

# 子供たちがSNSでトラブルに巻き込まれないための 情報モラル問題解決力の育成

玉田 和 恵\*

## 要 約

現在, SNSによって見知らぬ大人と青少年が知り合い, 青少年を誘い出して拉致監禁するような事件が多発している。そのため, 子供たちがSNSでトラブルに巻き込まれないための情報モラル問題解決力を低年齢から涵養することが急務となっている。本研究では, 児童・生徒の情報モラルを育てるためには, 教員・保護者など大人がどのようなことを理解しておかなければならないか, どのような対策が考えられるのかを検討する。

キーワード: 情報モラル, 問題解決力, SNS, 3種の知識, 見方・考え方

## 1. はじめに

情報社会の進展に伴い, パソコン・携帯電話・スマートフォン・ゲーム機など多様なICT機器によるインターネット利用の普及や, さまざまなサービスの登場により, 子供や若者が情報社会の事件や事故, あるいは様々なトラブルに巻き込まれたり, 引き起こしたりする問題が多発している。

そのため, 2009年4月には「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律(通称: 青少年インターネット環境整備法)」が施行された。関係各省庁では, 子供達のネット上での安全確保や健全な育成のために, さまざまな議論を基に施策がなされてきた(例えば, 経済産業省2008 警察庁2011)。しかし, これらの議論によって, 青少年の安全安心なネット環境が確保されるのかと思われたが, そうではなかった。一方, 2011年3月11日に発生した東

日本大震災では, 情報化の利点が非常時に多く活かされるという側面と, 非常時に人々の善意や動揺につけこむ様々な情報が飛び交うという, 情報を活用する際に必要となる判断力の重要性がますます明らかになった。

現在, SNSによって見知らぬ大人と青少年が知り合い, 青少年を誘い出して拉致監禁するような事件も多発している。被害に巻き込まれるのは大半が中・高校生であるが, 小学生もある一定数被害に巻き込まれていることが明らかになっている。(図1 警察庁(2018))

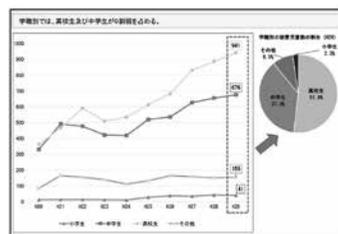


図1 学識別児童被害数の推移 (SNS)

また, それらの犯罪の多くは以前のような誰でも注意が必要となる出会い系サイト等ではなく一般的なSNSで起こっている。(図2 警察庁(2018))



図2 SNS等に起因する事犯の被害児童数の推移

その解決策として、情報社会で子供達をどう守るか、子供達がどのような情報活用能力を身につけると問題が解決するかという議論が盛んに行われている。解決策の一つとして、文部科学省を中心として、子供達がネット上で適切に判断し、行動できるための力（「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」）として『情報モラル』の育成が提唱されており、情報モラル教育の普及が急務となっている。

以上を背景として、本研究では、児童・生徒の情報モラルを育てるためには、教員・保護者など大人がどのようなことを理解しておかなければならないか、どのような対策が考えられるのかを検討する。

## 2. 情報モラル判断の前提となる知識

### 2.1 今、何が起きているか

まず、子供たちを取り巻く現実社会、ネット社会でどのような問題が起きているかを理解しておく必要がある。図3に示すように大きく分けて3つの観点から整理できると考える。「自分が被害に遭う」「他者に迷惑をかける」「自滅してしまう」という観点で整理すると分かりやすい。

子どもたちの周りで どんなことが起きているか？	
他者に迷惑をかける	自身が被害に遭う
<ul style="list-style-type: none"> <li>人権侵害・誹謗・中傷</li> <li>個人情報の流出</li> <li>著作権・肖像権などの侵害</li> <li>不適切な情報の発信</li> <li>気をつけていても起こる誤解</li> <li>未熟なコミュニケーション</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>増殖を食い止められず、誹謗・中傷・人権侵害などの被害</li> <li>個人情報の流出</li> <li>詐欺・不慮（架空）請求</li> <li>わいせつ目的犯罪</li> <li>誹謗・中傷・脅迫</li> <li>不正な情報による不利益</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ネット依存・使いすぎ</li> <li>ネット情報に翻弄される</li> <li>自分好みの狭い世界に閉じ込められる</li> </ul>	

