

# 疑似体験と学校放送番組の視聴で構成する SNSに関するメディア・リテラシー学習単元の設計と評価

Design and Evaluation of a Media Literacy Learning Unit on SNS Consisting of Simulated Experience and Viewing of School Broadcast Programs.

山口 眞希\* \*\*・中川 一史\*\*\*

金沢市立大徳小学校\*・放送大学大学院\*\*・放送大学\*\*\*

SNSに関するメディア・リテラシーを身につけることをねらいとし、学校放送番組の視聴と教育用SNSでの疑似体験を取り入れた単元を設計した。教育用SNS「とりりんチャット」を使った匿名での疑似体験では、教師が意図的に「なりすまし投稿」や「不快な投稿」を行い、それらの投稿に対する捉え方について話し合った。単元終了後に実施した事後テストの結果から、SNSの特性についての理解や、望ましい行動とは何か判断する力が身についたことが分かった。

キーワード：SNS，学校放送番組，メディア・リテラシー，単元設計

## 1. はじめに

子どもたちを取り巻くメディア環境の変化とともに、児童生徒がネットワーク上で行われるコミュニケーションサービスを利用する機会が増えてきた。総務省(2018)の調査によると、6～12歳のソーシャルネットワーキングサービス（以下、SNS）利用率は22.4%、13～19歳では68.4%で、年々上昇しており、ソーシャルメディア時代に対応したメディア・リテラシーを、初等教育の段階から育成することは喫緊の課題であるといえる。

しかし、初等教育におけるSNSに関するメディア・リテラシー育成を主目的にした実践研究は、これまでほとんど見受けられなかったため、第一著者は、児童が実際にSNSを活用しながらその特性を学ぶこと

ができる教育プログラムを開発した（山口・中橋2016）。その結果、児童のメディア・リテラシーの向上が見られ、児童がSNSの体験で得た気づきをもとに学習することの有用性や、SNS上でコミュニケーションをした際にどのような現象が起こるのかについて知見を得た。

しかし、この研究は非匿名のSNSを利用したものであり、匿名でのコミュニケーションによって起こる現象については言及できていない。また、3ヶ月にわたって教室にタブレット端末を整備し、自由にSNSを利用するという条件下での実践であったため、公立の小学校では機材や無線LAN設置状況の関係で、必ずしも実施しやすいとはいえない。

そこで、本研究では匿名でのSNS体験を取り入れた単元を構成することとし、SNS上で起こる現象を

表 1 単元の内容

時	学習内容	身につけたいメディア・リテラシー
1	番組1 スマホ・リアル・ストーリー「#3たった一言のちがいが」を視聴し、文字でのコミュニケーションの特性について考える	・文字によるコミュニケーションの特性を理解する ・情報の受け取り方の違いを理解する
2	SNS体験をし、気になる投稿についての議論を通して、人によって情報の捉え方が違うこと、なりすましの可能性もあることを理解し、コミュニティ内における自分の行動の仕方を考える	・SNSの特性を理解する ・受信した情報に対する適切な対応を考えることができる
3	番組2 スマホ・リアル・ストーリー「#4知らない人とつながって」を視聴し、SNS上での出会いについて考える	・送り手の意図や情報の信憑性を考えることができる
4	番組3 スマホ・リアル・ストーリー「#5送った写真のゆくえは」を視聴し、個人情報をも自分自身で管理する大切さについて考える	・送り手となる責任を理解する ・SNSの特性を理解する
5	これまでの学習をふり返り、SNSを楽しい場にするために大切にしたいことを考える	・コミュニティにおける取り決めやルールを提案することができる

もとに児童が議論をすることでSNSの特性を学ぶことができるようにした。また、様々な学校で実践がしやすいように、多くの学校で視聴が可能であるNHK学校放送番組の視聴を単元に組み込むこととした。SNSの体験だけでは不十分な点を、番組を視聴することで疑似体験できるようにするとともに、まだSNSを利用していない児童も現実的な問題として考えられるように、SNSにまつわる小学生の実体験を伝える番組を選択した。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、SNSに関するメディア・リテラシーを身につけることをねらいとして、学校放送番組の視聴と教育用SNSでの疑似体験を取り入れた単元を設計し、その有用性を明らかにすることである。

