。用事を済ませ、夕食を準備した後は家族で団らんし、家事をして次の日の準備をしていました。しかし最近では、多くの教師が意外なことをしています。

10 年前、経済的な問題により多くの州が教育予算を削減したため、教師の昇給は何年もありませんでした。低賃金で基本的な生活費にも満たないため、現在は多くの教師が副業をしています。昇給を求めてストライキを行った州の教師は、副業をやめて生徒により多くの時間を割くことができます。」

想像していたとおりの記事でしたか。この画像と見出しは正確だと思いますか。それとも誤解を招くものでしょうか。その根拠は何ですか。

3. 情報源を確認する

ニュースを分析するときに手がかりが役立つことがあります、必ずしも十分ではありません。信頼できるニュース記事も読み手の注意を引くためのテクニックを使用することがあるため、偽物のように見えることがあります。また、偽物の情報源が本物そっくりコピーされていて、偽物だと判断するのが難しい場合もあります。本物と偽物の区別は困難です。たとえば、次のものを区別できるでしょうか。

次の組織は信頼できる報道機関だと思いますか。

アメリカン ニュース
ナショナル レビュー
ニュース エグザミネー
ワールド ニュース デイリー レポート
ウィークリー ワールド ニュース
ニュース ウォッチ 33

「ナショナル レビュー」だけが本物です。どのようにしてこれを明らかにできるでしょうか。まず、組織の名前をウェブで検索します。組織のウェブサイト以外にこの組織の名前が表示されている場所を確認します。ウィキペディア、新聞、ニュースマガジンのサイトの記事に掲載されている場合は、おそらく信頼できる組織です。ただし、記事でその組織がどのように書かれているかを確認してください。その組織が偽物だと書かれている可能性もあります。

学校、コミュニティ、最近流行しているダイエット、または興味のあるものに関するニュース記事を見つけましょう。プリント「**情報が信頼できるかどうかを判断する**」に書かれている 3 つのステップと、先ほど説明した手がかりを使って、記事が本物か偽物かを判断します。

ステップ 1: 常識で考える

問い: 論理的か。筋が通っているか。

明らかに偽物であることがあります。たとえば、「エイリアンとの隠し子を持つ有名人」という見出しがある場合、論理的に本物でない可能性が高いと判断できます。

しかし、このように明白ではない場合もあります。

- a) 筋が通っていない
 - b) これまでの経験から本当ではないことがわかっている
 - c) 知っている事実にそぐわない
- のいずれかに該当すれば、それはおそらくフェイク ニュースです。

ステップ 2: 専門知識と動機について問う

(ページ 52 と 53 を参照)

ステップ 3: 確認する

問い: この情報源の情報を裏付ける、他の信頼できる情報源はあるか。

他に誰がこの話題について記事にしていますか(インターネット検索を使って、この話題が他のニュースサイトに掲載されているかどうかを確認できます)。そのサイトには他にどのような記事が掲載されていますか。それらはすべて同じ観点で書かれた記事ですか。それとも多数の見解が含まれていますか。同じ話題を掲載している信頼できる情報源が複数見つからない場合は、その情報源を疑う必要があります。

重要なポイント

ここまででは、手がかりと問いを使用して偽情報を見抜く方法を学びました。賢く問うことで日常生活にある情報を注意深く観察し、オンラインの偽情報を上手に見抜けるようになります。オンラインで入手した情報を分析するこのような手法は、批判的思考と呼ばれています。これはメディア ユーザーにとって役立つスキルです。

にせの URL を見ぬく

本物かにせ物か。

正しい答えを丸で囲んでください。

usatoday.com	本物	にせ物
--------------	----	-----

abcnews.com.co	本物	にせ物
----------------	----	-----

washingtonpost.com	本物	にせ物
--------------------	----	-----

abcnews-us.com	本物	にせ物
----------------	----	-----

bbc.com/news	本物	にせ物
--------------	----	-----

abcnews.go.com	本物	にせ物
----------------	----	-----

nytimesofficial.com	本物	にせ物
---------------------	----	-----

nbc.com.co	本物	にせ物
------------	----	-----

washingtonpost.com	本物	にせ物
--------------------	----	-----

nytimes.com	本物	にせ物
-------------	----	-----

washingtonpost.com.co	本物	にせ物
-----------------------	----	-----

bbc1.site/business-news	本物	にせ物
-------------------------	----	-----

nbcnews.com	本物	にせ物
-------------	----	-----

usatosday.com	本物	にせ物
---------------	----	-----

もし自分が検索エンジンだったら

テクノロジーを使用せず一緒に「検索結果」を作成して、インターネット検索の仕組みを詳しく学びます (テクノロジーは次のアクティビティで使用します)。

児童が目指す目標



- ✓ オンライン検索の基礎を**理解**する。
- ✓ トピックに関する情報を**検索**する。
- ✓ 検索結果は情報の集まりであり、通常は質問への答えではないことを**理解**する。

説明する内容



検索とは

インターネットには膨大な数の情報が存在します。検索エンジンとも呼ばれるインターネット検索を使用することで、世界中で発生する膨大な量の情報を絞り込むことができます。検索とは、あらゆるトピックに関する情報を見つけるために使用されるソフトウェア ツールです。

すでに知っているかもしれませんが、このツールを使用するには、目的のトピックに関するいくつかの検索語句を検索バー (検索エンジンのページの空のボックス) か、ブラウザ ウィンドウ (ウェブアドレスを入力する場所) に入力します。その後、Enter キーまたは検索キーを押すと、検索エンジンが魔法のように機能して、およそ 0.5 秒で検索結果が表示されます。

実際のところ、これは魔法ではありません。インターネット検索では、アルゴリズム (ソフトウェアが情報を見つけて表示するための高度な手法) が使用されています。今のところ、アルゴリズムの処理の仕組みについて知る必要はありません。検索機能があなたの代わりに「検索」してくれることを知っておけば十分です。

検索結果は必ずしも質問への答えではないことを覚えておいてください。検索結果は、あなたが関心を持っている、または探している情報の集まりにすぎません。検索エンジンに質問を入力すると、検索結果で答えが見つかることがよくありますが、場合によっては探している答えにたどり着くまでにいくつかの検索語句を入力する必要があります。これを検索の「絞り込み」と呼びます。

それでは、一緒に検索エンジンになって、検索の仕組みを見てみましょう。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「もし自分が検索エンジンだったら」 (児童 1 人につき 1 枚)

1. 児童を 2 人 1 組のペアにする
2. ワークシートのコピーを書く児童に配布する
3. クラスに検索トピックを伝える

トピックの例を次に示します。

- | | | | |
|-------|-------------|------|------------|
| • ピザ | • ソーラー システム | • 火山 | • バスケットボール |
| • 竜巻 | • 農家 | • 料理 | • 歯医者 |
| • 飛行機 | • サッカー | • サメ | • 建築 |

4. 児童はパートナーと協力してプリントの各項目 (ウェブサイト、画像、地図、動画) に考えられる「検索結果」を記入する

項目に応じて、テキストまたは図で検索結果を記入します。

児童に創造性を発揮するように促し、どのような答えも「間違い」ではないことを伝えます。たとえば、トピックが「サメ」の場合、次のような検索結果を使ってブレインストーミングできるでしょう。

- ウェブサイト: さまざまな種類のサメに関する情報
- 画像: サメの絵
- 動画: 海を泳ぐサメ
- 地図: サメが目撃されたビーチの場所

5. 児童が特定のトピックについて、検索結果の 4 つの項目にすべて記入したら、クラスで発表する項目 (ウェブサイト、画像、動画、地図のいずれか) を選択する

6. 各ペアから 1 人の児童に、検索結果の例を 1 つ発表させる

たとえば、トピックが「ピザ」の場合、各グループにピザの画像検索結果を発表してもらいます。児童は自分たちの絵を持って、描いたものを説明します。このようにすることで、児童は 1 回のクエリでさまざまな検索結果が表示されることを理解できます。

7. 検索結果の例を発表しあった後、クラスで次の質問について話し合う

- およそ何種類の検索結果があったか。
- 類似した結果がどのくらいあったか。
- トピックを_____に変更した場合、結果はどのように変わると思うか。
たとえば、検索トピックを「ピザ」から「ペパロニピザ」に変更したら、結果はどのように変わると考えられるか。

おすすめ: このアクティビティを合計で 4 回行ってください。

- 各回で異なるトピックを選択し、上記と同じ手順を繰り返します。
- 4 回行うことで、4 つの項目 (ウェブサイト、画像、地図、動画) の検索結果について話し合うことができます。

重要なポイント

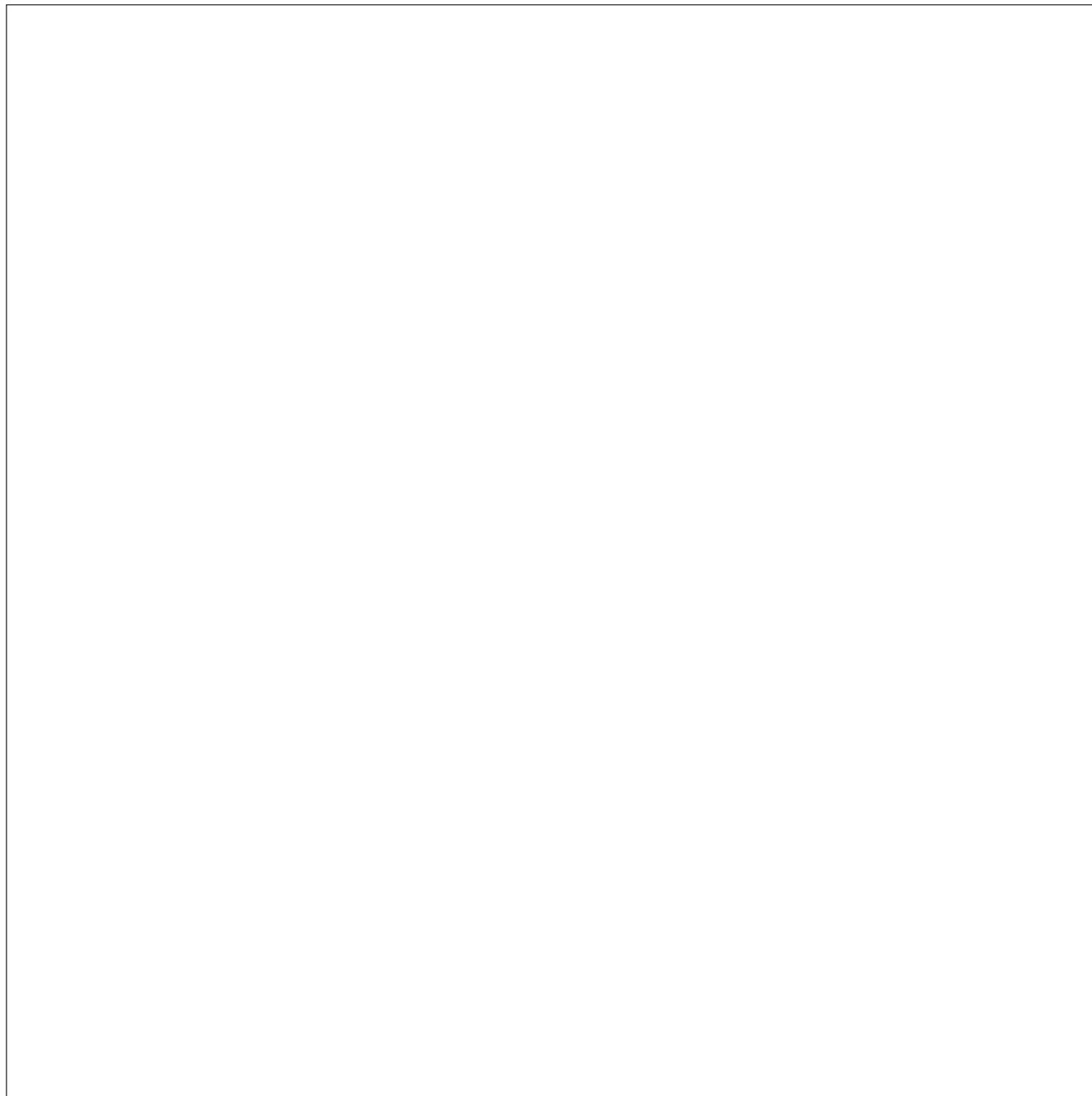
インターネット検索とは、オンラインの情報を見つけられるツールです。検索結果の情報は、ウェブサイトのテキスト、動画、画像、地図などの形式で表示されます。検索エンジンに入力する検索語句によって、表示される結果が決まります。

もし自分が検索エンジンだったら

検索トピック

ウェブサイト

画像 | 動画 | 地図



インターネット検索の練習

児童はインターネットに接続して検索エンジンの使い方を調べ、より効果的な検索語句を作成する練習をします。

児童が目指す目標



- ✓ 検索エンジン进行操作する。
- ✓ トピックに関する情報を検索する練習をする。
- ✓ 検索語句を作成する。
- ✓ 検索語句を変更し、検索結果の違いを確認する。

説明する内容



検索は、インターネット上の情報を見つける際に役立つツールです。検索を使用するには、検索エンジンにアクセスして検索バーにクエリ(質問または検索語句)を入力し、目的のトピックに関する情報を入手します。検索語句を使用することで、単に質問するよりも良い結果が得られることがあります。検索には、クエリで**使用する言葉**と、**言葉の入力順序**が重要なためです。質問するだけでは、検索エンジンの検索に役立つ言葉が含まれていなかったり、順序が適切でなかったりする可能性があります。ただし、最初は質問を入力してもまったく問題ありません。

重要なことは、「とにかく始める」ということです。一般的には、必要な情報を入手するためにクエリを何度か行う必要があるためです。つまり、検索エンジンに質問を入力して検索結果を確認します。検索結果が十分でない場合は、その結果に基づいてより適切なクエリを作成し、目的の情報に絞り込んでいきます。

例: たとえば、ガーデニングを始めたいと考えているとします。自宅での料理に使える野菜を庭で栽培するつもりです。

- ガーデニングを始める方法がわからないので、インターネット検索で情報を探します。検索エンジンにアクセスして、「ガーデニングを始めるにはどうすればよいか」という質問を入力します。児童にパソコンの画面を見せて、この検索結果を確認できるようにします。
- では、検索結果を見てみましょう。クラスで結果を確認します。検索結果には、ウェブサイトや画像、動画などの種類があることを必ず伝えます。また、庭で料理用の野菜や香辛料を育てることとは関係のない検索結果があることを指摘します。
- この検索結果にはあらゆる種類の庭が含まれていることがわかります。しかし、必要な情報は、自宅の庭についてです。また、食べられるものだけを育てたいと考えているため、野菜に関する検索語句を含めたほうがよいでしょう。では、「自宅 庭 野菜」で検索してみましょう。児童にパソコンの画面を見せて、この検索結果を確認できるようにします。
- 検索結果を見てみましょう。何か気づきましたか。検索結果について気づいたことを児童に発表してもらいます。

どちらの検索結果でも、ガーデニングの始め方に関する情報を得ることができましたね。しかし、最初の検索結果には、たくさんの種類の庭に関する情報が含まれていました。野菜や香辛料を育てるガーデニングの始め方を知るために必要な検索結果を得るには、元のクエリに重要な検索語句を追加する必要があることがわかりました(ところで、このような庭は「家庭菜園」と呼ばれています)。

検索クエリの作成を練習するほど、簡単に検索できるようになります。いつでも質問から始めてかまいません。答えが得られない場合は、検索結果で検索語句を見つけて、目的の情報に近づけます。最初から検索語句を使って検索したいものの、どの語句を使えばよいかわからない場合は、間違った検索語句はないということを覚えておいてください。思いついた検索語句を試してみて期待した結果が得られない場合は、いつでも別の語句を試すことができます。やってみましょう。

アクティビティ



用意するもの:

- ・ワークシート: 「インターネット検索の練習」(児童 1 人につき 1 枚)
- ・インターネットに接続しているデバイス

1. 最初の検索クエリを作る

検索エンジンを使用して検索し、検索クエリを作る練習をすることを生徒に説明します。プリントには 4 人の人物が描かれていて、それぞれの知りたいことが吹き出しの中に書かれています。児童に次の作業をしてもらいます。

- ・プリントに記載されている「最初の検索クエリ」を検索エンジンに入力し、検索結果を調べます。
- ・4~5 件の検索結果をプリントに記入します。

2. 独自の(2 つ目の)検索クエリを作成する

プリントの人物が知りたいこと(吹き出しの中)を児童にもう一度確認してもらいます。「最初の検索結果で、このトピックに関する十分な情報を入手できましたか」と生徒に尋ねます。

- ・最初のクエリを変更して、より目的に近い検索結果が得られる検索語句を入力するよう児童に指示します。

ヒント: 児童は最初の検索結果、または人物の吹き出しの中から検索語句を探することができます。

- ・2 つ目の検索クエリを検索エンジンに入力して、検索結果を確認するよう生徒に伝えます。
- ・4~5 件の検索結果をプリントに記入してもらいます。

3. 話し合う

児童を 2 人 1 組にし、最初の検索クエリをどのように変更したか、変更した検索クエリからどのような結果が得られたのかを話し合ってもらいます。クラスの簡単な話し合いで、わかったことを発表してもらいます。

4. 残りの人物について、ステップ 1~3 を繰り返す

重要なポイント

検索クエリの作成を練習するほど、検索エンジンで目的の情報を見つけやすくなります。

インターネット検索の練習

おもしろい本をさがしています。
ミステリーが大好きです。未来の想像上の
キャラクターがえがかれた本を読むのも好きです。
このような本を「SF」と言うようです。



最初の検索クエリ

想像上のキャラクターとミステリーに関する本

検索結果

変更後の検索クエリ

検索結果

妹の誕生日にケーキを作りたいです。
妹はチョコレートが好きではありませんが、
フルーツは大好きです。
どんなケーキがいいかな。



最初の検索クエリ

チョコレートではなくフルーツのケーキ

検索結果

変更後の検索クエリ

検索結果

次ページに続く →

最初の検索クエリ

ビデオゲームの仕事

検索結果

変更後の検索クエリ

検索結果

最初の検索クエリ

魚つりに必要なものは何か

検索結果

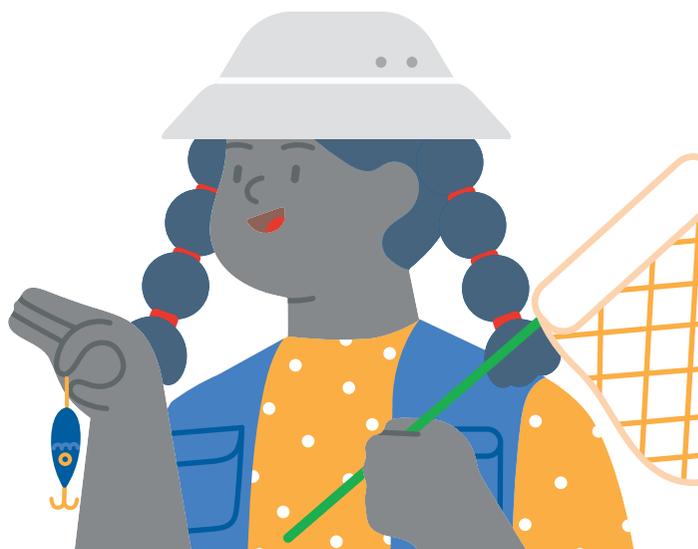
変更後の検索クエリ

検索結果

私はビデオゲームで遊ぶのが大好きです。
大人になったら、ビデオゲームの
会社で働くのはどうだろう。
いつかビデオゲームの仕事ができればいいなあ！



いとこが魚つりにさそってくれました。
今まで魚つりをしたことがないので、
どんな道具を持っていけばいいのかわかりません。



にせ物にひっかからない: レッスン 7

Interland: 真実の川

Interland を流れる川には、本当のことと作りごとが流れています。とはいえ、ものごとは見た目どおりではありません。急流を渡るには最善の判断が必要です。フィッシング詐欺師の罠に落ちないようにしなければなりません。

