



初めてのサイバーセキュリティ

デジタル社会の責任 | 意思の疎通といじめ

「初めてのサイバーセキュリティ」制作によせて

レッスン 4: デジタル社会の責任 | 意思の疎通といじめ

8～10歳の子ども向けに作成

パロアルトネットワークスは、人々の日々のデジタルな生活を守っているということを誇りに、サイバーセキュリティのあらゆる側面に関する世界規模の教育に取り組んでいます。

こうした理由から、弊社は「初めてのサイバーセキュリティ」（英語版:「Cyber A.C.E.S.」）を生み出しました。弊社の目標は、インタラクティブな学習によってサイバーセキュリティをわかりやすく説明し、5～15歳の青少年が安全なオンライン上の経験を積み、善良なデジタル市民となり、サイバーセキュリティ分野でキャリアを積むこともできるような資質を身に付けさせることです。

「初めてのサイバーセキュリティ」に参加することで、受講者は、自分たちのテクノロジーのセキュリティを物理的に保護する方法と理由、オンラインで対話している相手、インターネット上の情報の永続性といった、サイバーセキュリティの基本について学習します。

それぞれのレッスンで、指導教員・ファシリテーター・保護者が以下の手順を説明します。

- はじめに: トピックと適切な開発レベルに関する説明
- 用語リスト: ファシリテーター用のクイックリファレンス ガイド
- アクティビティの手順: 教材リスト、サンプル スクリプト、その他
- プロによるアドバイス: ファシリテーターがアクティビティの手順を添付する場合の注意事項
- 拡張アクティビティ: 時間が許す場合にファシリテーターが使用するフォローアップ アクティビティ

安全性とセキュリティの重要性が高まっていく未来に向けて、デジタル化した世界を守ることの価値を次世代に引き継ぎ、理解してもらうため、みなさまにご協力いただければ幸いです。

パロアルトネットワークス

詳細については、<https://www.paloaltonetworks.jp/resources/guides/cyber-aces-module> をご覧ください。

インストラクションガイド

レッスン 4: 通信 | 情報共有 / フィッシング

世界中が接続されたこの状況において、子どもたちがオンライン上での振舞い方を知っておくことは重要です。「デジタル社会の責任」とは、人々がオンライン コミュニティに参加する際の習慣、行動、および消費パターンのことです。デジタル社会の責任の規範を学ぶことは、子どもが自らの行動の影響を理解し、倫理的な選択を行い、学業と職業の両面で自らの将来に備える上で役立ちます。

このレッスンでは、子どもたちはネットいじめについて学びますが、特にオンラインでのポジティブなコミュニケーションと思いやりに重点を置きます。

8～10歳の年齢層に訴えかけるためのヒント:

- この年齢層の子どもたちがデジタル デバイスに接する体験レベルは非常にさまざまです。自分のデバイスを所有している子もおり、所有していなくても、多くの子は学校や家庭でアクセスした経験を持っています。
- こうした子どもたちは物事を論理的に考え、よく整理された考え方を形成し始めています。大部分は非常に複雑な状況を理解し、大人の手引きがあれば自分で決定を下すことができます。
- これらの子どもたちは、読解力の向上にともなって、テクノロジーとさらに対話を重ねることができます。一部の子どもは、学校で電子メールを使用してプロジェクトを実行しており、別の子はオンライン ゲームで世界中の人と話すことができるようになっています。

用語

- **ブロック**: 自分に対する誰かからの対話やメッセージ / ファイルの送信を停止させること
- **ネットいじめ**: 電子的コミュニケーションを使用して誰かを傷つけること
- **サイバー ヒーロー**: 他の人に良い行いをするように促す努力をする良いデジタル市民
- **デジタル社会の責任**: 人々がオンライン コミュニティに参加する際の習慣、行動、および消費パターン
- **オンライン**: ネットワークまたはその他の機械 (デバイス) に接続している状態
- **オンライン家族合意**: オンライン上で安全を図り責任を持つために、個人または全員で実行することに家族全員が合意した内容のリスト
- **オフライン**: ネットワークに接続していない状態
- **プロフィール**: オンライン上で個人または組織を表現したもの
- **信頼できる大人**: 助けや助言を求められることができる大人

