

「チャットの危険性」(基本・応用)

指導対象

小学校高学年(中学校1・2年でも可)

指導意図

パソコン通信時代から行われている意見交換の方法「チャット」。チャットの部屋に入ることによって自由に発言し、意見交換ができる楽しい場。子どもたちもインターネットを使って、チャットの部屋によく入り込んでいる。しかし、顔を合わせない状況でチャットを行う際には、いろいろな危険性がある。そこでチャットを行う上で、気を付けなければならないことを、学習モジュールを活用しながら考えさせていくことによって、危険性を未然に回避し、チャットの有意義な活用が図れるよう指導していく。特に校内でのチャットができる場合は利用させる前にこの授業を行うことで、トラブルを未然に防ぐようにしていきたい。

指導方法・概要

教室又はパソコンルームで実施する。その際、1台以上のコンピュータと画像拡大投影装置を用意する。一斉授業(40分~45分の授業を想定)で教師が場を設定し、子どもたちが自分の経験や体験と学習モジュールでの疑似体験とを結びつけて考えさせていくことで、経験者も未経験者ともにチャットの危険性を回避できるようにしていく。

1単位時間の中で、以下の段階を踏んでいく。

1. チャットがどのようなことか共通認識を抱かせ、チャットの楽しさをあげていく。
2. 学習モジュール「チャットの危険性(基本)」をコンピュータで視聴する。
3. 学習モジュールに描かれたチャットからどんな危険性が考えられるか話し合う。
4. 学習モジュールに描かれたチャットの内容のどこに問題点があるか話し合う。
5. 自分たちにも似たような体験があるか、ふりかえらせていく。
6. チャットを行う上でどんなことに気を付けるか考えていく。
7. 学習モジュール「チャットの危険性(応用)」をコンピュータで視聴し、自分ならどうするか考えさせていく。

注)上記の段階の7については、この授業時間と切り離してもよい。いくつかの学習ユニットを経験した後で「チャットの危険性(応用)」を取り扱うことで、この学習の成果を評価する場面とすることもできる。

<p>く</p>	<p>うので、何をされるかわからないから。」 C「電話番号を会ったこともない人に教えると、いたずら電話をされるかもしれない。」 C「家の近くで待ち伏せをされるかもしれない。」</p>		
<p>考 え る</p>	<p>4 どこに問題点があったか話し合う。 T「では、クミコさんがサトルという大学生と行ったチャットの中でどんなことがまずかったと思いますか。」 C「大学生だということを信用して自分の悩みをうち明け、相談していたから。」 C「信用して電話番号を教えたから。」 C「カオルさんに電話でこのことを話すまで怖さを感じないほどサトルを信じ切っていたから。」 T「でもチャットをしている人は、チャットは楽しいし、ニックネームでいいし、友だちは増えるし、アドバイスももらえるからいいって言ってたよね。」 C「信用できる相手ならいいけど、信用できない相手だったら、怖い。」 T「でもどの人が信用できてどの人が信用できないかってチャットの中でわかる？」 C「・・・・・・・・・・」 5 自分たちにも似たような体験はないか振り返らせる。 T「みんなにもこのクミコさんのような体験はありますか？」 C「ぼくは、チャットをしているうちに大人の人から良いものをあげるから会おうといわれたことがある。」 T「その場所に行ったの？」 C「いかなかった。それからそのチャットの部屋には入らなかった。」 C「私はチャットではないけど、インターネットの懸賞をメールで応募してから知らない人からメールが何度か来たことがあった。」 T「その後どうしたの。」 C「そのアカウントは使わないようにして</p>	<p>電話番号から住所がわかるとどのように困るのか、想像させる。</p> <p>カオルさんとクミコさんがかわしていたチャットで、安易に電話番号を教えていることを問題点としてもよい。</p> <p>チャットの楽しさに潜まれている怖さに気づかせるよう、チャットの中で行われていることを振り返らせていく。</p> <p>チャット以外の体験も出てくると予想されるが、その部分は他の学習ユニットで取り扱うことを伝え、できるだけチャットに限定していく。</p> <p>もし、具体的な例がない場合は、左記のような事例を話して危険性</p>	



