



# 家庭で学ぶ デジタル・シティズンシップ

～保護者向けワークショップ～



# 講師／ワークショップ運営者の皆さまへ

- 本資料は、総務省が提供するオンライン教材「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ」を活用して、ワークショップを開催するためのヒントや素材をとりまとめたガイドです。
- 「デジタル・シティズンシップ」をともに考え、身につけていく対話の機会として、参加者の多様な経験や課題、その解決に向けたアイデアを共有することが目的です。
- 学校や図書館をはじめ、保護者や地域の方々が集うさまざまな場面で、ぜひ本ガイドをご活用ください。

# 参加対象者

- 「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ」は、小学校低学年から高校生までの子どもの保護者を主な対象者として設計しています。
- ワークショップの参加者は、次の要件を満たす人として募集することをおすすめします。
  - ① 小学校～高校生までの子どもをもつ「保護者」である
  - ② 子どもがデジタル端末(パソコン、タブレット、スマートフォン等)を利用している

# ワークショップのモデルプログラム

- 実施時間:2.5時間～3時間
- 実施方法:対面(またはオンライン)
- 募集人数:15名～30名(3名～5名のグループを複数作れる人数)

	パート	プログラム	動画	使用する スライド 番号	所用時間 の目安
1	解説	ワークショップの目的と進め方の説明		10-13	5分
2	解説	【導入編】デジタルシティズンシップとは？	○	14-25	15分
3	ワーク	グループワーク1:子ども×デジタル最近不安な出来事を共有しましょう		26	15分
4	解説	【実践編 テーマ1】デジタルをつかう時間は決めるべき？	○	27-41	20分
5	ワーク	グループワーク2:我が家のメディアバランスを振り返ってみましょう		42-45	20分
休憩					10分
6	解説	【実践編 テーマ2】ネットのやりとり、保護者は介入すべき？ 【実践編 テーマ3】SNS投稿は「盛って」いい？将来への影響は？	○	46-66	20分
7	ワーク	グループワーク3:架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考える		67-74	30分
8	ワーク	グループワーク発表・まとめ			15分

計2.5時間

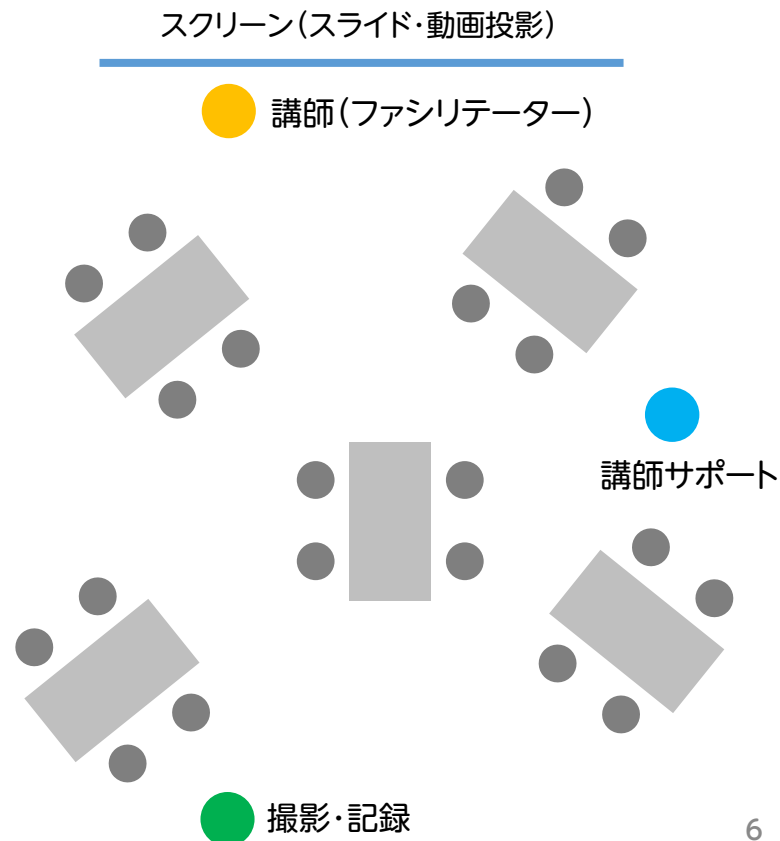
# ワークショップ運営に必要な体制

円滑な運営のために、複数名による体制を整えたうえで実施することを推奨します。

- 講師(ファシリテーター)・・・1名
  - ワークショップの進行役および内容の解説を行います。時間管理も担います。
- 講師サポート・・・1名～
  - テーブルを回りながら、補足説明をするなど、円滑なグループワークをサポートします。グループ数が多い会場では、適宜増員します。会場全体を俯瞰して、時間配分などの必要な調整を講師に提案します。
- 撮影・記録・・・1名
  - ワークショップの様子や、参加者のアウトプットの記録係として動画や写真の撮影を担当します。

# 会場設営について

- ワークショップでは、参加者同士が意見交換をしたり、協働作業を行います。
- 参加者が3～5名のグループで着席できるようなテーブルで複数の島をつくります。
- 心地よい距離感を保ちながら、安心して対話ができるよう、ランダムにテーブル配置が可能なスペースが確保できるとよいでしょう。
- 会場の任意の位置に、講師が解説する際に使用する動画とスライドを投影するためのスクリーンを設置します。
- オンラインで実施する際には、グループに分かれてディスカッションができる機能を活用しましょう。



# 事前準備①



## 文房具

品目	数量	利用方法
マーカーペン(6~12色、太字が書けるもの)	グループにつき1セット	ワークシート/名札の記入
名札(シール、またはネックストラップに白紙カード)	ひとり1枚(1セット)	グループで呼ばれたい名前を各自記入してもらう
付箋紙 ※なくても可	ひとり10枚程度	メモ用



## ワークシート(印刷配布物)

グループワーク	印刷するワークシートのスライド番号	推奨サイズ	印刷枚数
グループワーク1:子ども×デジタル最近不安な出来事を共有しましょう	なし		
グループワーク2:我が家のメディアバランスを振り返ってみましょう	43、44	A4サイズ	ひとり1枚 ×参加人数
グループワーク3:架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考える	70、72、74、76	A3サイズ	グループ1枚 ×グループ数

## 事前準備②



### デジタル／オーディオ機材等

品目	数量	利用方法
パソコン／タブレット	1台	スライド(本PDF資料)を投影
プロジェクター／スクリーン または 大型モニター	1セット	
スピーカー	1台	動画音声再生用 (モニター等の場合は不要)
マイク	1本～2本	講師(講師サポート)用
ビデオカメラ／スチールカメラ	適宜	記録用
ストップウォッチ	1台	講師によるワーク時間の管理



