

活用型情報モラル教材



スタンダード

2024

活用の手引

本書の使い方

3つのポイント

① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

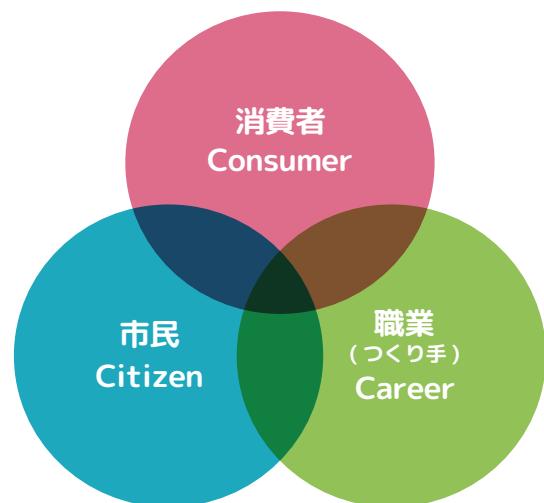
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

② 45分でも15分でも実施できる

これまでの情報モラル教育は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などを使い、45分で実施するケースが多くありました。もちろん、45分でじっくりと考えることも重要ですが、本教材はそれに加えて、ICTの活用場面（写真を撮る、調べる、共有する…）において、モジュール（15分）を利用して、短く情報モラル等を学べる教材となっています。ぜひ、ICT活用の前後でご活用ください。

③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

これまでの情報モラル教育は、個人がどのようなモラルを身につけるか、個人がどのようにリスクを回避するかという視点でつくられていました。本教材では、この視点を拡張し、3C（消費者：Consumer、市民：Citizen、職業人・つくり手；Career）の視点で作成しています。よき消費者として、リスクを回避し上手に使うことはもちろん、よき市民として、情報社会に参画し、社会に働きかける、よき職業人・つくり手として、新しい情報社会をつくっていくことを目指しています。



内容一覧

本編ページ	内容		
1	情報モラルを学ぼう(45分授業)		
2	社会の変化と情報モラル		
6	自分と相手とのちがい		
9	写真を公開する前に		
12	使いすぎていないかな①		
15	使いすぎていないかな②		
18	情報活用能力を身につけよう(15分授業)		
20	使う前に	端末を使うとできることは	活用スキル
22		キーボードで入力してみよう	活用スキル
24		端末を使う時は	情報モラル
26		パスワードのつくり方	情報セキュリティ・トラブル対応
31	写真を撮る	どのように写真を撮ればよいのかな	活用スキル
33		写真の見出しを考えよう	活用スキル
35		許可が必要な写真とは	情報モラル
37		写真からどんなことがわかるかな	情報セキュリティ・トラブル対応
42	調べる	上手な検索方法を学ぼう	活用スキル
44		インタビューの練習をしよう	活用スキル
46		情報の信頼性	情報モラル
48		災害が起きた時の情報収集	情報セキュリティ・トラブル対応
53	考える	情報を上手に整理しよう	活用スキル
55		データからどんなことが言えるかな	活用スキル
57		使いすぎていないかな	情報モラル
59		データをすべて信じてよいのかな	情報セキュリティ・トラブル対応
64	共有する	上手な共有方法を学ぼう	活用スキル
66		情報共有のメリットを考えよう	活用スキル
68		相手に伝えるときには	情報モラル
70		変なコメントが書き込まれたら	情報セキュリティ・トラブル対応
75	つくる	上手なデザインの方法を学ぼう	活用スキル
77		どの図を使うとよいかな	活用スキル
79		写真や動画を使いたいときは	情報モラル
81		「なりすまし」を防ぐには	情報セキュリティ・トラブル対応
86	交流する	上手なチャットの使い方を学ぼう	活用スキル
88		ファシリテーターをやってみよう	活用スキル
90		チャットで議論するときは	情報モラル
92		「問い合わせフォーム」に入力するときは	情報セキュリティ・トラブル対応
97	家で使う	上手な練習の仕方を学ぼう	活用スキル
99		自分の行動をプログラミングしてみよう	活用スキル
101		「学習の目的」と言えるのかな	情報モラル
103		ついついルールをやぶってしまうときは	情報セキュリティ・トラブル対応
107	保護者の方へ		
108	ケータイ・スマホトラブル分類表		
109	家庭のルールを考えよう		
112	フィルタリングやアプリの設定		
114	インターネットにおけるコミュニケーションの特性		

よくある質問

Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

本教材には、45分で情報モラルを学ぶ教材と15分で活用スキル、情報モラル、情報セキュリティ・トラブル対応を学ぶ教材があります。45分で学ぶ教材は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などの時間を使ってじっくりと情報モラルについて考えることができます。15分で学ぶ教材は、モジュールを活用して各教科等で端末を使う場面で必要なものをサッと学ぶことができます。情報モラルだけでなく、上手に活用する方法やトラブルにあってしまった時のことでも学べますので、必要に応じてご活用ください。