<p>獲得する</p>	<p>新しいアカウントでメールを使うようになった。」 T「ほかにチャットで困ったことはなかった？」 C「チャットを大勢でしているときにいきなり変な人が入り込んできて、おまえたちがしているチャットは犯罪だ。警察に言ってやるといわれ、途中でやめてしまったことがある。」 T「どんな内容をやりとりしていたの？」 C「プロ野球の試合でどっちのチームが勝つか予想していて、何対何でどちらが勝つか書き込んでいたんだ。そのうちにだれの予想が当たるか賭けようと言うことになって、あたった人にははずれた人から100円ずつもらえるようにしたんだ。そしたら、犯罪だと言われたんだ。」 T「楽しかった？」 C「途中までは盛り上がりとても楽しかった。でも警察に言ってやると言われて恐ろしくなってやめてしまった。」 6 チャットを行う上でどんなことに気を付けるか話し合う。 T「チャットは、ニックネームで会話できるし、いろいろな人の意見が聞けていい部分と、クミコさんの例のような怖い部分もある。これからチャットをやめてしまえばいいのかな？」 C「チャットでいいこともある。飼っている冬眠前の亀にどんな餌をやったらいいか、どんな場所で飼育したらいいかチャットで聞いたら、いろいろな人が自分の経験や本で調べたことを話してくれた。」 C「チャットは、大勢の人から意見やアドバイスをもらえるから、そうした使い方を</p>	<p>が多くの場面に潜んでいることに気づかせていく。</p> <p>チャットの危険性だけを論ずるのではなく、チャットの有用性や利便性も確認する中で、チャットの行い方を考え、危険性を回避する知恵をまとめていく。</p> <p>本当の友達についても触れることができれば効果的である。</p>	
-------------	--	---	--

	<p>したほうがいい。」 C「チャットでは、自分の名前や住所、電話番号は教えない方がいい。」 C「名前を名乗ってやるチャットもあるから、そのチャットの部屋のルールを確かめてからやる方がいい。」 T「まとめると、大勢から意見をもらうようなときにはチャットはとても便利だけど、チャットの部屋のルールを確認して自分の使い方にあっているかまず確かめることが大切なことだね。そして、電話番号や住所はチャットの中では、簡単に教えないこと。本当に仲の良い友だちになったらメールを1対1でやる中で仲良くなっていった方がいいね。」 T「今日の勉強で感じたことから、自分これから気を付けていくことを学習プリントにまとめて終わりにしましょう。」</p>	<p>不特定多数との会話と1対1の会話の違いに気づかせていく。</p> <p>チャットを行う際、気をつけることや友だちの話から感じたことをまとめさせる。</p>	<p>学習プリント1</p>
--	---	--	----------------

学習展開例（応用）20分程度の内容

いくつかの学習モジュールを使った学習が終わった段階で、復習をかねて「チャットの危険性（応用）」を使った評価を行う。

展開	学 習 活 動	留 意 点	資 料
	<p>1 この学習モジュールを見て、どんな危険性が潜んでいるか考える。 T「今日までネット社会の歩き方についていろいろな勉強をしてきました。自分自身がネット社会とどのように関わっていくか考えてきたと思います。さて、これから学習モジュールを見て、どんな危険性が予想されるかみんなに考えてもらいたいと思います。そしてその危険性は、どの場面の行動がもたらせたものか、自分の考えや意見を学習プリントにまとめていきましょう。今日の登場人物は、タケシ君とケンタ君です。</p> <p>2 学習プリントに予想される危険性と問題となる場面を記入する。 ケンタ君になったつもりで何が不安なのか明らかにする。 チャットのどの場面に問題があったか、考える。自分ならタケシ君と行っていたチャットでどうすべきか、意見をまとめる。</p> <p>3 学習プリントを回収する。</p>	<p>学習モジュール「チャットの危険性（応用）」を操作し、どのような展開が起きていくのか一つ一つの場面を視聴しながら、危険性を想起させ、その原因場面をつかませていく。</p> <p>自分の言葉で、想定した危険性を書かせる。また、チャットのどの場面がその危険性につながったのか、心の内側を表現させる。</p> <p>学習プリントを別紙「評価基準」にそって</p>	<p>学習モジュール（Web上のものを使用するか、配布されているCD-ROMを使用する。）</p> <p>学習プリント2</p>