図3 情報モラルに起因する問題

「自分が被害に遭う」問題では、現在話題に

なっているような、親切な大人を装って相談にのり、連れだして誘拐をするような事件、わいせつ目的犯罪、個人情報の流出や詐欺・不当（架空）請求、誹謗・中傷・脅迫などが挙げられる。これに関しては、自ら犯罪に巻き込まれたい児童・生徒はいないためある程度教育によって対策が立てやすい部分である。

「相手に迷惑をかける」では、人権侵害・誹謗・中傷、個人情報の流出、著作権・肖像権などの侵害、不適切な情報の発信などが行われている。あまり意識せず友達の写真や著作物をSNS等にアップする事例が多く見受けられる。また、気をつけていても起こる誤解や未熟なコミュニケーションによるトラブルやいじめ問題もここに含まれる。

「自滅してしまう」問題では、ネットやゲームを使いすぎて依存してしまったり、ネットの情報に翻弄されて、どんどん自分好みの狭い世界に閉じ込められるフィルターバブルの問題もここに含まれる。また、ながらスマホをしながら事故に巻き込まれるような事例も自滅に当たるものと考えられる。

大きく分けてこの3観点の問題があることを理解した上で、学校教育の中でどのように児童・生徒を指導するか、親として子供とどのように関わり、しつけていくかということを検討する必要がある。

### 2.2 情報モラルの本質を理解する

情報モラル教育では、日常モラルを育てながら、状況判断をするために必要となる最小限の「情報技術の知識」と「見方・考え方」を育てることが重要である。そして、児童生徒自身に情報化の「プラス面」「マイナス面」を考えさせ、適切な判断力を育成するとともに、情報社会を自分たちがより良く発展させようという気持ちを持たせることが大切である。状況判断をするための「情報技術の知識」には、「不易なもの」と「変化するもの」があり、不易なものを考慮したうえで、「変化するもの」について理解させることが求められる。

これまでに、情報モラル教育の本質を理解して指導する方法として我々研究グループは「3種の知識」による情報モラル指導法を提案している。「3種の知識」は、道徳的規範知識、情報技術の知識、合理的判断の知識を組み合わせることで情報モラルを指導するために開発し、実践、評価してきた指導法である(図4)。

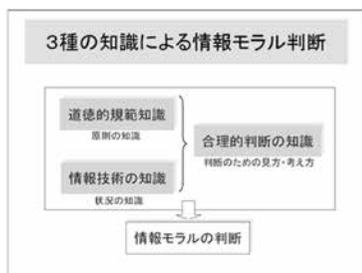


図4 3種の知識による情報モラル判断

この指導法は、家庭教育や学校の道徳の時間などで学習者が身につけてきた道徳的な知識(人間として守るべきこと)に、状況判断のために必要となる知識(情報技術の知識)を与え、それらを組み合わせることで判断するための考え方(合理的判断の知識)を教えることによって、情報社会での適切な判断力を身につけさせようというものである。

情報モラル判断に関連の深い道徳的規範知識は、道徳学習指導要領に掲げられている目標を参考に、情報モラル判断に直接関連する事項を表1のように定義している。情報技術の知識としては、情報モラルの判断に不可欠な内容を以下のように定義している。

表1 道徳的規範知識の具体的な内容

道徳的規範知識	下位尺度	内容
自分に関すること	節度	欲しいものが我慢できるか
	思慮	正しいかどうか判断できるか
他人との関わりに関すること	思いやり	相手を思いやる気持ちがあるか
	礼儀	相手を不快にしないように気をつけられるか
社会との関わりに関すること	正義	正しいことを実行できるか
	規範	ルールを守れるか

