

contents

[コラム]

論文誌「教育とコンピュータ」

…角田博保

[解説]

SNS といじめ問題に対する高校での教育事例

～予防・防止を目的としたロールプレイング授業の紹介～

…米田 貴

基
専 Column

論文誌「教育とコンピュータ」

2014 年度から新しいトランザクション（論文誌「教育とコンピュータ」）が発行される。教育とコンピュータの両方に関連するテーマを扱うものである。

本会会員は情報（コンピュータ）に関係しているだけでなく、教育にも関係している方が多いのではなかろうか。つまり、コンピュータや情報に関する教育をするという情報教育から、教育のためにコンピュータを利活用しようという教育の情報化まで、広くかかわっておられると思う。情報教育の素晴らしい教え方を発案した場合や、素晴らしい教育支援システムを作った場合、一般に公開してこそ、社会の役に立つ。また、一般性のあるものとして認められ、評価もされる。じゃあ、論文を書こう！

ジャーナル論文は対応する分野が広く、それを 1 つの編集細則によって扱うので、小回りがきかない。そこで、既存の論文誌とは違う新しい価値を見出したトランザクションの出番である。さて、教育に関して、要素技術としての新規性を要求するのは厳しい場合がある。要素技術の応用や適用の仕方にも新規性を認める必要性もある。教育を題材とした場合、要素技術よりは実践が重要になる場合も多い。

そこで、本トランザクションでは、研究論文のほかに実践論文を導入した。実践論文では、新規性・有用性の基準を見直し、読者にとって有益な価値のある実践と判断される場合は、積極的に評価する。実践論文では研究対象は要素ではなく全体である。観察されたデータは必ずしも客観的とは言えず、経過や結果を再現することは難しいが、研究全体を通して得られた知見が正確かつ理解できる形で記述されていることを評価する。このように、要素技術に対するものとは違った査読方針を導入している。

また、論文を書き慣れていない方々にも積極的に投稿していただきたいという狙いから、必要に応じて執筆に関する指導的な内容を含む査読を行う場合がある。そして、大幅な修正が必要であろうとも、読者にとって有益な価値を含むと判断される場合は、条件付採録とし、複数回の照会を可能としている。

さらに、論文とするにはまだ評価が弱いですが、この実践は公表すべきものだという取り組みのために、ショートペーパーを導入している。まずはショートペーパーとして公表し、その後、論文として改良するという戦略もよいのではないか。

さあ、教育とコンピュータ関係の新たな発表の場が登場した！ ぜひ論文を書いて投稿してみませんか？ 細かいことは学会の Web ページ^{☆1}をご覧ください。

☆1 <http://www.ipsj.or.jp/trans/transaction.html>

角田博保（電気通信大学大学院情報理工学研究所）

SNS といじめ問題に対する高校での教育事例

～予防・防止を目的としたロールプレイング授業の紹介～

米田 貴

大阪青凌中学校・高等学校

授業を実施する背景

近年、スマートフォンの普及率が向上していることもあり、我々を取り巻く情報環境は変化している。その中でコミュニケーション・プラットフォームとして何らかの SNS を利用することが一般化しつつある。(株) Z会が 2013 年 9 月 12 日に発表した「SNS 利用調査」¹⁾によれば、高校生の 83.6% が何らかの SNS を利用しており、最も利用率が高いのが「LINE」で 67.2% にのぼる。LINE 以外には「Twitter」「Facebook」「Google+」「mixi」等が利用されており、今後、またほかの SNS がコミュニケーション・プラットフォームに変わりゆく可能性はあるが、現段階では LINE が高校生のコミュニケーション・プラットフォームとして機能している。

多くの SNS では特定の人間を選んで、グループを作成し、そのグループ内だけでメッセージや動画・画像を共有できる機能がある。LINE でもこうしたグループの作成は比較的容易にできる。何名かの生徒にインタビューをしたところ、SNS 上にはクラス単位、部活単位、または気の合う友達同士等でグループの生成がされているようである。