		採点し，危険性への認識を評価し必要に応じて事後指導を行う。	
--	--	-------------------------------	--

学習プリント1（例）

ネットワーク社会の歩き方「チャット編」

年 組 氏名（ ）

チャットのいいところは，どんなところですか。

チャットの危険なところはどんなところですか。

あなたは，どんなときにチャットを使っていますか。

今日の教材（学習モジュール）について感想を書きましょう。

ネットワーク社会の歩き方「チャット編」

年 組 氏名()

駅前のコンビニで男の子をまっていたケンタ君。とても不安な様子です。この後どんなことになっていくか、予想して番号に をつけていきましょう。いくつ をつけてもかまいません。

1. ゲーム機が家に届く。
2. いたずら電話がかかってくる。
3. 中学生からあやまりの電話がかかってくる。
4. 中学生と友だちになる。
5. 知らない人にいつもつけられる。
6. タケシ君に今回のことを話す。
7. タケシ君とチャットをしなくなる。
8. 中学生から呼び出され、お金を取られたり、ぼう力をふるわれたりする。
9. 家にとじこもりがちになり、学校へ行かなくなる。
10. 他の人に、チャットでいたずらをするようになる。
11. 家の人に今回のことを話す。
12. 家の人に今回のことは話さない。
13. その他()

では、チャットのどの場面が、ケンタ君を不安にさせる原因だったのでしょうか。その場面で問題となるケンタ君がしたことを書きましょう。そして自分だったらその場面でどうするか、考えをまとめましょう。

『学習プリント2の評価基準』(参考例)

不安な様子についての評価

1. まず、11番の「家の人に話をする」に がついているかどうかです。家の人に話をすれば当然、自分がしたことに対して叱られることを覚悟し、あやまりを是正しようと言う気持ちになると思えます。「タケシ君には話す」が「家の人には話さない」場合は、家の人には秘密にしていく傾向が見られますので、危険回避がうまくいきません。その場合は、家の人に話すことを教えましょう。また、タケシ君にも家の人にも話さない場合で、9番の「家に閉じこもりがちとなり、学校へ行かなくなる」にも がついていた場合は、孤立傾向になりやすく、対人恐怖症になるおそれが想定されますので、まず、友だちに話をし、叱られても家の人にも話すように指導してください。

2. 以下の番号に がついているか確認してください。

1 3 4の番号に がついている場合は、楽観した見方をしています。出題が「とても不安な様子です。」となっていますので、危険性の認識が低いと考えられます。 をつけている子どもに再度「学習モジュールチャットの危険性(基本)」で危険性を確認させていきましょう。

2 5 8の番号に がついている場合は、危険性を十分意識していますので、実際に安易に電話番号や住所を書き込まない確認を再度されると良いと思います。

9番に がついた場合(6番か11番に がついでいない)は、かなり深刻に受け止めていると想定できます。

10番に がつく場合は、他者への転移によるストレスの発散傾向が伺えます。自分が受けた苦しみを他者にも与えることでは、危険性からの回避はできないことを教えてあげましょう。

不安にさせる原因と自分の考えについて

住所や電話番号を教えた場面が書かれていれば、原因が理解されていると思います。特に、自分がほしいゲーム機を安易にもらえると思ったことが危険にさらされる心の隙間だと気づいていれば、学習成果が上がったと考えられます。

他の回答の場合は、場面認識がうまくできていない可能性がありますので、再度「学習モジュールチャットの危険性(応用)」を視聴させてください。

* この評価基準は、あくまでも参考例です。日頃の学級指導の中で各先生方が把握していらっしゃる児童の実態に即して、新たに基準を立てていただいて結構です。

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」