- ・インターネットの5つの特性(図5)  
(公開性、信憑性、流出性、公共性、記録性)
- ・情報技術(特に、通信ネットワーク)の仕組み

- ・情報技術に関連する簡単な法律の知識

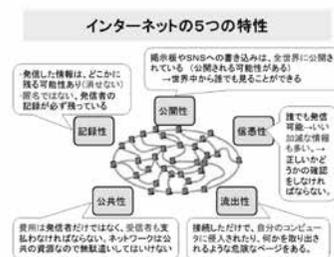


図5 インターネットの5つの特性

3種の知識による情報モラル指導法では、考え方の枠組みを指導することを重視しており、知識として指導する部分は必要最小限に抑えることを目標としている。したがって、情報技術の知識も必要最小限に抑えている。

次に、合理的判断の知識については、判断のための考え方を明示的に指導するために、図6のフローチャートの枠組みを知識として指導し、情報モラル事例判断の訓練を行う。まず初めに、日常モラルの問題として明らかに行ってはならない「法律の問題」を検討させる。ここで扱う法律の問題は「人の物を盗んではならない」というように明らかに法律違反であると分かるものにとどめ、情報技術を使用するからこそ発生する法律問題については、その後「情報技術を使うために起こる問題はないか」の部分で検討させたり、調べたりさせる。「法律の問題」の後に、「人の迷惑」「自分の被害」について検討させる。モラルを指導する際には、自分より相手のことをまず考えるという態度が重要だと考えられるため、自分への被害よりも他人に悪影響を及ぼすことについて先に検討させる。最後に情報モラル特有の問題である「情報技術を使うために起こる問題はないか」を検討させる。「情報技術の問題」を検討する際に、生じうる「法律の問題」「人の迷惑」「自分の被害」については、図のはじめに戻って再検討をさせる。4つの判断観点を順番に検討させ、全てに関して問題がなければ行為を実行してもよいが、何らかの問題点がある場合は代替案を考えるように促すことで、「他人への迷惑や自分の危険をできるだけ回避する態度を身につけさせる」こ

とが可能である。

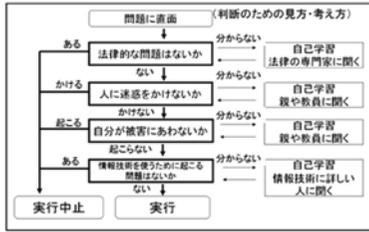


図6 判断の枠組み (合理的判断の知識)

### 2.3 「不易な内容」「変化する内容」

情報モラルについて検討する場合、情報化が進展しても変化しない(不易な)問題と、情報技術が進化することによって変わる技術的側面に依存する(変化する)問題が存在する。情報モラルの指導ができない理由として、「さまざまな問題があり過ぎて、どこから手をつけて良いかが分からない」「技術がどんどん進化していくので、それについていけない」という理由を多くの教師が挙げている。しかし、ここ10数年で発生している情報モラルに関連する問題を検討すると、技術がどんどん進化しても、問題の構造はほとんど変化していない。2チャンネルを代表とする掲示板が話題になった時代、Mixi、前略プロフィールが問題の温床とされた時代、Facebook、モバゲータウン、LINE、YouTube、Instagramと新しいツールが情報モラルの問題と関連して語られているが、問題の本質はほぼ変わっていない。

3種の知識を整理して問題を検討すると、人としてのモラルや、判断するために必要となる考え方の部分は変化していない。情報技術に関しても、構造は変化していないが、情報技術が進化するために変化する部分が一部存在すると考えられる。

サービスや機器が変化するために、多くの教師や保護者は混乱を起こして自分についていけないと感じてしまうが、技術的な特性として「公開性」「記録性」「公共性」「信憑性」「流出性」という要因は変化していない。また、問題が発生する原因を心理的・身体的側面から検討した場合も、メディアを介したコミュニケーションの特性は、

時代が変わっても大きく変化しない要因である。「非対面」という視点で検討すると、対面では言えないようなことが言えたり、文字でのやり取りが中心になるため真意が伝わりにくく誤解が生じたり、感情的になりやすいという問題や、相手の状況が分からないために起こる誤解や受け取る状況や場面によって感じ方が違うなど、インターネットが普及し始めてから現在まで、問題発生の要因として変化しない内容である。

