

## 教材：自分の SNS なら何を書いてもいい？

■対象：小学校高学年～中学校

■関連する教科等：

- ・道徳：相互理解、寛容 / 善悪の判断 / 自律、自由と責任 / 自主、自律、自由と責任（中学校）
- ・情報モラル
- ・特別活動

### <教材制作の意図（授業のねらい）>

SNS やメッセージアプリの中には、自分のプロフィール欄にその時々のお気持ちを書き添えられるものがある。近年、そうした欄に悪口を書くというケースが見られるようになってきている。特徴的なのは、悪口を書く側が、対象を明示せずに「読む人が読めば、それとなく分かる」よう巧妙に内容をぼかして書いているケースが見られることである。

このケースは難しい問題を孕んだものである。たとえば、対象が明示されていないことにより、第三者から「これは A 君への悪口だろう」と指摘されたとしても、書く側は「違う」と言い逃れることができってしまう。また、ぼかした表現を用いることにより、自分の悪意や、その表現により対象者がどれほど傷つくかということについて、無自覚的になってしまうかもしれない。誰かを傷つけてしまったとしても、「大したことじゃないのに」と自分を納得させてしまうかもしれない。さらには、こうした様々な要素により、傍からは指摘をしづらく、問題について話題にしたり客観的に考えたりすることが困難になってしまっているかもしれない。

だからこそ、こうした問題を取り上げて皆で共有していくことが重要である。本授業では、主に悪口を書いた側の過ちに焦点があたる教材を用いながら、「プロフィール欄に悪口を書く」という行為の意味について議論をしていく。

### <話し合いのポイント>

- ・なぜ、他の仕方ではなく、メッセージアプリのプロフィール欄に悪口を書いてしまうのだろうか。
- ・自分のプロフィール欄なら何を書いてもよいという主張は認められるだろうか。
- ・間接的で冗談めいたメッセージであっても、受け手が強く傷ついてしまうことがある。
- ・自分の行為が不適切であったと本当は分かっている、「大したことじゃない」と自分の気持ちを欺いてしまうようなことはないだろうか。
- ・悪口を書く以外に、イライラした気持ちを解消する方法はないだろうか。

### <授業プラン> (45～50分)

| 活動内容                   | 補足・留意点等                                  |
|------------------------|--|
| 1. マンガに描かれている問題点を共有する。 | ・ 話し合う時間を確保するため、導入にあまり時間をかけず早めに教材を視聴する。導 |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• SNS やメッセージアプリの中には、プロフィール欄にテキストを書き込めるものがあることを知っているか確認する。</li> <li>• 教材「自分の SNS なら何を書いてもいい？」を視聴する。</li> <li>• 教材の内容や問題点をおさえる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 小グループで、教材を視聴した感想をざっくばらんに話し合う。</li> <li>➢ どのような問題が起こっているのかを確認する。</li> </ul> </li> </ul>   | <p>入の話せず、すぐに教材視聴に入ってもよい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 意見を言いやすい雰囲気をつくるよう心がける。</li> <li>• 教材で描かれる問題を「○○問題」「○○ゲーム」のように客観的に表現させ、本時ではそれらの解決方法を皆で探っていこうという仕方で展開してもよい。</li> </ul>   |
| <p><u>2. 登場人物の状況や気持ちを想像しながら、問題点について多面的・多角的に考える。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Q：<u>トモノリさんは、なぜプロフィール欄にあのような書き込みをしたのだろう？</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 個人の考えをノートに書く。</li> <li>➢ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。</li> <li>➢ クラス全体に対して、個人の意見を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 例) 自分のプロフィール欄ならいいと思った、特に深く考えずに書いた、スカッとしたりしたかった、等</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Q：<u>メッセージを見たオサムさんは、どのようなことを思っているだろうか？</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 個人の考えをノートに書く。</li> <li>➢ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。</li> <li>➢ クラス全体に対して、意見を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 例) ショックを受けている、悲しい気持ち、自分が悪かったのだと攻めている、直接言えればいいのに、等。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• 発表された意見をもとにして、クラスの状況に応じて話し合いを深める。 <ul style="list-style-type: none"> <li>例) <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 上記&lt;話し合いのポイント&gt;にある論点を参考にして意見を掘り下げる。</li> <li>➢ 教材における問題はどうか解決しうるか、具体策を考える。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• クラスの状況によっては、「オサムさんが学校に来ていないことに気づいたとき、トモノリさんは何を思っただろう？」「なぜ、メッセージの書き手と受け手の感じ方に大きなギャップがあるのだろうか？」等について話し合う。</li> <li>• 小グループでの話し合いなどを取り入れ、ひとりひとりが「話す・聞く」時間の総量を増やせるよう留意する。</li> <li>• 問題に対する様々な考えや論点があることをおさえられるようにする。</li> <li>• 発表者に対して、意見の背後にある価値観を確認したり、相反する意見についてはどう思うかたずねたりする。</li> <li>• 意見が出づらい場合は、登場人物の心情や願いについて改めて想像させてみる。</li> <li>• 特定の立場からの解決策を発表して終わるだけでなく、その解決策を採用した際に困ったり傷ついたりする人はいないか想像させる。多面的・多角的な思考をもとに、問題解決について考えられるよう留意する。</li> <li>• 多様な意見を歓迎するが、いじめに類する行為や違法行為自体を積極的に肯定するような意見に対しては、思いを受け止めつ</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>つ、その行為の問題性について適切に理解をしてもらうよう留意する。</p>  |
| <p>4. <u>まとめ：いじめゲームを変えるためには？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本時での話し合いを踏まえた上で、教材のような問題に直面したとき、傷つく人がいなくなるようにするために、自分（たち）はどう行動すべきか、どうすれば状況を変えられるか、ということについて考えノートに書く。</li> <li>・ 記述した内容を共有し合う。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「○○問題」「○○ゲーム」ということを想定していた場合、問題の解決法やゲームの分岐（チェンジ）の仕方という設定で考えさせてもよい。</li> <li>・ 教材シリーズ名のもとになっている「ゲームチェンジャー」（ゲームの流れを変えられる人）という言葉を紹介し、「ゲームをチェンジするためには何が必要か？」「ゲームチェンジャーになるためにはどうすればよいか？」という問いかけをしてもよい。</li> </ul> |

※ 話し合いの仕方や授業のスタイルはクラスによって様々であると思います。上記「話し合いのポイント」や「授業プラン」をひとつの参考として、「いじめゲーム」を変える方法について子どもたちが多面的・多角的に考えられるよう、実態に応じて柔軟に授業を展開してください。