パソコンまたはモバイル デバイス (タブレットなど) でウェブブラウザを開き、g.co/RealityRiver にアクセスしてください。

話し合いのトピック



児童に「真実の川」をプレイしてもらいます。その後、次のような質問をして、ゲームで学んだ内容について詳しく話し合うよう促します。ほとんどの児童は 1 人でプレイしたほうが効果的に学習できますが、ペアにしてもかまいません。これはこれは低学年の児童に特に効果的でしょう。

- オンラインで情報が本物か偽物かを判断する必要があったケースについて説明します。どのような兆候に気が付きましたか。
- フィッシング詐欺師とは何ですか。フィッシング詐欺師の行動とゲームへの影響について説明します。
- 「真実の川」をプレイしたことで、オンラインで人やものを評価する方法が変わりましたか。変わった場合は、どのように変わりましたか。
- このレッスンでゲームをプレイしたことで、自分の行動がどのように変わると思いますか。1 つ挙げてください。
- オンラインで何か「ずれている」、つまり特定の状況が怪しいことを示す手がかりにはどのようなものがありますか。
- オンラインで不審なものに出会ったらどのように感じますか。
- 何か本当かどうかわからない場合はどうしますか。



ひみつを守る

プライバシーとセキュリティを現実的に考える

レッスンの概要

レッスン 1 やったのは別の人	小学 2～6 年
レッスン 2 安全なパスワードを作る方法	小学 2～6 年
レッスン 3 プライバシーを守る	小学 2～6 年
レッスン 4 Interland: 宝の塔	小学 2～6 年

テーマ

インターネットに接続されているデバイス(ゲーム機、スマートフォン、デジタル アシスタント、パソコンなど)を使用する人は、オンラインのプライバシーとセキュリティに関する基礎を知っておく必要があります。そのようなデバイスと、そこに含まれる個人情報(あなた自身や家族、友達に関するすべての情報)を保護するには、受け取る情報と発信する情報について考え、パスワードを賢く扱う必要があります。

児童が目指す目標

- ✓ プライバシーとセキュリティが重要である理由と、それらの関係について**学習する**。
- ✓ 安全なパスワードを作成して、自分(および自分を見守ってくれる大人)だけで管理する**練習をする**。
- ✓ 詐欺、ハッカー、その他の脅威から身を守るためのツールや設定を**確認する**。

対応している標準

教師向け ISTE 標準: 1a、2c、3b、3c、3d、4b、6a、6d、7a
児童向け ISTE 標準(2016 年) : 1c、1d、2b、2d、3d、6a
AASL 学習標準: I.b.2、I.c.1、I.c.3、II.c.1、III.a.2、III.b.1、III.c.1、III.d.1、III.d.2、IV.b.3、V.d.3、VI.a.1、VI.d.1

ひみつを守る 用語集

レッスン 1~4

プライバシー: 人のデータと個人情報 (機密情報とも呼ばれる) を保護することです。

セキュリティ: 人のデバイスと搭載されているソフトウェアを保護することです。

レッスン 1

デジタル フットプリント: デジタル フットプリントとは、オンラインで参照できるあなたについてのすべての情報のことです。写真、音声、動画、テキストに加え、友達の投稿に対するあなたの「高評価」やコメントなど、あらゆるものが含まれます。歩くと地面に足跡が残るように、オンラインで投稿した場合も痕跡が残ります。

評判: 他の人があなたについて持っている考え、意見、印象、所感のことです。これらを完全に理解することはできませんが、通常はポジティブまたは良い内容であることが望まれます。

レッスン 2

ハッカー: コンピュータを使用して他人または他の組織のデバイスやデータに不正にアクセスする人のことです。

パスワードまたはパスコード: 何かにアクセスするために使用される秘密の組み合わせのことです。スマートフォンのロックに使用する数字だけのコード、メールなどのアカウントに使用する複雑なパスワードなど、さまざまな形式があります。一般的に、パスワードはできるだけ長くして複雑にしながらも、覚えられるものにすることが重要です。

レッスン 3

設定: デジタル プロダクト、アプリ、ウェブサイトなどで、共通して使用する機能やアカウントの扱い方を管理 (「設定」) できる領域 (プライバシー設定など) です。

2 段階認証 (2 要素認証とも呼ばれる) : サービスにログインする際に、2 つの異なる段階または 2 つの「要素」 (パスワードとワンタイム コードなど) が必要となるセキュリティ プロセスのことです。たとえば、まずパスワードを入力してから、自分のスマートフォンでテキストメッセージとして受け取ったコードや、アプリから取得したコードを入力するなどです。

ひみつを守る: レッスン 1

やったのは別の人

自分のパスワードを他の人と共有した場合に生じる結果と考えられる影響について、児童に考えてもらいます。

児童が目指す目標



- ✓ パスワードを共有すると、他の人があなたのデジタル フットプリントをコントロールできるようになるということを**学習する**。
- ✓ 誰かがあなたのアカウントにログインした場合に起こる可能性があることについて**考える**。
- ✓ 他の人の行動があなたのデジタル フットプリントや**あなた自身**にどのような影響を及ぼす可能性があるかを**理解する**。

説明する内容



パスワードを共有した場合に起こること

あなたが使用しているアプリやデバイス用に作成したパスワードを思い浮かべてください。スマートフォンのロックを解除するためのパスワードかもしれません。または、好きなゲームや動画アプリにログインするためのパスワードかもしれません。自分以外の人とパスワードを共有したことはありますか。正直に言えば、多くの人が経験しているのではないのでしょうか。しかし、パスワードを共有すべきではない重要な理由があります。

デジタル フットプリントについて考えましょう。デジタル フットプリントは、あなたのオンラインでの行動を表します。あなたがオンラインに残すものすべてがデジタル フットプリントとなります。高評価、コメント、スクリーン ネーム、写真、メッセージ、録画などがあり、それらは他の人があなたという人間を判断する材料となります。あなたの評判、つまり他の人があなたをどう思うかに影響します。他の人はあなたが残したフットプリントに基づいて、あなたのことを予想したり推測したりします。これはオンラインで行動する際に意識すべき重要なポイントです。

もうひとつの理解しておくべき重要なことは、あなたからパスワードを共有された人は、あなたのデジタル フットプリントをコントロールできるようになることです。つまり、他の人から見たあなたのイメージを操作できるのです。このことに問題はないのでしょうか。見る人は、あなたのフットプリントはあなたが作ったものだと考えます。そのため、あなたのパスワードを知っている人が、あなたが望んでいないことをやった場合でも、他の人はそれをあなたがやったことだと考えます。そのため、他の人とパスワードを共有しないことがとても重要です。

例: ソーシャル メディアのアカウントのパスワードを友だちに教えたとしましょう。友だちがあなたのアカウントにログインした状態で、クラスの誰かに「宿題の答えを送ってくれない?」というメッセージを送信しました。次の日、そのメッセージを受け取った児童は教室で教師に、あなたが宿題の答えを聞いてズルをしようとしたことを伝えました。そして、あなたのアカウントから送られたメッセージを教師に見せました。教師は誰の言うことを信じるでしょうか。このことは、あなたの評判にどう影響するのでしょうか。他にどのようなことが起こる可能性があるのでしょうか。

考えられる結果について、クラスでブレインストーミングを行います。たとえば、「教師があなたの自宅に電話する」、「あなたが課題で減点される」、「あなたのデジタル フットプリントから、学校でズルをしようとしたことがわかる」、「メッセージを送信した友だちとあなたがけんかをする」といったことが考えられます。

デジタル フットプリントは、オンラインでのあなたの活動を表しています。誰かにパスワードを共有するという事は、その人があなたのデジタル フットプリントをコントロールできるようになるということです。インターネット上など、すべての場所での他人から見たあなたのイメージに影響を与える可能性があります。これについて一緒に詳しく確認しましょう。

次ページに続く →

アクティビティ



用意するもの:

- ・ワークシート: 「やったのは別の人」(児童のペアごとに1枚)。

1. 児童を2人1組のペアにする

2. アカウントを選択する

児童は、パスワードを共有するアカウントの種類(ソーシャルメディアのアカウント、ゲームのアカウント、スマートフォン、タブレット / パソコン、ストリーミング サービス)を選択し、ワークシートの上部に記入します。

3. アクションを選択する

各ペアは、以下の選択肢からいずれかのアクションを選んで最初のボックスに記入します。自分で考えたアクションを記入することもできます。これは、そのアカウントのパスワードを教えられた人が取るアクションです。自分で考えたアクションを図や文で記述します。

または、次に示すアクションの例から選択します。

- ・自分の好きな人の最近の投稿をすべて「高評価」する。
- ・10,000 円の服を購入する。
- ・「桃子って、うっとうしいと思わない?」のようなメッセージを送信する。
- ・好きなゲームをプレイして負ける。
- ・新しいアプリをダウンロードする。
- ・あなたのソーシャルメディアのページで恥ずかしい写真を共有する。
- ・テキストをすべて読んで他の人と共有する。
- ・不適切なテレビ番組のエピソードを視聴する。

4. 結果を記入する

児童は2つ目のボックスに、選択したアクションまたは自分で作成したアクションの考えられる結果を記入します。

5. 話し合う

何人かの児童に、記入したアクションと結果をクラスに共有してもらいます。共有してもらったら、パートナーに以下のようなことを質問することもできます。

- ・なぜそのアクションを選択(作成)したのか。
- ・どのようにその結果を決めたか。
- ・この結果になると知っていたら、どのようにアクションを変えていたか。

6. デジタル フットプリント

児童は最後のボックスに、このアクションと結果が感情、生活、デジタル フットプリント(これらの一部またはすべて)にどのような影響を与えるかについて1文で記入します。これが児童の評判や他の人から見た児童のイメージに与える影響について、児童に考えてもらいます。児童に自主的に手伝ってもらうか、児童のペアを教師が選んで、児童が記述した内容と作成したストーリーについて話し合います。

このレッスンから学ぶこと

パスワードを他の人と共有すると、自分のデジタル フットプリントをその人がコントロールできるようにになりますが、その人の行動についてはあなたが責任を負うことになります。オンラインでの他の人から見た自分のイメージを自分でコントロールしたければ、保護者やその他の完全に信頼できる大人以外の人とパスワードを共有しないことです。

ワークシート: レッスン 1

やったのは別の人

共有したパスワード:

ソーシャル メディアの
アカウント

タブレット / パソコン

ゲームのアカウント

ストリーミング サービス

スマートフォン

アクション

結果

デジタル フットプリント への影響

ひみつを守る: レッスン 2

安全なパスワードを作成する方法

児童は、安全なパスワードの作成方法と、作成後にそのパスワードが他の人に知られないようにする方法を学習します。

児童が目指す目標



- ✓ 保護者以外とパスワードを共有しないことの重要性を**認識する**。
- ✓ デバイスを保護する画面ロックの重要性を**理解する**。
- ✓ 推測するのは難しいものの、覚えやすいパスワードの作成方法を**学ぶ**。
- ✓ ログイン設定で適切なセキュリティ対策を**選択する**（2要素認証など）。

説明する内容



転ばぬ先の杖

デジタル テクノロジーを利用すると、友だち、クラスメート、教師、親戚などと簡単にコミュニケーションが取れるようになります。それらの人とつながる方法は多数あります。スマートフォン、タブレット、ノートパソコン、デジタル アシスタントで、テキスト、ゲーム、投稿、メッセージによるコミュニケーションが可能で、言葉、写真、動画を使用できます（あなたが**自分の**友だちとつながる方法を考えてみてください）。

ツールによって情報を簡単に共有できるようになりますが、ハッカーや詐欺師が情報や ID を盗んだり、デバイスを破損させたり、人との関係や評判を壊したりすることも容易になります。

自分自身、情報、デバイスを保護するには、シンプルでスマートな対応を行います。たとえば、スマートフォンで画面ロックを使用したり、ロックされていないデバイスや多くの人が使用するデバイス（学校のデバイスなど）で個人情報を入力する際に、細心の注意を払ったりすることができます。中でも、安全なパスワードを作成して**共有しない**ことが重要です。

- 一般的によく使用されるパスワードを 2 つ挙げてください（答え: 「123456」と「password」）
- ブレインストーミング形式でその他の不適切なパスワードと、それらが不適切な点を具体的に挙げます（例: 自分のフルネーム、電話番号、「チョコレート」という言葉、飼っている犬の名前、住所など）。

上記のようなパスワードは危険です。

アクティビティ



用意するもの:

- インターネットに接続されたデバイス（児童用または児童のグループ用）
- ホワイトボードまたはプロジェクター スクリーン
- プリント: 「安全なパスワードを作成するためのガイドライン」

安全なパスワードを作成する方法:

- 覚えられる楽しいフレーズを考える（好きな歌の歌詞や本のタイトル、映画の中のセリフなど）。
- そのフレーズの各単語の最初の 1 文字または数文字を選ぶ。
- 文字の一部を記号または数字に変更する。
- 大文字と小文字を混ぜる。

パスワードを使ったゲームで新しいスキルの練習をしましょう。

1. パスワードを作成する

2 人一組のチームを作ります。各チームは 60 秒でパスワードを作成します。

可能な場合: 児童はまずクラスでヒントを共有して、正確な推測を行うためにクラスでどの程度コンテキスト情報が必要かを確認します。

2. パスワードを比較する

2つのチームが同時にボードにそれぞれのパスワードを書きます。

3. 投票する

2つのチームが書いたパスワードについて、どちらのほうか安全かを全員で投票して話し合います。

重要なポイント

安全なパスワードを作成することは重要です。これは、楽しい作業でもあります。

安全なパスワードを作成するためのガイドライン

情報を安全に守るためのパスワード作成のヒントをいくつか説明します。

安全なパスワードは、自分では簡単に覚えられると同時に、他の人が推測するのは難しい説明的なフレーズや文から作成します。たとえば、好きなタイトルや歌に含まれる複数の言葉の最初の文字や、自分がやったことについての文章に含まれる複数の言葉の最初の文字に、数字や記号を組み合わせて作成します。たとえば、「I went to Western Elementary School for grade 3 (私は3年生のときウェスタン小学校に通っていました)」という文から、「Iw2We\$t4g3」のようなパスワードを作成できます。

安全性が中程度であるパスワードは、安全であり、悪意のあるソフトウェアが推測するのは難しいものの、あなたを知っている人は推測できる可能性があるパスワードです(上記の例では「IwenttoWestern」など)。

危険なパスワードには、ペットの名前といった個人的な情報が使用されることが多く、簡単に特定でき、あなたを知っている人が推測できるパスワードです(「IloveBuddy」や「Ilikechocolate」など)。

やるべきこと

- 重要なアカウントではすべて異なるパスワードを使用する。
- 8文字以上にする。長ければ長いほど良い(ただし覚えられるものにする)。
- 文字(大文字と小文字)、数字、記号を組み合わせる。
- 書いて保存する必要がないように、覚えられるパスワードにする(どこかに書き残すとリスクが生じる)。
- 保護者以外の誰かにパスワードを知られたと思われる場合は、すぐにパスワードを変更する。
- ときどきパスワードを変更する。
- デバイスでは画面ロック用に常に安全なパスワードを使用する。不正に使われた場合にデバイスが自動的にロックされるように設定する。
- パスワード マネージャー(ブラウザに組み込まれているものなど)を使用してパスワードを保存することを検討する。これにより、自分ですべてを覚えなくても、アカウントごとに固有のパスワードを使用できる。

やってはいけないこと

- パスワードには個人情報(名前、住所、メールアドレス、電話番号、マイナンバー、母親の旧姓、誕生日、ペットの名前など)を使用しない。
- 簡単に推測できるパスワードを使用しない。たとえば、ニックネーム、「chocolate」のような単語、学校名、好きなスポーツチーム、数字だけの文字列(「123456」など)は使わない。また、「password」というパスワードは絶対に使用しない。
- パスワードを保護者以外の人に教えない。
- 他の人に見られる可能性がある場所にパスワードをメモしておかない。

ひみつを守る: レッスン 3

プライバシーを守る

教師は学校のデバイスを使用して、プライバシー設定をカスタマイズする際に探す場所と項目を児童に示します。

児童が目指す目標



- ✓ 使用するオンライン サービスのプライバシー設定を**カスタマイズ**する。
- ✓ 使用するサイトとサービスの情報共有に関する**意思決定**を行う。
- ✓ 2要素認証と2段階認証の意味、それらを使用するタイミングを**理解**する。

説明する内容



プライバシーとセキュリティ

オンラインのプライバシーとオンラインのセキュリティは関連しています。ほとんどのアプリやソフトウェアには、共有する情報と共有方法を管理する機能が用意されています。

アプリやウェブサイトを使用しているときに、[マイアカウント] や [設定] のようなオプションを探します。

プライバシーとセキュリティの設定があり、次のような内容を自分で決められます。

- ページやプロフィールに表示される情報
- あなたが共有する投稿、写真、動画などのコンテンツを閲覧できるユーザー

これらの設定の使用方法を学習してプライバシーを保護し、設定を最新の状態に維持することで、プライバシー、セキュリティ、安全性を管理できます。

設定に加え、あなたと友だちになったりあなたをフォローしたりできるユーザーについて考えることも重要です ([設定] にある場合もあります)。フォローや友だちリストへの追加を許可するユーザーは、実際の友達と家族だけにすると安全です。それ以外の人に許可する場合は、自分が共有する情報が、会ったこともない人に見られる可能性があることを忘れないでください。それによって不快な気持ちになる可能性があります。これは保護者が許可しない場合もあります。信頼できる大人に話し、自分が安全で安心できる最適な対応方法を見つけてください。

保護者は**必ず**このような意思決定をあなたと一緒にに行います。また、プライバシー設定と一緒に確認するのは楽しいものです (あなたが賢いことを保護者に見せてあげましょう)。

アクティビティ



用意するもの:

- 学校のデバイス 1 台。プロジェクターに接続され、クラス向けのデモに適したサンプルアカウント (例: 一時的なメールアドレスやクラス用アカウント) を表示できるもの

オプションの確認

プロジェクター スクリーンに接続された学校用デバイスがあります。このアプリの設定ページに移動すると、オプションを確認できます。次の点について説明してもらいます (手伝ってくれるよう児童に促します)。

- パスワードを変更する
- 自分のページまたはオンライン プロフィール (写真や動画を含む) を一般公開または限定公開 (選択した家族と友人のみが閲覧可能) する
- 位置情報とその他の設定を確認する (最適な設定を確認する)
- 知らないデバイスから誰かがあなたのアカウントにログインしようとするアラートが届く
- 誰かがあなたをタグ付けするとアラートが届く

次ページに続く →

- 2要素認証または2段階認証を有効にする
- アカウント ロックに備えて、復元用の情報を設定する
- 問題を報告する

プライバシーとセキュリティのどの設定が自分にとって適切なのかは、保護者と話し合っ
て決めます。ただし、最も重要なセキュリティ設定はあなたの頭の中にあります。あなたが成長する
のに伴い、共有する個人情報の量、タイミング、共有相手をあなた自身で決めることが増え
ていきます。そのため、こうした決定を行うのに今のうちから慣れておくことが重要です。

重要なポイント

重要なアカウントそれぞれに対して、独自の安全なパスワードを選択することが大きな第一
歩です。パスワードを覚え、他の人には教えないようにしましょう。

ひみつを守る: レッスン 4

Interland: 宝の塔

大変です。宝の塔で、インターネット探検家の貴重な情報（連絡先情報やプライベートなメッセージなど）が危険にさらされています。ハッカーの先回りをして安全なパスワードで要塞を築き、あなたの秘密を守りましょう。