Q. どのような順番で進めればよいですか？

本教材は、最初から順番に進める必要はありません。例えば、活用場面で選んでいただき、写真を撮ったり、共有したりする場面でご活用いただいたり、トラブルで選んでいただき、トラブルを防ぎたい時にご活用いただいたりすることも可能です。15分・45分と区切りがあるので、学校の年間カリキュラムに差し込むこともできます。

Q. 自主学習でも利用できますか？

本教材は、自主学習でもご活用いただけますが、ドリル学習のように一問一答形式ではありません。おすすめは、授業の中で、個人で考えてからグループで共有する方法です。正解を学ぶのではなく、どうすれば上手に使えるのか、何がリスクなのかについて子ども達が話し合っていくことで、多様な考えに触れることを目的としています。

Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

対応しています。活用の手引には、#端末の破損、#勝手に写真を撮る、などのように様々なトラブルのタグがありますので、そちらを参考にしていただき、授業内容をご検討ください。

Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っています。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

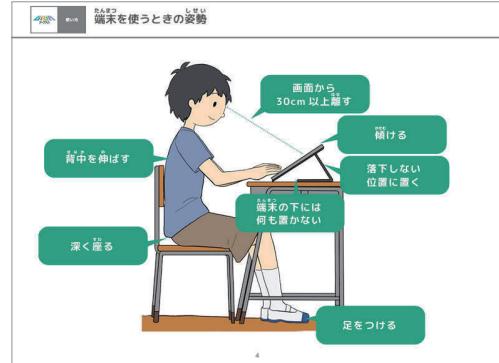
はじめに

端末の基本的な操作方法や家庭及び学校で使用する際のルールについて、説明しています。

これから扱う膨大な情報量を収集・発信できる端末について、①子どもたちが情報モラルを考えていけるよう、②長時間使用による視力の低下等、健康上の観点からも、まずは使用する前にルールを定めましょう。

端末を使うときの姿勢

- 授業中の読み書きと同じように、端末を使うときの姿勢は大切です。視力低下や姿勢が崩れないためにも、正しい姿勢で扱えるようにしましょう。



健康チェック表

- 端末を長時間利用することでの健康被害も心配されています。特に、目の状態、筋肉や関節の状態、ストレスの状態を定期的にチェックするようにしましょう。また、保健の先生とも連携しながら指導にあたるようにしましょう。

健康チェック表			
健康チェック項目		当てはまるもの〇□	「いつも」や「ときどき」を悩んだ人へ
1	目が疲れます。	〇いつも □ときどき □ない	・体をほぐすと楽になりますよ。 ・まぶたをさすりながらまぶす。 ・首筋を揉む(肩より奥にいく)と感じたら、保健の先生に相談しましょう。
2	目がチカチカします。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
3	見ついている文字や絵がぼやけたり、ぼやけています。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
4	座っているときに、腰が痛い。	〇いつも □ときどき □ない	・腰をほぐすと楽になりますよ。 ・まぶたをさすりながらまぶす。
5	座っているときに、腰が痛い。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。 ・まぶたをさすりながらまぶす。
6	首が痛い。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
7	首が疲れます、痛みがあります。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
8	寝れません。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
9	イライラする。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。
10	集中できない。	〇いつも □ときどき □ない	・まぶたをさすりながらまぶす。

端末操作上達チェック表（4年～6年）

みんなのくわん			端末操作上達チェック表（4年生）
No	問題	あてはまるもの〇□	
1	端末のサウンドをつけて使うことができます。	〇 ○ □ □	
2	音楽やオーディオファイルに音をつけて使うことができます。	〇 ○ □ □	
3	曲名などのパワーワードを覚えて使うことができます。	〇 ○ □ □	
4	フレンチトランシットを使って複数の動作することができます。	〇 ○ □ □	
5	操作グリップを使って、スマートフォンを操作することができます。	〇 ○ □ □	
6	カレンダーに予定を入力し、チェックすることができます。	〇 ○ □ □	
7	必要な項目を削除することができます。	〇 ○ □ □	
8	同じデータを複数回登録することができます。	〇 ○ □ □	
9	ローマ字入力で、タブレットなどで使うことができます。	〇 ○ □ □	
10	ローマ字入力で、スマートフォンなどで使うことができます。	〇 ○ □ □	
11	インストラクション動画は、正しいものと間違ったものがあることを知ることができます。また、動画で操作の仕組みを理解することができます。	〇 ○ □ □	
12	操作の仕組みを理解することができました。	〇 ○ □ □	
13	これらのアクションを自分で実現することができます。	〇 ○ □ □	