# 事前準備③



## 動画データ

→各スライドのリンクからオンライン動画を再生いただけます。

→オフライン環境の会場では、事前にこちらから動画ファイル一式をダウンロードしてください



導入編  
スライド15



実践編テーマ 1  
スライド30



実践編テーマ2  
スライド49



実践編テーマ3  
スライド61

# コミュニケーションの約束／雰囲気づくり

- ワークショップの目的は、参加者同士の対話です。
- お互いの考えをリラックスして自由に話し、多様な意見を共有していくための心理的な安全性に配慮しましょう。
- 参加者には、「正しい答えはない」ことを前提に、「お互いの発言を決して否定せず、傾聴する」ことを促しましょう。
- 考えを伝えて共感を得たり、人の意見との違いを明らかにしながら、考えを深める、あるいは変化させていく対話プロセスの重要性を体験し、家庭での子どもとの対話に生かします。
- BGMを流したり、講師自らがフレンドリーな話し方をするなどして、参加者同士も話がしやすいカジュアルな雰囲気づくりに努めましょう。

# 解説パートの進め方

- 資料スライドの解説は、参加者同士の対話にインスピレーションを与えるためのインプットとして捉えましょう。
- 参加者(オーディエンス)の反応を見ながら、適宜身近な例を出して言い換えたり、ゆっくり丁寧に説明するなど、臨機応変な解説を心がけましょう。
- 友だちに話しかけるような声のトーンを意識しましょう。声の大きさも重要です。適宜マイクを使用して、会場参加者に届くように配慮しましょう。
- 話すときには参加者ひとりひとりの目をみながら話すようにします。特定の参加者に集中することのないようにアイコンタクトをとりながら、質問を振る場面で協力してくれるような参加者を見極めておくこともポイントになります。
- 飽きてきているなど感じた時は、意図的に休憩をはさむ、プログラムの順番を変えるなどして参加者の集中を保てるようにしましょう。

# グループワークの進め方①

- グループをつくる際は、ジェンダーや年齢層および、幅広い学齢の子どもの保護者が参加している場合には偏りが出ないように、バランスに配慮しましょう。
- 参加者全員が議論に参加できるように配慮します。例えば、グループワークの冒頭に「好きなおにぎりの具について話しあってみましょう」などアイスブレイクを挟むことで、「何でも自由に発言してよいのだ」という雰囲気を体験してもらうのもおすすめです。
- グループワーク中は、残り時間を定期的アナウンスして、テーブルの参加者すべてが話す時間を得られるように配慮します。ワークの様子をみながら時間配分を変えてもよいでしょう。
- 各テーブルを見回り、話し合いが停滞しているグループを見つけたらサポートしましょう。まだあまり発言していない人に話しかけたり、質問を投げかけるなどして、テーブル内の議論をリードしてくれる人を見つける手助けをします。
- ひとつのテーブルに張り付いて講師自らが議論をリードしようとするのではなく、あくまでも議論が進むようサポート役に徹しましょう。

## グループワークの進め方②

- グループワークが盛り上がりすぎて講師の話を聞いてくれない等、進行を妨げるときには、黙って手をあげて、参加者全員が同じように静かに手を挙げるまで待つ「お手上げルール」が有効です。ワークショップの最初に練習しておくといよいでしょう。
- 家庭でのアクション(解決策)を考えるグループワーク3のアウトプットは、最後に全体発表の時間を設けます。グループワーク3のディスカッションの中盤あたりの時間帯で、グループ発表時に、プレゼンテーションを行う代表者を1名を決めるよう伝えてください。
- プログラム最後に行うグループワーク3の発表時には、グループ全員がステージにあがり、作成したワークシートを参加者全員に共有しながら、代表者1名がプレゼンテーションするよう促してください。
- グループ発表を終えて、時間に余裕があれば、参加者全員で円陣を組み、ワークショップを終えた感想を「ひと言」で述べあう振り返りの時間を設けてみましょう。長くならないように、最初に講師が「ひと言」の例を発することをすすめます。  
例:「子どもとの対話で悩んでいるのは私だけではないと気づきました」等)

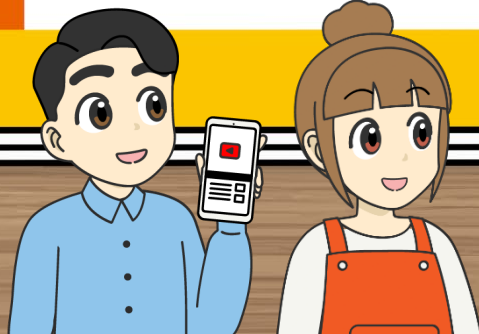
それではここから、モデルプログラムの流れに沿って  
ワークショップを進めましょう。

次ページからは、ワークショップの開催時に使用する  
スクリーン投影用の進行スライドです。



# 家庭で学ぶ デジタル・シティズンシップ

～保護者向けワークショップ～



# 『家族で学ぶデジタル・シティズンシップ』と 今日のワークショップについて

『家族で学ぶデジタル・シティズンシップ』は、総務省が提供するオンライン教材です。  
4本の動画と実践ガイドブックで構成されています。



▶ 導入編



▶ 実践編テーマ 1



▶ 実践編テーマ2



▶ 実践編テーマ3

今日は会場にお集まりの皆さんに、動画やガイドブックの内容をご紹介しつつ、  
デジタル・シティズンシップについて実践的に考えるワークショップにご参加いただきます。



GIGAスクール構想により、  
1人1台のデジタル端末を手に学びはじめた子どもたち。  
学校や家庭で、情報収集、コミュニケーション、創造活動と、  
自らの世界を広げています。

子どもの創造力は無限大。  
生まれた時から、ネットがあるのは当たり前  
「デジタルネイティブ」世代の子どもたちは、  
私たち大人の感覚をあっという間に越えていってしまいます。

一方、子どもたちはネットで様々な困りごとやジレンマにも遭遇します。  
大人の想像をはるかに超えた経験をしている子どもたちに、  
大人は、どのように接したら良いのでしょうか？

デジタル・シティズンシップとは？



動画の振り返り:

## 社会とつながる、パワフルなツール デジタルとの付き合いかたを考えましょう

デジタル・ネイティブの子どもたちが直面する課題やジレンマ\*。  
その多くは、大人にとっても未経験なもので、  
その正解も、ひとつではありません。

\*ジレンマ:二つの相反する事柄の板挟みになること(デジタル大辞泉)