## 3. 研究の方法

### 3.1. 対象児童と実践環境

金沢市のX小学校5年生34名を対象に2018年12月～2月にかけて実践をした。社会科と国語科に関連する単元があるため、それらの教科で実施した。

事前調査によると、自分専用のネット機器所有者85%、LINE使用者18%、オンラインゲーム使用者56%であった。また、家庭でネット使用時のルールが決められていない児童及び、決められているが守れていない児童が合わせて50%、ネットで知り合った人と交流経験のある児童が15%おり、実際にネットで知り合った人に写真を送った児童、会ったことのある児童がそれぞれ3%いた。

実践には教育用SNS「とりりんチャット」を一人1台のタブレット端末環境下で使用した。とりりんチャットは、鳥取大学総合メディア基盤センター・実践的情報モラル教育研究チームが開発した疑似SNSアプリ教材で、LINEに似たチャットルームを開設できる。また、教育番組はNHK for School「スマホ・リアル・ストーリー」を視聴した。実際にスマホを持った小学生の実体験をドラマ仕立てで伝える番組で、この中からSNSに関連する番組3本を選択した。

### 3.2. 本研究で身につけたいメディア・リテラシー

中橋(2014)は、現代社会におけるメディア・リテラシーの構成要素を7項目に整理している。本研究では、それを拠り所に学習目標を設定し、児童の発達段階、実生活においてSNSを使用する際に必要な能

力を鑑み、対応する学習活動を計画した。単元の概要を表1に示す。

### 3.3. 評価の方法

単元終了後に、学習目標に即した事後テスト(図1)を実施し、メディア・リテラシーが身についたかを検証した。事後テストは文部科学省(2014)の情報活用能力調査を参考に作成し、スマホ・リアル・ストーリーの番組作成に関わった研究者、情報教育を専攻する大学院生、大学生計7名で内容を検討した。○×式(思考・判断・表現)、穴埋め式(知識・理解)、記述式(学びに向かう力・人間性等)の3つの小問で構成された大問4つと、自由記述の大問1つで構成され、31の問題に答えるテストとなっている。

問4 ネットでの出会いについて、正しいものに○、まちがっているものに×をつけましょう。  
 ( ) ネットで知り合った人でも、プロフィール写真を見ればどんな人かわかるので安心だ。  
 ( ) ネット上で友達をつくるためであれば、自分の個人情報を出してもよい。  
 ( ) ネット上で知り合った人と直接会ってもよい。

問5 ネットでの出会いについて、( )に言葉を入れましょう。  
 1. 他人の名前や写真を勝手に使い、他人のふりして活動することを( )という。  
 2. 名前や年齢、住所といった個人を特定する情報のことを( )という。  
 3. インターネット上で知り合ってからよくなった人でも、直接( )ことは危険である。

問6 ネットで出会った同じ年の気が合う人から、今直接会って話さうと言われました。あなたはどうしますか?  
 \_\_\_\_\_

図1 事後テストの一部

## 4. 授業の実際

### 4.1. 学校放送番組の視聴

1時間目は番組1(表1)を視聴し、文字によるコミュニケーションの特性について学習した。発信者、受信者双方の行動の是非を話し合うなかで、「意図が伝わらない場合もあるから発信者は表現を工夫する必要があること」「発信者の意図を考えること」「大切なことは直接会って話した方がよい」といった考えが児童から出てきた。

3時間目は番組2を視聴し、前時にSNSで体験をしたなりすましの事例が実際にあることを確認した。SNS上での出会いは楽しい反面、本当はどんな人な

のかわからないという不安もあるので、伝えて良い情報は何か考えること、直接会うことはしない方がいいことなど、話し合いを通して学習した。

4時間目は番組3を視聴し、情報が瞬時に拡散するというSNSの特性を学習した。登場人物がどう行動すべきだったかを話し合う中で、ネットへ情報をのせるときに、自分や人を傷つける可能性はないかよく考えることの大切さを確認した。