便利なコミュニケーションの方法として SNS の利用が普及していることは、必ずしもよいことばかりではなく、SNS を利用しているがゆえに起こる問題も報告されている。その 1 つとして SNS のグループから特定の人物を強制的に外す行為が挙げられる。外された生徒はもうそのグループで共有

されているメッセージを見ることはできなくなり、「SNS 上で仲間外れにされた状態」になるのである。

高校生の間で LINE 利用者は多く、グループ編集が容易であることもあいまって、LINE 上で仲間外れにする行為が多くの学校から問題として報告されており、「LINE 外し」と言われている²⁾。

こうした状況を背景に筆者が勤務する学校でも、この「SNS での仲間外し」問題について予防・防止となるような授業を実施することになり、筆者がその主担となった。

SNS での仲間外しの難しいところは、ただ単に「SNS のグループから友だちを外してはいけません」と伝えることでは、SNS での仲間外しが予防されたりなくなったりする可能性は低いことにある。よくないことなのは分かっているけれど、何かのきっかけで SNS での仲間外しという行為に至っていること、外された側の者へどんな影響があるか深く想像しないまま、仲間外しが実行されていることが問題である。

こうした問題において、生徒自身の意識を変えるにはどんな方法が適切なのか、神戸市立科学技術高等学校の中野由章先生と共同で、情報倫理に関する授業を設計し、実施することにした。

授業形態

本授業は、高校 1 年生を対象に全学級一斉に同一時間帯で統一した内容を行うという制約条件があっ

たため、コンピュータ演習室を使うことはできない。また、生徒が所持している携帯電話やスマートフォンを使うこともできない。そこで中野先生の発案により今回は Computer Science Unplugged³⁾のように、情報機器を一切使わずに状況を模倣することにした。

具体的には SNS を真似たロールプレイングを行い、その後、討議するという内容で考え、次のような流れで行った。

1. 学級内でいくつかのグループを構成する
2. SNS でのやりとりを模倣して、架空のシナリオでロールプレイングを行う
3. その内容について各班で討議を行う
4. 各班の討議内容を発表する
5. 教員が総括を行う

当初、各グループでロールプレイングを行う予定であったが、架空のいじめが実際のいじめに繋がってしまったり、過去のいじめ被害経験をフラッシュバックしてしまったりする危険性を排除できないと判断し、学級の代表生徒たちによるロールプレイングを生徒全員で見るという形に変更した。これに際しては、代表生徒たちに事前指導を行ってから本番に臨んだ。

事前指導について

指導案を作成する過程で、この授業ではロールプレイングでのリアリティが重要だ、という見解に至った。リアリティのあるロールプレイングが生徒の能動的な省察に繋がる。ロールプレイングに照れがあったり、なァなァになってしまうと、被害の深刻さがクラスに伝わらない。よって、ロールプレイングをする代表生徒の選定と、その生徒達に対する事前指導にかなり力を入れた。

ロールプレイングをするメンバの選抜に関しては各クラスの担任が慎重に選抜する方式をとった。特に、グループから外される子の役をする生徒については慎重に選んだ。擬似的とはいえ、SNS での仲間外しに遭うことを体験し、そのダメージをリアリティをもって表現できる生徒。またこの授業がきっかけでいじめに発展してしまうことは絶対に避けな

ければならない。普段からの学校生活の様子等や多面的な観点から選び、その後、選ばれた生徒と十分な対話を経て、合意のもとにロールプレイングをしてもらえるように配慮した。

事前指導に関しては授業実施 3 日前の放課後に、担任によって選抜された生徒(各クラス 5 名程)に集まってもらい、授業の趣旨・この授業におけるロールプレイングの重要性を説明し、その後、実際に教員 5 名でロールプレイングを行って見せた。教員が実際にロールプレイングをやって見せたことで、生徒も具体的にイメージを持てるようにした。教員が実際にロールプレイングを見せたことの効果は大きかったと思う。

授業実施に際して準備したもの

当日の授業を実施するにあたって準備した物は下記の通りである。すべて B4 サイズで印刷した。

- A と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- B と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- C と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- D と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- E と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- B さんが A さんを退会させました。 と印刷された紙 1 枚×9 クラス分
- B さんが A さんを招待しました。 と印刷された紙 1 枚×9 クラス分