警戒心がなくなり、見ず知らずの相手を信じ込んでしまうのも非対面の特性の一つである。過剰に情報発信をしたり、議論がエスカレートしやすいという問題や、夢中になって、やめられなくなってしまふという「依存性」、 「電磁波」に関連する問題も情報化が進展しても大きく変化しない内容である。

これらの不易な内容については、教師や保護者がよく理解した上で、児童生徒に繰り返し指導していく必要がある内容である。

次に、「変化するもの」として把握しておかなければならない内容は、「機器性能・形態の変化」について、サイズの小型化と可搬性、さまざまな機能の追加、データ容量、通信速度、どこからでもネットに繋ようになった問題などである。「サービスの変化」については、定額制によって費用負担感の軽減や長時間利用を促進するエンタテインメント性の向上、無料問題やサービス側からのさまざまなアプローチなどが挙げられる。これらの要素について、情報モラルに関連した考え方を網羅する内容として表2のように「不易なもの」「変化するもの」に関する指導内容を整理した。

情報モラルの指導必須項目を表2を示して、各知識項目について解説をしたり話し合ったりすることが大切である。これらの知識を修得しておくことが情報モラル判断をする際に役立つことをしっかり児童・生徒に理解させたい。

表2 情報モラル指導に関連する項目

【ア】 情報モラル判断に必須の道徳目標		
道徳目標	下位目標	具体的な目標項目
自分自身に関すること	節度・思慮	1. 欲しいものを我慢できる 2. 自分の身を守ることができる 3. 正しいどうかを判断できる 4. やって良いこと悪いことの区別がつく
他人とのかかわりに関すること	思いやり・礼儀	5. 相手を思いやる気持ちがある 6. 相手が傷つかないかどうかを考えられる 7. 相手に迷惑をかけないように努力できる 8. 相手を不快にしないように気をつけられる
社会とのかかわりに関すること	正義・規範	9. 正しいことを実行できる 10. ルールを守ることができる

【イ】 情報モラル判断に必要となる情報技術の知識（不易：状況の知識）	
情報技術の必須知識	情報技術の知識の具体的な内容
信憑性	11. インターネット上では誰でも発信できるので信用できない情報もあるので、必ず真偽を確かめなければならない 12. 不適切な情報もたくさんあるので、そのような情報は見るのをやめた方がよい
公開性	13. インターネット上での書き込み（SNS・掲示板・プロフ・ブログなど）は、全世界に公開されているので、世界中の誰からでも見ることができる 14. 著作権・肖像権を守って発信しなければならない
記録性	15. 一度発信した情報は、絶対に取り戻せないで、必ずどこかに記録が残ってしまう 16. 名前を書いていなくても匿名ではなく、誰が発信したかという記録が残っている
公共性	17. 費用は発信者だけではなく、受信者も支払わなければならない 18. インターネットは公共の資源なので、無駄遣いをしてはいけない
流出性（侵入可能性）	19. 接続しただけで、自分のコンピュータに侵入されたり、何かを取り出されるような危険なページもある（ネットの情報によって狭い世界に閉じ込められる（フィルターバブル）

【ウ】 メディアを介したコミュニケーションの心理的・身体的な特性（不易：状況の知識）	
心理的・身体的側面	具体的な内容
非対面	20. 対面では言えないようなことが言える 21. 感情的になりやすい 22. 真意が伝わりにくく、誤解が生じる 23. 相手の状況が分からない 24. 受け取る状況や場面によって感じ方が違う
1対1 多対多	25. 警戒心がなく、人を信じてしまう 過剰に情報発信をする 26. 議論がエスカレートしやすい
依存性	27. 夢中になって、やめられなくなる 28. 人とのつきあいで、やめられなくなる 29. やめたくてもやめられなくなる
電磁波	30. 微量な電磁波を発している 31. 持つ場所に気をつける必要がある（心臓 頭） 32. 公共の場所でも、使ってよい場所、悪い場所がある