また、デジタルがもつパワフルな力が、  
ますます社会で活用されるなかで、  
わたしたちは、こうした課題・危険・ジレンマと一切関わらずに  
過ごすこともできません。

こうした背景から、世界中で模索されてきたのが  
「デジタル・シティズンシップ」教育です。

# デジタル・シティズンシップとは？

“デジタル技術の利用を通じて、  
社会に積極的に関与し、参加する能力のこと”

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

デジタル技術を用いて積極的に社会に参加し、  
健全で責任ある市民となるためのスキルやマインドセットを指します。

# デジタル・シティズンシップ教育とは？

“優れたデジタル市民になるために  
必要な能力を身につけることを目的とした教育”

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

社会にスマートフォンやタブレットなどのデジタル端末が急速に普及するのに合わせて、世界各国や国内での取り組みがはじまっています。

本教材の対象範囲:

# デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスと  
ウェルビーイング

対人関係と  
コミュニケーション

ニュース  
メディアリテラシー

デジタル足あとと  
アイデンティティ

セキュリティと  
プライバシー\*

ネットいじめ  
もめごと  
ヘイトスピーチ

デジタル・シティズンシップ教育には、6つのテーマがあります。

出典 : James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). Teaching digital citizenship in today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum. (Version 2). San Francisco, CA: Common Sense Media.



本教材の対象範囲:

# デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスと  
ウェルビーイング

対人関係と  
コミュニケーション

ニュース  
メディアリテラシー

デジタル足あとと  
アイデンティティ

セキュリティと  
プライバシー\*

ネットいじめ  
もめごと  
ヘイトスピーチ

本教材では、4つのテーマについて解説します。

\*「セキュリティとプライバシー」は「対人関係とコミュニケーション」および「デジタル足あととアイデンティティ」のテーマの中で一部取り扱います。

家庭でも、子どもと一緒に取り組んでいきましょう

子どもたちは、日常のさまざまな場面でデジタルの環境を利用します。

そのため、学校での教育・指導だけでなく、  
生活場面のなかでも、まわりの大人たちが、  
デジタル・シティズンシップについて理解を共有し、  
子どもたちの疑問や困りごとに応えていく必要があります。

まずは家族や保護者が子どもたちの一番の理解者であることを示し、一緒に課題と向き合い、対応する「対話」の機会をもちましょう。

では、どのように「対話」をすればよいのでしょうか？

# ① 子どもの発達段階に応じた声かけをする



小学校低学年



小学校中・高学年



中学生・高校生

子どもたちは、発達段階に応じて、自己中心の認識から、他者視点や抽象的概念の獲得、さらに高度な思考を身につけていきます。また、情報をやりとりする相手も、家族から学校などの身近な他者、社会へと徐々に広がります。

社会参加を目標とするデジタル・シティズンシップの知識は、子どもから大人まで、全ての世代にメリットをもたらしますが、年齢層によって、社会との関わり方や目的には違いがあります。

子どもとの「対話」は、大人の考えを一方向的に押し付けずに、子どもの発達特性をよく理解したうえで、進めることが大切です。

## ② 3ステップを意識し継続的に対話する



小学校低学年



小学校中学年



2 月 1日にきめたやくそく・あいず

- ① 使う前に「まなび」と「あそび」のどちらかをかんがえる
- ② 使うときはお母さんかお父さんにたずねる
- ③ どうか は一日15分まで

7日間

2 月 7日のふりかえり

- ① どちらかわからないときもあった
- ② おねえちゃんにたずねることもあった
- ③ にちようびは30分みてしまった

### ③ 子どもの個性を尊重し、一緒に行動を分析する



小学校高学年



中学生・高校生



子どもの話に傾聴し、子どもの気持ちの変化や行動に**共感**を示すことで、**安心・安全な対話の場**をつくることが重要です。

自分の行動の理由(なぜそのような行動をとるのか)について、**子どもが社会と自身との関わり方を客観的に分析**できるよう、**共に考える**ことも大切です。

「そのときどんな気持ちになった？」

→「それはうれしい／悲しい気持ちだね」→「うれしい気持ちになるには何ができたかな」

「なぜ動画を見続けてしまうのかな？」

→「動画サービスは、長時間見続けることを促す作りになっているからだね」



## グループワーク1:

子ども×デジタルについて最近不安なことを共有しましょう

- 皆さんが、「子ども×デジタル」に関して、不安に思っていることをグループ内で共有してみましょう。
- お一人3分程度を目安に、グループのメンバーに自己紹介+不安に思っていることの共有をお願いします。
- 時間は20分です。時間内に全員の共有が終わるように、残り時間に気をつけてください。



## グループワーク1： 子ども×デジタルについて最近不安

グループメンバーの  
アイスブレイクのための時間です。  
これからのディスカッションに向けた  
準備体操として全員が安心して発言できる場  
あることを確認できるように進めていきましょう。

- 皆さんが、「子ども×デジタル」に関して、不安に思っていることをグループ内で共有してみましょう。
- お一人3分程度を目安に、グループのメンバーに自己紹介＋不安に思っていることの共有をお願いします。
- 時間は20分です。時間内に全員の共有が終わるように、残り時間に気をつけてください。



～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

1

# デジタルをつかう時間は決めるべき？ メディアバランスとウェルビーイング



： デジタルをつかう時間は決めるべき？

小学生低学年  
～中・高学年

# 「メディア」とは

- 情報を記録、伝達、保管する手段のこと。(=媒体)  
テレビやネットのようなデジタルのメディアのほかに、本や新聞などの紙、音楽や映像のパッケージやオンライン配信されるコンテンツもメディアに含まれる。

- テレビ
- 新聞
- ラジオ
- 書籍
- 音楽

- ゲーム
- ネットニュース
- ネット動画
- SNS
- チャット

- 教科書
- 学級新聞
- …など

# 「メディア・バランスとウェルビーイング」とは

心身ともに健康で幸せな生活を送るために、  
メディアの利用と、睡眠や食事、趣味、  
家族との時間などを、バランスよく両立させること。



目次  
Agenda

# 1 メディアバランスとウェルビーイング

---

<小学校低学年の場合>





小学校低学年の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

## 1. 子どもに自由に使わせていいの？使用時間は制限すべき？

- 学校で配布されたパソコンやタブレットを家でも長時間使っている
- 子どもがパソコンで何をしているのかがわからず不安



## 2. 「学び」と「遊び」はどう違うの？

- 宿題をやっているのかと思ったら、動画を見ていた
- 遊んでいるのかと思ったら、学校の宿題クイズを解いていた



小学校低学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう

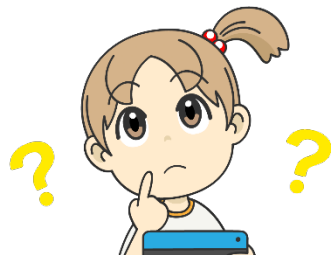


メディアバランスとウェルビーイング:

## 小学校低学年の子どもの特徴

小学校低学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 目の前の刺激に反応しやすく、自制や気持ちの切り替えが難しいことがある。
- 見通し・目的を持った行動はまだ十分出来ない。
- 承認欲求やコミュニケーション欲求から自分の行動や経験を伝え、身近な大人からの注目や反応を求めようとする。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう





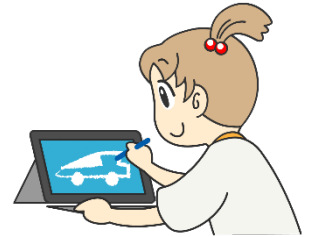
## 1. 子どもに自由に使わせていいの？使用時間は制限すべき？



**大人が関わりながら子どもが自律する基礎をつくる**  
→デジタル機器を使う時は大人に許しを得る／出来るだけ一緒に利用する

**使うときの約束と、おしまいの合図を決める**  
例:動画をみるのは15分まで、15分経ったら合図を出す

- ① いったん手を休めよう
- ② 深呼吸
- ③ はい、おしまい(利用終了)





## 2. 「学び」と「遊び」はどう違うの？



創造的な「遊び」には「学び」があることを理解する  
→自分の考えを伝えたり、何かを作ったり人に使ってもら  
うような使い方

「学び」か「遊び」かは、一緒に考える  
→楽しみに加えて、デジタル機器を使う目的を意識させ  
る

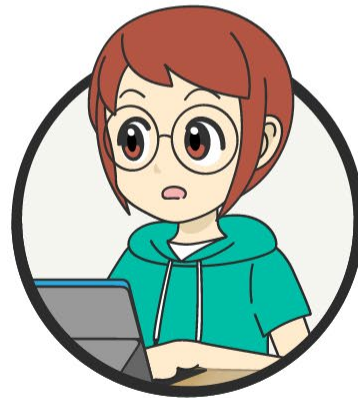


目次  
Agenda

# 1 メディアバランスとウェルビーイング

---

<小学校 中・高学年の場合>





小学校中・高学年の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか・・・

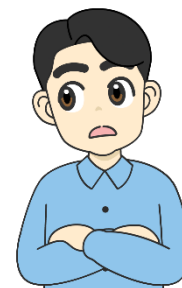
## 1. デジタル・メディアばかりに没頭していて大丈夫？

- 心身の健康に悪影響がでてしまいそうで心配
- 本を読んだり、外にも遊びに行くように勧めるべきか
- 保護者は子どもの時間をどれだけ管理するべきか



## 2. 子どもについて小言を言ってしまう。本人に任せていいの？

- デジタル機器の利用について、いつも子どもをとがめてしまう
- 子どもに注意しても、なかなか守ってくれない



小学校中・高学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



メディアバランスとウェルビーイング:

## 小学校中・高学年の子どもの特徴

小学校中・高学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 興味や関心に個性がでてくるようになる。
- SNS・オンラインゲーム・創作など特定の活動にこだわりを持つ子がでてくる。
- 私有のデジタル機器がある／ない子どもの間で、利用経験差が著しくなる。
- デジタル世界への関わりが強くなるにつれ、保護者との衝突や本人の葛藤・不安が生じやすくなる。
- 自我の芽生えとともに、自分自身で行動や時間を管理する重要性が理解できるようになる。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