資料

アクティビティ 1: 電話 / お絵かきゲーム

- 配布資料 1: 子どもが遊んでいる絵
- 配布資料 2: オンライン家族合意 (拡張アクティビティのみ)
- 紙と鉛筆
- 30 秒のタイマー

アクティビティ 2: ネットいじめとは何か

- 配布資料 3: 絵文字の絵
- マスキング テープ
- シナリオによるファシリテーター ガイド

アクティビティ 3: どうすればサイバー ヒーローになれるか

- 配布資料 4: シナリオ カード

アイコンキー



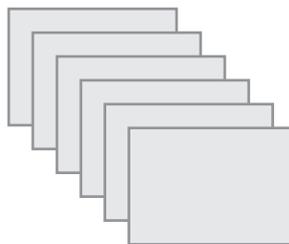
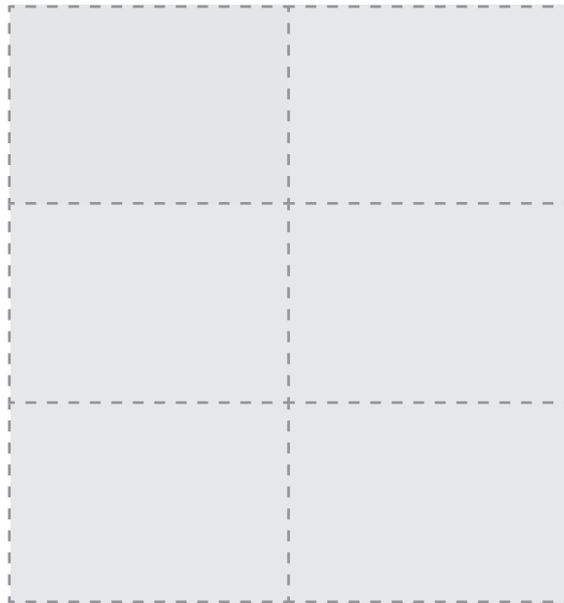
アクティビティ



講師の指導による
トレーニング



トレーニングの分析



レッスンの流れ

このレッスンの開始にあたって、ファシリテーターは次のように発言します。

初めてのサイバーセキュリティチームのトレーニングプログラムによこそ！初めてのサイバーセキュリティの目的は、皆さんが私たちを取り巻くテクノロジーの世界と安全に安心して関わっていただけるようにすることです。

皆さん、初めてのサイバーセキュリティチームの一員になりたいですか？(受講者：はい！)

[該当する場合] これまでに、パスワードを安全に保つ方法や、オンライン上の何かを信じる前にどう考えるのか、デジタルフットプリントを確認して理解する方法について学んできました。

今日は、オンライン上で良いデジタル市民になるための方法を学びます。

アクティビティ 1: 情報の共有

講師向けヒント

子どもたちに、1列に立って並んでもらいます。全員が1枚の紙と、何か書く道具を持っているようにしてください。

はじめに

列の先頭の皆さんに今から絵をお見せします。絵を見た人は、その絵に描いてあることを短い文にして紙に記入してください。次に、その人が後ろを向いて列の次の人にその文を見せます。文を見た人は、その文のとおり絵を描いてください。つまり、絵を見た人は、見たことを文にして書き、文を見た人は、読んだとおりの絵を描くわけです。皆さん、わかりましたか？

このアクティビティには、2つだけルールがあります。1つ目は、絶対にしゃべらないこと。2つ目は、自分の番が来るまで、他の人がやっていることを見ないことです。振り向く必要があるため、自分の番が来るまで何が起きているのか見えなと思います。