#### 4.2. SNS 疑似体験

2時間目には、「とりりんチャット」を使ってSNS体験をした。児童には誰かが特定できないニックネームで参加するよう指示をし、「最近ハマっていることは?」「冬休みにしたいことは?」という2つのテーマで、4分ずつ8分間投稿した。教師は2つのアイコンを作成し、1つは5年生男児になりすましたキャラクター、1つは嫌な言葉や関係のないことを投稿するキャラクターという設定で参加した。

投稿のログは146件で、そのうちテーマに関係のない投稿は、教師分を除くと9件(6%)であった。一度テーマに関係のない投稿が出ると、その後何件か同じような投稿が続くという現象が見られた。

投稿時間が終了後、全投稿を読み返す時間をとり、疑問や不快に感じた投稿を書き出させると、全員が教師の投稿(「ださ」「つまんねーなー」など)を挙げていた。その他には文字の羅列(あいうえお, wwwwww), 下品な絵文字, 人の名前を使った言葉(野々村唐揚げ), 質問の答えになっていない投稿, やってはいけないことが書かれた投稿(ピンポンダッシュ, 兄とけんか)が挙げられた。不快に思う投稿についての議論の中で、他の人が不快だと挙げた投稿に対し、「自分は不快に思わない」「おもしろいからいい」など反論が出された。この議論から「情報の受け止め方は人によって違う」ことを確認した。

次に好ましくない書き込みに対しどう行動するか考えさせるため、「①何そのしゅみ? だっさ!」「②気が合うね! どこの学校?」という投稿があった場合、自分ならどう返信・行動するかを問うた。①に対する返信では「文句を言う・やり返す」が最も多く43%, 次に「なんでそんなこと言うの?と問い返す」36%, 「返信しない」14%「注意する」7%であった。②に対する返信では「個人情報に教えないと言う」36%, 「嘘の情報を言う」25%「あなたは?と聞く」18%「わからないと言う」7%「注意する」7%「ブロックする・無視する」7%であった。この発問に対して議

論する中で、「①のような投稿に言い返したら、また言い返されて、その繰り返しになる」という意見が出され、嫌な投稿に対しては無視したり、一度SNSから離れたり、大人に相談したりすることがよいのではないかという話し合いになった。ふり返りカードの記述から、授業前は「嫌な投稿にはやり返す」と答えた児童全員が、授業後は「嫌な投稿は無視する方がよい、悪口を言い返さない方がよい」という考えに変わったことが分かった。

最後に、教師が投稿していたことに気づいたか問うたところ、誰一人気づいていなかった。再度投稿を読み返しても判別することができず、「嫌な投稿は男が使う言葉だから」「大人が悪口の投稿をするとは思わなかった」「なりすましの投稿は絶対に子どもだと思った」という理由が挙げられた。このことから、SNS上で出会う人は実際にはどんな人かわからないこと、なりすましの可能性を意識してSNSを使うことが望ましいことを確認した。

## 5. 結果と考察

### 5.1. 事後テストの結果

事後テストの大問1~4の結果を表2に示す。テストの平均正答率は92.3%であった。大問ごとの平均正答率は、「文字によるコミュニケーションの特性を理解する力」を測定する問題が93.3%, 「送り手の意図・情報の信憑性を考える力」を測定する問題が92.5%, 「送り手となる責任を理解する力」を測定する問題が97.4%, 「情報に対して適切に対応する力」を測定する問題が89.5%であった。

観点別では、思考力・判断力・表現力に関する問題と、学びに向かう力・人間性に関する問題はどの大問でも90%を超えた。一方、知識・理解を問う問題の正答率は80%に満たないものもあった。誤答が多かった問題は、「なりすまし」、「個人情報」、「仲間外れグループを作れる」、相手の「立場」に立つ、ことを記述する穴埋め問題である。これらの用語は、授業の中で何度も出た用語であるが、知識として定着できていないことが分かった。