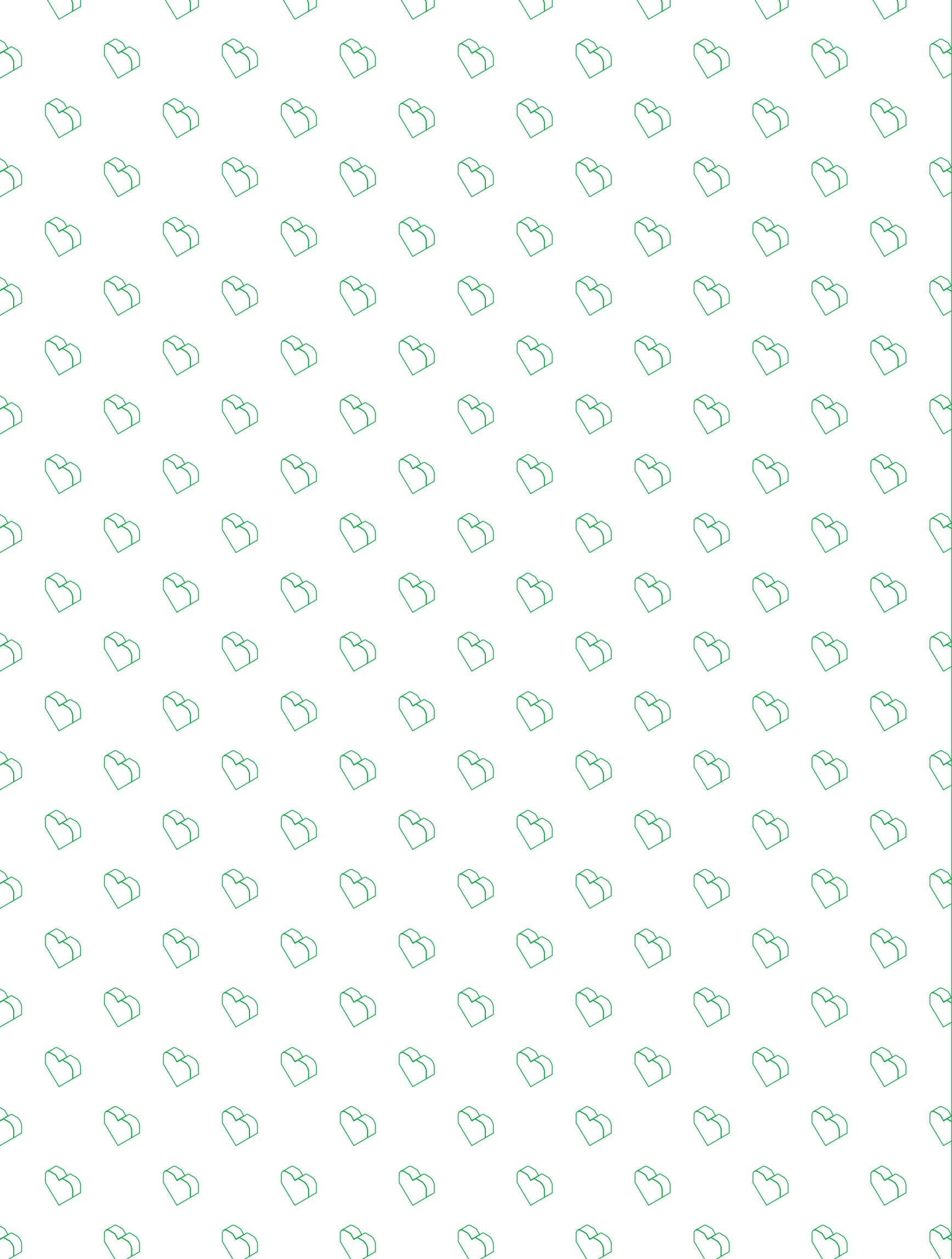
パソコンまたはモバイル デバイス（タブレットなど）でウェブブラウザを開き、g.co/TowerOfTreasure にアクセスしてください。

話し合いのトピック



児童に「宝の塔」をプレイしてもらいます。その後、次のような質問をして、ゲームで学んだ内容について詳しく話し合うよう促します。ほとんどの児童は1人でプレイしたほうが効果的に学習できますが、ペアにしてもかまいません。これは低学年の児童に特に効果的でしょう。

- 安全なパスワードを作るための要素は何ですか。
- 現実の世界で安全なパスワードを作成することが重要になるのはどのような場合ですか。安全なパスワードの作成について、どのようなヒントを学習しましたか。
- ハッカーとは何ですか。ハッカーの行動とゲームへの影響について説明してください。
- 「宝の塔」をプレイしたことで、自分の情報を保護するための考え方は変わりましたか。
- このレッスンでゲームをプレイしたことで、あなたの行動はどのように変わるとおもいますか。1つ挙げてください。
- 「極めて安全」であることを確認するテストに合格できるパスワードを3つ作成してください。
- 保護する必要がある機密情報の例をいくつか挙げてください。



思いやりを持つ

オンラインで思いやりを持つことの大切さを学び、実践する

レッスンの概要

レッスン 1.1 気持ちに気づく	SEL	小学 2～3 年
レッスン 1.2 共感の練習	SEL	小学 4～6 年
レッスン 2.1 思いやりカード	SEL	小学 2～3 年
レッスン 2.2 思いやりを示す方法	SEL	小学 4～6 年
レッスン 3 ネガティブをポジティブに	SEL	小学 2～6 年
レッスン 4 口調について		小学 2～6 年
レッスン 5 言葉で変わる画像の印象	ML SEL	小学 2～6 年
レッスン 6 Interland: 思いやり王国		小学 2～6 年

テーマ

デジタルの世界は、子どもを含む私たち全員にとって、社会と関わる新しい課題と機会を生み出しています。オンラインでは空気を読むことが難しく、常にコミュニケーションできる環境は快適であると同時に不安の種にもなります。また、匿名で関わることで、他人に対する思いやりや賞賛だけでなく中傷も増える可能性があります。

複雑ですが、インターネットは思いやりだけでなくネガティブな感情も増幅させてしまうことがあります。思いやりと共感を表現すること、そしてネガティブな感情と嫌がらせへの対処方法を学ぶことは、健全な関係を築き、いじめ、うつ状態、学習障害などの問題を軽減するために不可欠です。

調査によると、オンラインでネガティブな態度をとらないように子どもに伝えるだけよりも、社会性と情動の学習 (SEL) およびいじめ防止の教育をするほうが、ネガティブな態度の原因となる感情に対処するうえで役立つことがわかっています。これらのアクティビティは、根拠に基づくプログラムに代わるものではなく、優れた基礎を築くものです。これにより、児童は最初からポジティブに交流し、ネガティブな感情に対処できるようになります。

児童が目指す目標

- ✓ オンラインおよびオフラインでポジティブであることの意味と、それが周囲の人の目にどのように映るのかを確認する。
- ✓ オンラインでのコミュニケーションをポジティブに進める。
- ✓ 信頼できる大人に相談すべき状況を確認する。

対応している標準

教師向け ISTE 標準: 1a、1c、2c、3a、3b、3c、4b、5a、5b、6a、6b、6d、7a
 児童向け ISTE 標準 (2016 年) : 1c、2b、3d、4d、7a、7b、7c
 AASL 学習標準: I.a.1、I.a.2、I.b.1、I.b.2、I.b.3、I.c.1、I.c.2、I.c.3、I.d.3、I.d.4、II.a.1、II.a.2、II.b.1、II.b.2、II.b.3、II.c.1、II.c.2、II.d.1、II.d.2、II.d.3、III.a.1、III.a.2、III.a.3、III.b.1、III.b.2、III.c.1、III.c.2、III.d.1、III.d.2、IV.b.2、IV.b.3、IV.d.2、V.a.2、V.a.3、V.c.1、V.c.3、V.d.1、V.d.2、V.d.3、VI.a.1、VI.a.2、VI.d.1、VI.d.3

思いやりを持つ 用語集

レッスン 1

共感: 他の人が感じていることを感じたり理解したりしようとする。この定義では、「しようとする」という点が重要です。これは、実際に他の人の感情を理解することが非常に難しいためです。理解しようとすることで、良くなって(スキルが身について)いきます。

レッスン 4

争い: 必ずしも繰り返し起こるとは限らない口論や意見の不一致のことです。

レッスン 5

いじめ: わざと意地悪にふるまうことであり、通常は繰り返し行われます。多くの場合、ターゲットになっている人は自分自身を守るのが困難です。

ネットいじめ: オンラインまたはデジタル デバイスを使用したいじめのことです。

嫌がらせ: 「いじめ」より範囲の広い言葉で、いじめ、迷惑行為、威嚇、侮辱などさまざまな形をとることがあります。オンラインでも発生することがあります。

レッスン 6

キャプション: 画像と一緒に表示されるテキストで、写真に写っているものについての情報を提供します。

コンテキスト: 写真に関する追加の情報や、見ている対象をより正確に理解するために役立つその他の情報のことです。たとえば、写真の撮影場所、テキストの送信日時、送信者の状況などの情報などが挙げられます。

レッスン 7

ブロック: オンラインで他の人とのやり取りをすべて終わらせる方法です。ブロックしたことは相手に通知されず、相手はあなたのプロフィールへのアクセス、あなたへのメッセージ送信、あなたの投稿の閲覧などができなくなります(いじめが起きている状況で、被害者が加害者の言動やいじめがなくなったことを把握したい場合は、必ずしも理想的な対応とは言えません)。

ミュート: 最終的に相手をブロックする前の段階の手段です。コミュニケーションがわずらわしくなった場合にミュートすることで、他の人の投稿、コメントなどがあなたのソーシャル メディアのフィードに表示されなくなります。ミュートしても相手には通知されず、相手のフィードで自分がミュートされることもありません(いじめが起きている状況では、通常はあまり役に立ちません)。ブロックとは異なり、相手のプロフィールにアクセスして投稿を閲覧することができます。アプリによっては、非公開のメッセージで相手とやり取りできる場合もあります。

思いやりを持つ: レッスン 1.1

気持ちに気づく

児童は、テレビ、動画、ゲームで見る人物に共感する練習をします。これは、将来的にデジタルでさまざまなソーシャル体験をする際の基盤となります。

教師向けの注意事項: このレッスンを完了したら、通常の授業でこのレッスンの内容を再度実施できる機会を探してください。クラスで物語を読んだり動画を視聴したりするたびに、登場人物に共感する練習を児童にしてもらいます。「説明する内容」に括弧書きされている文章は、児童からの回答の候補です。児童が対応を思いつかない場合は、これらの例を使用して質問することができます。

児童が目指す目標



- ✓ 共感とは何かを**理解する**。
- ✓ メディアに登場する人物に共感する**練習をする**。

説明する内容



ここでは全員が、他の人がどう感じているかを理解しようとする調査員になります。起こっていることや他の人の行動など、ヒントを探す必要があります。

教師はプリントに記載された感情を表す言葉のリストを読み上げます。

こうした気持ちになったときのことを思い出してください。そのときに起こったこと、自分の体がどのように感じたかを考えてください。

児童に考える時間を与えた後、1人の児童を選んで、覚えている状況を身振りで表してもらいます(音は使ってもかまいませんが、言葉は使えません)。

- どのような感情を読み取りましたか。どのようなヒントがありましたか。(さまざまな答え)いろいろなヒントから、異なる答えが得られることに注目してください。
児童に、表している感情の裏にあるストーリーを話してもらいます。
- 起こっていたことがわかると、人の気持ちを推測しやすくなりますか。(「はい」)
- それはどうしてですか。(「その状況で自分が感じることを考えられるから」)

他人が感じていることを理解しようとすることを「共感」と言います。他人の気持ちを理解できる必要はありません。重要なのは理解しようとすることです。共感することで、友だちを作ったり、人を怒らせるのを避けたりすることができます。共感することは必ずしも簡単ではありません。練習が必要です。本や動画の登場人物に共感するのはさらに困難です。

- さらに困難なのはどうしてだと思いますか。(「相手を直接見ることができないため」、「起こっていることがすべてわかるわけではないため」)
- 本や動画の登場人物に共感するための練習が重要なのはなぜだと思いますか。(「本や動画をもっと楽しめるようになるため」、「その人物をさらに好きになるため」、「物語の中の出来事をより深く理解できるようになるため」、「オンラインや学校で他人に共感するための良い練習になるため」)

ここでは、本などのメディアに登場する人物が感じていることを理解するためのアクティビティを行います。

次のページに続く →

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「気持ちに気づく」(児童 3~4 人のグループごとに 1 枚)
- プリント: 「気持ちを表す一般的な言葉」

1. クラス全員が見えるように「気持ちを表す一般的な言葉」をプロジェクターで映す
2. 児童を 3~4 人ずつのグループに分ける
3. 児童は少人数のグループに分かれてワークシートを完成させる
4. グループを指定して、考えたことをクラス全員に発表してもらう

重要なポイント

本や動画の登場人物に共感することは重要です。共感することで、本や動画をさらに楽しむことができるようになります。また、オンラインやオフラインで実際の人間とやり取りするにあたっての良い練習にもなります。年齢が上がるにつれて、デジタル環境、電話、パソコンでの会話が増えていきます。テキスト メッセージ、ゲーム、動画で共感の練習をたくさんするほど、オンラインでのソーシャルな関係をより楽しめるようになります。

ワークシート: レッスン 1.1

気持ちに気づく

タッカーとアテナ



シナリオ 1

アテナはどのように感じているでしょうか。2 つ挙げてください。

あなたの考えを裏付けるヒントは何ですか。

タッカーはどのように感じているでしょうか。2 つ挙げてください。

あなたの考えを裏付けるヒントは何ですか。

次のページに続く →

ワークシート: レッスン 1.1

気持ちに気づく



シナリオ 2

ケビンはどのように感じているでしょうか。2 つ挙げてください。

あなたの考えを裏付けるヒントは何ですか。

コリーはどのように感じているでしょうか。2 つ挙げてください。

あなたの考えを裏付けるヒントは何ですか。

気持ちを表す一般的な言葉



楽しい



いらいらしている



悲しい



心配している



びっくりしている



がっかりしている



こわい



わくわくしている



おこっている



落ち着いている

思いやりを持つ: レッスン 1.2

共感の練習

児童は、デジタルでのソーシャルなやり取りで自分がどう感じるかを把握する練習をします。

SEL の背景知識(教師向け) : 共感とは健全な対人関係を築くために不可欠な基盤です。共感によってより多くの学習成果が得られ、問題行動が減ることが明らかになっています。共感の定義は、「他人が感じていることを感じようとする、または理解しようとする」ことです。実際に感じたり理解したりできる能力を指すではありません。他人の感情を正確に理解することは難しいため、この点を区別することが重要です(大半の大人も苦労しています)。実際に理解できるかどうかは重要ではありません。理解しようとするだけでも、生徒を含め、児童は他の人に同情できるようになり、思いやりを持った行動が促進されます。子どもたちはこのことを知っておくべきです。児童が「正しい」かどうか注目していたら、他人の感情を理解するための最良の方法は直接尋ねることだと念を押してください。

児童が目指す目標



- ✓ 共感とは何かを理解する。
- ✓ オンラインで出会う人に共感する練習をする。
- ✓ 共感の練習が重要である理由を認識する。

説明する内容



オンラインでアプリ、ゲーム、テキスト メッセージで誰かと話していたときのことを考えてください。どのように感じていたか覚えていますか。(「はい」、「いいえ」) どんな気持ちでしたか。(「楽しかった」、「おこった」、「わくわくした」、「いらいらした」)

他人が感じていることを自分も感じたり理解したりしようすることを共感と言います。

- 共感を示すのが良いことである理由は何ですか。(「他の人が助けを求めている状況を把握するため」、「良い友だちになるため」、「相手を怒らせるのを避けるため」)
- オンラインで誰かとやり取りをする際に、共感を示すことでどのようなメリットがありますか。(「相手が考えていることを理解しやすくなる」、「相手を傷つけない」、「意図しないもめ事を回避できる」、「ゲーム内で協力しやすくなる」)
- どうすれば他人の感じていることがわかりますか。(相手に起こっていることを認識する、「相手の発言や行動を確認する」、「態度を確認する」、「表情を確認する」、「口調を確認する」)

教師は顔、体、言葉を使って、興奮や喜びなどの感情を示します。

- 自分はどのように感じていましたか。(さまざまな答え)

他人の感情を認識するためには練習が必要です。これは大人にとっても難しいことです。また、オンラインでのやり取りの場合は特に困難です。

- デジタルでの共感が難しくなるのはどんなときですか。(「人の顔や体が見えないとき」、「相手の声が聞こえないとき」、「周囲で何が起こっているかわからないとき」)
- オンラインで他人の気持ちを理解するための手がかりには、どのようなものがありますか。(「絵文字」、「写真」、「大文字の使用」、「他の人との過去のやり取り」)

ここでは、オンラインでやり取りしている相手を感じていることを認識するのに役立つアクティビティを実施します。

アクティビティ



用意するもの:

- ・ワークシート: 「共感の練習」(児童1人につき1枚)

1. 各児童にアクティビティ用ワークシートを1枚渡すか、クラス全員が見えるようにワークシートをプロジェクターで映す
2. 児童に自分で作業させ、各シナリオの登場人物がどのように感じているかを推測させる
3. 児童に、答えをパートナーと比較させ、それぞれがどのように考えてその答えになったかを話し合わせる
4. ペアを指定して、答えに賛成できない部分と予測が難しかった部分について、クラスに対して発表させる

重要なポイント

他人の感情を正確に推測することは、特にオンラインでは困難です。しかし、共感とは正しい答えを得ることではなく、理解しようと試みることです。ある人がどう感じているかを理解しようとすることで、その人とうまくやっていける可能性が高くなり、その人を傷つける可能性が低くなります。良いことですよね。また、この試みを継続することで、すべての人にとってオンラインでの時間が思いやりのある素晴らしいものになります。

ワークシート: レッスン 1.2

共感の練習



クリスはどのように感じていると思いますか。

それはなぜですか。



ハディはどのように感じていると思いますか。

それはなぜですか。



サイラスはどのように感じていると思いますか。

それはなぜですか。

思いやりを持つ: レッスン 2.1

思いやりカード

児童は、思いやりを示すことの意味を詳しく確認します。

教師向けの注意事項: 「説明する内容」の準備として、誰かに思いやりを示されたときのことと、その際に感じたことの例を考えます。その後、自分が誰かに思いやりを示したときのことと、その際に感じたことの例を考えます。このレッスンでは、これらの経験に基づいて自分の「思いやりカード」(ワークシートを参照)に記入し、例として児童と共有します。

児童が目指す目標



- ✓ 思いやりを定義する。
- ✓ 思いやりが人の気持ちにどう影響するかを認識する。
- ✓ 思いやりを示す方法を見つける。

説明する内容



児童にペアになってもらいます。

思いやりとはどのような意味でしょうか。パートナーのほうを向いて説明してください。
(さまざまな答え)

児童にパートナーと話す時間を与え、考えを自主的に発表してもらいます。

思いやりとは、他の人に対して良いことをしたり、良いことを言ったりすることです。皆さんに質問します。誰かがあなたに思いやりを示したときの例を挙げてください。参考として、私が経験した例を話します。

自分が思いやりを示されたときの例と、その際に自分が感じたことを話します。

それでは、誰かに思いやりを**示された**ときのことを考えてみましょう。どのように感じましたか。パートナーに説明してください。

(さまざまな答え) 児童にパートナーと話す時間を与え、考えを自主的に発表してもらいます。

悲しいときや怒っているときに誰かに思いやりを示されると、気が楽になることがあります。思いやりを示されることで、気分が良くなることもあります。実際の経験として、私が他人に思いやりを示したときのことをお話ししましょう。