何を見ましたか？

全員の番が終わったら、子どもたちに元の絵を見せて、最後に描かれた絵や最後に書かれた文と比較します。

アクティビティの分析

オンラインでは、他の人と何かを簡単に、楽しく共有することができます。例えば、新しいペットの写真や遠くに住む友達と共有できます。

ただし、写真を修正したり、嘘をついたりすることも簡単にできます。(このことを、アクティビティの絵の中で、アクティビティの終わりまでに消えていたり変わっていたりしたものにつなげてください。例えば、最後まで、絵の中には3人の子供が含まれたままでしたか？ そのうち2人は楽しそうで、1人は悲しそうなままでしたか？全員が外で遊んでいるままでしたか？)

講師向けヒント

- 先頭の子どもに絵を見せます。
- タイマーを30秒にセットします。絵を説明する短い文を子どもに書いてもらいます。
- タイマーが鳴ったら、その子は振り向いて、次の子に文を見せます。
- タイマーをもう一度30秒にセットします。
- 2番目の子どもは、文の内容を絵に描く必要があります。
- このパターン(文を書く、絵を描く、文を書く、絵を描く...)を、全員に番が回るまで続けます。

拡張アクティビティ

アクティビティ 1、拡張 A: オンライン家族合意

子どもたちに、オンライン家族合意を作成することについて両親と話し合うように促します。つまり、デジタルシチズンシップの名のもとに、子どもが同意する行動、両親が同意する行動、家族として全員が同意する行動を、家族全員が集まって書き出すように手助けするわけです。

アクティビティ 1、拡張 B: オンライン家族合意、パート 2

配布資料 2 は、家族で集まって合意形成するために設計されたものです。ご両親に早めに来ていただき、帰宅する前に講師が手助けしながら子どもと一緒に合意を完成してもらおうことをお勧めしますが、後で自宅で家族で完成させることもできます。配布資料の 2 ページ目には、家族で合意の条項を作成するために役立ついくつかの選択肢が示されています。

全員が思い出せるように、この合意を自宅内に貼っておくことを、家族に促してください。

写真をオンラインで共有する場合、あなたは1人の人だけに見せたいと思ったとしても、その人があなたの写真を簡単にコピーして他の人に送信できるのです。写真を編集して違うように見せることも、それほど難しくありません。

良いデジタル市民は、普通はこういうことを行いません。ほとんどの場合、誰かが送ってくれた写真を共有するときには、まずその送ってくれた人の許可をもらう必要があります。

アクティビティ 2: ネットいじめとは何か

はじめに

では、別のゲームをやってみましょう。まず、皆さん立ち上がって、テープに沿って1列に並んでください。

ご覧のように、片側には楽しい顔、反対側には悲しい顔があります。

これから私が、いくつかの場面を説明します。それぞれを聞いた後、自分が感じた気持ちと合っている絵文字の方に寄ってください。

では、試してみましょう。

- 友だちから、うちで遊ぼうと誘われた。
- 新しいゲームを手に入れた。
- 学校で悪い点を取った。
- 友だちが面白い冗談を言った。
- 宿題のやり方がわからない。
- しばらく話していなかった友だちから、テキストまたは電子メールをもらった。
- 学校で、自分と同じことが好きな新しい友だちに会った。

講師向けヒント

このアクティビティを開始する前に、マスキングテープで部屋を2つのセクションに分けるのを手伝ってもらうよう、子どもたちに頼みます。子どもたち全員がその上に1列に並べるように、十分な長さのテープを使用してください。テープのラインの片側の床に楽しい顔の絵文字を貼り、反対側に悲しい顔の絵文字を貼ります。

- 数学の宿題の解き方を教えてくれるWebサイトが見つかって、自力で解き方を理解した。
- こけて、膝を擦りむいた。
- オンラインで誰かにからかわれた。
- 新しい髪形を誰かにほめられた。
- 新しい洋服を買った。
- 適切なWebサイトが見つからない。
- 学校で新しい友だちに会った。