【エ】 変化する技術特性（変化：状況の知識）	
変化する技術	具体的な内容
機器性能・形態の変化	33. サイズが小型化しどこにでも持ち運べるようになった 34. ささまざまな機能が追加され、いろいろなことができるようになった 35. 通信できるデータ容量が増大し、通信速度が非常に早くなった 36. 通信できる場所が増え、どこでもネットに繋がるようになった
サービスの変化	37. 定額制によって、費用負担感が軽減した 38. 長時間利用を促進するエンタテインメント性が向上した 39. 利用者増加を意図して、サービス側からのさまざまなアプローチがある 40. 無料と称して、利用者を勧誘する

表3 家庭用配布用資料 (左ページ)

生徒配付資料

## ネット社会をどう生きる？

I 情報社会で判断するためには  
 情報社会での適切な判断 = 日常モラル + 仕組みの理解

### ネット上で問題解決をするためのコツ

**日常モラル**

- ・ルール・約束を守る
- ・人を思いやる
- ・正しいか確かめる など

**仕組みの理解**

- ・インターネットの特性
- ・心理的・身体的特性
- ・機器やサービスの特徴 など

両方について考える

**インターネットの特性**

- 公開である 情報が漏れる
- 信用できない情報もたくさんある
- 記録が残る → 将来自分が何かをする時に困る

**心理的・身体的特性**

- 夢中になってやめられなくなる 対面ではなく伝わりにくい
- 不安になる 感情的になりやすい → 絶対トラブルは起こる

**機器やサービスの特徴**

- 魅力的で面白すぎるサービスがある
- どこでも24時間つながることができる
- サービス側からさまざまな勧誘がある
- 無料なので利用しようとする
- 油断したら依存になる

### 考えるための手順

```

        graph TD
            Start[何かきくと決断する] --> Q1{決断的な問題はないか}
            Q1 -- あり --> A1[決断の専門家へ聞く  
親や先生に聞く]
            Q1 -- ない --> Q2{人にめいわくをかせかないか}
            Q2 -- あり --> A2[親や先生に聞く]
            Q2 -- ない --> Q3{自分に被害が及ぶらぬか}
            Q3 -- あり --> A3[親や先生に聞く]
            Q3 -- ない --> Q4{インターネットを使うから  
起こる問題はないか}
            Q4 -- あり --> A4[インターネットに  
詳しい人に聞く  
親や先生に聞く]
            Q4 -- ない --> End[実行]
            End --> Stop[やめる]
            
```

### 個人情報を送ってしまう

電話帳を送られる  
自分だけでなく  
友達の情報も流出

位置情報  
写真:位置情報

友達紹介などに使われる

どんな個人情報を送られているか、気づいてないことが多い

### 起こっている問題

**コミュニケーションで起こるトラブル**

- 主にLINE上で起こっているような
- 友人間で起こる問題

**ゲームやネットへの依存問題**

- ネット対戦ゲームなどに夢中になる

**被害に遭うような問題**

- 詐欺や、出会い系など

表4 情報モラル家庭用配布用資料（右ページ）

## 【覚えておきたいネットの5か条】

1. ながらスマホは命取り & 時間を決めて使う ・ ・ 自分や周囲の安全を考えて使う
2. 世界中の人が見ている（見ることが可能）
3. 一度出回った情報は絶対に消せない ・ ・ 誰が書いたか分かるので、将来に影響する
4. 情報を鵜呑みにしてはいけない ・ ・ 必ず複数の方法で調べる・フィルターバブル
5. 面と向かって言えないことは書かない
  - ・ ・ 顔が見えないため必ず誤解が起こるので覚悟して使う

## 1. ながらスマホは命取り &amp; 時間を決めて使う ・ ・ 自分や周囲の安全を考えて使う

駅のホームを歩きながらや、自転車に乗りながらなど、何かをしながらスマートフォンを操作することは、即、自分や周囲の人の命の危険を伴う行為です。命を大切にするために「ながらスマホ」はやめましょう。また、ゲームやネットでのコミュニケーションをだらだらとやり続けると「ネット依存症」になってしまう危険性を持っています。「この学校に何のために入ったか」「自分がいま何をしなければならぬか」をしっかり考えて、使用時間を決めて使うようにしましょう。