みんなのくわん			端末操作上達チェック表（5年生）
No	問題	あてはまるもの〇□	
1	端末でつづりることができます。	〇 ○ □ □	
2	音楽やオーディオファイルに音をつけて使うことができます。	〇 ○ □ □	
3	曲名などのパワーワードを覚えて使うことができます。	〇 ○ □ □	
4	同時に複数の音楽や動画を再生することができます。	〇 ○ □ □	
5	専用のアプリをダウンロードしてデータを管理することができます。	〇 ○ □ □	
6	ファイルを複数枚作成した後、データを整理して登録することができます。	〇 ○ □ □	
7	複数のデータをつなげることで、データを複数作ることができます。	〇 ○ □ □	
8	ローマ字入力で、10分以内に200文字を複数打ちることができます。	〇 ○ □ □	
9	インターネットで複数を検索するときに、いくつかのホームページを登録して、検索することができます。	〇 ○ □ □	
10	インターネットで複数の検索結果を複数枚登録して、複数を比較することができます。	〇 ○ □ □	
11	インターネットで複数の検索結果を複数枚登録して、複数を比較することができます。	〇 ○ □ □	
12	スマートフォンやタブレットの操作を理解することができました。	〇 ○ □ □	
13	操作の仕組みを理解することができました。	〇 ○ □ □	

みんなのくわん			端末操作上達チェック表（6年生）
No	問題	あてはまるもの〇□	
1	端末でつづりることができます。	〇 ○ □ □	
2	音楽やオーディオファイルに音をつけて使うことができます。	〇 ○ □ □	
3	曲名などのパワーワードを覚えて使うことができます。	〇 ○ □ □	
4	同時に複数の音楽や動画を再生することができます。	〇 ○ □ □	
5	専用のアプリを複数枚作成した後、データを整理して登録することができます。	〇 ○ □ □	
6	複数のデータをつなげることで、データを複数作ることができます。	〇 ○ □ □	
7	ローマ字入力で、10分以内に200文字を複数打ちすることができます。	〇 ○ □ □	
8	インターネットで複数を検索するときに、いくつかのホームページを登録して、複数を比較することができます。	〇 ○ □ □	
9	複数の検索結果を複数枚登録して、複数を比較することができます。	〇 ○ □ □	
10	複数の検索結果を複数枚登録して、複数を比較することができます。	〇 ○ □ □	
11	操作の仕組みを理解することができました。	〇 ○ □ □	

- ここでは4年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、パスワード管理などは特に身につけてほしい内容になります。

- ここでは5年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。ローマ字の入力文字数、目的にあわせた撮影や撮影の際のモラルなどは特に身につけてほしい内容になります。

- ここでは6年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。ローマ字の入力文字数、目的にあわせてソフト・アプリを使うことや調べたことをまとめることなどは特に身につけてほしい内容になります。

授業のねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
----	------	------

20分

1. カードで学ぼう①

- ・3~5名のグループとなり、カード教材を準備する。 ○カード教材

あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

- ・カードの中から1枚を選ばせ、グループの全員が見えるように提示させる。

いやだなと感じた理由を書きましょう。

- ・グループで理由を説明し合わせる。

ほかの人に意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。

- ・クラスで共有させ、気が付いたことを発表させる。
- ・ネットの特性を読み上げ、「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて書いた考えを説明させる。

20分

2. カードで学ぼう②

- ・カードを裏返すように指示する。 ○カード教材

あなたが、SNSでクラスの友達からされて「いやだな」と感じる順に並べてみましょう。

- ・5枚のカードを、「いやだな」と感じる順に並べさせ、グループの全員が見えるように提示させる。

一番いやだと感じるカードを選んだ理由、一番いやではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。

- ・グループで理由を説明し合わせる。
- ・クラスで共有させ、理由を発表させる。

たかしさんと花子さんに、どんなトラブルが起きる可能性があるか、考えてみましょう。

5分

3. まとめ

- ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。

授業のねらい

- ・人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- ・写真の公開におけるネットの特性に気付き、さらに、写真を公開してほしくない場合の対応方法についても考えを深める。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
20分	1. カードで学ぼう①	
	<ul style="list-style-type: none"> ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 	○カード教材
	<p>あなたは、どの写真をネットに公開しますか。 公開しても問題が無いと思う順に並べてみましょう。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・5枚のカードを、「問題が無い」と思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。 ・グループで理由を説明する。その際、写真のどこに注目したかを共有させる。 	
	<p>どんなことに気が付きましたか。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスで共有し、理由を発表する。 	
20分	2. カードで学ぼう②	
	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを用意させる。 	○カード教材
	<p>あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を選んでみましょう。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを並べて、グループの全員が見えるように提示させる。 	
	<p>ネットで公開するには、それぞれどんなことに気を付ければよいですか。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで注意点を説明させる。 ・クラスで共有し、発表させる。 ・ネットの特性を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性を理解させる。 	
5分	3. まとめ	
	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。 	