講師向けヒント

このアクティビティを開始する前に、マスキングテープで部屋を2つのセクションに分けるのを手伝ってもらうよう、子どもたちに頼みます。子どもたち全員がその上に1列に並べるように、十分な長さのテープを使用してください。テープのラインの片側の床に楽しい顔の絵文字を貼り、反対側に悲しい顔の絵文字を貼ります。

アクティビティの分析

人があなたに接する方法は、あなたの感じ方にどう影響しますか？(考えられる子どもの答え:「親切にされると、嬉しくなります」「意地悪にされると、悲しくなります」など)

オンラインで出会う人は現実の人であり、あなたと同じように感じることを覚えておきましょう!だから、オンラインでも親切に敬意を持って人と接することが重要です。実際に顔を合わせているときと同じように、自分がそうしてもらいたい方法で人と接するようにしてください。

誰かがオンラインで他の人に繰り返し意地悪をしている場合、それはネットいじめと呼ばれます。学校で誰かを笑いものにすることが間違っているように、オンライン上で誰かを笑いものにすることも間違っています。

オンライン上に親切でない人がいた場合、あなたはどうすべきですか？(必ず信頼できる大人に伝えます。大人がその相手をブロックするように手助けしてくれるので、その人から迷惑を受けることがなくなります。)

拡張アクティビティ

アクティビティ 2: あなたが信頼できる大人は誰ですか？

自分にとって「信頼できる」大人とは誰なのか、子どもたちに話し合ってもらいます。例としては、両親、ベビーシッター、祖父母、先生、家族が親しくしている近所の人たちなどが挙げられます。

何かについて助けが必要なときに、あなたが相談に行ける大人はどういう人たちですか？

覚えておかねばならないのは、何かで悲しい思いや不快な思いをしたときには、いつでも信頼できる大人に助けを求めることができるということです。自分1人で問題を解決する方法がわからない場合には、誰か他の人に助けを求めるのが最善の方法であることがよくあります。しかし、何が起きているのかわからなければ、大人はあなたを助けることができません。

「初めてのサイバーセキュリティ」の3つの安全なネット利用のルールを思い出してみましょう。

1. デバイスを使用したり、Webサイトに接続したりする前に、お父さんやお母さんに尋ねましょう。
2. 自分のパスワードや個人情報の安全を確保し、公表しないようにします。
3. 何か不審に思うことがあれば、信頼できる大人に相談しましょう。

アクティビティ 3: どうすればサイバーヒーローになれるか

今日は、皆さんにサイバーヒーローになってもらいます！
あちらに、皆さんの助けを必要とする子どもたちがいます。
皆さんのチームには、状況を記したカードをお渡しします。
皆さんには、各パートを演じるメンバーを選び、各キャラクターに関する脚本を書いてもらう必要があります。
一緒に練習してみて、グループに発表する準備ができたら私に知らせてください。

シナリオカード

どのような方法で取り組む場合でも、各チームに1枚シナリオカードを手渡します。始める前に、各チームにそれぞれのシナリオを読んでもらい、質問があればしてもらいます。

すべてのチームの準備ができたなら、子どもたちにパートの割り当てと脚本の作成を開始してもらいます。チームが寸劇を作成するために、10～15分を与えます。

準備ができたチームには、寸劇の上演を申し出てもらいます。グループが必ず仲間に注意を払い、支援を送っているようにします。よそのチームの上演中に自分たちのシナリオに取り組むようなことがないようにしてください。

アクティビティの分析

私たちは誰もが良いデジタル市民になってほしいと願っていますが、実際には、自分の行動は自分で選択するものです。重要なのは、自分が親切になることと、他の人が親切になれるように手助けすることです。他の人をどうやって助けたいのかかわからない場合には、信頼できる大人に伝えることが最善の策です。難しいことかもしれませんが、大人に相談することで、いじめの勢力を封じることができるのです。