## 2. 世界中の人が見ている（見ることが可能）

ネットへの書き込みやアップロードした写真や動画は、「世界中の人からいつでも見られる」、あるいは「いつでも見られる」可能性を持っています。「グループLINEだから」とか「カギをかけているから」と安心していても、その中の誰かがどこかに転送すれば、あっという間に世界中の人から見られる状態になります。

## 3. 一度出回った情報は絶対に消せない ・ ・ 誰が書いたか分かるので、将来に影響する

インターネットには「記録性」があり、書き込まれた情報は絶対に消せない特性を持っています。そのため、あなたの書き込みや、アップロードした写真や動画は、絶対に消えません。そして誰が書き込んだか、アップロードしたかが容易にわかる仕組みを持っているので、将来、自分が大学に入学するとき、就職するとき、結婚するときに調べられます。自分の将来に悪影響を与えるような書き込みやアップロードはやめましょう。

「この書き込みは将来自分にとってマイナスにならないか？」ということを常に考えて発信しましょう。

書き込みが将来に影響する



## 4. 情報を鵜呑みにしてはいけない ・ ・ 必ず複数の方法で調べる

ネット上には誰でも情報を書き込めるため、いい加減な情報やあなたを騙そうとする情報がたくさん掲載されています。ネット上で何かを調べる場合は、必ず複数のページ（その中に公共性の高いページを含める）で調べ、本や新聞など別のメディアでも情報が正しいかどうかを確認しましょう。

あなたはネットの狭い世界に追い込まれています。ネット以外の世界にも目を向けましょう

(フィルターバブル)

## 5. 面と向かって言えないことは書かない

・ ・ 顔が見えないため必ず誤解が起こるので覚悟して使う

ネットでのコミュニケーションは、顔が見えないため必ず誤解が生じます。だから、ネットだけのやり取りに頼らず電話や対面のコミュニケーションも活用しましょう。誤解やトラブルが起こる仕組みを自分たちが使っているのだということを覚悟して、「気にしない力」も身につけましょう。

## 2.4 家庭用配布資料

最後に、筆者は研修終了後に家庭用配布資料として表3・表4の資料を配布している。親子で情報モラルを話し合いをするための題材とすることを目的としている。



図7 情報モラル動画教材

## 3. 開発に関わった情報モラル教材

### 3.1 「情報化社会の新たな問題を考えるための児童生徒向け教材」

(文部科学省委託事業)

2013年の文部科学省委託事業「情報化の進展に伴う新たな課題に対応した指導の充実に関する調査研究」の一環で開発した教材である。筆者は作業部会長として開発指針の検討にあたった。スマートフォン等の急速な普及に伴い、高い利便性を得る一方、児童生徒が新たな問題に巻き込まれ始めていた時期である。具体的には、無料通話アプリやSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）、オンラインゲーム等の利用を通じて、長時間利用による生活習慣の乱れや不適切な利用によるいわゆる「ネット依存」や、ネット詐欺・不正請求などの「ネット被害」、SNSによるトラブルなど、情報化の進展に伴う新たな問題が生じていた。

2013年8月に調査研究委員会が発足し、10月～12月に教材開発が急ピッチで行われ、小中高の協力校による実践を経て、最終的に動画教材がユーチューブにアップ（図7）され、教師用指導手引書（図8）が文部科学省のWeb上で発表された。これまで多くの施策がなされながらも、効果のある教育がなかなか実践されていない情報モラル教育について、教師の実践を促進するためにはどのような教材が必要かということを念頭において開発方針を検討した。その後も、継続的に新規のテーマが追加され、多くの学校現場で教材として活用されている。



図8 情報モラル教師用指導手引書

ユーチューブにアップされているため、家庭でも簡単に視聴が可能のため、保護者と子供が情報モラルの会話をする際にも活用が可能だと考えられる。

「情報化社会の新たな問題を考えるための児童生徒向け教材」

(手引き・動画へのリンク)