## 小学校中・高学年の場合 まとめ:

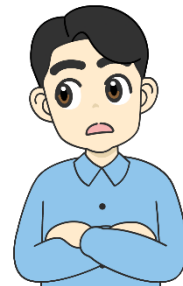
### 1. デジタル・メディアばかりに没頭していて大丈夫？

心配していることは伝えても、大人の思い通りに  
ならない前提で考える

→デジタル・メディアは子どもたちの生活を豊かにする、  
必要不可欠なもの

→依存症など重篤な事案につながるケースは多くない

→困ったときにはいつでも相談してね、と伝える

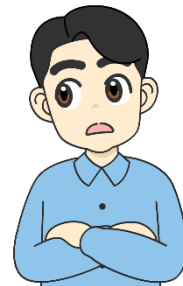




## 2. 子どもについ小言を言ってしまふ、本人に任せていいの？

デジタル世界を自分自身の力で歩めるよう促し、  
子どもにあったメディア・バランスと一緒に  
「計画・実行・ふりかえる」

大人も自分のより良い  
メディアバランスとウェルビーイングを考える  
→子どもの善きお手本になる





## グループワーク2: 子どものメディアバランスについて考える

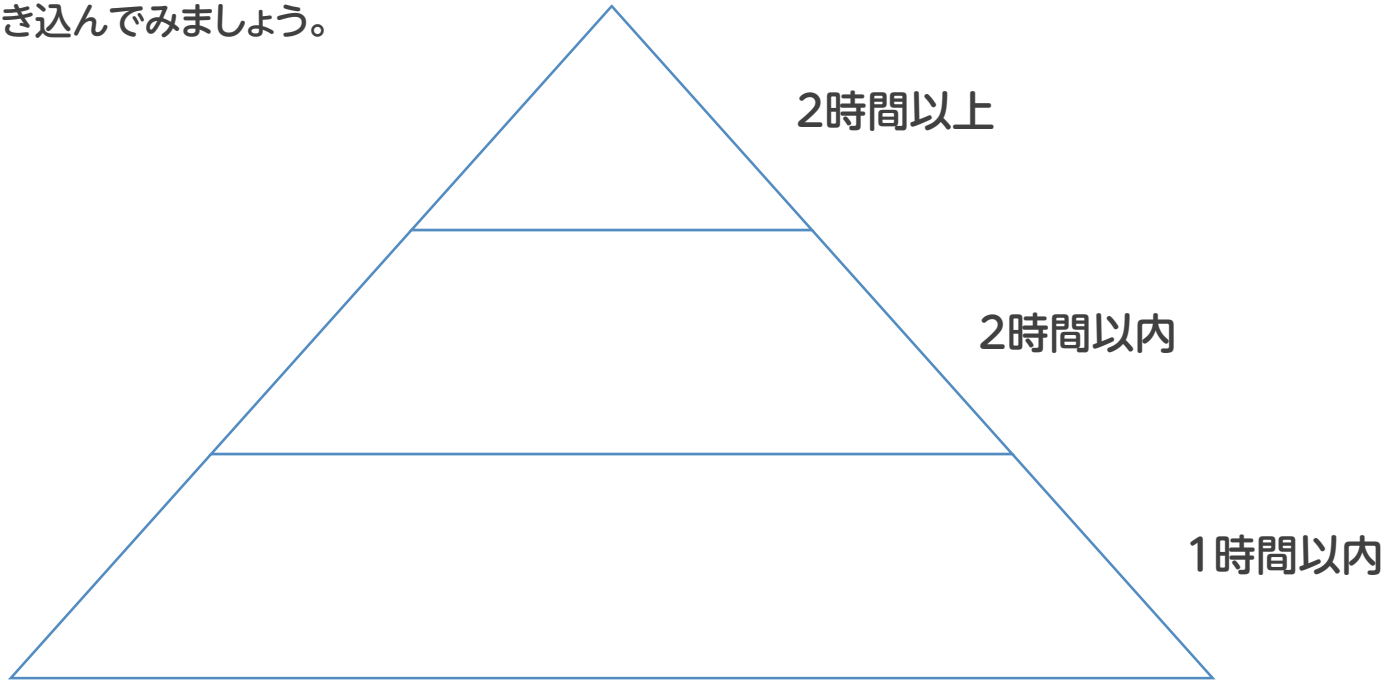
- お子さんは、家でどんなメディアをどれくらいの時間使っているでしょうか？
- 皆さんのお手元にお配りした紙に、皆さんのご家庭でのお子さんの各メディアの使用時間を書いてテーブル内で共有してみましよう。
- 記入する時間を5分間、テーブル内での共有を15分間(お一人目安2分)の計20分間をお願いします。





## グループワーク2: 子どものメディアバランスについて考える

お子さんは、家でどんなメディアをどれくらいの時間使っているでしょうか？  
枠内に書き込んでみましょう。





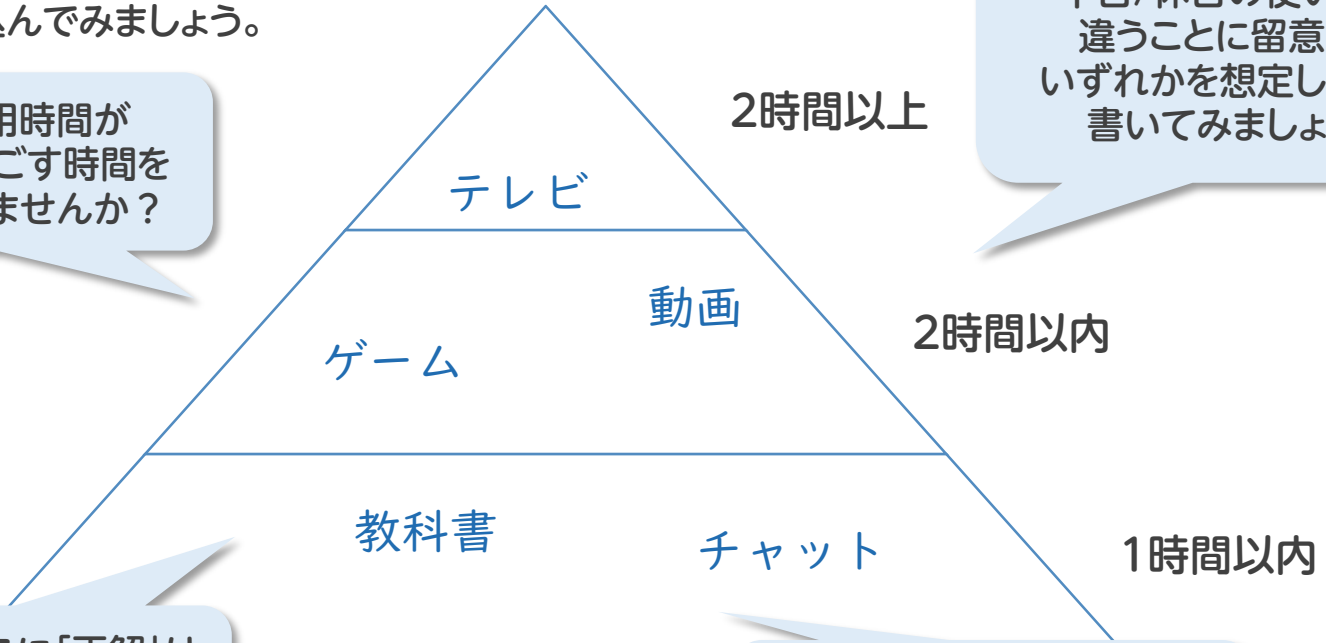
# グループワーク2: 子どものメディアバランスについて考える

記入例

お子さんは、家でどんなメディアをどれくらいの時間使っているでしょうか？  
枠内に書き込んでみましょう。

メディアの利用時間が  
子どもが家で過ごす時間を  
オーバーしていませんか？

平日/休日の使い方が  
違うことに留意して  
いずれかを想定しながら  
書いてみましょう。



メディアバランスに「正解」は  
ありません。家庭ごとに違い  
があるのは当然のことです。

書ききれない場合にははみ  
出しても構いません。付箋を  
利用してもよいでしょう。



発展：

心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。

- 自分にとって、もっともすばらしいメディアバランスを計画しましょう。
- また、家族との意見交換で、直したいところは赤で消したり、書きくわえたりしましょう。

	どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
平日の朝 朝起きてから 学校へ出かけるまで			
平日の夜 家に帰ってから ねるまで			
休日			



## 発展:

心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。

発展ワークとして、家に帰って子どもと一緒に対話する際にこのシートを利用しましょう。

### 記入例

- 自分にとって、もっともすばらしいメディアバランスを計画しましょう。
- また、家族との意見交換で、直したいところは赤で消したり、書きくわえたりしましょう。

	どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
<b>平日の朝</b> 朝起きてから 学校へ出かけるまで	テレビのニュース	朝食後から出かけるまで	15分
<b>平日の夜</b> 家に帰ってから ねるまで	動画 テレビ 読書	宿題が終わったら 夜ご飯を食べたあと 寝る前	15分 1時間 30分
<b>休日</b>	マンガを読む ネットで映画	午前中ひとりで 午後家族と一緒に	30分 2時間