考察

皆さんのサイバースキルを試してみましょう。次のような場合にはどうしますか。

...誰かがオンライン上であなたを悲しい気持ちにさせています。(信頼できる大人に伝えましょう。初めてのサイバーセキュリティの安全性ルールの1つは、オンライン上で誰かがあなたを悲しませたり、不快にさせたり、怖がらせたりした場合には、信頼できる大人に伝えましょうということです。)

...誰かがオンライン上で別の人を笑いものにしています。(信頼できる大人に伝えて、その人に親切にする方法を見つけましょう。その人がどんな思いでいるのか考えて、他の人に関する意地悪な投稿に「いいね」したり共有したりしないように注意してください。)

...オンライン上で他の人の気持ちを傷つけてしまいました。(その人たちに謝って、何がその人たちの気持ちを傷つけたのか正確に理解しようとしてください。それによって、今後同じことが起こらないようにできます。)

オンラインでの会話と直接会って話すのとは、どのように違いますか？

(考えられる子どもの答え:「じかに会って話しているときには、相手を見たらどう感じているのかわかります」など)

オンラインで会話するとき覚えておくべき最も重要なことは何だと思いますか？

(考えられる子どもの答え:「相手が見えないので、本当に話している相手を完全に確認することはできない」「オンラインで他の人と会話していることをいつも親に知らせて、安全でいられるように手助けしてもらおう」など)

講師向けヒント

それぞれ4人程度のグループに子どもたちを分けます。

講師向けヒント

各シナリオには4つのパートが含まれています。3人または5人のグループができてしまった場合には、パートをまとめたり、別のパートを加えることもできます。拡張アクティビティのその他のオプションを確認します。ランダムにシナリオを与えるのではなく、各チームで演じたいシナリオを選んでもらうこともできます。