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322.htm)

### 3.2 「ちょっと待ってスマホ時代の君たちへ」

(文部科学省委託事業)

「ちょっと待ってスマホ時代の君たちへ」は、2017年度の文部科学省委託事業で作成したリーフレット教材がある。筆者も委員として開発に携わった。当時、青少年の携帯電話・スマホ利用がさらに広がりを見せており、高校生ではほぼ100%が利用していた。また、そのうちスマートフォンの利用率は82.8%と8割を超えていた。(2016年度青少年のインターネット利用環境実態調査) (内閣府) より) そうした中、青少年がネットトラブルに巻き込まれるケースも増えていた。

青少年たちはスマートフォンを直感的、感覚的に巧みに操り、ごく自然にネットを利用してい

る。スマートフォンは単なるコミュニケーションツールではなく、日常において生活必需品となっている。しかし一方で、モラルやマナーに対しての知識が乏しく、ネットが常に存在していたことによって、ネットが不特定多数、世界中に繋がっていることの想像力が働きづらい。それゆえ、将来にまで影響があるネットトラブルに巻き込まれてしまうケースも後を絶たない。

そのため、リーフレットを全国の小中学生及び高校生に配布することで、青少年のネットモラル向上を目指し、青少年がネットの有害環境から自ら判断・選択し、トラブルや犯罪被害等に巻き込まれないような知識の獲得、考えのきっかけとなるような事例等を周知するために作成された。小中学生版と高校生版が存在する。

#### 小中学生版

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/iku-sei/taisaku/taisaku2017/syoutyuu\\_smp2017.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/iku-sei/taisaku/taisaku2017/syoutyuu_smp2017.htm)

#### 高校生版

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/iku-sei/taisaku/taisaku2017/koukou\\_smp2017.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/iku-sei/taisaku/taisaku2017/koukou_smp2017.htm)



図9 スマホ時代の君たちへ

### 3.3 「SNS 東京ノート」

(東京都教育委員会)

「SNS 東京ノート」は、児童・生徒自身らが話し合いを通じて学べる教材であることを重視し、東京都教育委員会で開発されたものである。筆者は作成委員長として内容を検討した。本教材は「カード教材」を取り入れた内容となっており、インターネットの特性を理解するだけでなく、人による認識の違いに気づき、より適切なSNS、ネットとの関わり方について当事者意識を持って

考えを深めることが可能となっている。また、発達段階に即した教材とすべく、小学生（低学年、中学年、高学年）、中学生、高校生向けの5種類が開発されている。学校だけでなく、家庭内でのルールを考える項目も取り込んでおり、保護者と子供が話し合いを行う際にも活用できる内容である。

以下の東京都教育委員会のWebからダウンロードが可能である。

<http://ijime.metro.tokyo.jp/school/index.html>

東京都 SNS ノート 1 が主に小学校 1, 2 年対象、東京都 SNS ノート 2 が主に 3, 4 年対象、東京都 SNS ノート 3 が主に小学校 5, 6 年対象、東京都 SNS ノート 4 が主に中学生対象、東京都 SNS ノート 5 が主に高校生対象となっている。また、教師用の指導の手引きも配布されている。

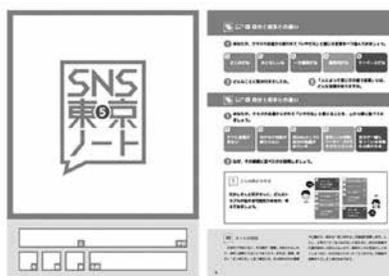


図10 スマホ時代の君たちへ

## 4. まとめと今後の課題

情報社会の進展に伴い、子供や若者が事件や事故、あるいは様々なトラブルに巻き込まれたり、引き起こしたりすることが問題となっている。特に昨今、SNSによって見知らぬ大人と青少年が知り合い、青少年を誘い出して拉致監禁するような事件も多発している。