授業のねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<p>1. イラストから学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> あなたがたかしさんならどうしますか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで意見を共有させる。 ・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合わせる。 	○実物投影機等、イラストを大きく映し出す。
20分	<p>2. カードで学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3~5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 「この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う順にカードを並べてみましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで理由を説明し合わせる。 ・クラスで意見を共有させ、理由を発表させる。 	○カード教材
10分	<p>3. 使いすぎないためには</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ネットやゲームを使いすぎないためには、どのようなルールがあるとよいでしょうか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・家庭でどんなルールがあるとよいかを考えさせ、発表させる。 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。 </div>	
5分	<p>4. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。 	

ねらい

- ・AIやIoT、ロボットなどの発達で自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考える。
- ・端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考える。
- ・端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づく。
- ・端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとする。



・便利になっていればよいことについて、家や学校といった場所の視点、スポーツ・勉強・遊びといった活用の視点、お年寄りや子どもといった人の視点など様々な視点から考えさせる。



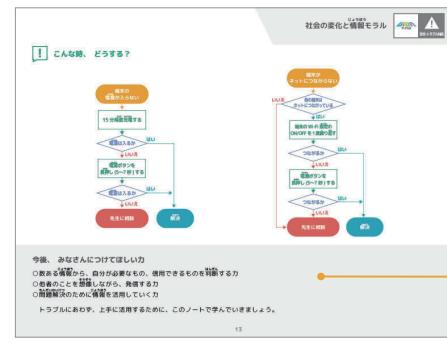
・家庭での学びについては、端末を持ち帰ることができかどうかなど、各自治体の実態に応じて内容を説明する。

・端末は学校から貸与されたものであることを強調し、学びのために使うこと、そして大切に使うことの重要性を伝える。



次のようなことに気をつけさせる。

- ・テキストメッセージで悪口を書く
- ・勝手に人の写真を撮る
- ・著作権を侵害するような写真や動画を使う
- ・オンライン学習中に勝手に友達の写真を保存する
- ・オンライン学習中に指示と違うことを行っている
- ・目を近づけて、長時間使用する
- ・遅い時間まで使用する



・パスワードの管理は今後も必要になってくることであり、できるだけ推測しにくいものをつくり、他人に伝えないようにすることの重要性を伝える。また、端末を使用する姿勢や長時間使用による眼精疲労に注意させる。

自分と相手とのちがい

学活 総合 道徳 国語

ねらい

- 同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- 文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

P6のモデル
指導案を参考に
してください。

自分と相手とのちがい

あなたが、クラスの友だちから言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

1 まじめだね
2 おとなしい
3 いっしょ
4 個性的だね
5 マイペースだね

② いやだなと感じた理由を書きましょう。

ほかの人に意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。

14 「いやだな」と感じること

自分と相手とのちがい

あなたが、SNS等でクラスの友だちからされて「いやだな」と感じる顔にならべてみましょう。

1 すぐに直感が
来ない
2 なかなか会話が
続かない
3 声なのにこうじて
自分の顔が
出ている
4 話しているときに
カーテン・ステッキ
を突いている
5 読むときに
写っている写真
を公開される

いやだ
いやではない

② 一番いやだと感じたカードを選んだ理由を書きましょう。

③ 一番いやではない感じたカードを選んだ理由を書きましょう。

15 ネットの特性

自分と相手とのちがい

たかさんと花さんに、どんなトラブルが起きる可能性があるか、考えてみましょう。

1 ネットの特性

文章だけで伝えると、そのときの「感情」が伝わらないので、相手に誤解されることがあります。例えば、話題、相手に「まじめだね」と言う場合には、そのままの感情で聞こえらる。相手は「まじめだね」の感情を察知します。しかし、文字だけで「まじめだね」と伝えると、自分の表情や声調が相手には伝わらないので、自分が伝えたかった「まじめだね」の意図が誤解されてしまう場合があります。

16 まじめだね
まじめだね

- 自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで「いやな言葉」を共有させる。

- 自分が「いやではない」と思っていたことが、相手にとっては「いやなこと」であるなど、理由とともに違いを認識するようにさせる。

- 「自分が一緒に写っている写真を公開される」がトラブルになる可能性があることに気づかせる。
- 「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて、実演し、考えさせる。

写真を公開する前に

学活 総合

ねらい

- 人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- 一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど、写真の公開におけるネットの特性に気付く。