拡張アクティビティ

アクティビティ 3、拡張 A: 小道具でサイバーヒーローになる

各シナリオを演じるときに使用する小道具を子どもたちに提供します。マント、マスク、帽子などです。

アクティビティ 3、拡張 B: 個人のシナリオでサイバーヒーローになる

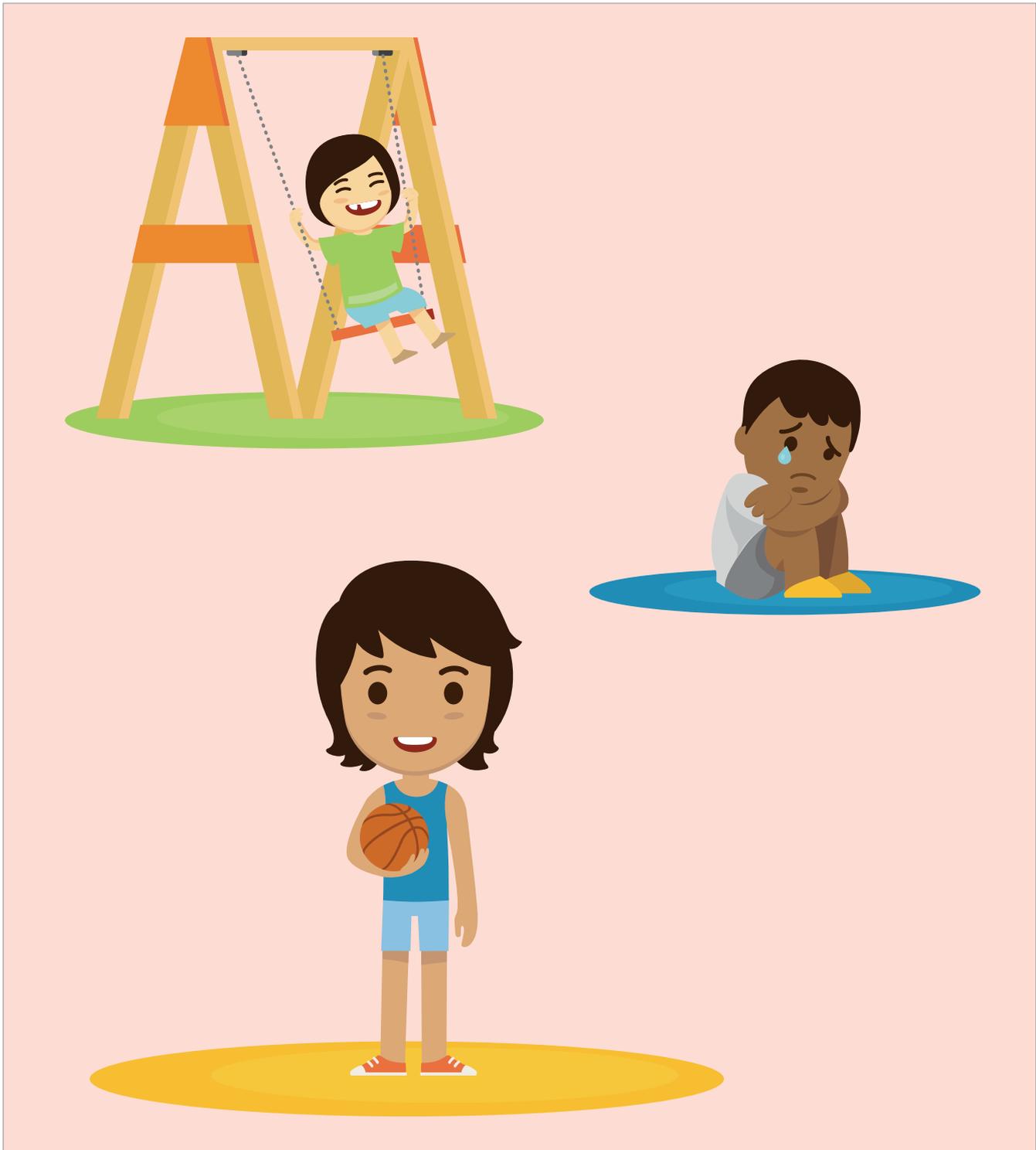
どうしたらサイバーヒーローになれるのか、子どもたち自身のシナリオを作成して演じてもらいます。

アクティビティ 3、拡張 C: サイバーヒーロー - 映画

各チームの寸劇を記録し、全員を座らせて映画館にいる振りをさせてください。寸劇の鑑賞中には、ポップコーンを食べてもらいましょう。皆でサイバーヒーローを応援するように促します。