自分が思いやりを示した例と、その際に自分が感じたことを生徒に説明します。

次は皆さんの番です。

- **自分が他人に思いやりを示したときのことを考えてください。**
考える時間を与えます。
- **自分が行ったことと、その際に感じたことをパートナーに説明してください。**
(さまざまな答え)
児童に話し合う時間を与え、考えを自主的に発表してもらいます。

次のページに続く →

いくつか例を見て、思いやりを示す練習をしましょう。[プリントの表を参照]

- **ジュールズ**は休み時間に仲間外れにされているように感じ、ひとりぼっちで座っています。彼女はどのように感じていると思いますか。(「悲しい」、「さびしい」)彼女に思いやりを示すにはどうすればよいですか。(「隣に座る」、「遊ぼうと誘う」)誰かが思いやりを持って接したら、彼女はどのように感じると思いますか。(「楽しい」、「仲間になった」)
- **コウジ**は給食のトレイを落としてしまいました。彼はどのように感じていると思いますか。(「恥ずかしい」、「慌てている」)彼に思いやりを示すにはどうすればよいですか。(「給食を拾うのを手伝う」、「優しく声をかける」)誰かが思いやりを示したら、彼はどう感じると思いますか。(「気分が良くなる」)

思いやりを示すことの良い点は、共感の練習になるということです。共感とは、他人が感じていることを自分も感じようとする、または理解しようとすることです。思いやりとは、共感を行動で表したものです。思いやりを示して共感の練習をすることで、世界をより良い場所に変えることができます。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「学校での共感」、裏は「思いやりカード」(児童徒1人につき1枚)

ワークシートを裏返します。上部に「思いやりカード」と書かれています。ここでは、あなたが生活の中で思いやりを示したい相手(友だち、教師、家族など)を考えます。その後、思いやりカードに詳しく記入します。

児童は思いやりを示すことができる相手を1人(または複数人)選んで、思いやりカードを1つ以上作成します。

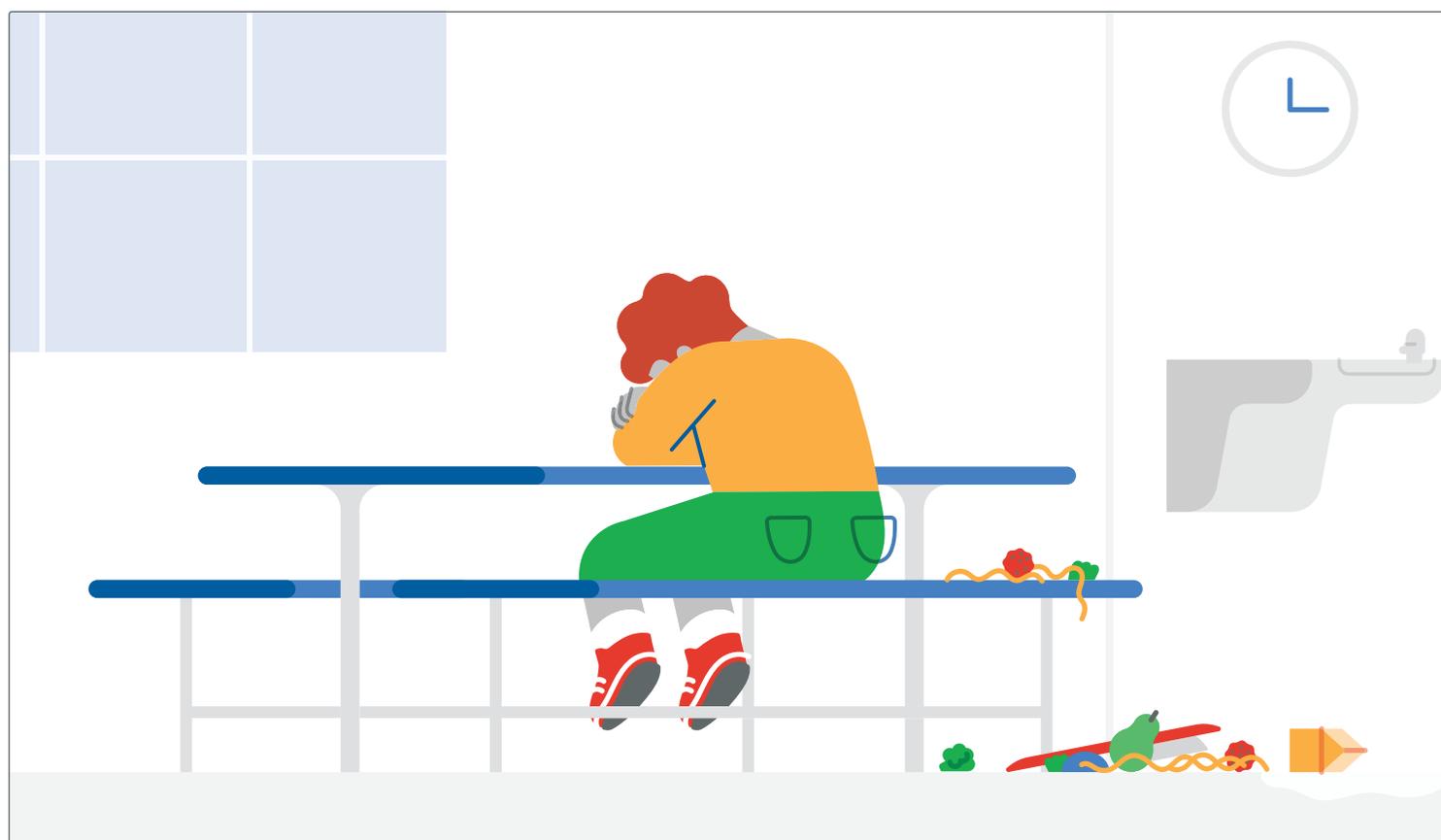
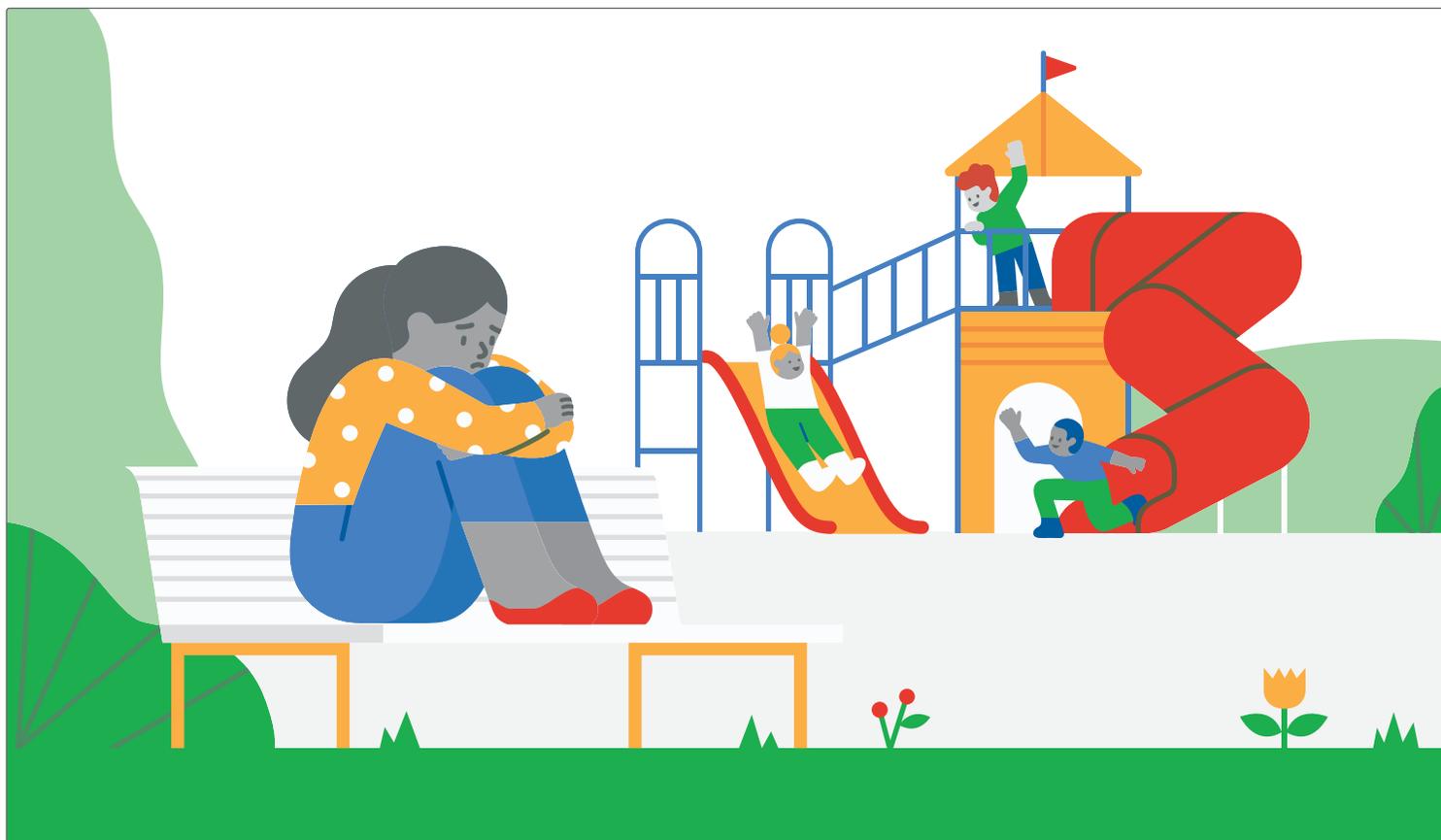
1. 児童に個別で作業をさせる
2. 次に、各生徒にパートナーと思いやりカードを共有させる

思いやりカードを作成したら、それを行動に移すときのことを考えます。生徒に考える時間を与えて、自分の思いやりカードの内容とそれを実行に移すときのことについて、数人にクラスで発表してもらいます。

重要なポイント

思いやりとは、他の人に対して良いことをしたり、良いことを言ったりすることです。思いやりを示すことで、悲しんでいる人や怒っている人の気分を良くしてあげることができます。オンラインとオフラインで、多くの方法と多くの場所で思いやりを示すことができます。思いやりは多ければ多いほど良いものです。

学校での共感



次のページに続く →

ワークシート: レッスン 2.1

思いやりカード

思いやりを示す相手

思いやりを示したい相手

思いやりを示す方法

思いやりのある行動または言葉

思いやりを示す場所

思いやりを示す場所(自宅、食堂、サッカーの練習中、文章、遊んでいるデジタルゲームなど)

思いやりを持つ: レッスン 2.2

思いやりを示す方法

児童は、オンラインでの思いやりの意味を詳しく確認します。

教師向けの注意事項: レッスンを開始する前に、あなたがオンラインで思いやりを示されたときのことと、その際に感じたことを考えます。このレッスンでは、「説明する内容」のセクションの最後に、このことをクラス全員と共有します。

児童が目指す目標



- ✓ 思いやりの意味を**理解**する。
- ✓ オンラインで思いやりがどのように見えるかを**把握**する。

説明する内容



教師はボードに「思いやり」と書きます。

次のことを考えてください。

- 思いやりの定義はどのようなものですか。
児童に考える時間を与えます。
- 考えたことを近くにいる児童に話します。
児童にパートナーと話す時間を与えた後、数人に考えたことをクラスで発表してもらいます。児童には、いくつかの異なる答えを考えてもらいます。

他人に共感することは思いやりを示すのに役立ちます。1つ目のアクティビティで学習した内容を参考にすると、共感とは何ですか。（「他の人が感じていることを自分も感じようとして理解しようとしてしたりすること」）

- 共感は思いやりを示すうえでどのように役立ちますか。（「他の人が怒っていたり悲しんでいたりするときに、気づくことができる」、「どうすれば他の人の気分が良くなるかを知ることができる」）
- 他人に思いやりを示すことが重要である理由は何ですか。（「友情を築く」、「安全で歓迎されていることを相手に感じてもらう」、「思いやりを示すことで相手も自分に思いやりを示してくれる」）
- 他人に思いやりを示す方法にはどのようなものがありますか。（「良いことをする」、「相手の気分が良くなるようにする」、「ポジティブなことを言う」、「あなたが相手を気にかけているということを伝える」）

思いやりを示すことはどのような場所でも重要ですが、ここでは**オンライン**で思いやりを示すことについて説明します。

- オンラインで思いやりを示すのが難しいのはどのような場合ですか。（「相手が怒っているとき」、「知らない相手であるとき」、「オンラインで思いやりを示す方法がわからないとき」、「公の場であるために、相手が不快になる可能性があるとき」）オンラインで思いやりを示すことには大きな効果があります。あなたがオンラインで思いやりを示すと、それを見た人も思いやりを示すようになります。
あなたがオンラインで思いやりを示されたときのことと、その際にあなたが感じたことを共有します。
- 悲しそうにしている人に、オンラインでどのように思いやりを**示す**ことができますか。
（さまざまな答え）
...動揺している人の場合はどうですか。（さまざまな答え）
...怒っている人の場合はどうですか。（さまざまな答え）

ここでは、オンラインで思いやりを示す練習をします。

[次のページに続く →](#)

アクティビティ



用意するもの:

- ・ワークシート: 「思いやりを示す方法」(児童 3~4 人のグループにつき 1 枚)

1. 生徒を 3~4 人ずつのグループに分ける
2. 各グループにワークシートを配布する
3. グループごとに協力してワークシートを完成させる
4. シナリオごとに 1 つのグループを指定して、思いやりを示す方法をクラスに発表させる
グループが厭わなければ、シナリオを演じさせる

重要なポイント

オンラインで思いやりを示す方法はたくさんあります。思いやりを示すことで、あなたのオンラインの世界は思いやりがあって、誰もが参加しやすい場所になります。また、思いやりを示すと気分が良くなります。次に誰かに思いやりを示すことがあったら、自分自身がどのように感じるかという点も意識してみてください。

思いやりを示す方法

1. 各シナリオを読みます。
2. 各シナリオで思いやりを示す方法をグループで話し合い、思いついたアイデアを記入します。
3. グループで思いついたアイデアを、クラスに発表する準備をします。

シナリオ 1

あなたの友だちが投稿した自撮り写真に対して、だれかがひどいことをコメントしました。

思いやりを示す方法 _____

別の方法 _____

シナリオ 2

オンライン ゲームで遊んでいるときに、あるプレイヤーが別のプレイヤーをばかにしてひどいことを言いました。

思いやりを示す方法 _____

別の方法 _____

シナリオ 3

何人かの友だちが非公開グループのチャットで、別の児童について意地悪なことを言っています。

思いやりを示す方法 _____

別の方法 _____

思いやりを持つ: レッスン 3

ネガティブをポジティブに

このアクティビティでは、児童は協力してネガティブなコメントをポジティブな内容に変えて、ネガティブなやり取りをポジティブなやり取りにする方法を学びます。

児童が目指す目標



- ✓ ポジティブかつ効果的な方法で気持ちと意見を示す。
- ✓ 建設的かつ丁寧な方法でネガティブな態度に対応する。

説明する内容



ネガティブをポジティブに変える

皆さんぐらい年齢の人には、さまざまなオンライン コンテンツが表示される可能性があります。その中には、悪い行動を促すネガティブなメッセージもあります。しかし、そのようなものは変えることができます。

- あなた（またはあなたの知っている人）は、インターネットでネガティブになっている人を見たことがありますか。どのように感じましたか。
- あなた（またはあなたの知っている人）は、インターネットで知らない人から思いやりを示されたことがありますか。どのように感じましたか。
- ネガティブなやり取りをポジティブなやり取りに変えられる簡単な行動はどのようなことですか。

不親切なコメントをより良いコメントに変えたり、オンラインでのコミュニケーションで口調を意識したりすることで、ネガティブな感情に建設的な方法で対応できます。

アクティビティ



用意するもの:

- ホワイトボードまたはプロジェクター スクリーン
- プリント: 「良い言い方に変えましょう」(児童のチームごとに1枚)
- 児童用の付箋またはデバイス

1. コメントを読む

ネガティブなコメントを確認します。

2. 修正する

3人ずつのチームに分かれ、これらのコメントに対してそれぞれ2つの対応を記入します。

- よりポジティブかつ建設的な方法で、同じまたは似た意味の内容にするにはどうすればよいですか。
- クラスメートの一人がこのようなコメントをした場合、会話をポジティブにするにはどうすればよいですか。

教師向けの注意事項: クラス全体で例を1つ完了すると、アクティビティを進めやすくなるかもしれません。

3. 対応を発表する

各チームは、両方の状況での対応を実演します。

重要なポイント

ネガティブな内容にポジティブな形で対応すると、より楽しく、おもしろい会話にすることができます。これは、不親切なコメントによって生じた混乱状態を收拾することよりも良い対応です。

ワークシート: レッスン 3

ネガティブをポジティブに

下のコメントを読んで、それぞれについて次の点を話し合ってください。

1. よりポジティブかつ建設的な方法で、同じまたは似た意味の内容にするにはどうすればよいですか。
2. クラスメートの一人がこのようなコメントをした場合、会話をポジティブにするにはどうすればよいですか。

それぞれのコメントの下にアイデアを記入してください。

クラスでコナーだけ今週末のキャンプに来ない(笑)

みんな明日は紫色の服を着てきて。でもリリーには言わないでね。

悪いけど君はパーティーに参加できないと思うよ。お金がかかるからね。

悪く思わないで。君は字が下手だから、このプロジェクトでは別のグループに移ったほうがいいかもね。

うんざりする。誰が彼女に歌っていいと言ったの？

アカウントのログイン情報を教えてくれたら、グループに入れてあげる。

シャナがエイリアンみたいだって思うのは私だけ？



思いやりを持つ: レッスン 4

口調について

児童はテキスト メッセージに隠されている感情を解釈することで、批判的思考の練習をし、オンラインでの会話における誤った解釈と論争を回避します。

児童が目指す目標



- ✓ コミュニケーションの方法および内容と、そもそもコミュニケーションを行うかどうかについて**適切に判断する**。
- ✓ 友だちとテキストですぐにコミュニケーションを図るのではなく、少し待って直接コミュニケーションを図るほうが良い状況を**特定する**。

説明する内容



誤解は簡単に生まれる

やり取りの内容に応じてコミュニケーションの方法も変わるものですが、チャットやテキストで送信されたメッセージは、直接言われた場合や電話で言われた場合に比べて、本来の意図とは異なる意味で解釈される可能性があります。

- テキスト メッセージを送って誤解されたことはありますか。たとえば、テキスト メッセージで冗談を言ったつもりなのに、友だちから「真剣に言っている」または「意地悪で言っている」と思われたことはありますか。
- テキスト メッセージやチャットで他の人を誤解したことはありますか。意図を明確にするために何をしましたか。何をすることが出来ますか。

アクティビティ



用意するもの:

- テキスト メッセージの例
(ボードに書くかプロジェクターで映す)

1. メッセージを確認する

ボード上のテキスト メッセージの例を見ていきます。クラスでもこのレッスンに適した例が挙がるでしょう。話し合いに使用できるように、ボードにいくつか書きましょう。

- 「かっこいい」
- 「何でもいい」
- 「君が大好き」
- 「今すぐ電話して」
- 「わかった。いいよ」

2. メッセージを声に出して読む

1人の児童に異なる口調(怒っている、皮肉っぽい、フレンドリーなど)で、それぞれのメッセージを声に出して読んでもらいます。

どのような点に気がつきましたか。これらは他の人にどのように受け取られる可能性がありますか。それぞれの「メッセージ送信者」が実際の意図をより適切に伝えるにはどうすればよいですか。