P7のモデル
指導案を参考に
してください。

写真を公開する前に

あなたなら、どの写真をネットに公開したいと思いますか。公開しても問題がないと思う順に上から並べてみましょう。

1 レポートマーク
2 バックグラウンド
3 いつものおしゃべり
4 たかじいしゃれ

問題なし
問題あり

2 どのように気に付きましたか。

17 「いやだな」と感じること

写真を公開する前に

あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を一つ選んでみましょう。

1 自分の部屋
2 自分の家族
3 自分の部署
4 たまご
5 考え込んだ自分
6 實習中の自分

2 ネットで公開するには、それなどのようなことに気を行かなければよいでしょうか。

18 ネットの特性

写真を公開する前に

「不適切な写真をアップしない」ことは、公共空間でしていることですのに、どうして「個人」が行なうのでしょうか。それは、自分の写真を他人に見られたくないからです。つまり、写真を他の人に公開する「不適切な写真」には多くのことがあります。特に、自分が撮った写真などをアップするときは、自分の家族などの写真と一緒にアップされる機会があるので注意が必要です。また、一度公開した情報を消すことは難しいことを知っておきましょう。

19

- 自分が「公開してもよいと思う写真」でも、公開することによって誰かを傷つけたり、トラブルに巻き込んだりしてしまう可能性について考えさせる。
- それぞれの写真のどこに問題があると考えたかを共有させ、発表させる。

- 公開する前に、「どんな人が見るだろうか」を意識するように指導する。

- 「ネットの特性」を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいことについて理解を促す。その上で、自分が発信する際に気を付けることを考えさせる。

使いすぎていないかな①

道徳

体育(保健)

総合

学活

ねらい

- 主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- 使いすぎないための家庭のルールを考える。



P8のモデル
指導案を参考に
してください。



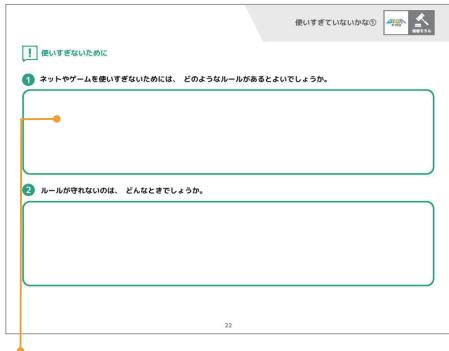
20

「使いすぎだな」と思う場合



21

使いすぎないために



22

使いすぎないために

- 友達から「もうちょっと遊ぼう」と呼び止められた場面を扱いながら、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。
- 適切な行動について考えさせる。

- カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思う行動を共有・比較することで、自らの行動に当てはめて、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。
- 発達の段階によっては、並べるのではなく、2枚のみ選んで話合いを行わせる。

- 使いすぎないための家庭でのルールづくりや、「守れないときにはどうしたらよいか」を考えた上で、家庭で保護者と一緒に試し、感想を書いてもらう。

使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

体育(保健)

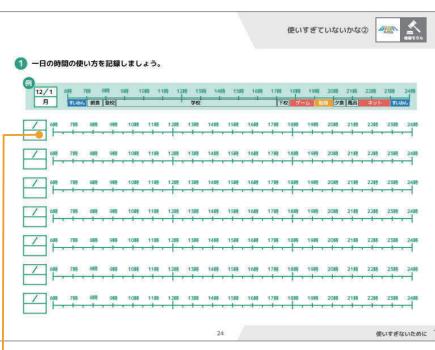
ねらい

- 時間や行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- 使いすぎないための家庭のルールを考える。



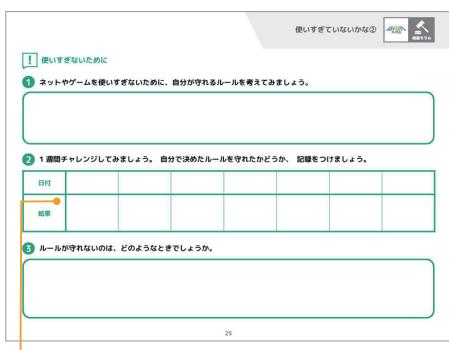
23

一日の時間の使い方



24

使いすぎないために



25

使いすぎないために

- グループやクラスで「使いすぎ」だと思う時間や「使いすぎ」だと思う行動を共有させ、比較することで、自分の生活を見直し、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

- 昨日の時間の使い方を記録させ、グループで共有させる。
- 授業日以降も毎日記録させ、時間の使い方をグループで比較させる。

- 使いすぎないための家庭でのルールづくりや、それを1週間試した上で、「守れるルール」や「守れないときにはどうしたらよいか」を考えさせる。



端末を使う前に

使う前に

はじめに

「端末を使う前に」では、端末を使うとどのようなことができるのか、端末を大切に使うにはどうしたらよいのか、パスワードの設定など、端末を使う前の基礎的な内容を学びます。これから端末を使わせたい、大切に使えなくて困っている、パスワードのつくり方について学ばせたいときにぜひご活用ください。

The screenshot shows a teal header with a checkmark icon and the text '使う前に'. Below it is a white box containing a survey with the question 'ここから、端末を使った学習がはじまります。ここでは、端末を使う前に知っておくべきことや気をつけておくべきことについて学びます。' followed by several multiple-choice questions about device usage.