～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

2

## ネットのやりとり、保護者は介入すべき？ 対人関係とコミュニケーション



● ネットのやりとり、保護者は介入すべき？

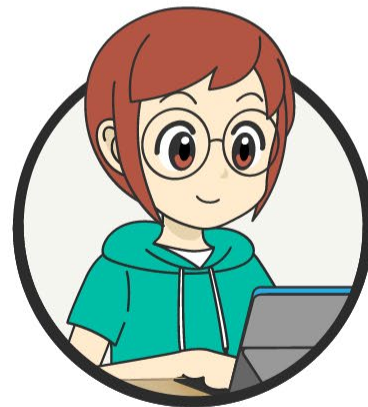
小学生中・高学年  
中学生・高校生

目次  
Agenda

## 2 対人関係とコミュニケーション

---

< 小学校 中・高学年の場合 >



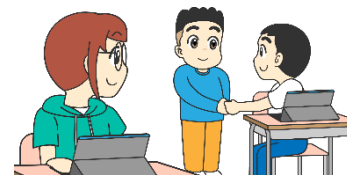


小学校中・高学年の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか・・・

## 1. ネットでのやりとり、トラブルに遭遇していない？

- チャットを使っているようだが、もめごと・いじめが起きないか心配
- オンラインゲームで知らない人と遊びながらチャットしている



## 2. 子ども同士のやりとりは、チェックしたほうがいいのか？

- 監視するべき？またはネットでのやりとりは止めさせるべきか
- 子どもを信頼したいが、どのように見守ればよいかわからない



小学校中・高学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう





対人関係とコミュニケーション:

## 小学校中・高学年の子どもの特徴

小学校中・高学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 子どものオンライン・デビューは、大人達が想定するよりもずっと早く、様々な危険やトラブルに遭遇している。
- 友達とのやりとりがオンライン経験にも影響する。興味関心や好奇心から「いたずら」や「やらかし」が起こる。
- 感情や利害の対立・不調和に直面し、合理的対処方法が求められるようになる。
- 狭い対人関係コミュニティでの、見捨てられ不安(同調圧力)が高い。
- 特定アプリやコミュニティでの独特の作法しか知らないと、他の場所でのふるまい方に合わせられず、失敗してしまうこともある。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



## 1. ネットでのやりとり、危険な目にあったりしない？

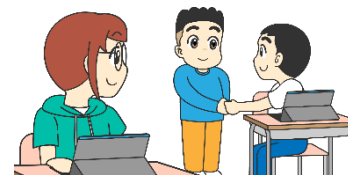


**トラブルを恐れて引き離すのではなく、子どもの対応力を育てる**

→現在だけでなく、将来のトラブルにも適切に対応するための経験を積む

**安全な場所で、小さな成功と失敗の積み重ねを経験する**

→家族や学校のクラスなど、ネットでやりとりしてよい範囲を限定する





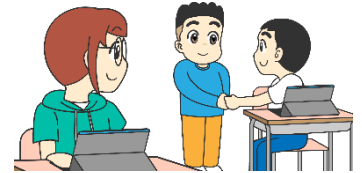
## 2. 子ども同士のやりとりは、チェックしたほうがいいの？

監視より、一緒にふりかえり、よりよいコミュニケーションを考える

→どのような人と、どのような会話をしているか、どんな工夫ができるか

オンラインの場所や相手がどんな人物かを意識する

→どんな人が参加可能か、相手が実際どのような人物なのか考える



目次  
Agenda

## 2 対人関係とコミュニケーション

<中学生・高校生の場合>



\*セキュリティ&プライバシーの内容を一部含みます



中学生・高校生の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

## 1. スマホで何をしているのかわからない

- 常にオンラインで友だちとつながって、過ごしているようだ
- 学校内で撮影した動画など、個人を特定しうるような投稿をさせてよいのだろうか
- 子どものスマホをチェックすべきだろうか



## 2. プライベートな内容のやりとりに、どこまで介入すべき？

- 思春期の子どもの恋愛や、性的なトピックに、どう関わるべきか
- 子どものプライバシーを尊重し、信頼したい一方で、何も話してくれないので心配、ストレスもたまる



中学生・高校生の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



対人関係とコミュニケーション:

# 中学生・高校生の子どもの特徴

中学生・高校生ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 自分のこだわりが強くなり、干渉を嫌がり、介入に反発する。
- 大人世代に理想のロールモデルを求めると同時に、新しいことをしたい気持ちも大きくなる。
- 社会的承認を得ることへの欲求と、社会的立場や地位を得るための不安が大きくなる。
- デジタル・コミュニケーションは個人差が大きくなる。  
プライベートな領域でも率先して使う子と、付き合い程度で仕方なくという子がいる。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



## 1. スマホで何をしているのかわからない



**オンライン・コミュニケーションは中高生のライフラインと理解する**

→トラブルのもとだけでなく、親友との関係を維持する  
必要不可欠なツール

**中高生特有のオンライン世界を受け入れる**

→大人とは異なるコミュニケーションスタイルがある  
→ネットが公共空間であること、影響が及ぶ範囲について考えるよう伝える





## 2. プライベートな内容のやりとりに、どこまで介入すべき？

子どものプライバシーを尊重しつつ、越えてはいけないラインを示す

性的な内容など、不適切なコンテンツの共有は避ける

大人も悩むことだと相談をもちかけ、子どもの考えを引き出す

第三者が抱えているトラブルを想定し、大人から子どもに相談する





～実践編～

1

デジタルをつかう時間は決めるべき？

メディアバランスとウェルビーイング

<小学校低学年／小学校中・高学年の場合>

2

ネットのやりとり、保護者は介入すべき？

対人関係とコミュニケーション

<小学校中・高学年／中学生・高校生の場合>

3

SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？

デジタル足あととアイデンティティ

<中学生・高校生の場合>

3

## SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？ デジタル足あととアイデンティティ



- SNS投稿は「盛って」いい？
- 将来への影響は？

中学生  
高校生

# 「ソーシャル・メディア」とは

ソーシャルメディアとは、インターネットを利用して誰でも手軽に情報を発信し、相互のやりとりができる双方向のメディアのこと。

## ソーシャルメディアの例

### SNS

(Social Networking Service)

