

いざ、ネットの海へ！ ～安全なネットサーフィンのすすめ～

1. 学年 第3学年

2. 単元の目標

インターネットの利活用には多くのメリットに加えてさまざまなリスクがあることをアナログシミュレーションの手法を用いて考えるとともに、それらのリスクに対応する基本的な心構えと具体的な方策を知り、行動に結びつけることができるようにする。

3. 授業づくりの視点

指導にあたって

安全科では、生活していく上で遭遇するであろうさまざまな社会的状況に適切に向き合えるよう、危険を事前に予測する力を身につけさせるとともに、危険を回避する方法や危険に遭遇してしまったときの対応手段をシミュレーションさせる学習が中心となる。インターネットの利活用というテーマも、危険との遭遇の可能性は極めて高いものであり、安全科において他のテーマと同様、前述のように取り組むべきテーマである。ただ、インターネットでのリスクは児童にはリアルに想像しにくいいため、「危険を事前に予測する」ことが難しい。そこで、本授業では、「ネットサーフィン」という言葉から「海での活動」との相似性を想起させ、「海での危険」と「インターネットと付き合うときの危険」をアナログシミュレーションの考えを援用して考えさせることで、想像しにくさから抜き出す方法の一つを提案する。

教材について

内閣府によると、我が国における低年齢層の子供のインターネット利用率は2017年度調査において9歳児の約66%、という結果が出ている。インターネットへの接続端末の所有者が「子供専用」だとする回答は9歳児で70%を超え、87%が児童単独で端末を操作している。それはつまり、保護者の目の届かない所で独自にインターネットに接続している9歳児が相当数いることを意味する。このデータから見ても、インターネットと安全に付き合うためのスキルの習得は、小学校3年生段階においてすでに必須の力といえる。

「インターネットと付き合うときの危険と抜本的対策」については相当に幅の広い内容があり、小学校3年生の段階でそれらをすべて取り扱うには、発達段階的にも学校教育の中で確保できる時間との関係性からも不適切である。そこで、本授業では、下記の5項目（危険3項目、抜本的対策2項目）程度の内容が想起されるよう展開していく。

<インターネット>	【類推を生み出す共通点】	<水遊び>
①不適切な情報との遭遇	← 好奇心による接触行動	→ 危険生物との遭遇
②インターネット中毒	← 自力では脱出困難	→ 溺水
③行き過ぎた端末操作	← 不用意・身勝手な行動	→ 自分の能力への過信
④フィルタリング	← 管理された場所での活動	→ 遊泳区域内での遊泳
⑤保護者へ気軽に相談	← リスクを保護者と解決	→ 目の届くところで遊泳

本時で生かされる基盤となる児童の主な資質・能力

本授業では、児童が自分の経験（海での経験）を想起し、そこからアナログカルシンキングの手法を通してインターネットと付き合いときの危険やその対策を類推していく。

①児童が、課題に対して、自分の経験を参照したり友達と意見交流をしたりすることを通して、アナログカルシンキングの方法を知ることができる。（問題解決能力）

児童のこれまでの学びについて

○児童はこれまで、交通安全・生活安全・災害安全・防犯等の観点から、さまざまなテーマについて安全学習を重ねてきている。

○3年生では、夏を迎える前に、安全科の授業において「安全な水遊び」をテーマに、水遊び（川・海）にひそむ危険について知り、川や海での安全な遊び方について考えている。

○特に理科学習において、視点を明確にして複数の事項を比較する力を磨いてきている。

4. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
インターネットと付き合いときの危険やその対策の一端を、海での危険から類推し、理解している。	具体的にイメージすることが難しい事象についても、アナログカルシンキングの手法を通してその危険性を類推するとともに、それらのリスクに対応する基本的な心構えと具体的な方策を考えている。	インターネットと付き合いときの危険とその対策を考えることを通して、インターネットを必要以上に怖がることなく利活用できるようになる。

5. 単元計画

次	時	内容	基盤となる資質・能力		
			問題	言語	情報
1	1	安全な水遊び	◎		
2	2（本時）	安全なインターネットとの付き合い方	◎		

（参考文献）

- ・内閣府「低年齢層の子供のインターネット利用環境実態調査」

上記調査は、概要版が下記URLにおいて参照できる。

https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h28/net-jittai_child/pdf/gaiyo.pdf

- ・アナログカルシンキング（類推的思考）とは、「あるもの（思考の対象物）を別のものに見立てたり、類似点を仲介したりして」発想を促進する思考方法である。新しいアイデアを生み出したり未知のもの／ことを類推するようなときに使われる。

6. 本時の目標

インターネットの利活用にはさまざまな危険があることをアナロジカルシンキングの手法を用いて考えるとともに、それらのリスクに対応する基本的な心構えと具体的な方策を知り、行動に結びつけることができるようにする。

【思考・判断・表現】

7. 本時の展開