25

端末を使うとできることは

#使う前に #活用スキル #複数選択 #消費者

これから端末を使うと、どのようなことができるのかをイメージさせるための教材です。本教材では、8つの中から2つを選択させ、グループで共有させます。調べたり、共有したり、表現したり、会話したり、記録したりなど、端末でできることを具体的にイメージさせるとともに、そこでは情報を取捨選択し、自分と他の権利を尊重することが大切であることを意識させます。

The screenshot shows a teal header with a checkmark icon and the text '端末を使うとできることは'. Below it is a white box containing a survey with the question 'これらはすべて端末でできることですが、1人1台端末が配布されると、どのような「良いこと」や「便利なこと」があるでしょうか。自分特に」「良いことだな」「便利だな」と思うことを、以下から2つ選んでみましょう。'. Below the survey are eight colored boxes, each with an icon and a description: 1. 自分や他の人の声をすぐに共有できる, 2. すぐに調べることができる, 3. 誰かの人と共同で作業することができる, 4. 電子機器に接続することができる, 5. 自分にぴったりの情報をすぐにことができる, 6. すぐに先生に質問をすることができる, 7. 疲れていてもチャットで会話をできる, 8. 挑戦してあくことができる.

キーボードで入力してみよう

#使う前に #活用スキル #実技 #消費者

本教材では、少し難しいキーボードの入力にチャレンジします。特に、スマホの予測変換に慣れている子どもたちには、「モツツアレラ」のような「ツ」や「ツア」の入力は難しいかもしれません。「TSA」で入力する方法のほかに、「Itu」や「Ia」での入力方法も身につけておきましょう。キーボードで入力が難しい言葉のクイズを出しあうというワークもおすすめです。

The screenshot shows a teal header with a checkmark icon and the text 'キーボードで入力してみよう'. Below it is a white box containing a survey with the question '次の4つの文書をキーボードを使って、入力してみましょう。'. Below the survey are four boxes with text: 1. よきなキャラクターをかく, 2. ものあとに気づく, 3. スーパーでティッシュペーパーを買う, 4. モツツアレチーズを食べる.

端末を使う時は

#使う前に #情報モラル #並び替え #消費者 #市民 #端末のトラブル

端末活用で心配なトラブルですが、様々なトラブルを事例として紹介するだけでは、「自分は大丈夫」という他人事になりがちです。本教材では、これから起こりそうなトラブルについて「自分はどうだろうか」と振り返らせることにより、トラブルへの自覚を促します。また、自分が気をつけるだけでなく、クラスでのトラブルやそれを防ぐための声かけ、工夫についても考えさせることで、クラス全体でトラブルを防ごうという意識を醸成します。

The screenshot shows a teal header with a checkmark icon and the text '端末を使う時は'. Below it is a white box containing a survey with the question '次の5つのトラブルについて、「自分がやってしまいそう」な順に並べてください。' followed by five numbered boxes: 1. 基本中にバッテリが切れてしまう, 2. 机としてこわしてしまって, 3. 学習と関係のないサイトや動画を見てしまう, 4. 友達に友だちの写真を撮ってしまって, 5. 友だしなりすましてチャットに悪口を書いてしまう. Below the survey is a horizontal bar with arrows pointing left and right labeled 'やってしまいそう' and 'やらないだろう'. At the bottom is another horizontal bar with arrows pointing left and right labeled 'とてもやめよう' and 'ほとんどやめないだろう'.



使う前に

端末を使う前に

パスワードのつくり方

#使う前に #安全・トラブル対応 #2分類 #消費者 #パスワードの漏洩

パスワードを作らせる場合には、よりセキュアな設定を意識させる必要があります。本教材では、4つのパスワードを、注意が必要／問題はあまりないに分けさせることによって、セキュアなパスワードについて学びます。短いもの、推測されやすいもの、長すぎて忘れてしまうものは注意が必要であることや大文字・小文字・数字を組み合わせると良いことを意識させます。

まとめ

端末を使う前に、「なぜ、端末が配布されているのか」という理由を考えさせることが重要です。動画共有サイトを見たり、ゲームをしたりなど、遊びにも使えてしまう端末が学校で配布されているのはなぜなのか、何のために使うべきなのかをきちんと考え方をさせてから、端末を活用するようにすると効果的です。

これからの社会では

#つくり手 #生体認証

これからの社会では、大切な情報を守るために様々な認証方法が研究されています。例えば、顔認証や指紋認証などはすでにスマートフォンなどでも実用化されています。その他にも手のひらの静脈での認証や目の虹彩での認証、音声での認証や耳の形での認証なども実用化が進められています。しかし、こうした生体認証は、身体に変化があると認証できないことや、一度盗まれると再登録が難しいなどのリスクもあります。