- TikTok
- Facebook
- Twitter
- Instagram
- LinkedIn

### 動画共有サイト

- YouTube
- ニコニコ動画

### メタバース

- Cluster
- VR Chat

### メッセージングアプリ

- LINE
- Facebook Messenger

…など

# 「デジタル足あと」とは

その人または他の人によって、意図的または意図せずに投稿された、人に関するオンラインのすべての情報のこと。



## デジタル足あとの特徴

### ① 拡散性

デジタル足あとは、自分の情報がコピーされ、伝えられることで、より検索しやすくなり、見知らぬ人を含めた多くの人が見ることができるようになります。

### ② 他者性

友人、会社、所属するグループなど、他の人が自分に関する情報を追跡、投稿、共有することも、自分のデジタル足あとの一部になります。

### ③ 永続性

デジタル足あとはさまざまな方法で蓄積され、他の人たちによって受け継がれるため、永久的に、決して消えることはありません。

目次  
Agenda

### 3 デジタル足あととアイデンティティ

---

<中学生・高校生の場合>





中学生・高校生の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

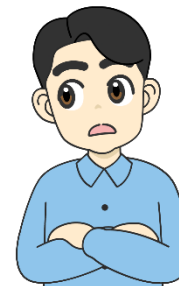
## 1. ネット上の人格が実際と違うのは問題？

- 見せたい自分、まわりから求められる自分を演じているのでは
- 盛ったり、演じたりが過ぎると疲れてしまいそう
- 子どもの将来に影響がでるのではないか



## 2. 子どものSNS投稿はチェックすべき？

- どんな投稿をしているのか心配
- 子どものよからぬ投稿を見つけたらどうすればよいか



中学生・高校生の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



# 中学生・高校生の子どもの特徴

中学生・高校生ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- SNSで複数のアカウントを使い分けをする子が出てくる。
- 生徒会・部活動等の自主的な取り組みから調整・企画開発・外部折衝等のアクションが起こる。
- 趣味・部活・地域クラブ等のつながりで校外・外部ネットワークとのやりとりが多くなり、役割を担う機会が増える。(抑止は子どもの社会活動の機会を奪うことになる)
- 中学までの強烈な同調圧力時期を過ぎると、ほどよい距離で付き合う大人の関係が結べるようになる。
- 情緒的不安定で自己制御が難しく、合理的解決方略を欲する。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



## 1. ネット上の人格が実際と違うのは問題？

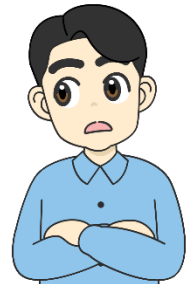
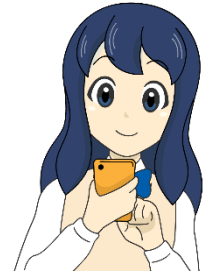
アイデンティティ(人格)を演じることの影響と責任について共有する

→違う自分を楽しむことは自然だが、偽りの人格で疲弊する必要はない

将来の子どもの自信につながるようなデジタル足あとを残せるよう導く

→自分の考え・行動の記録、ポートフォリオ(作品集)として捉える

→将来のふりかえりやパーソナル・ブランディングに活用







## 2. 子どものSNS投稿はチェックすべき？

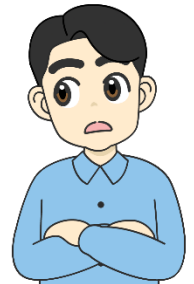
監視や介入ではなく、いったん立ち止まってから投稿  
するよう促す

→デジタル足あとの特徴をふまえ、投稿前に考えることを  
習慣づける

SNS上での情報公開の範囲について共有・検討する

→SNSのプライバシー設定を子どもに手伝ってもらいなが  
ら一緒に考える

→SNSを活用した有名人のパーソナル・ブランディングを  
例に一緒に考える





## グループワーク3: 架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考える

- 架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考えてみましょう。
- お手元にお配りした紙2枚に、とある家庭の①子どもと、②保護者の人物像を(妄想して)それぞれ書いて下さい。  
→シート①②



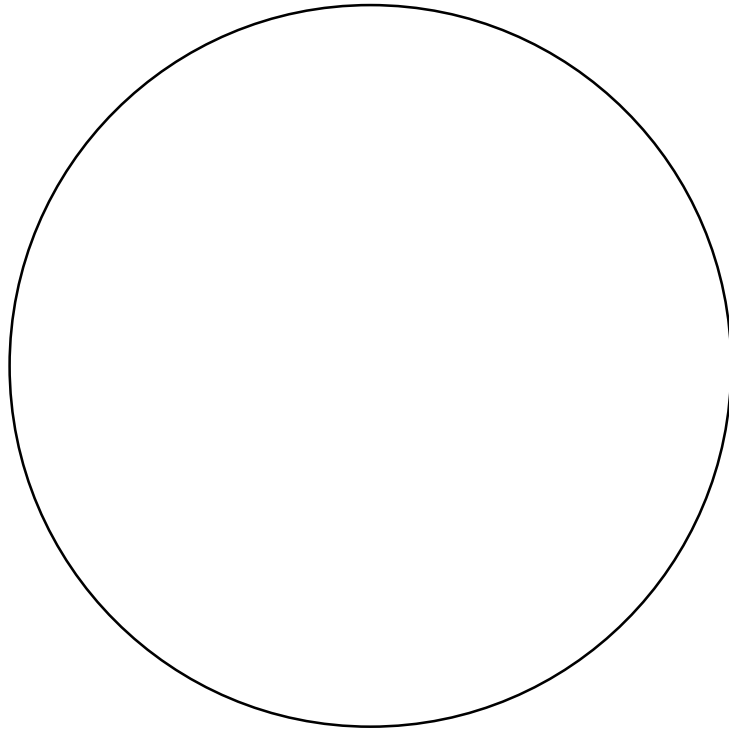
## グループワーク3: 架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考える

- 残り1枚の紙に、その家庭における子どもたちのネットでの困りごとやジレンマと、それに対するデジタル・シティズンシップ的な解決方法を書きましょう。  
→シート③
- 手元にお配りした画用紙には、保護者から子どもに声かけするときのセリフをひと言、人物像からイメージを膨らませて書いてください。  
→シート④



シート①

子どもの名前(年齢): \_\_\_\_\_



■性格・個性:

■好きなもの・こと:



## シート①

記入例

子どもの名前(年齢): たろう(10)