重要なポイント

誰かがテキストを読んでいる際に、その人が実際に感じていることを理解するのは難しい場合があります。次のコミュニケーションでは適切なツールを選択するようにしてください。また、オンラインで相手が言うことを深読みしすぎないようにしましょう。他の人の意図がわからない場合は、直接または電話で話して理解するようにします。

思いやりを持つ: レッスン 5

言葉で変わる画像の印象

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : このレッスンは、小学生向けの基本的な内容です。各人物に関する簡単な見出しを作ってもらいます。スキルの向上を促す適切な方法で、次のメディア リテラシーに関する概念と質問について説明します。

1. すべてのメディアが「作られたもの」であることを理解します。つまり、何をどのように伝えるのかを制作者が選択して作られたものなのです。
2. 「誰がどのような目的でこれを作ったのか」と常に考えます。
3. 自分たちが作るメディアについて、「このメッセージは他の人にどのような影響を与える可能性があるか」と常に考えます。

児童が目指す目標



- ✓ 画像と言葉の**組み合わせ**による表現について**理解する**。
- ✓ 見出しを付けることで画像の印象がどのように変わるのかを**理解する**。
- ✓ 特に、投稿する画像に言葉を組み合わせることで、言葉の効果を**理解する**。
- ✓ 責任あるメディア クリエイターになる方法を**理解する**。
- ✓ 「誰がどのような目的で投稿したのか」と考えることを**習慣にする**。

説明する内容



言葉で変わる画像の印象

言葉と画像を組み合わせると、効果的なコミュニケーションが実現します。燃えている家のニュース画像があるとします。見出しには「家が全焼、ペットを含む家族全員は無事」と書かれています。悲しいニュースで、少し恐怖を感じるかもしれません。しかし、もし見出しが「消防士が空き家に火をつけ、新しい消火器を使って訓練を実施」となっていたらどうでしょう。燃えている家の画像であることに変わりはありませんが、その出来事に対する印象は大きく異なります。恐怖どころか、安全だと感じるかもしれません。

アクティビティ



用意するもの:

- 次のページを参照

クラスを少人数のグループに分けます。2種類のプリントを配布していることは児童に明かさず、グループの半分にはポジティブな見出しの付いたプリントを、残りの半分にはネガティブな見出しの付いたプリントを配ります。

1. 画像と言葉の組み合わせ

画像を見てください。グループで、画像の中の人物について説明してください。どんな人だと思えますか。その人物と一緒に時間を過ごしたい(その人物のチームメイトになりたい)と思えますか。それはなぜですか。

グループが異なる見出しの画像を見ていたことはすぐに明らかになります。他のグループが違いを見ることができるように、各グループに自分の画像を掲げてもらいます。

最後に、簡単に話し合います。言葉によって私たちの印象はどのように左右されましたか。

2. 追加演習

さらにいくつかの例を確認してください(「言葉で変わる画像の印象」を参照)。

用意するもの:

- あなたの学校の教職員の日常的な画像。このアクティビティを行う 2~3 週間前にデジタル画像を数点集めるか、このアクティビティで使うことを明かさずに児童に画像を持ってきてもらいます(被写体の許可が必要)。
- これが難しい場合は、雑誌やニュース記事から児童の年齢に適した画像を集めます。
- **オプション:** クラスの児童全員の写真(1人1枚以上)
- プリント: 「スポーツの画像」
- プリント: 「言葉で変わる画像の印象」

ネガティブな見出しが付いた画像を含むメッセージを受け取ったり見たりすると、どのような気持ちになるか考えてみてください。ネガティブなメッセージを見たり聞いたりすることは、画像に写っている人を傷つけるだけではありません。それは画像を見る他の人々も不快にする可能性があります。

このようなメッセージや画像を受け取ったら、どうしますか。あなたには常に次のような選択肢があります。

- その画像を他の人と共有しない。
- 中傷を目的としたメッセージは受け取りたくないことを送信者に伝える。
- 画像に写っている人のために、その情報が本当ではないことを知らせる。
- 上記のすべて

ポジティブなメッセージを送ることもできます。返事ではなく、あなた自身のポジティブなメッセージです。ポジティブなメッセージを見たり聞いたりすることは、画像に写っている人のためになるだけでなく、他の人の気分も良くし、ポジティブなメッセージを投稿したいという気持ちになってもらえます。

3. 学校の中の人物

教師は、学校の教職員が写っている一連の画像をシャッフルしてランダムに選択します。

さまざまな種類の見出しを作る練習をします。まず、被写体の人物がうれしくなる、または誇りに思えるような見出しをいくつか作成します。見出しをいくつか考えることができましたか。

次に、おもしろい見出しについて考えましょう。自分にとっておもしろい文と、被写体の人物にとっておもしろい文には違いがありますか。誰にとっても思いやりのあるおもしろいジョークと、一部の人にだけおもしろい、誰かをからかったジョークとの違いはありますか。

話し合いで出た見出しの例をいくつか書いてから、被写体の人物を傷つけることのない、おもしろくて思いやりのある見出しを選びましょう。

学校の他の人物の画像を使って練習を続けてください。クラスメートが書いた見出しを見て、思いやりのある見出しを思いつきましたか。

4. クラスのコラージュ

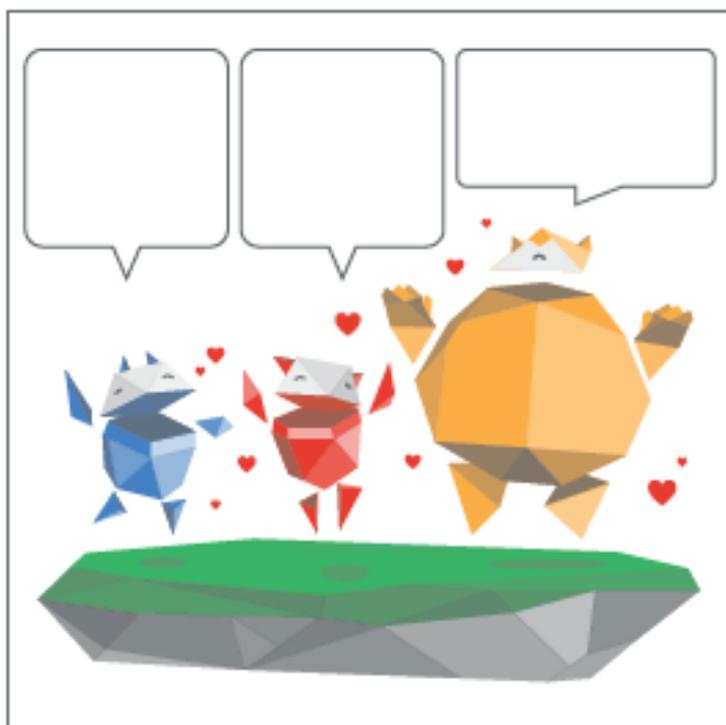
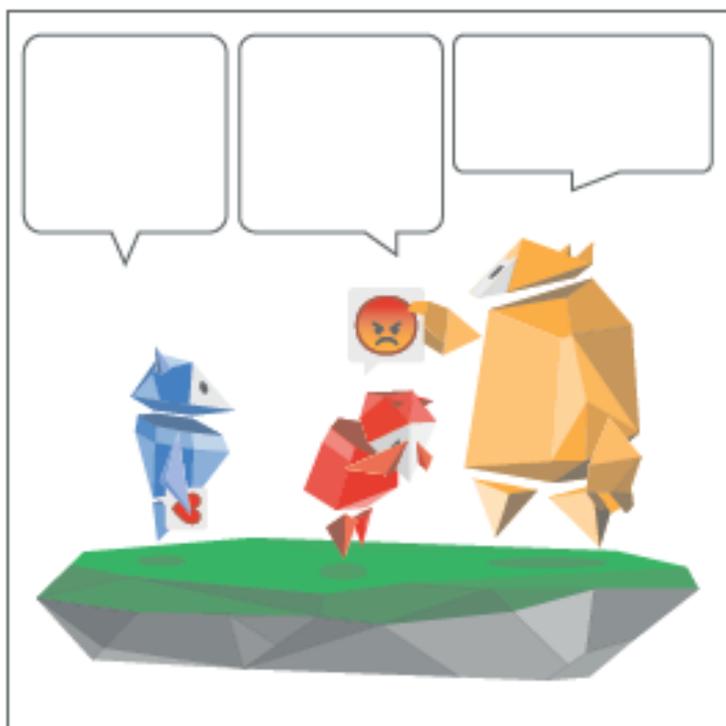
クラスの全員が写った写真のコラージュを作成し、思いやりのある見出しを付けます。

重要なポイント

見出しによって、受け取った画像やメッセージに対する印象が変わる可能性があります。見出しの付いた画像を投稿する前に一度立ち止まり、その画像と見出しの組み合わせが他の人に与える印象について考えるとよいでしょう。また、他の人が投稿した画像と見出しを解釈する前に、「誰がどのような目的でこれを投稿したのか」と考えてください。

追加のアクティビティ

次のような実験をしてみてください。テキストをすべて削除した漫画の画像を児童に配布します。次に、吹き出しにセリフを記入してストーリーにしてもらいます（児童全員が個別に作業）。結果を比較します。全員が同じように画像を解釈して、同じようなセリフを書いたでしょうか。なぜ異なっていたのでしょうか。言葉を使ってストーリーを伝えたり、画像中の人物のセリフを理解したりする方法について、この実験では何がわかるのでしょうか。



スポーツの画像



すごい!



目立ちたがり!



すごい!



目立ちたがり!

プリント: レッスン 5

言葉で変わる画像の印象



独創的な作品で1位を受賞



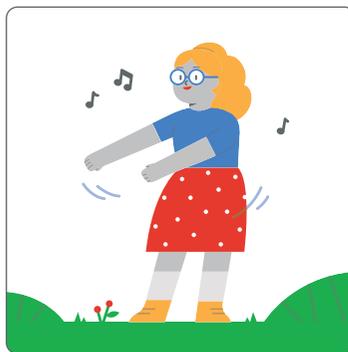
ひどい作品



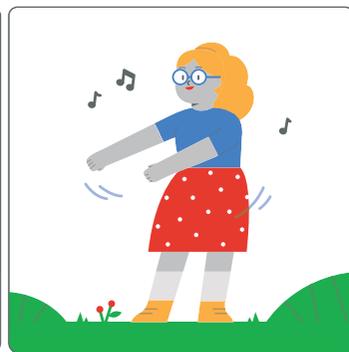
新種を発見!



夕食に食べよう!



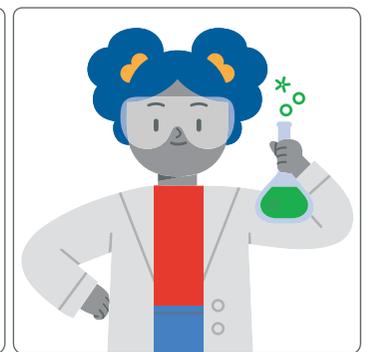
すばらしい!



ギクシャクしていて全然ダメ!



世界最年少の科学者!



おたく #ダサイ



ついに自分のスマートフォンを手に入れた!



お母さんの古いスマートフォンをもらったf^^*)



かみをのばして、ガンにかかった人に寄付しました(^^)



これまでにない最悪のヘアカット

Interland: 思いやり王国

良い雰囲気も悪い雰囲気も、人から人に伝わっていきます。町で一番日当たりの良い場所で、攻撃者が荒れ狂い、いたるところで嫌な感情をまき散らしています。乗っ取られるのを防ぐために、攻撃者をブロックして報告しましょう。また、この場所の平和を取り戻すために、他のインターネット探検家に思いやりを持って接しましょう。

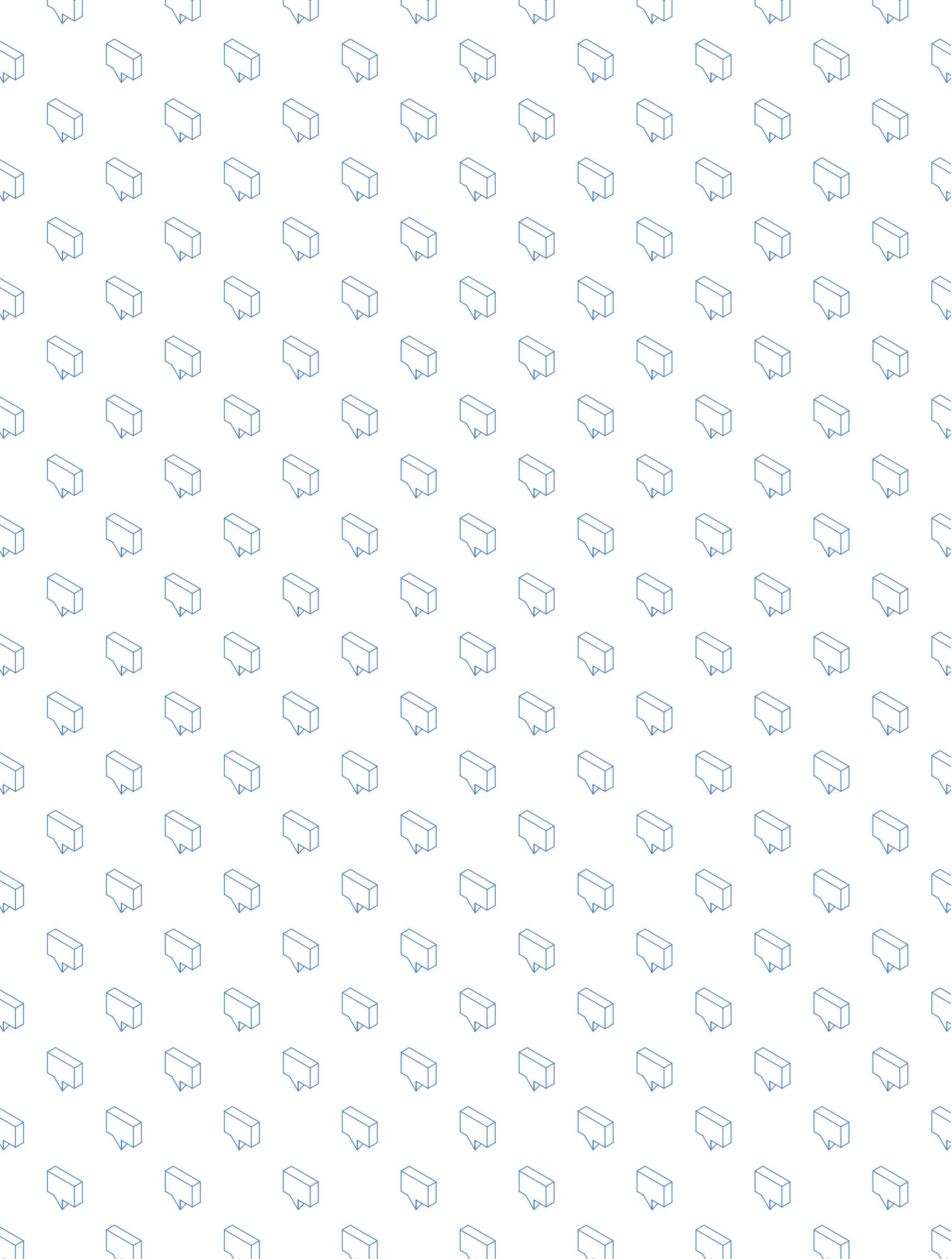
パソコンまたはモバイル デバイス(タブレットなど)でウェブブラウザを開き、g.co/KindKingdom にアクセスしてください。

話し合いのトピック



児童に「思いやり王国」をプレイしてもらいます。その後、次のような質問をして、ゲームで学んだ内容について詳しく話し合うよう促します。ほとんどの児童は1人でプレイしたほうが効果的に学習できますが、ペアにしてもかまいません。これは低学年の児童に特に効果的です。

- ・「思いやり王国」のシナリオの中で、あなたと最も関連が深いものと、その理由を教えてください。
- ・オンラインで他の人に思いやりを広めるためにどんなことをしましたか。
- ・オンラインで相手をブロックするのが適切なのは、どのような状況ですか。
- ・相手の行動を報告するのが適切なのは、どのような状況ですか。
- ・「思いやり王国」のキャラクターが「攻撃者」と呼ばれているのはなぜだと思いますか。このキャラクターの特徴とゲームへの影響を説明してください。
- ・このゲームによって、他の人に対するあなたの行動は今後変わりますか。変わる場合、どのように変わりますか。



まよったら 話してみる

インターネット上での勇気ある行動について説明し、それを行うことを児童たちに促します。

レッスンの概要

レッスン 1 「勇気がある」ってどういうこと?	ML	小学	2~6年
レッスン 2 見ているだけではなく助けよう	SEL	小学	2~6年
レッスン 3 いろいろな助け方		小学	2~6年
レッスン 4.1 嫌な気持ちになるものを見たときはどうすればよいか	SEL	小学	2~3年
レッスン 4.2 オンラインで嫌な気持ちになったときはどうすればよいか	SEL	小学	4~6年
レッスン 5.1 嫌なものを画面で見たらどうすればよいか	SEL	小学	2~3年
レッスン 5.2 オンラインでの意地悪な行動に対処する	SEL	小学	4~6年
レッスン 6 いつ助けを求めるか		小学	2~6年
レッスン 7 オンラインでも報告できる		小学	2~6年

テーマ

子どもがオンラインのコンテンツを見て不快に感じたとき、特に自分や他の人が傷つけられる可能性があるときは、自分が一人ではないとわかっていることが大切です。まず、子どもは信頼できる人に助けを求めることを絶対にためらうべきではありません。また、いろいろな方法があることを知っておくとよいでしょう。勇気を持って行動する方法は一つではありません。

児童が目指す目標

- ✓ どんなときに、信頼できる大人に助けを求めたり相談したりするべきかを理解する。
- ✓ 勇気を持ち方にもいろいろあることと、大人に話し合いに加わってもらうのがなぜ重要なのかを考える。

対応している標準

教師向け ISTE 標準: 1c、2c、3a、3b、3c、4b、5a、5b、6a、6b、6d、7a

児童向け ISTE 標準 (2016 年) : 1c、2b、3d、4d、6a、7a、7b、7c

AASL 学習標準: I.a.1、I.b.1、I.b.2、I.c.1、I.c.2、I.c.3、I.d.3、I.d.4、II.a.1、II.a.2、II.b.1、II.b.2、II.b.3、II.c.1、II.c.2、II.d.1、II.d.2、II.d.3、III.a.1、III.a.2、III.a.3、III.b.1、III.c.1、III.c.2、III.d.1、III.d.2、IV.a.2、IV.b.3、V.a.2、V.a.3、V.c.1、V.c.3、V.d.1、V.d.2、V.d.3、VI.a.1、VI.a.2、VI.a.3、VI.d.1、VI.d.3

まよったら話してみる 用語集

レッスン 1

メディア: アイデア、コンセプト、メッセージ、情報などを伝えるツールまたは手段。テレビ、本、新聞、インターネット、アドトラック、T シャツ、ロゴなど、情報が含まれるものはすべてメディアです。

レッスン 2

攻撃者: 嫌がらせやいじめをする人。「いじめっ子」とも呼ぶが、いじめ防止の専門家は人にそうしたレッテルを貼ることに反対しています。

いじめ: 攻撃者よりも弱い人を(身体的、精神的、または社会的に)傷つけることを意図して繰り返される、意地悪な行為やひどい行為です。「ネットいじめ」とは、この行為がネット上で行われることを指します。

見ているだけの人: 嫌がらせやいじめを目撃し、状況をわかっているが、間に入って止めようとしなない人のことです。

嫌がらせ: さまざまな攻撃的な行為、意地悪な行為を意味する、「いじめ」より範囲の広い言葉です。必ずしも繰り返されたり、より脆弱な相手がターゲットになったりするとは限りません。

ターゲット: いじめられている人や被害にあっている人のことです。

レッスン 4

断るスキル: オンライン上の安全ではないコンテンツまたは行動を避けられるようになることと、自分を不快にさせるものを拒否することが自尊心の一つの形だと理解できるようになることを目的に、生徒が教わるスキルのことです。

レッスン 2、4

信頼: 人やものについて、信用できる、誠実である、または能力があると強く信じられることです。

レッスン 2、4、6、7

不正使用の報告: ソーシャルメディアサービスがオンラインで提供するツールまたはシステムを使って、嫌がらせ、いじめ、脅迫、その他の有害なコンテンツ(一般には利用規約またはコミュニティ規約に反するもの)を報告することです。

レッスン 6

勇気がある: 勇敢に立ち向かうことを意味します。必ずしも怖いもの知らずとは限らず、恐怖や不安を感じていてもポジティブな行動をとることです。

生徒の主体性: 意見を出すだけでなく、生徒が自ら行動して何かを変える能力を持つこと(自分や他の人を守る、自分や他の人のために立ち上がる、など)。人として求められる要素であると考えられることが多い。

まよったら話してみる: レッスン 1

「勇気がある」ってどういうこと?