アクティビティ 1

配布資料 1



名前 _____ 日付 _____

アクティビティ 1

配布資料 2: 合意の記入用紙

_____ は、以下に合意します。
(子ども)

_____ は、以下に合意します。
(親)

_____ は、以下に合意します。
(子ども)

_____ は、以下に合意します。
(親)

_____ は、以下に合意します。
(子ども)

_____ は、以下に合意します。
(親)

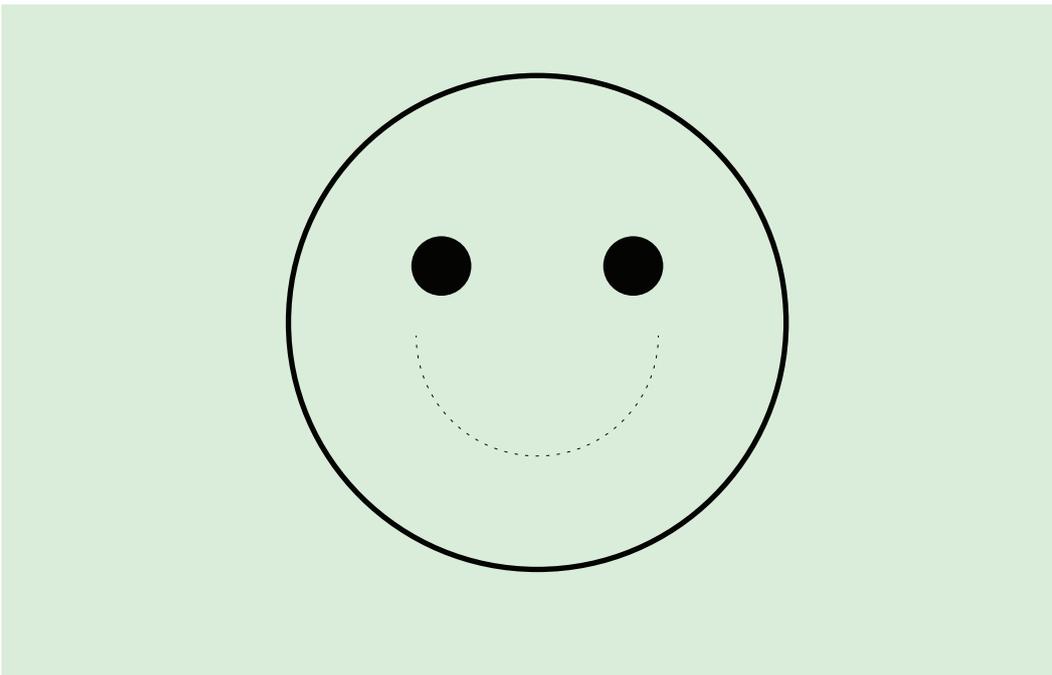
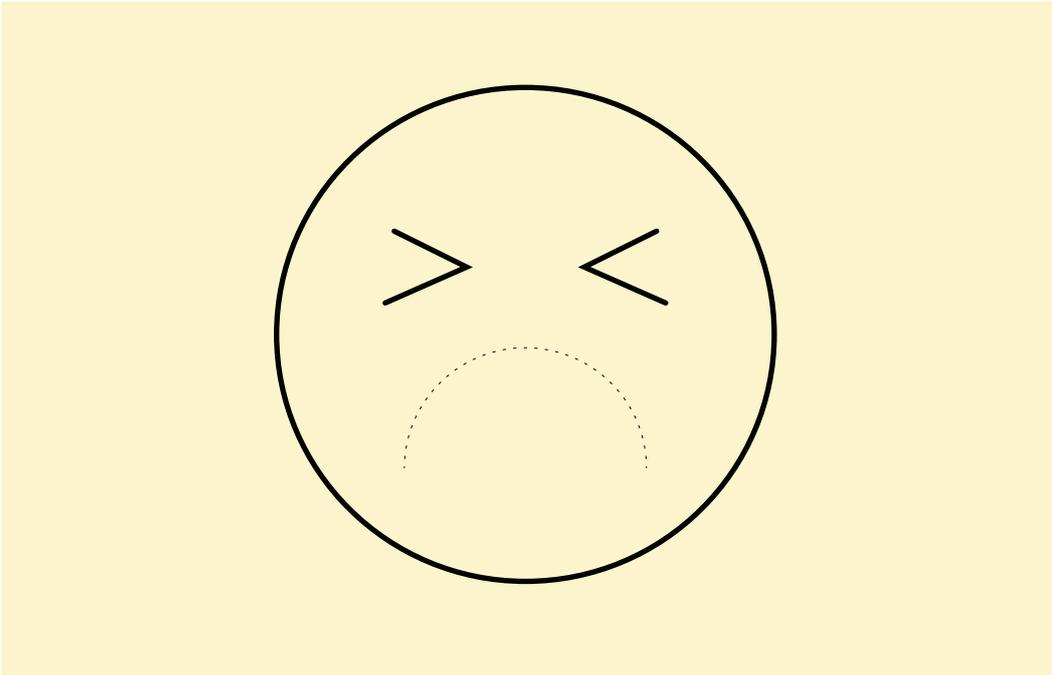
アクティビティ 1