写真を撮る

はじめに

「写真を撮る」では、端末を使って写真や動画を撮るときに、どうすれば上手に撮ることができるのか、写真や動画を撮るときのマナー、1枚の写真からどのようなことがわかつてしまうのかなど、写真や動画を撮るときの基礎的な内容を学びます。上手に写真や動画を撮らせたい、勝手に友達の写真を撮ってしまうなどのトラブルで困っているときにぜひご活用ください。

写真を撮る

誰でも、写真や動画で様々なモノやコトなどを記録することができます。
ここでは、写真や動画を撮るとときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

私は、どんな時に、どのように写真を撮ればよいかを知っていると思う
 私は、写真の見出しを考えることができますと思う
 私は、写真や動画を撮るとそのナレーションに付いていると思う
 私は、1枚の写真からどのようなことがわかつてしまうのか知っていると思う

16

どのように写真を撮ればよいのかな

#写真を撮る #活用スキル #2分類以上 #消費者

写真を撮るときには、目的を考えて撮ることが重要になります。アップで撮るのか、ルーズで撮るのかを意識させ、一部分の様子を見せたい時には「アップ」、全体の様子を見せたい時には「ルーズ」で撮ります。本教材では、何のために写真を撮るのかを考えさせ、どのような撮り方をすれば目的が達成できるのかを考えることができます。正解例にこだわらず、いろいろな意見ができるように共有させると学びが深まります。

どのように写真を撮ればよいのかな

次のA～Dの場面では、どのように写真を撮ればよいでしょうか。
1～4の中から選んでみましょう。

① 同じところから 撮る	② いろいろな角度から 撮る	③ 近くで大きく 撮る	④ 遠くから全体を 撮る
------------------------	--------------------------	-----------------------	------------------------

問題

A : 廉価な商品で、前に並んでいた人が多いところに撮れない。 A : 廉価な商品で、アサガオの成長を5日間、毎朝記録したい	B : 体育の授業で、2人で2種目をとぶ縦跳を比較して見せたい B : 体育の授業で、得意な人と負けをとぶ縦跳をいよいよと紹介したい
C : 社会の授業で、神奈川県立美術館で開催される「絵画展」を紹介したい C : 社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい	D : 社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい D : 社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい

写真の見出しを考えよう

#写真を撮る #活用スキル #自由記述 #消費者

SNSなどでは、写真を撮って公開するだけでなく、ハッシュタグを使いどのような見出し（キャプション）をつけるかが重要になってきています。本教材では、写真を見る人を意識させながら、どのような見出し（キャプション）であれば、写真の内容がわかりやすく、見る人に興味を持ってもらえるかを考えます。「『工場見学の写真』というキャプションでよいかな？」と聞いてから考えさせるとよいでしょう。

写真の見出しを考えよう

工場見学の感想をまとめて、次の写真の見出しをよくしてみましょう。

工場見学の感想　けんとう
5月24日に、○○○○という会社で見学に行きました。
ドリンクがボトルにつぶらでている様子（写真1）や詰められている様子を写しました。
最後に、工場で働く皆さん（写真2）ハイタッチをさせていただきました。皆さんは、「とにかく安全につくることを心がけています」と話していました。

写真1

写真2

写真1の見出し

写真2の見出し

許可が必要な写真とは

#写真を撮る #情報モラル #2分類以上 #消費者 #市民 #勝手に写真を撮る

本教材では、写真を撮るときのマナーを学びます。肖像権とは、「無断で撮影されたり、それを公表されたりされないように主張できる権利」のことであり、写真を撮るときには肖像権を意識させる必要があります。また、「うつり込み」にも注意が必要です。こうしたうつり込み写真には、うつりこんだモノをモザイクやスタンプで隠すという方法もあります。

許可が必要な写真とは

次の4つの写真を、「問題はありません」「注意が必要」「絶対ダメ」に分類してください。

① 友だちの顔を 勝手に覆った写真	② 友だちがちょっと うつりこんだ風景 の写真	③ 相手の許可を得て 撮影した写真	④ こっそり撮った 会社人の写真
-----------------------------	--------------------------------------	-----------------------------	----------------------------

問題はありません

注意が必要

絶対ダメ



写真を撮る

写真を撮る

写真からどんなことがわかるかな

公開された写真やコメントからは、様々な情報を推測することができます。例えば、家の場所や本人や家族の情報、在宅状況なども想像されてしまいます。本教材では、写真やコメントを公開した場合に推測されてしまうことは何かを考えさせることによって、公開する前に「他の人が見たら、どんなことがわかるのかな？」と考えることを意識させます。