SNS のグループ模倣方法

ロールプレイングには 5 人の生徒を登場させる。5 人の役割は次の通りである。

- A: いじめられ役…些細なことがきっかけでグループから退会させられる。
- B: いじめ役…A を SNS のグループから退会させる。
- C, D, E: 同じ SNS のグループ参加者…B が A を何度も退会させているのを知ってはいるが、特に気にせず自分たちは会話をして盛り上がっている。

役割や状況が伝わりやすいように黒板に A ~ E までの役割を貼った。シナリオは次の通りである。



図-1 SNSのグループを模倣している様子



図-2 グループから外されているときの様子

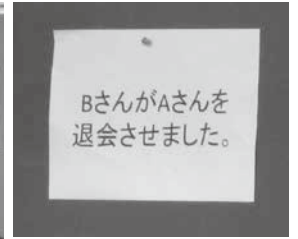


図-3 Aさんのグループへの参加状況を表す紙

- ① 最初は全員で楽しく会話する。
- ② BがAを退会させる。退会中の会話はAには分からないように筆談のみで行う。
- ③ BがAを招待する。声を出して会話をする。
- ④ BがAを再び退会させる。再度筆談になる。

会話の内容は5人全員で共有できるが、筆談の内容はAを除く4人しか分からない。このようにして、SNSのグループに入ったり、退会させられたりという状況を再現した。また誰がどの役か分かりやすいように、黒板にA～Eの役割を貼った(図-1)。教員で事前にロールプレイングをした際に、誰がどの役か分かりづらく混乱をきたす可能性があったため、工夫をした。

グループから退会させられた際は、Aさん役の生徒の椅子をBさんが動かし、グループに背を向けてもらうようにした(図-2)。グループに背を向けることで、孤立した様子が視覚的にクラスに伝わることを意図した。

LINEでは「誰が」「誰を」退会させたのかが表示される。そのことを模倣するためにAさんのグループへの参加状況を表す紙を黒板に貼った(図-3)。

授業実践後 生徒のインタビュー

この授業を受けた生徒はどんな感想を持ったのだろうか。授業を実践して数カ月後に、無作為に選んだ数名の生徒に、本時の感想を聞いてみた。

米田：実際に授業を受けてみてどうやった？

生徒：「先生がしゃべる」とか「プリントを配る」とかやったら絶対に見ないし、あんまり聞かないと

思う。正直、ふーんって感じになります。けど、今回の授業みたいに友だちが前に出て劇みたいにしてると、つい見てしまいます。「えー、何？何？どうなの？」と思ってつい見てしまう。

米田：あの授業はやった意味はあったかな？

生徒：絶対に意味あると思う。グループから外す子、外される子、それを見ている子。それぞれの立場を客観的に見られることって普通はないですから。LINE上で起きてることがすごくよく分かりました。自分が入っているグループでこういうことがあっても、絶対に、外す子寄りとか、外された子寄りとか傾いた立場からしかそのグループを見られなかったけど、こういうのやったらそれぞれの立場のことが理解できるし、分かりやすい。Aの子の気持ち、Bの子の気持ち、C～Eの気持ちがちょっと分かった気がします。

米田：LINEに関する問題とかで何か思い当たることはある？

生徒：実際に中学のときにあった。中学のときにクラスのLINEグループが崩壊したことがあった。特定の子をグループから外すとかそういう理由で、雰囲気が悪くなって。そのとき、自分はCの立場で、Aさんをグループに入れたりしてました。そしたらBがまた外してっていうのを繰り返したら、Aさんが泣いてしまって、ほかのC～Eさんも空気悪くなって、誰もそのグループを使わなくなったんです。あのとき、どう行動するのがよかったか分からないけど、今ならAさん、Bさんの気持ちを少し理解した上で、どうしようかな、と思える気がします。