配布資料 2: 推奨される合意事項

- 写真をオンラインに投稿する前には、許可を求めます。
- 自分の子どもの写真をオンラインに投稿する前には、その子に許可を求めます。
- 寝る前には、自分のデバイスを居間に置いたままにするか、両親に預けます。
- 食事中にはデバイスをテーブルに持ってきません。
- オンライン上で良いデジタル市民になります。
- オンライン上で誰かが自分や友だちをいじめているときには、大人に知らせます。
- オンラインで発生していることについて子どもが何か言おうとしているときには、きちんと聞きます。
- 自分の子どものオンライン上の友だちについて、地域の友だちの場合と同じように知るようになります。
- 自分の安全を確保するために、両親にいつでも自分のアカウントを確認してもらいます。
- 自分の子どものアカウントを監視して、安全を確保します。
- オンラインで個人情報を共有する前には、必ず両親に尋ねます。

アクティビティ 2

配布資料 3



アクティビティ 3

配布資料 4

シナリオ 1

2人の子どもが一緒にオンラインでゲームをしています。相手の2人の子どもは別の町にいます。1人のプレイヤーが別のプレイヤーに「へたくそ！」などと言って、その人をからかい始めました。別の1人がサイバーヒーローに変身し、次のように言って、良いデジタル市民になることをプレイヤーたちに思い出させます。「これはただのゲームだ。他の人に意地悪なことを言うてはいけないよ。」それでも、いじめっ子のプレイヤーはその子をからかい続けているので、サイバーヒーローは、相手をブロックできることを被害者に気付かせて、何が発生しているのかを信頼できる大人に伝えます。

アクティビティ 3

配布資料 4

シナリオ 2

ある人が、先週末楽しんだことについてオンラインに書き込みます。別の人が次のコメントを書き込みます。「嘘をつくな。お前の家族には映画に行く(または、その人が書き込んだアクティビティを行う)余裕なんてない。」サイバーヒーローは意地悪な人にそんなことを言っではいけないと注意し、被害者には信頼できる大人に伝えるように気付かせます。被害者が親に伝えると、両親は次のように言います「知らせてくれてありがとう。相手をブロックしてその人があなたの投稿にこれ以上コメントできないように、手助けしましょう。」

アクティビティ 3

配布資料 4

シナリオ 3

ある人が、意地悪な電子メール メッセージを書いています。別の誰かがその背後にやってくる、それを読み、笑いながらメールの内容に同意し始めます。サイバーヒーローがメールを読み、君たちがメッセージを送ろうとしている相手は実際の間人だと気付かせます。その人はどんな風を感じるでしょうか？その人がこのメールを大人に見せたらどうなりますか？サイバーヒーローは、メッセージの内容を変更するように説得します。メールを受け取った相手は、次のように返信します。「ありがとう！これまで本当につらい毎日だったけど、おかげでとても気持ちが晴れました。やはりあなたは頼りになる友だちです。」

アクティビティ 3

配布資料 4

シナリオ 4

何人が学校でジムくんをからかっています。ジムくんは悲しいのですが、どうしてよいかわかりません。その日の午後、ジムくんはデバイスを開いて、何人かの友だちがオンラインで彼をからかっていることに気付きます。彼は動揺して、自分の部屋に引きこもりたいと思っています。サイバーヒーローが現れて、ジムくんは映画に行かないかと誘います。ジムくんは、「そんな気分じゃない」と言います。サイバーヒーローは、何があったのか尋ねます。話を聞いた後サイバーヒーローは、いじめの勢力を封じるための最善の方法は、信頼できる大人に何が起っているのかを知らせることだと気付かせます。ジムくんは親に話をし、それ以後はずっと気分が楽になります。

アクティビティ 3

配布資料 4

シナリオ 5

学校にとても素敵な転校生が来て、すぐに友だちを作っています。別の生徒がそのことを妬ましく思い、「(転校生の名前)なんて大嫌い!」というWebサイトを作成します。人々がその転校生について意地悪な話を作って、そのサイトに投稿し始めます。さらに、学校でもその転校生をからかい始めます。あなたはサイバーヒーローになる決心をして、何が起っているのか先生に伝えます。