大問5「よりよいコミュニティを作るための取り決めやルールを提案できる」力を測定するための自由記述の回答では、3段階の評価規準を設け、高い順に3点~0点を付与した結果、3点47%, 2点29%, 1点21%, 0点3%であり、平均は2.2点であった。

表 2 事後テストの平均正答率

問	大問1 (計8問) 1時間目の学習内容			大問2 (計7問) 3時間目の学習内容			大問3 (計8問) 4時間目の学習内容			大問4 (計7問) 2時間目の学習内容		
内容	文字によるコミュニケーションの特性			情報の信憑性			送り手となる責任			適切な対応		
観点	思考 判断 表現	知識 理解	学びに 向かう 力									
平均 正答率 (%)	96.1	86.8	97.1	98.0	82.4	97.1	100	95.1	97.1	99.0	78.4	91.2
	93.3			92.5			97.4			89.5		
	92.3											

## 5.2. 単元設計に関する考察

事後テストの結果から、単元設計について考察する。大問1～3の結果から、番組視聴が有用であったと考える。これは、SNSを利用している小学生が実際に体験したケースをもとに再現した番組を視聴したことで、SNSで起こる問題を現実問題として捉えることができ、SNSとどうつきあっていけばいいかを一人一人が考えることができたからだと考察する。また、全時間に「自分だったらどう行動するか」考え、友達と議論する活動を設定したことによって、視聴教材の事例を自分ごととして捉えることができ、望ましい行動について考えを深めることにつながったと考える。

一方、知識・理解の正答率が80%に満たない問題もあったという事実から、SNSに関するメディア・リテラシーを身につけるには、望ましい行動を考え、話し合うことと同時に、単元の中に、SNSやネットの特性を知識として定着させるための手立てが必要であることが分かった。例えばノートに記録し復習ができるようにする、ミニテストを定期的実施するなどである。

また、大問5の自由記述の回答では、授業で学習したことをもとに記述している児童が多かったが、「～してはいけない」という記述やSNSの危険性に関する記述も多く、本単元が自分を守り加害者にならないための「情報安全教育」に比重を置いたものになっていたのではないかと考える。SNS体験の時間が短く、教師が与えたテーマに沿って自分の意見を投稿するだけであったため、SNS上でコミュニケーションを図ったとは言い難く、SNSで関わる楽しさや、有意義なコミュニティを作る際に何が必要かを実感できなかったことが要因と考える。中橋 (2014) が述べるように、ソーシャルメディア時代のメディア・

リテラシー教育では、情報安全教育だけでは不十分である。単元の中にSNSを体験する時間を十分に設定し、多様な価値観を持った人々が形成するSNS上の情報に対し、自分の解釈を批判的に捉えることや、そのコミュニティのあり方について考えられるような単元構成を再考したい。

## 6. 結論

SNSに関するメディア・リテラシーを身につけるために、学校放送番組とSNSの疑似体験を取り入れた単元を設計した。その結果、ねらいとするメディア・リテラシーはおおむね身についたと考えられるが、SNSの特性を知識として定着させる手立てや、疑似体験の方法について、改善が必要であることが分かった。

### 参考文献

- 総務省 (2018). 平成29年通信利用動向調査の結果  
[http://www.soumu.go.jp/main\\_content/000558952.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000558952.pdf) (2019.2.16確認)
- 山口眞希, 中橋雄 (2016). SNSに関するメディア・リテラシー教育プログラムの開発, 日本教育工学会第32回全国大会講演論文集: 537-538  
 とりりんチャット. <https://toririn-chat.herokuapp.com> (2019.2.16確認)
- スマホ・リアル・ストーリー.  
<http://www.nhk.or.jp/sougou/sumaho/>  
 (2019.2.16確認)
- 中橋雄(2014).メディア・リテラシー論, 北樹出版, 東京
- 文部科学省(2014).情報活用能力調査,  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouho\\_u/1356188.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouho_u/1356188.htm) (2019.2.16確認)