メディアが私たちにどれだけ影響を与えているか、考えてみましょう。生徒に質問して、勇気があると思うことをした人の名前を答えてもらいます。なぜその人を選んだのかよく考えながら、勇気についての自身の考えがどこから来たのかを探り、自分たちで話し合ってもらいます。

メディア リテラシーの背景知識(教師向け) : 人の考え方がメディアに影響されることは、誰でも知っています。そのため、児童徒にそれを認識してもらうには、話し合うことがとても役立ちます。自身の考えがどこから来たのか、意見を交わしながら考えてもらいましょう。このレッスンでは、以下のことを念頭に置いてください。

- 私たちの考え方は、見たもの、聞いたもの、読んだものに影響される。
- 私たちは目にしたものを自分の経験というレンズを通して解釈するため、まったく同じメディアを見てもまったく違う意味に受け取ることがある。
- 私たちは言葉と同じくらいの量(またはそれ以上)の情報を画像から得ている。
- メディア リテラシーがあれば、パターン(特に繰り返し)の存在に気付いて挑戦することで、固定観念に逆らえる。たとえば、ヒーローがいつも男性なのを見ると、女性がヒーローになれないとは誰も言っていないくても、男性の方がヒーローになりやすいと考える(情報の欠如にも注意する必要がある)。

児童が目指す目標



- ✓ 勇気があるとはどういうことか、オンライン上での勇気の意味を含めて考える。
- ✓ 勇気とはどういうことだと考えた理由を**特定**する。
- ✓ 「何も置き去りにされていないか」と考えることを**習慣**にする。

説明する内容



「勇気がある」とはどういうことだと思いますか。映画のスーパーヒーローや消防士が思い浮かびますか。そういった人たちは素晴らしい例でしょう。しかし、**誰でも**勇気がある人になれることを覚えておいてください。

アクティビティ



用意するもの:

- 児童が使う紙(1人1枚)と筆記用具
- 全員に見えるようにリストを書き込めるホワイトボードなど
- 2.5~3 m 離れても児童に見える太さで、次の文字が書かれた3枚の大きなカード。「メディア上のキャラクター」(実在しない人)、「個人的に知っている人」、「知っている人」(歴史上の人物やニュースで見た人など)

レッスンを始める前に、教室の3つの場所(隅など)にカードを1枚ずつ貼っておきます。

1. 今日は、勇気があるとはどういうことかを考えます。

少し時間をとるので、実在する人、架空の人物、生きている人、歴史上の人物の中で、勇気があると思うことをした人の名前を紙に書いてください。名前がわからなければ、何をした人なのかを書いてください。紙はまだ誰にも見せないでください。

2. 勇気のある人がすぐに思い浮かびましたか。それとも、簡単には思い浮かびませんでしたか。

すぐに思い浮かんだ人は立ってください。難しかった場合は、なぜそう思ったのでしょうか。勇気があるとはどういうことか、普段から話していますか。それとも、あまり話すことはありませんか。普段はどこで、勇気がある人をよく見かけたり、それらの人について聞いたりしますか。

3. みんなの前で発表しましょう。

思い浮かべた人に当てはまるカードのところに行って、その人やキャラクターをみんなに見せてください。

では、みんなで話し合しましょう。メディア上のキャラクターや、本当にいるけれどメディア（本や映画など）でしか知らない人の名前を書いた人は何人いるでしょうか。勇気を持つことがどういう意味なのかについて、自分でそう考えるのはなぜでしょうか。

メディアは収入を得る必要があります。つまり、なるべく**たくさんの人**に注目されなければなりません。そのため、**とても**ドラマティックで行動力にあふれた勇気が披露されます。私たちがたくさんスーパーヒーローや消防士、兵士を目にするのはこれが理由です。彼らは良い例かもしれませんが、勇気のすべてを表しているわけではありません。「**何も置き去りにされていないか**」と考えるのが、どんな場合でも賢い方法です。

では、勇気があることの例には、他にどんなものがありますか。勇気があるとはどういうことかについて、他で学んだことはありますか。

4. さらに話し合しましょう。

今のグループで、自分がその人を思い浮かべた理由を話してください。その人に勇気を与えたのは何でしょうか。本当にいる人の勇気がある行動と、メディア上のキャラクターの勇気がある行動に、何か違いはありますか。あるなら、それはどんな違いですか。

グループで数分ほど話し合った後、全員をクラスに戻し、ホワイトボードや黒板にメモをとります。

次のことをみんなで考えてください。

- 乱暴されそうになっている人を助けた誰かを書いた人はいますか。（答えが「はい」の人は、手を挙げてください。）
- いじめられている人のために立ち上がった誰かを書いた人はいますか。ほとんどの人は、乱暴されそうになっている人を助けた誰かのことを、勇気がある人だと思うでしょう。自分が乱暴されそうになって誰かに助けられたら、なおさらそう思うはずです。
- では、心が傷つかないように人を助けることについてどう思いますか。または、心が**傷つけられた**人を思いやり、力になろうとすることについてはどうですか。それも勇気がある行動でしょうか。
- または、すごく不快な気分になるものを見たときに、それを大人に報告することについてどう思いますか。よくわからない場合は、あなたが報告した大人がどのように反応するか考えてみましょう。これも勇気がある行動だと思いますか。

こういった別の形で勇気のある行動をした誰かのことを話してくれる人は手を挙げてください。または、他の勇気ある行動を思いついた人がいればぜひ聞かせてください。

任意: クラスをもう一度3つのグループに分けます。ただし、今回は次の分け方をします。

- a) 紙に書いた人が女性だった生徒。
- b) 紙に書いた人が男性だった生徒。
- c) 紙に書いた人が男性か女性かわからない生徒。

「勇気がある」という言葉で思い浮かぶのは、男性や男子でしょうか。それとも女性や女子でしょうか。女性や女子の勇気とはどのようなものでしょうか。男性や男子の勇気とは違うでしょうか。なぜ違うと思いますか。

5. 勇気を持つためには何が必要なのかを考えてみましょう。

作成した勇気がある行動のリストを見ながら、次のことを話し合います。

- ここに書かれている行動を自分が実行することを想像できますか。
- 人を思いやることが勇気のある行動だと言えるのは、どんな場面だと思いますか。
- **オンライン**（またはスマートフォン）についてはどう思いますか。オンラインでも、勇気を持って行動できると思いますか。

重要なポイント

勇気ある行動とは、危険を冒して人を助けることです。助け方はさまざまで、大きなことも小さなこともあります。勇気ある行動の意味についてなど、私たちの考え方がメディアによって影響を受けることがあります。メディアで見られるものが必ずしもすべての可能性ではありません。ですから、「何も、または誰も置き去りにされていないか」と考えるとよいでしょう。オンラインで心が傷つけられている人を見たら、危険を冒してその人を助けることを考える必要があります。勇気を持って行動する方法は**たくさん**あります。

横で見えていないで助けよう

児童はこのレッスンで、いじめの現場にいる 4 つのタイプの人 (いじている人、いじめられている人を見ているだけの人、助ける人) を見分け、いじめを目撃したときにやるべきことを見つける練習をします。

児童が目指す目標



- ✓ オンラインでの嫌がらせやいじめを見つける。
- ✓ 見ているだけの人または助ける人になるとはどういうことかを理解する。
- ✓ いじめを見たときに具体的にどうすればよいかを学ぶ。
- ✓ 嫌がらせを受けたときにどうすればよいかを理解する。

説明する内容



なぜ思いやりが重要なのでしょうか。

スクリーン ネームのほか、オンラインのキャラクターやアバターの後ろには、感情を持つ実在する人がいることを忘れてはいけません。そういった人たちに、自分がされたい方法で接することは、すべての人にとって良いことです。いじめが起きると、その状況との関わり方で人は 4 つのタイプに分かれます。

- 攻撃者、つまり、いじている人。
- いじめられている人、つまりターゲット。
- いじめを目撃している人。通常は、**見ているだけの人 (傍観者)** と呼ばれる。
- いじめを目撃して、ターゲットを助けようとしたり、状況を良い方向に変えようとしたりする人。このような人は**助ける人**と呼ばれる。

オンラインで自分がいじめのターゲットになっている場合や、よくない行動を見かけた場合は、次の方法で対応できます。

自分がターゲットになっている場合

- 相手にしない
- その人をブロックする
- 自分を守るために立ち上がる (ただし、嫌な状況が続く可能性があるため、仕返しはしない)
- いじめを報告する。保護者や教師、兄弟、姉妹など、信頼できる誰かに相談するか、アプリやサービスの報告ツールを使って、投稿、コメント、写真について報告する

自分が、嫌がらせやいじめが起きているのを見ているだけの人になっていると気づいたら、間に入ってそのひどい行動を止めることも、その行動についてオンラインまたはオフラインで誰かに報告することもできます。見ているだけの人は、いじめを止めようとも、ターゲットを助けようともしないことがあります。あなたは、ターゲットに力を貸すことや思いやりを示すこと、前向きな行動をとることもできます。これには、他の人にわからないようにやる方法も、みんなの前でやる方法もあります。

自分が見ているだけの人になっている場合は、次の方法でターゲットを助けられます。

- 電話やテキスト メッセージ、ダイレクト メッセージなど、他の人にわからない方法で、ターゲットになっている人に思いやり示したり力を貸したりする。
- 意地悪なコメントや投稿があったら、ターゲットになっている人の良いところをコメントすることで、みんなの前で力を貸す。
- みんなの前で力を貸すには、たくさんの友だちに頼んで、ターゲットにされている人を思いやるコメントをしてもらうという方法もある (仕返しをすることではなく見本を示すことが目的なので、攻撃者にとって嫌なコメントはしない)。

- 安全で嫌な気分にならない場合は、「その行動はカッコ悪い」といったコメントや返信で意地悪な行動を非難する(人ではなく行動を非難する)。
- 意地悪な投稿やコメントについて共有したり、再投稿したり、人に話したりして、その出来事を周りに広めない。
- 嫌がらせを報告する(保護者や教師、学校のカウンセラーなど、助けてくれそうな人に相談する)。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「横で見えないで助けよう」(全児童に1枚ずつ配布)

ワークシートの各シナリオの解答:

- シナリオ 1: 横、助、横(助けようとしていないため)、助、助
- シナリオ 2: 助、横、助、助
- シナリオ 3: 助、助、横、横、助
- シナリオ 4: 全員の答えが正解

小学2~3年生向けに変更できる点: ワークシートのシナリオは、児童がグループで読むには長すぎるかもしれません。そのため、教師がシナリオを読み上げてから、クラス全員で話し合ったほうがよいかもしれません。児童全員が正解(以下を参照)にたどりつくのを確認しながら、シナリオを読み進めます(小学2年生~3年生の児童がシナリオに書かれていることを経験していなくても、年上のきょうだいの経験談を話してくれるかもしれません)。

1. 見ているだけの人になるか、助ける人になるか

2つの役割について説明し、ワークシートを児童に配ります。時間を15分与え、3つのシナリオを読んでそれぞれの対応を分類してもらいます(時間があれば、4つ目のシナリオをクラスで作成します)。

2. 学校とオンライン上の助ける人

1で選んだ回答について話し合います。話し合いをする前、または話し合った後で、学校やオンラインで助ける人が周りになるとなぜ良いのかを児童に尋ねてください。

3. 話し合う

時間があれば、分類しにくい対応はあったか、あった場合はその理由を児童に尋ねます。それについてクラスで話し合います。

重要なポイント

他人のために立ち上がる、人を傷つけるような言動を報告する、無視することでそれ以上広めないなど、いろいろな方法の中から、そのときの状況に合った対応を選ぶことができます。少しの思いやりがあれば、誰でも悪い状況を良い方向へ大きく変えられます。

横で見えていないで助けよう

見ているだけの人は思いやりの力を使って、いじめられている人を助けられることがわかりました。この下に、オンラインでのいじめやいやがらせの例が3つあります。それぞれの例について、いくつかの対応方法が書かれています。もちろん、正しい方法は一つではありません(いくつかの方法をやってみると、**とても**うまくいくことがあります)。下に書かれているのは、見ているだけの人、または助ける人の行動です。説明を読んでどちらの行動かを考え、『横で見ているだけの人』だと思ったら「横」、『助ける人』だと思ったら「助」の文字を説明の横の空白に書いてください。

時間があれば、分類が難しいと感じたシナリオとその理由をクラスで話し合います。もうひとつのオプションとして、4つ目のシナリオを考えます。学校で起こったことでもかまいません。助ける人の対応と見ているだけの人の対応をクラスで考えてみます。

シナリオ 1

学校のサッカー場の近くにある水飲み場のそばで、あなたの友だちがスマートフォンを落としました。それを拾っただれかが、ある児童についての悪口を、サッカーチームのたくさんのメンバーにメッセージで送りました。スマートフォンを落としたあなたの友だちが、悪口のメッセージを送ったように見せかけたのです。これが「なりすまし」です。あなたの友だちのスマートフォンを拾ってメッセージを送った人は、あなたの友だちになりすましたのです。悪口を言われた生児童、そのメッセージを送ったのはあなたの友だちではないのに、あなたの友だちに「ひどい人だ」と言いました。悪口を送った人がだれなのかはわかりません。あなたはどう行動しますか。

- 友だちはかわいそうだけど、意地悪なことをした人がだれだかわからないので何もしない。
- メッセージで悪く言われた児童のところに行って、そのメッセージは自分の友だちが送ったものではないことを話す。また、その児童がどう感じているか、自分にできることはないかをたずねる。
- 悪口のメッセージを他の友だちにも送って、この出来事を人に広める。

教師向けの注意事項: この対応を分類しにくいと感じている児童は、よく理解できています。実際に判断が難しいからです。この行動は、状況を悪化させる可能性が高いので、単に横で見ていることでもなければ、助けることでもありません。話し合ってみる価値があるでしょう。

- その友だちといっしょにサッカーチームのみんなにたのんで、悪口を言われた児童をほめる投稿をせよ。
- その友だちといっしょに、自分たちの名前は言わないで、この出来事について校長先生に報告する。全校児童がスマートフォンの安全な使い方について話し合い、スマートフォンにロックをかける必要があることを伝え、場合によっては朝礼でも呼びかけてもらう。

シナリオ 2

担任の先生が国語のクラス用ブログを作りました。クラスの児童はコメントを書いて投稿できます。次の日、担任の先生は具合が悪くて学校を休みました。代わりの先生が来ましたが、クラスのブログで問題が起きているのに気がついていません。実は、クラスのある児童についてとても意地悪なコメントが投稿されていたのです。あなたはどの行動をしますか。

- 意地悪なコメントに対して、「そういうことを言うのは、すごくかっこ悪い」、「私は_____さんの友だちだけど、そうは思わない」とコメントする。
- 担任の先生が学校に来るまで、コメントをそのままにしておく。
- 他の児童にたのんで、意地悪なコメントを注意してもらるか、ターゲットにされている児童をほめるコメントを投稿してもらう。
- クラスのブログに意地悪なコメントが書かれていることを、代わりの先生に知らせる。そうすれば、たぶんその先生が担任の先生に知らせてくれる。

シナリオ 3

たくさんの友だちが長い時間プレイしているオンライン ゲームがあります。ゲームのチャットではいつも、ゲーム中での出来事について話しています。ときどき少しけんかになります。が、だいたいは仲の良いライバルだと思っているからで、本当に悪い気持ちがあるわけではありません。ところが、あるとき 1 人の友だちが、プレイ中のあなたの友だちにとってもひどいことを言い始め、いつまでもやめようとしませんでした。次の日になっても、まだ言っています。あなたはどの行動をしますか。

- その友だちに「自分はあなたと同じくらいこのことを嫌だと思っている」と伝え、2 人で何をすべきかを考える。
- ひどいことを言われた友だちにあらかじめ知らせたうえで、いつもいっしょにプレイする仲間を呼び集め、悪口を注意することにみんなが賛成かどうかを確かめる。
- その友だちが悪口をやめないか少し様子を見てから、なんらかの行動をとる。
- そのゲームをしばらくプレイしない。
- ゲーム コミュニティの規則を調べ、いじめが禁止されている場合は、ゲームの報告システムを使ってこの出来事を報告する。

シナリオ 4

聞いたことのある話をもとにして、現実的なシナリオを作ってください。それから、見ているだけの人と助ける人がしそうなことを考えて、このレッスンの内容を理解できていることを確かめます。

いろいろな助け方

児童がいじめられている人を助けたいと思っても、どうすればよいかわからないということはよくあります。このアクティビティでは、いろいろな助け方があることを具体的な例とともに示し、児童たちに前向きな対応について考えてもらいます。

児童が目指す目標



- ✓ 自分も助ける人になれることを**理解する**。
- ✓ 間に入って人を助ける方法が、状況によっていろいろあることを**学ぶ**。
- ✓ いろいろな対応方法の中から、安全で自分に合ったものを選ぶ。
- ✓ その状況に対する独自の対応方法を**考え出す**。

説明する内容



オンラインで誰かを困らせる、仲間はずれにする、笑いものにする、ばかにする、傷つけるといった、意地悪をしている人を見かけたときにどう行動するかは、いつも自分で選ぶことができます。まず、ターゲットを助けることで、見ていただけの人ではなく助ける人になることを選べます。助ける人がとれる行動はたくさんあります。

ここで、知っておくべきとても重要なことがあります。それは、ターゲットにされている人にとっては、嫌な気持ちになっているのをただ聞いてもらえることと、自分を心配してくれている人がいるとわかることが大きな助けになることです。

とはいえ、オンラインであれ学校の食堂であれ、**みんなの前で**誰かのためにためらわずに立ち上げられる人ばかりではありません。立ち上げられる人は、立ち上がりましょう!たとえば、次のことができます。

- 意地悪な行動を見つけたら、すぐに「その行動はかっこ悪い」と言って、人ではなく行動を注意する
- 後で、ターゲットにされた人の良いところについて投稿またはコメントする
- 友だちに頼んで、ターゲットにされた人をオンラインでほめてもらう
- オフラインで、ターゲットにされた人を誘って校庭で遊んだり、給食を一緒に食べたりする

みんなの前で誰かを助けることが苦手でも、問題はありません。**他の人にわからないように**、ターゲットを助けることもできます。たとえば、次のことができます。

- ターゲットにされた人に、テキストやダイレクト メッセージで様子を探る。
- 思いやりの言葉やほめ言葉を匿名の投稿、コメント、ダイレクト メッセージで伝える(使っているソーシャル メディアで匿名が認められる場合)。
- ターゲットにされた人に廊下でそっと話しかけ、放課後であれ電話であれ、いつでも話を聞くと伝える。
- ターゲットにされた人に、「あの意地悪な行動は間違っていると思う」という自分の意見を伝え、出来事について話したい気分かどうか尋ねる。