被害に巻き込まれるのは大半が中・高校生であり、小学生もある一定数被害に巻き込まれていることから、低年齢からの情報モラル教育の徹底が重要な課題となっている。

本研究では、児童・生徒の情報モラルを育てるためには、教師・保護者など大人がどのようなことを理解しておかなければならないか、どのよう

な対策が考えられるのかを検討した。

知識としてどのような内容を理解しておくべきかについては、「今、どんな問題が起こっているか」「情報モラルの本質（道徳的規範知識・情報技術の知識・合理的判断の知識）」、「不易な内容・変化する内容を把握させること」「修得しておくべき最小限の知識を身につけること」などが挙げられる。

また、教師や保護者が児童・生徒と授業・家庭での話し合いの中で活用できる教材例を紹介した。問題の本質を理解した上で、お互いにコミュニケーションを取りながら情報モラルを修得することが望ましい。

ただ、昨今のSNS上のトラブルでは、低年齢の子供にスマートフォン等の機器を与える場合、情報モラルの指導だけでは不十分であり、保護者がどのように機器の管理をするか、子供たちのSNS等のネット上のふるまいをどのように見守るかということが課題となっている。これは個人の努力でどうにかなるものではないように考えられる。

機器を提供する事業者、その事業者を監督する関係各省庁などが連携して、子供たちの安全を見守るための法整備や、購入の際の研修の義務付けなどの方策が必要になると考えられる。

今後は情報モラル教育を徹底した上で、国として子供たちの安全をどう守っていくべきかということについて提言していきたい。

## 謝 辞

本研究は科学技術融合振興財団（FOST）助成金（課題名「ICT問題解決力育成のための情報リテラシー教育モデルとゲーミング教材の開発」代表：玉田和恵）の支援を受けた。ここに記して感謝する次第である。

## 参考文献

- 警察庁（2018）「平成29年におけるSNS等に起因する被害児童の現状と対策について」  
[https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29\\_sns\\_shiryo.pdf](https://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29_sns_shiryo.pdf)
- 松田稔樹（1999）『情報モラル』をどう捉えて教育するのか。日本教育工学会第15回全国大会講演論文集，pp.17-18
- 松田稔樹（2010）「普通教科「情報」新設の原点に立ちもどる」、『中等教育資料』，892，pp.40-43.
- 玉田和恵・松田稔樹（2004）『3種の知識』による情報モラル指導法の開発。日本教育工学雑誌，28，pp.79-88
- 玉田和恵，松田稔樹（2004a）『3種の知識』による情報モラル指導法の開発。日本教育工学雑誌，28，pp.79-88
- 玉田和恵，松田稔樹，遠藤信一（2004b）3種の知識による情報モラル判断学習を実施するための道徳的規範尺度の作成とそれに基づく学習者の類型化。教育システム情報学会誌，21-4：pp.331-342
- 玉田和恵，松田稔樹，中山洋（2005）3種の知識による情報モラル判断学習システムの開発。教育システム情報学会誌，22-4：pp.243-253
- 玉田和恵，松田稔樹（2006）現職教員を対象とした『3種の知識による情報モラル指導法』研修の実践，日本教育工学会研究会報告集，JET06-2，pp.69-76
- 玉田和恵，松田稔樹（2009）教師の指導力向上を目指した情報モラル指導教材の開発。日本教育工学会研究報告集，JSET08-5：pp.109-116
- 玉田和恵，松田稔樹（2014）教師が修得すべき情報モラル指導内容の検討，Informatio，江戸川大学情報教育研究所，Vol.11，pp.9-15.
- 玉田和恵・松田稔樹（2015）学士力としての情報リテラシー教育ガイドラインの検討。日本教育工学会研究会報告集，JSET15-1，pp.339-346
- 玉田和恵，小川諒大，松田稔樹（2016）ゲーミング教材による問題解決力の育成と評価，Informatio，江戸川大学情報教育研究所，Vol.13，pp.127-133.
- 玉田和恵，松田稔樹（2017）社会での合意形成を目指した情報モラル問題解決力育成，日本教育工学会研究会報告集，日本教育工学会，JSET17，3，pp.9-14.