グループ全員の「わたしたちごと」とするために架空の登場人物を考えます。メンバーのうちの誰かを想定して書くことは避けるようにします。



丸枠を利用して簡単に顔のイラストを書き込んでみましょう。

### ■性格・個性:

- **いつも明るくてクラスの人気者。**
- **目立つことが好き。**

### ■好きなもの・こと:

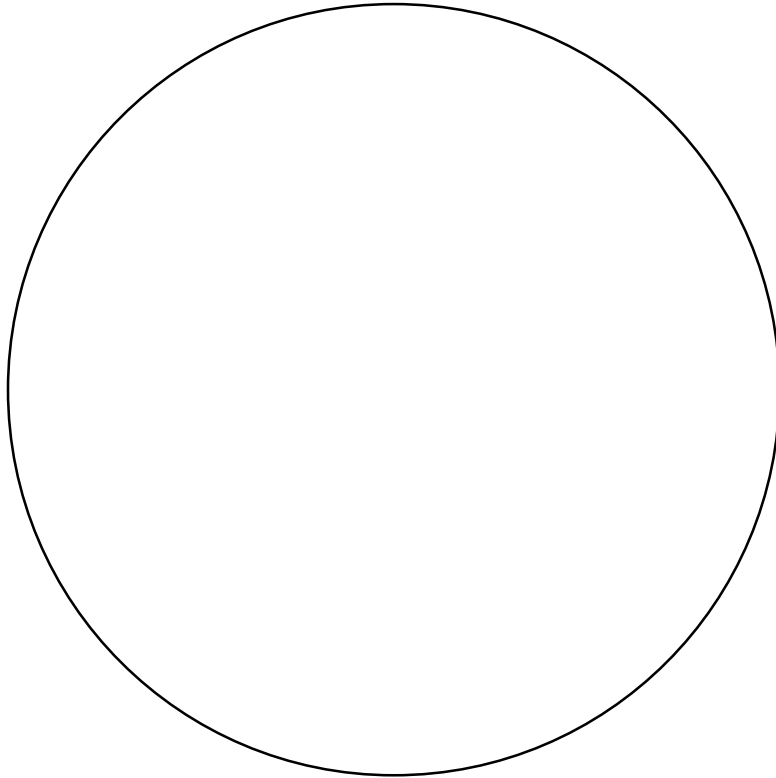
- **YouTuberが好きで動画を見ながら真似をしている。**

可能な限り細かく妄想して人物像を書き込んでおくと次のワークが進めやすくなります。



## シート②

保護者のなまえ(年齢)：



■性格・個性：

■仕事や趣味：



## シート②

記入例

保護者のなまえ(年齢)： **はなこ (3)**

グループ全員の「わたしたちごと」とするために架空の登場人物を考えます。メンバーのうちの誰かを想定して書くことは避けるようにします。



丸枠を利用して簡単に顔のイラストを書き込んでみましょう。

### ■性格・個性：

- ・ **明るくて家族思い。**
- ・ **思ったことはすぐに口に出す。**

### ■仕事や趣味：

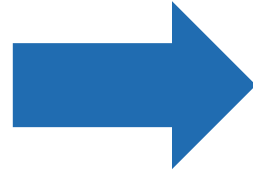
- ・ **食品関係の仕事。料理が好きでレシピ動画をついついよく見てしまう。**

可能な限り細かく妄想して人物像を書き込んでおくと次のワークが進めやすくなります。



## シート③

子どものネットでの  
困りごとやジレンマ

A large, empty rectangular box with a black border, intended for writing notes or observations related to children's online issues.

どのような対話を行うか

A large, empty rectangular box with a black border, intended for writing notes or observations related to dialogue strategies.



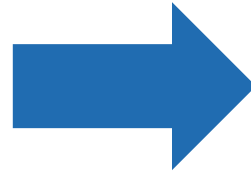


### シート③

子どものネットでの  
困りごとやジレンマ

どのような対話を行うか

- **子どもがYouTubeでYouTuberの動画ばかり見ている。**
- **YouTubeばかりに没頭せず、他のことにも時間を使って欲しい。**



- **親は心配していることを子どもに伝える。**
- **心身ともに健康的な生活をおくるために理想的なメディア利用のバランスを一緒に考える。**

シート①②に想定した子どもと保護者の人物像や、動画のシーンなどを参考にして考えてみましょう。

子どもと保護者の人物像と関係性から想像して無理のない実行可能な方法を考えましょう。



## シート④

子どもと対話をはじめるときに、どのように声をかけますか  
ひと言でセリフを書いてください

A large, empty speech bubble with a blue border and rounded corners. It has a blue triangular tail pointing downwards and to the left, indicating it is a callout or a place for a response. The interior of the bubble is white and completely blank, intended for the user to write their dialogue lines.



## シート④

記入例

子どもと対話をはじめるときに、どのように声をかけますか  
ひと言でセリフを書いてください

**友だちから、SNSの使い方を  
相談されたんだけど、  
なんて答えたらいいと思う？**

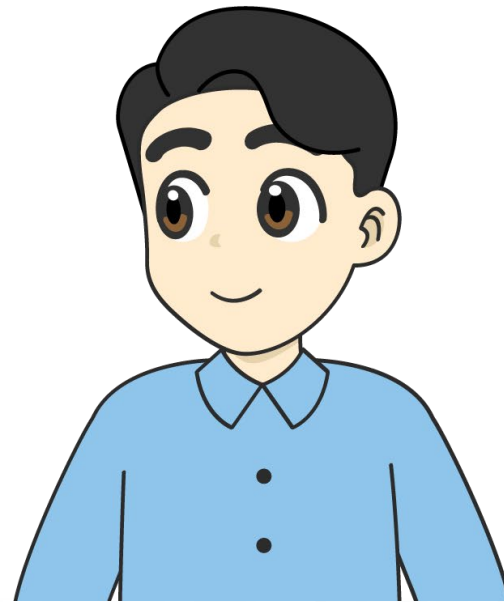
実践編テーマ2の動画には、  
この作戦が登場していましたね。

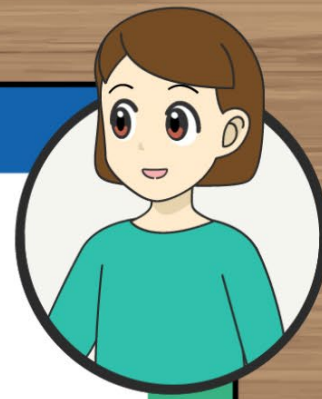


# グループ発表

グループごとに、  
シート①～④にまとめた内容を発表しましょう。

おつかれさまでした！  
これでワークショップは終了です。





# 家庭で学ぶ デジタル・シティズンシップ



ご家庭でも子どもと一緒に／大人同士で  
デジタル・シティズンシップについて考え  
ぜひ取り組んでみましょう