自分が見たことを**報告する**場合も、みんなの前でやるか、他の人にわからないようにやるかを選べます。つまり、いじめをウェブサイトやアプリから報告することも、特にターゲットにされている人のために状況を良くしてくれそうな大人に、その出来事を知らせることもできます。

アクティビティ



用意するもの:

- 児童が付箋を貼るためのスペースが確保されたホワイトボードまたはイーゼル
- 配付物: 「いろいろな助け方」(全児童に1枚ずつ配布するか、各グループに最低1枚を配布する)
- 各グループ用の付箋

小学2～3年生向けに変更できる点: ワークシートのシナリオは、児童がグループで読むには長すぎるかもしれません。そのため、教師がシナリオを読み上げてから、各グループに対応方法を考えてもらいます。

このアクティビティでは、助ける人になるとはどういうことを学ぶので、クラスの全員がターゲットを助けることを選んだと仮定します。

1. 児童を5人1組のグループにする

各グループで1人を読み上げ役、もう1人を書き留め役に選びます。

2. 人を傷つけるシナリオをグループで読んで話し合う

次のページのワークシートに3つのシナリオが用意されています。

グループが話し合っている間、教師はホワイトボードまたは黒板を2つの大きなスペースに分けて、それぞれに「みんなの前で助ける」、「他の人にわからないように助ける」と見出しを書きます。

3. グループでシナリオごとに2通りの対応方法を選ぶ、または考え出す

児童は「説明する内容」に書かれている対応方法の例を使っても、自分たちで対応方法を考え出してもかまいません。

4. 児童が選んだ方法をボードに書き、クラスの全員の前で読み上げる

児童が選んだ方法に基づいて、クラスで話し合いを進めます。

重要なポイント

誰かが傷つけられているところや嫌がらせを受けているところを見かけて、その人を助けたいと思っても、どうしたらよいかわからないことがよくあります。このレッスンでは、ターゲットを助ける方法がたくさんあることを学びました。また、自分が安心できる方法でターゲットを助けられることもわかりました。誰にでも自分に合った方法で人を助けることができるのです。

いろいろな助け方

どんなやり方で人を助けるのか、グループで話し合います。まずは、付箋に書きこむ役と読み上げる役をしてくれる人を決めてください。読み上げ役の人が、最初のシナリオを読み上げます。そのシナリオについてグループで 5 分間話し合い、ターゲットをみんなの前で助ける方法と、他の人にわからないように助ける方法を決めます。書きこみ役の人は、決めたことを 2 枚の付箋に書いて、1 枚をホワイトボードの「みんなの前で助ける」に、もう 1 枚を「他の人にわからないように助ける」にはりつけます。ターゲットを助ける方法を決めるときは、先ほどクラスで話し合ったアイデアを使っても、自分たちで新しい方法を考えてもかまいません。「シナリオ 2」と「シナリオ 3」で、これをくり返します。

注: ターゲットの正しい助け方一つではありません。人(ターゲットでも、見ているだけの人でも)はそれぞれ違い、状況もそれぞれ違うからです。いろいろな助け方を試してみましょう。

シナリオ 1

ある児童が、有名な歌手の曲を歌っている自分の動画を投稿しました。すると、他の児童たちがその動画に意地悪なコメントをしました。動画を投稿した児童を助けるにはどうしますか。前のページのアイデアのどれかを使うか、グループで自分たちの助け方を決めてください。

シナリオ 2

ある児童が、あなたの友だちが投稿したコメントのスクリーンショットを別の児童に送って、その投稿を笑いものにしました。スクリーンショットは再投稿されて、学校中に広まりました。自分のコメントのスクリーンショットを広められたこの児童を、どのように助けることができますか。さっきクラスで話し合ったアイデアのどれかを使うか、自分たちの助け方を決めてください。

シナリオ 3

ある児童が別の児童の名前でソーシャルメディアのにせアカウントを作り、写真や投稿をして、他の児童や教師、学校の悪口を言っていることに、あなたは気がつきました。自分になりすまされている児童を助けるには、どうすればよいですか。前のページで見たアイデアを使うか、自分たちの助け方を考え出してください。

まよったら話してみる: レッスン 4.1

嫌な気持ちになるものを見たときはどうすればよいか

このレッスンでは、嫌な気持ちになる画像や動画を見たとき、その気持ちを信じてそれ以上見るのをやめ、信頼できる大人に自分が見たものを伝えるべきだということを学びます。

教師への特記事項: 低学年の児童は高学年の児童よりもインターネットを利用しないので、以下のアクティビティは、オンライン上に限らずどこかで嫌な気持ちになる画像やメッセージを見たときにどうするかを、低学年の児童に教えるのに利用してください。児童が嫌な気持ちになるコンテンツやメッセージをオンラインで実際に見つけて、他の人にわからないように報告してきたときは、次のように対応します。

1. 報告してくれたことに対してお礼を言い、正しい行動をとってくれたのだと伝えます。
2. 児童の話をよく聞き、その言葉を信じます。問題ないようなら詳しいことを優しく尋ねてもかまいませんが、無理強いはやめましょう。この状況での教師の仕事は話を聞くことであり、調査員になることはありません。
3. 子どもの話から、そのコンテンツが大人によって共有されていること、または不適切な交流が行われていることがわかった場合は、その件を学校の管理者に報告します。こうした情報の取り扱いには注意が必要で、何よりも子どものケアが重要であることを理解してください。
4. 管理者にその件に確実に対処してもらいます。

児童が目指す目標



- ✓ 嫌な気持ちになるコンテンツを**認識する**。
- ✓ 嫌なコンテンツを見かけたときにどうするかを**理解する**。
- ✓ 嫌な気持ちになるものについて、信頼できる大人と話し合うための**計画を立てる**。

説明する内容



スマートフォンやタブレット、パソコンで画像や動画を見るのは、とても楽しいものです。スマートフォンやタブレット、パソコンで画像や動画を見たことがある人は、頭をポンとたたいてください。[頭をたたいた児童の数をメモする]

- 画像や動画は誰と一緒に見ますか。(「家族」、「友だち」、「クラスメート」)
- 何を見るのが好きですか。(いろいろな回答)
- 見ているときはどのように感じますか。(「ときどきする」、「楽しい」、「のんびりできる」)

画像や動画を見るのが**いつも楽しい**とは限りません。つまらないものをしかたなしに見たことがある人は、手をたたいてください。または、意味がわからないものや怖いものを見たことはありますか。[手をたたいた生徒の数をメモする]

本当に嫌な気持ちになったときのことを思い出してください。タブレットやテレビを見ていたときに**限らず**、嫌な気持ちになったときのことを考えてみましょう。何があったのかを言う必要はありません。嫌な気持ちになると、体に変化が現れます。いくつか例を挙げるので、嫌な気持ちになったときに**体がそうなった人**は、手を挙げてください。[体の変化を1つ読み上げたら、少し待つ] 顔が熱くなった。心臓がときどきした。手のひらに汗をかいた。胸がムカムカした。呼吸が速くなった。体がそうなったことはありますか?

では、画像や動画を見て嫌な気持ちになったことがある人は、手をたたいてください。[手をたたいた児童の数をメモする]このアクティビティでは、嫌な気持ちになる画像や動画を見たらどうすればよいかを学びます。

嫌な気持ちになる画像や動画を誰かに見せられたら、見るのをやめてかまいません。これは、「断るスキルを身につける」というとても大切なことです。

では、不快な画像や動画を見るのを断るときに、どう言えばよいでしょうか。（「止めてください」、「好きじゃないです」、「見たくないです」）[児童の意見をボードに書く]

・近くの人と向かい合わせになって、これらのどれかを言う練習をしましょう。力強く、ただし相手を尊重してた口調で言きましょう。

児童には2つか3つのフレーズを練習する時間を与えます。

・どういうときに、断るのが難しくなるでしょうか。（「相手が話を聞こうとしない」、「相手が似たようなものをしてこく見せてくる」、「断るのが怖い、または恥ずかしい」、「相手が年上である」）

これは、勇気がある人になるためにとても重要なことです（レッスン1を参照）。

スマートフォンやタブレット、パソコンを使っているときに、嫌な気持ちになるものをたまたま見ってしまうかもしれません。そうなったことがある人は自分の頭をポンとたたいてください。

[頭をたたいた児童の数をメモする]

・そういうものをたまたま見たときは、どうすればよいでしょうか。（「閉じる」、「電源を切る」）
・誰かに見せられたときは、どうすればよいでしょうか。（「見たくないです」、「気分が悪くなりました」）

断れない、または断りたくない場合も、信頼できる大人に何があったかを知らせることができます。大人があなたを助け、守ってくれるでしょう。あなたが信頼できる大人は誰ですか。（いろいろな回答）大人に知らせるときは、積極的になってください。何があったかを、力強く、丁寧に伝えましょう。

では、大人に知らせる練習をしてみましょう。

アクティビティ



用意するもの:

- ・落ち着いた音楽
- ・シナリオ(次のページ)

音楽を流しながら練習する

1. クラスに以下のルールを説明する

- 「最初にシナリオを読み上げます」
- 「音楽が30秒間流れます」
- 「音楽が流れている間に歩き回りながら、このシナリオを大人に知らせるときに何と何を考えてください」
- 「音楽が止まったら、相手を1人見つけて、大人に知らせる練習をしてください」

2. シナリオを選んで、音楽を再生する

3. 音楽を止める

4. 練習している児童たちに耳を傾ける

1組の児童を選んで、どのような言い方をしたかをクラスの前で見せてもらう。

5. 他の何人かの児童をランダムに選ぶ

その状況にどう対応するのかをクラスの前で発表してもらう。

6. 時間が許す限り、残りのシナリオについても**ステップ 2~5**を繰り返す

シナリオ

シナリオ 1: ある人にお笑い番組の動画を見せられました。彼女はその番組をおもしろいと思っていますが、あなたにとっては不快です。

シナリオ 2: あなたのお兄さんが、自動車事故の動画を見せてきました。あなたが「やめて」と言っても、お兄さんはおもしろがっています。

シナリオ 3: 家族の1人が、いつも銃を撃ちまくるゲームをプレイしています。あなたはそのゲームを最初は気に入っていましたが、だんだん嫌になってきました。

シナリオ 4: あなたは2人のプレイヤーとゲームをしていました。すると、1人のプレイヤーがもう1人のプレイヤーに意地悪をしました。

シナリオ 5: いとこが家に遊びに来て、一緒に動画を見えています。その動画に裸の人が出てきました。

重要なポイント

オンラインでもオフラインでも、気分が悪くなるものを目にすることがあるかもしれません。何かを見て嫌な気持ちになったら、自分の言い方で、見るのを断ってみてください。また、何を見たのかを大人に必ず知らせましょう。そうすれば大人があなたを守ってくれるでしょう。

まよったら話してみる: レッスン 4.2

オンラインで嫌な気持ちになったときはどうすればよいか

このレッスンで児童は、オンライン上の不適切なコンテンツを特定し、それを見ることを断る方法を学びます。誰かが自分自身や他の人を傷つけた、または傷つけようとしていることをほのめかすコンテンツを報告することも学びます。

教師への特記事項: このアクティビティの途中、または終わった後で、児童から実際のいじめや嫌がらせ、悪口、暴力の脅し、自殺願望の心当たりについて知らされた場合、通常それは児童からの信頼の表れであり、その信頼に真摯に応えることがとても重要です。調査によると、生徒が大人にデリケートな情報を報告するのは1回限りの場合が多いことがわかっています。つまり、最初に報告をしたときに、助けてもらえたと感じられなかった児童は、二度と相談しようとしません。

児童ら深刻なことを報告された場合は、次のように対応してください。

1. 勇気を出してくれたことにお礼を言い、できるだけ早く内緒で相談できる時間を作ることを伝えます。
2. 他の人にわからないようにその児童と会い、再度お礼を伝えるとともに、「あなたを守る」と言って安心してもらいます。別の児童について報告された場合は、その児童を必ず助けると伝えます。
3. 児童の話をよく聞き、その言葉を信じます。問題ないようなら詳しいことを優しく尋ねてもかまいませんが、無理強いはやめましょう。この状況での教師の仕事は話を聞くことであり、調査員になることではありません。深刻なケースであれば、児童から聞いた内容を学校管理者に報告し、確実に対処してもらいます。

児童が目指す目標



- ✓ 嫌な気持ちになるコンテンツとはどんなものかを**理解する**。
- ✓ 見たり関わったりするのを断ってもよいことを**理解する**。
- ✓ いくつかの断り方を**学ぶ**。
- ✓ 大人に相談するなどの対応方法を**練習する**。

説明する内容



このアクティビティでは、誰かがオンラインであなたを嫌な気持ちにさせたり怖がらせたりすることをしたり、言ったり、そうしたものを見せたりしてきたときに、どうすればよいかを学びます。

嫌な気持ちになるコンテンツ、コメント、行動を、オンラインで見たことがある人は手を挙げてください。テキストでも画像や動画でもかまいません。[手を挙げた児童の数をメモする]

次の文章をボードに書き、児童にそれを写してもらったうえで、空欄を埋めるよう指示します。「オンラインで見て嫌な気持ちになったものは_____です」。この文章を紙に書き写して、空欄にいくつか例を入れてください。

児童が記入している間、教室を歩いて回答を見て回ります。数人の児童に、クラスに対して答えを発表してもらえるか尋ねます。

みなさんには、学校でもオンラインでも安全と居心地の良さを感じる権利があります。オンラインで何を見るか、誰と話すかは自分で決めることができます。嫌な気持ちになるものは、見るのを断ってよいのです。このアクティビティの目標は、断るスキルを伸ばすことです。これは全員が身に付ける必要のあるスキルです。

では、嫌な気持ちになるものをどのように断れるのでしょうか。

児童たちが次のような例を思いつくか確認します。「スマートフォンやタブレットの電源を切る」「人が送ってきたものを削除する」「送ってきた人をブロックするか、削除する」「そういうものは好きではないと相手に伝える」

これらの断り方すべてを児童に必ず伝えてください。さまざまなプラットフォームでコンテンツを断る方法を詳しく共有するよう、児童たちを促してください。これは、児童たちがオンラインでどのような経験をしているのかを詳しく知り、今後の話し合いに生かすチャンスでもあります。児童からの信頼を最大限にして、できる限り多くのことを話してもらうには、良し悪しの判断をしないことです。

あなたを嫌な気持ちにさせることをやり続ける人もいます。その行動がやんだ後も、嫌な気持ちがずっと残ることもあります。どうしたらよいか、わからないときもあるでしょう。それでかまわないのです。多くの**大人**にも、どうすればよいかわからない状況はあるものです。そういうときに、何ができるでしょうか。

児童が自分でこの答えを思い付くか確認してください。「信頼できる大人に助けを求める」

ここで覚えておいてほしいのは、嫌な気持ちになるコンテンツや行動を断ったからといって、それを報告できないわけではないことです。もちろん、両方やってかまいません。

助けが必要になったから大人に状況を報告したのに、その大人に助けてもらえなかったらどうすればよいでしょうか。（「報告できる別の大人を探す」）確かに、報告がいつも簡単だとは限りません。専門家によると、児童が報告するのは1回だけのことが多いようです。だから、これは強く言っておきます。本当に助けてくれる大人が見つかるまで、何度でも報告してください。

学校で助けてくれると考えられる大人は誰ですか。（いろいろな回答）助けが必要なときに相談できる大人はたくさんいます。

では、見聞きしたくないもの、嫌な気持ちや怖い気持ちにさせるものを断り、誰かに報告する練習をしましょう。

アクティビティ



用意するもの:

- ・シナリオ(次のページ)
- ・「断る」と書かれた紙
- ・「報告する」と書かれた紙

1. 教室の向かい合ったそれぞれの壁に **1枚ずつ紙を貼る**
2. リストから**シナリオを1つ選び**、クラスの前で読み上げる
または、適切なシナリオを自分で考えて使います。
3. 自分だったらそのシナリオで断るか、それとも大人に状況を報告して助けを求めるかについて**児童に考えさせる**
4. どちらの行動をとるかに合わせて、教室のそれぞれの壁側へ**児童を移動させる**
5. 断る、または報告するときに何と言うか、何をするか、なぜそうするのかを**各グループで話し合う**
6. 各グループから **1人を代表に選び**、報告することと断ることをそれぞれに実演する
7. 時間があれば、別のシナリオで上記を**繰り返す**

[次ページに続く→](#)

シナリオ

シナリオ 1: 友だちがチャットでずっと悪い言葉を使っています。

シナリオ 2: コメントのスレッドに、性差別的な発言が何度も書き込まれています。

シナリオ 3: あなたが写っている写真が笑いものにされています。

シナリオ 4: 誰かがあなたについて、人種差別的なことを言っています。

シナリオ 5: あなたが裸になった写真を送ってほしいと人に言われました。

シナリオ 6: 学校に危険なものを持ち込もうとしている人がいるという投稿を見ました。

重要なポイント

とても恐ろしいものをオンラインで見かけることがあるかもしれません。たとえば、自分自身や他の人を傷つけかねない行動を予告する誰かの発言などです。そのような場合は、すぐに大人に伝えて、全員を守ってもらいましょう。

いやなものを画面で見たらどうすればよいか

このレッスンでは、動画やオンライン ゲーム、テレビ番組で嫌な気持ちになるものを見聞きしたときの対応を練習します。

児童が目指す目標



- ✓ 嫌な気持ちになるものをオンライン(またはオフライン)で見たときに、恐怖や悲しみを感しても問題ないことを**理解する**。
- ✓ 番組やゲーム、動画で、嫌な気持ちになるものを見るのを断ってよいことを**理解する**。
- ✓ 嫌な気持ちになるコンテンツの断り方を**理解する**。
- ✓ 嫌な気持ちになるものを見たときに相談できる人を見つける。

説明する内容



大好きなテレビ番組やオンライン動画は何ですか。[手を挙げた児童に答えてもらう]それを好きなのはなぜですか。(「おもしろいから」、「アクションや冒険などの場面が多いから」)それを見ていると、どんな気持ちになりますか。(「楽しくなる」、「わくわくする」)

通常、私たちがテレビ番組や動画を見るのが**好き**なのは、楽しませてくれるからです。「楽しませてくれる」がどういう意味かわかる人はいますか。[手を挙げた生徒に答えてもらう]

番組が楽しませてくれれば、私たちの気分は良くなり、見るのが楽しくなります。笑えたり、リラックスできたりするかもしれませんし、何かを知れるから興味深いのかもしれません。とてもわくわくして、次に何が起きるのかを早く見たくてたまらなくなることもあります。

ところが、番組が私たちが**楽しませてくれない**こともあります。人や動物がひどく傷つけられたり、とても意地悪な人や怖い人が登場したり、不安や悲しみを感させられたりすることがあります。楽しませてくれないと思った動画や番組と、その理由を話してくれる人はいますか。[手を挙げた児童に答えてもらう]

今日は、テレビやインターネットで嫌な気持ちになるものを見聞きしたときにできることを練習します。

- 1人でテレビ番組や動画を見ているときに、嫌な気持ちになるものを見たり聞いたりしたら、電源を切ることができます。[「電源を切る」とボードに書く]
- 電源を切った後もずっと嫌な気持ちが続く場合は、信頼できる大人に、何を見てどんな気持ちになったのかを話します。[「信じられる大人に相談する」とボードに書く]
- あなたが相談できそうな信頼できる大人は誰ですか。[ボードの「信じられる大人に相談する」の下に児童の意見を書く] (考えられる答え: お母さん、お父さん、子どもの世話をする人、学校の先生など)
- 友だちや家族とテレビ番組やオンライン動画を見ているときに、嫌な気持ちになるものを見聞きした場合は、自分の気持ちを相手にはっきりと伝えることができます。[「はっきりと言う」とボードに書く]
- たとえば、「この番組は怖いから、他のを見よう」と言えます。他にどんなことを言えるでしょうか。[ボードの「はっきりと言う」の下に児童の意見を書く] (考えられる答え: 「嫌な気持ちになるから見たくない」、「2人ともが好きなものを見よう」)