米田：ちなみにクラスのLINEグループってどう
いうときにどんな投稿がされるの？

生徒：たとえば何か提出物の前日に「明日、何提出
やったっけ？」という風に誰かが問いかけて、
しっかりした子が「〇〇やで」と返すとかはあり
ます。あとは文化祭・体育祭等の行事前後とか、
準備のやりとりや、打ち上げ日時・場所の調整
とかかな。けどLINE上でのやりとりの活発さは、
クラス間によって少し、差があるようにも思
います。

米田：クラスのLINEグループに入っていない子は
どれくらいいるの？

生徒：クラスに3～4人くらい。スマホを持って
いない子＝グループに入っていない子という状
態やと思います。

インタビューの結果、今回の授業では教師からの
講義形式ではなく生徒のロールプレイングを見る形
式をとったが、そのことにより興味関心はわいたよ
うだ。また、SNSで自分が所属しているグループ
での仲間外しについては少なからず生徒自身も嫌な
思いを持っているようである。

クラスのSNSグループで投稿が活発になるタイ
ミングには、下記の4パターンが多いそうである。

- ① 提出物がある前日に皆で提出物が何であったか、
確認しあう。
- ② 文化祭、体育祭などの行事の準備のやりとりに
使う。
- ③ 学年末に担任にサプライズを計画するなど、何
かイベントを企画する。
- ④ 行事後の打ち上げの企画や日時場所のやりとり。

まとめ

本授業で効果が期待される前提条件として、生徒
自身の倫理観がある程度の水準で保たれていること
が挙げられると思う。Aさんが外される様子を見て、
生徒自身がことの重さを感じとり、学んでくれるこ
とを狙っているからである。その点もあり、本指導
案を見た方から「性善説に基づいた指導案だ」といっ
た声もあった。

こうした指摘もあったので授業を実施するま
で、本当に生徒の意識に何かよい変化を促せられる
か、教育効果については少し心配していた。しかし、
ロールプレイングを見た後の生徒達のディスカッ
ションでは、「C～EはAのことをフォローしたら
なアカンやろ」「俺がCなら、ほかのメンバを敢え
て外して場を和ますわ」といった意見や、「Eの立
場でロールプレイングをしたけど、Aを外してい
るときでも筆談が盛り上がってくると、Aの存在
を忘れてもうてたわ。外されている子がいるのに、
その存在を忘れてしまうのが怖い」といった声が聞
こえた。

こうしたディスカッションの内容や、アンケート、
生徒個別にインタビューをした結果を総合して考え
ると、今回の取り組みは生徒自身の情報社会に参画
する態度を育成する方法として、一定の効果が期待
できると考えていいのではないだろうか。もちろん
本授業を実践する際には、ロールプレイングのメン
バ選定、入念な事前指導、また授業実施者（今回の
ケースでは当該学年の担任団）と密な打合せを通じ
て、目的意識を共有することなど、配慮すべき点
は多い。今回は9クラス中2クラスでは、選抜した
メンバが当日欠席した等の理由でロールプレイング
があまり上手くいかなかったとの報告も聞いている。
一方で議論が白熱したクラスでは1時間では到底時
間が足りなかったとの声もある。こうした授業での
適切な時間設定やロールプレイングを失敗しないよ
うにするためにはどうすればよいかについて、今後
より改善を図りたいと考えている。

参考文献

- 1) (株)Z会：SNS利用調査、http://www.zkai.co.jp/home/news/20130912_sns_research.html (2013)。
- 2) 中野由章、米田 貴：「LINE外し」ロールプレイングによる
情報社会に参画する態度の育成、情報処理学会研究報告、
Vol.2013-CE-122, No.10, pp.1-9 (2014)。
- 3) Bell, T., Witten, I. H. and Fellows, M. (著), Powell, M. (イ
ラスト), 兼宗 進(翻訳)：コンピュータを使わない情報教育
アンブラグドコンピュータサイエンス、イーテキスト研究所
(2007)。

(2014年3月30日受付)

米田 貴 88field@gmail.com

大阪青凌中学校・高等学校教諭。現在、関西大学大学院総合情報学
研究科 ICT と新しい教育研究室にて、教育の情報化について研究を
行っている。