あなたがはっきりと自分の気持ちを話しても、嫌な気持ちになるものを見せ続ける人がいたら、いつでも部屋を出て信頼できる大人に相談できます。

次ページに続く →

アクティビティ



テレビやゲーム、動画で嫌な気持ちになるものを見聞きしたときに、自分の気持ちをはっきりと言って、信頼できる大人に相談する練習をしましょう。[児童を 2 人 1 組にする]

これからシナリオを読み上げます。そのシナリオでどうするか、パートナーと順番に練習してください。では、最初のシナリオに取り組みましょう。

以下のリストからシナリオを選び、児童にその状況でどう対応するかをパートナーと一緒に考えてもらいます。しばらくしたら、児童に自主的に発表してもらいます。時間が許す限り、他のシナリオでこれを繰り返します。

シナリオ

シナリオ 1: 家族の 1 人とオンライン動画を見ています。動画に出てきた人は言葉使いが悪く、意地悪なことを言っているので、あなたは嫌な気持ちになりました。あなたは感じていることをはっきりと言うことにしました。何と言いますか。[何と言うかをパートナーに伝える]

シナリオ 2: テレビの新番組を 1 人で見ています。第 1 話を半分ぐらい見たあたりで、すごく怖いシーンになりました。見ていられないほどです。そのシーンが頭から離れません。同じことが絶対に自分にも起きる気がします。テレビを消して、信頼できる大人に相談することにしました。[誰に相談するか、そのときに何と言うかをパートナーに伝える]

シナリオ 3: 数人の友だちとオンライン動画を見ています。友だちの 1 人が見せてきた動画に裸の人が映っていました。嫌な気持ちになりました。友だちがどう思っているかはわかりませんが、あなたはもうその動画を見たくありません。あなたは感じていることをはっきりと言うことにしました。[何と言うかをパートナーに伝える]

シナリオ 4: オンラインでマルチプレイヤー ゲームをプレイしていたら、1 人のプレイヤーの行動を他のプレイヤーがばかにしました。そのプレイヤーは、やめるように言われてもただ笑っています。[何と言うかをパートナーに伝える]

シナリオ 5: いとこが銃を撃ちまくるビデオゲームをプレイしています。たくさんの人が次々とけがをしています。他のゲームをやってほしいと伝えましたが、聞いてくれません。[どうするかをパートナーに伝える]

シナリオ 6: 友だちの家でテレビのニュースが聞こえてきて、とても悲しい気持ちになりました。自分の家に帰ってから、信頼できる大人に相談することにしました。[誰に相談するか、そのときに何と言うかをパートナーに伝える]

重要なポイント

ゲームや動画、テレビ番組を見て嫌な気持ちになったら、見なくてよいのです。ここでは、次の方法を学びました。

- 自分 1 人の場合は、電源を切る。
- その後も嫌な気持ちが続くなら、信頼できる大人に相談する。
- 見せるのをやめない人がいたら、あなたが感じていることをはっきりと言う。
- それでも見せ続けてくる人がいたら、その場所から離れるか、信頼できる大人に相談する（またはこの両方をする）。

オンラインでの意地悪な行動に対処する

このレッスンで児童は、オンラインであれオフラインであれ、思いやりも意地悪も行動だということを学びます。意地悪な行動に加担してトラブルをエスカレートさせることのないよう、思いやりで対処する方法を探ります。

児童が目指す目標



- ✓ オンラインでの意地悪な行動が学校でのトラブルにつながりかねないことを理解する。
- ✓ オンラインでのトラブルをエスカレートさせない方法を見つける。

説明する内容



人がオンラインで互いに意地悪な行動をする原因は何でしょうか。(「うわさ話」、「無礼」、「誤解」、「意地悪な態度」)

オンラインではいろいろな理由でトラブルが起きます。ただし、相手に思いやりを示そうとしたり、ただ関わり合いにならないようにしたりするだけで、多くのトラブルは避けられます。ときには、学校で起きたことがオンラインに飛び火することもあります。また、誰かがいきなり意地悪なことを言ったりやったりすることもあります。今から挙げる意地悪な行動を誰かがやっているところを見聞きしたことがある人は、手をたたいてください。[手をたたいた児童の数をメモする]

- 画像や動画に無礼なコメントを投稿する
- 誰かについてのうわさ話やうそを言いふらす
- 誰かを困らせようとして、その人のふりをする
- 悪口を言う
- 人種や同性愛を差別するような言葉を使う

オンラインで意地悪をされたことがある人は手を挙げてください。[手を挙げた児童の数をメモする]

- オンラインで意地悪なことを言われたりされたりしたら、どんな気持ちになるでしょうか。(「腹が立つ」、「かんかんに怒る」、「悲しくなる」、「嫌な気持ちになる」)
- 仕返しをしたくなると思いますか。(「はい」、「いいえ」)

人から意地悪なことをされて怒りを感じるのは当たり前です。どうしても仕返しをしたいと思うこともあるでしょう。仕返しをすると、その結果がどうなるかを考えてみてください。[児童に考える時間を与える] 近くにいる児童に自分の考えを伝えてください。[1分たったら、ランダムに数人の生徒を選び、考えを発表してもらう] (「大げんかになる」、「大騒ぎになる」、「たくさんの人を巻きこむ」、「トラブルになる」)

意地悪な行動に対してもっと意地悪な行動で仕返しをするのは、オンラインでトラブルが始まったり広がったりするときによくあるパターンです。トラブルを起こさずに意地悪な行動に対応できる方法は、他にどんなものがあるでしょうか。(「無視する」、「その人にやめるように言う」、「その人をブロックするか削除する」)

怒っているときや嫌な気持ちになったときは、他の人に意地悪なことを言ったりしたりしてしまいやすいものです。何かをする前に、いったん落ち着くことが大切です。落ち着くための方法の一つは、何回かゆっくりと深呼吸をすることです。

児童全員に、数回ゆっくりと深呼吸をしてもらいます。

怒ったときや嫌な気持ちになったときに心を落ち着けるために、深呼吸以外にどんな方法を使ったことがありますか。(「数を逆から数える」、「問題ないと自分に言い聞かせる」、「何か楽しいことを考える」)

オンラインで誰かに意地悪をしている人を見たら、どんな気持ちになるでしょうか。(「腹が立つ」、「自分がターゲットにされないか心配になる」、「嫌な気持ちになる」、「おもしろくなる」)

- ・意地悪な行動を見ても何も言わなかったり、笑っていたり、一緒になって意地悪をしていたりしたらどうなりますか。(「意地悪な行動がますますひどくなる」、「他の人を嫌な気分させる」、「そういう人たちも意地悪な人になってしまう」)
- ・意地悪な行動に立ち向かうと、どんなことが起きる可能性がありますか。(「良くないことだとみんなが気づく」、「みんながもっと思いやりと礼儀を持って人に接するようになる」)

意地悪をされている人を助けたことがある人は、手をたたいてください。

[手をたたいた児童の数をメモする。他の人を助けたときのことを数人の児童に話してもらう]人を助けると、どんな気持ちになりますか。(「良い気持ち」)

意地悪な行動を見かけたけれど、それに立ち向かうのはためらいがある、または不安だという場合は、どうすればよいですか。(「大人に助けをもらう」)

それでは、オンラインで意地悪な行動を見かけたときの対応方法を練習してみましょう。

アクティビティ



用意するもの:

- ・ワークシート: 「オンラインでの意地悪な行動に対処する」(3~4人のグループに1枚ずつ)

1. 児童を3~4人のグループに分け、各グループに1枚のワークシートを配布する
2. ワークシートのセクションAを各グループで完了させる
3. グループ同士でワークシートを交換する
4. ワークシートのセクションBを各グループで完了させる
5. 各グループに、クラスの前で自分たちが考えたことを発表する

重要なポイント

オンラインで意地悪な行動を見かけたときは、適切に対応することが大切です。意地悪な行動で仕返しをしようとする、争いになったり、学校で始まったことがもっと悪い方向に進んだりしてしまいます。これは、オンラインでも学校でも同じです。心を落ち着けてから別の方法で対応すれば、トラブルは避けられます。

ずっと意地悪をされていて、どうすればやめさせられるのかわからないときは、大人に助けを求めてください。

オンラインでの意地悪な行動に対処する

セクション A

オンラインでだれかが意地悪なことをしているところを見かけそうな場面を書いてください。

セクション B

自分が意地悪をされたらどうしますか。

なぜそのようにしますか。

他の人が意地悪されているのを見たらどうしますか。

なぜそのようにしますか。

まよったら話してみる: レッスン 6

いつ助けを求めるか

これまでのレッスンに何度も出てきているアドバイスの一つが、不快もしくはそれ以上に嫌な気分になるものを見かけたら報告すること、つまり担任の教師や校長先生、保護者など、信頼して助けを求められる相手に勇気を出して相談することです。このアドバイスはこれまでのレッスンで児童に伝わっているはずですが、ここで念のため「まよったら話してみる」ということに特に重点を置いて、クラスで話し合ってみましょう。後ろのページにあるシナリオのリストを活用してください。

教師向けの重要な注意事項:

1. 子どもたちは何世代にもわたって「告げ口」はすべきでないと教育され、社会規範にまでなっています。いじめ防止の専門家は、告げ口することと助けを求めることの違いを子どもたちに理解してもらうために懸命に取り組んでいます。オンラインでの有害な行動について報告するのは「告げ口」ではなく、傷つけられている自分や友だちを助けることなのだとして児童に理解させてください。
2. 教室で気楽に話ができる雰囲気を作り、教師にいつでも助けを求めてよいことを伝え、児童の主体性と適切な報告を促します。
3. 以下の話し合いで、大人に助けを求めた経験について、特にクラスの前で生徒に話してもらうときは、その児童が自分の行動に誇りと勇気を感じられるように会話を進めます。

児童が目指す目標



- ✓ 自分や他の人のために助けを求めることができるのは、勇気がある証拠だと認識する。
- ✓ 報告が役立つ状況について全員で意見を出し合う。

説明する内容



オンラインで出くわしそうなシナリオがリストにまとめられています。シナリオを読んで、自分が経験した状況やそのときの行動を思い出した人には手を挙げてもらい、その状況についてみんなで話し合いたいので、すべてのシナリオを読む時間はないかもしれません。

アクティビティ



以下のシナリオを読んで、アクティビティを完了してください。

学校の責任者向けの注意事項: ご自身の学校（または同じ学区にある中学校や高等学校）の生徒会や生徒グループのリーダーに、各シナリオのようなオンラインでの状況について下級生に指導してもらおうと、下級生の教育、関与、能力開発が非常に効率的になります。学校にすでに生徒の指導グループがある場合は、シナリオについて下級生を指導しながら自らの経験を共有してもらってください。

用意するもの:

- ・ワークシート(学年に応じたものを全児童に1枚ずつ配布)
- 小学 2~3 年生用のシナリオ
- 小学 4~6 年生用のシナリオ

重要なポイント

なかなかそうは思えないかもしれませんが、どうしたらよいかわからないときに助けを求めるのは勇敢なことです。自分や他の人の傷を癒やしたり、有害なことが起きるのを防いだりすることが目的であれば、それは賢くて勇気ある行動です。

小学 2～3 年生用のシナリオ

1. 声に出さずに、シナリオをすべて読んでください。読みながら、シナリオと同じことが自分におこったことがあるか、大人にたずけてほしかったか、大人にたずけてほしいとたのんだかどうかについて考えてください。
2. 自分がやったこと(または、やらなかったこと)と、その理由を話してくれる人は、**手をあげてください**。同じことを先に言われてしまったときは、他に話せることがないか考えてください。
3. それらの状況について、話し合ってください。

シナリオ

シナリオ 1: パスワードを思い出せなくてこまっています。[保護者や年上の家族などにたのんで、新しいパスワードを作るのをてつだってもらいます。]

シナリオ 2: 他のゲーマーが、あなたのスキンを気に入ったのでゲーム内のお金で買いたいと言ってきました。どうしますか。

シナリオ 3: ある動画でとても意地悪な行動を見ましたが、どうしたらよいのかわかりません。

シナリオ 4: 他のゲーマーが、あなたの年とすんでいる場所をたずねてきました。その人に教えますか。

シナリオ 5: 人がぎずつけられる、とてもらんぼうな動画を友だちが見せてきました。どうしますか。

シナリオ 6: オンラインで見たすごく意地悪なコメントをどうにかしたいと思っています。どうすればよいですか。

シナリオ 7: 校庭でだれかが、スマートフォンをもっていない人のことをばかにしています。その人はとてもかなしそうです。このようなときはどうすればよいですか。

シナリオ 8: アニメのキャラクターが出ている動画を見ていたら、いきなり画面のまん中にこわいものがとび出してきました。

小学 4～6 年生用のシナリオ

1. 声に出さずに、シナリオをすべて読んでください。読みながら、シナリオと同じことが自分に起こったことがあるか、大人に助けてほしかったか、大人に助けを求めたかどうかについて考えてください。
2. 自分がやったこと(または、やらなかったこと)とその理由を話してくれる人は、**手を挙げてください**。同じことを先に言われてしまったときは、他に話せることがないか考えてください。
3. それらの状況について、話し合ってください。

シナリオ

シナリオ 1: だれかに自分のアカウントが乗っ取られたような気がしています。アカウントを取りもどすために何ができるでしょうか。[アプリまたはサイトのヘルプ セクションを開き、自分が所有者だと証明する手順を行ってから、ログインしてパスワードを変更します。このパスワードは、保護者以外の人に教えないでください]

シナリオ 2: さぎに気づかず、だまされてしまったかもしれません。

シナリオ 3: 他のゲーマーが、ゲームと関係ないことを聞いてきました。気持ちが悪いのですが、質問に答えますか。

シナリオ 4: ゲームのチャットで、人種差別的なことを言っている人がいます。

シナリオ 5: 共有すべきではないことをオンラインで共有してしまったのではないかと心配しています(話してもよいと思う場合は、何を共有してしまったのかを話してください。共有した内容を話したくない場合は、それについてどうしたのかを話してください)。

シナリオ 6: けんかをしてあぶない目に合わせると相手をおどしている人を見かけました。

シナリオ 7: オンラインで自分自身のことを悪く言うコメントを投稿している人がいます。あなたはその人のことが心配になりました。

まよったら話してみる: レッスン 7

オンラインでも報告できる

このレッスンでは学校のデバイスを使って、不適切なコンテンツや行動をアプリで報告する方法を実際に見ていきます。クラスでさまざまなコンテンツについて検討し、それを報告するかどうかを決め、報告する理由または報告しない理由について話し合います。

児童が目指す目標



- ✓ アプリやサービスのコミュニティ規約または利用規約を**確認する**。
- ✓ 悪用を報告するためのオンライン ツールがあることを**知っておく**。
- ✓ それらのツールをいつ使うべきかを**考える**。
- ✓ 悪用を報告する理由とタイミングについて**話し合う**。

説明する内容



意地悪なコメントなどの不適切なコンテンツをオンラインで見つけたときは、いろいろな方法で対応できます。1 つ前のアクティビティでは、「信頼できる人に相談する」という特に重要なことについて確認しました。相談することは、誰かを助けるのに一番良い方法を見つけることに役立ちます。もう一つの方法は、不適切なコンテンツを見つけたアプリやサービスに状況を報告し、そのコンテンツを削除してもらうことです。アプリの利用規約やコミュニティの規則を確認することと、アプリ内の報告ツールを使うことに慣れておきましょう。

ブロックツールや報告ツールを使う**前に**、有害な、または不審な会話や行動のスクリーンショットを撮ることを習慣にしましょう（ツールを使うことで行動の記録が消える場合があるからです）。そうすれば、信頼できる大人に何があったかを**確かめて**もらい、問題の解決を手伝ってもらえます。

アクティビティ



用意するもの:

- ワークシート: 「オンラインでも報告できる」(全児童に 1 枚ずつ)

1. コミュニティの規則を見つける

クラスでアクセスが許可されている台数のデバイスを用意します。デバイスが複数ある場合は、クラスをグループに分けます。最低 3 つの学校用アカウントで利用規約を見つけ、嫌がらせやいじめに関する規則を探します。

2. 問題を報告する方法を確認する

アプリやサイトで、不適切なコンテンツや行動を報告するツールを見つけます（教室にデバイスが 1 台しかない場合は、児童のグループに交替で使ってもらいます）。

3. シナリオを見ていく

全員を着席させ、クラス全体で次のページのワークシートにあるシナリオについて考えます。

4. 報告するかどうかを考える

そのコンテンツを報告するという児童に手を挙げてもらいます。次に、報告しないという児童に手を挙げてもらいます。

5. そう決めた理由を尋ねる

報告すると答えた児童に、その理由をクラスの前で話してもらいます。次に、報告しないと答えた児童にも同様に理由を話してもらいます。

注: 正しい答え、つまり対応方法が一つしかないことは、まずありません。これを児童全員が理解してから、クラスで話し合いを始めます。

重要なポイント

ほとんどのアプリとサービスには、不適切なコンテンツを報告したりブロックしたりできるツールが用意されています。これらのツールを使えば、巻きこまれたユーザーやコミュニティ、プラットフォームそのものを助けることができます。不適切なコンテンツをブロックしたり報告したりする前に、必ずスクリーンショットを撮って状況を記録しておきましょう。

オンラインでも報告できる

下のシナリオを一つずつ読んでください。見つけたことをアプリやサービスで報告するという人は手を挙げてください。手を挙げた人と挙げなかった人に、そう決めた理由を話してもらいます。それから、クラス全体でそれらの選択について話し合います（正解が一つということはずみないので、話し合いをすることに意味があります。そのため、自分の選択について気を悪くしてはいけません。大人でさえ、いつ、どのように報告したらよいかわからないときがあります）。

シナリオ 1

他の児童が、だれでも見ることのできるアカウントで集合写真を投稿しました。その写真の中のあなたは嫌な写り方をしています。この写真を報告しますか。それとも報告しませんか。投稿者がだれだかわかる場合は、その人と話して写真を消すようにたのみますか。その人と話して写真を消すようにたのみますか。

シナリオ 2

だれかが、あなたの知っている児童の名前と写真を使ってアカウントを作りました。そして、その写真にひげなどの変なものを書き足してジョークにしてみました。このアカウントを報告しますか。

シナリオ 3

だれかが、あなたの学校の児童を悪く言うコメントをたくさん投稿しました。投稿した人は自分の名前を出していませんが、何となくだれだかわかります。このコメントを報告しますか。それとも報告しませんか。するとしたら、どのように報告しますか。

シナリオ 4

ある児童が、画面に表示される名前（スクリーン ネーム）に学校名を使ってアカウントを作り、だれでも読めるコメントをつけて児童たちの写真を投稿しました。コメントには児童を悪く言うものもあれば、ほめるものもあります。意地悪なコメントを報告しますか。アカウント全体を報告しますか。または、両方を報告しますか。

シナリオ 5

ある夜、オンラインで 1 人の児童が、次の日に別の児童と食堂でけんかをするコメントしていました。このコメントをオンラインで報告しますか。それとも報告しませんか。朝になってから、先生か校長先生に報告しますか。それとも報告しませんか。これらの両方をしますか。

シナリオ 6

アニメの動画を見ていると、子ども向けではない不気味なコンテンツが出てきて、嫌な気持ちになりました。このことを報告しますか。それとも報告しませんか。

シナリオ 7

友だちとオンライン ゲームで遊んでいると、だれも知らない人がチャットで話しかけてきました。その人は意地悪なわけではありませんが、あなたの知らない人です。その人を無視しますか。それとも報告しますか。