#写真を撮る #情報セキュリティ・トラブル対応 #イラスト
#消費者 #市民 #個人情報の漏洩

写真からどんなことがわかるかな

次の写真やコメントから、どのような個人の情報をわかるでしょうか。
写真やコメントに○をつけながら、どのような個人の情報をわかるか、書いてみましょう。

例) 写真がわかる

1: 例の内かいに私の顔た
がひきたいーーー #夏 #旅
2: 行ってきます。楽しマーリー
#いつでできま #旅行
3: ハンプワイコー！ #東京駅
#キャンプ #タント #自然

まとめ

端末で撮った写真や動画は、記録され、残り続けます。もし、拡散されれば、複製されてなかなか消すことができないということもあります。子どもたちにはそうしたネットの特性を理解させるとともに、写真や動画をより上手に撮るためにスキルについても共有させ、自分や他者の権利を守りながら上手に撮る方法を考え続けてほしいと思います。

まとめ

よき使いになるために

写真や動画は、その時の情報を伝わりたり、誰かに伝えたりするときにとても役立ちます。しかし、許可なく使ったり、誰かの写真や動画を撮ることで、誰かをずっと隠してしまうことになります。写真や動画を撮るときにはどんな点に気をつけられるのか、話し合ってみましょう。

チェックしてみよう

- 私は、どんな時に、どのように写真を撮ればよいかを判断することができる
- 私は、写真の出しを考え方があることができる
- 私は、写真や動画を撮るとどのマナーで説明することができる
- 私は、1枚の写真からどのようなことがわからてしまうのかを説明することができる

これからの社会では

これからの社会では、AI（人工知能）が活躍すると言われています。特に画像分野では、「存在しない人の顔写真」が話題になっています。本人から許可を得て収集された顔写真を機械学習によって処理し、現実には存在しない人の顔写真を作り出します。今後は、1枚の顔写真から未来の病気や顔の変化、親や子どもの顔、などもわかるかもしれません。しかし、こうした情報はあくまで「予測」であり、確実なものではないことを意識しないと、その情報で過剰に絶望してしまうということが起きるかもしれません。

#つくり手 #AI（人工知能）

これからの社会では

これから社会では、AI（人工知能）が活躍すると言われています。
例えば、人物の写真でも、AIが自動的に「自分しているいいそっくりさん」を作り出してくれるサービスが誕生っています。今後は、1枚の写真から、その人の末永い歴史などを予測することもできるかもしれません。

考えてみよう① 今後、1枚の写真からどのようなことを予測できるようになるだろうか？

考えてみよう② もし、1枚の写真から、いろいろなことができるようになったら、どんな問題が起きただろうか？



調べる

はじめに

「調べる」では、検索する際の様々な検索方法、情報の信頼性の見きわめ方、災害時の情報収集における適切な情報源の選択など、情報を調べるときの基礎的な内容を学びます。調べ学習は、もっとも利用されている端末活用のひとつだと思います。効果的な情報の検索方法を学び、誤情報・デマに騙されないようにするために、ぜひ調べ学習の前にご活用ください。

The screenshot shows the introduction to the search module. It includes a title, a brief explanatory text about the usefulness of the internet for research, and a survey titled 'Introduction to effective search methods'.

調査に手を貸してみよう

□ 私は、いろいろな検索方法について知っていると思う
□ 私は、上手にインターネットができると思う
□ 私は、インターネットの情報を新しいかどうかを見分めることができると思う
□ 私は、災害が起きた時でも、正確な情報を収集できると思う

上手な検索方法を学ぼう

調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # つくり手

以前は、「神奈川 観光地」というアンド検索が検索の基本でしたが、最近では「神奈川の観光地はどこですか」といった話し言葉でも文脈を理解できるようになり、検索の精度があがりました。しかし、「神奈川の横浜以外の観光地が知りたい」といったときには、「マイナス検索」を行う必要があります。本教材では、実際にいくつかの検索方法を試してみることで、マイナス検索を学ぶことができます。

The screenshot shows examples of search queries for 'Kanagawa Prefecture tourism'. It includes four rows of search terms and their results, demonstrating how to find specific information using negative search operators.

インタビューの練習をしよう

調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # 市民

本教材では、3つのポイント（①相手の顔を見る、②リアクションをする、③ポイントだけをメモする）を意識しながらインタビューの練習を行います。インタビューはあくまで「会話」であることを意識させて、メモばかり見て質問するのではなく、会話の中から次の質問ができるように、動画で振り返りながら練習するようにしましょう。

The screenshot shows instructions for practicing interviews, including a list of three points to check during the interview. It also includes a small illustration of two people having a conversation.

情報の信頼性

調べる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 誤情報・デマ

WEB上には、正確な情報を公開しているWEBサイトもあれば、誤った情報を公開しているWEBサイトもあります。本教材では、「本当にその情報は信頼できるのかな？」ということを学びます。特に、誰が言っている情報なのかという発信者のことを考えることで、いったん立ち止まり確認することの重要性について学びます。

The screenshot shows a discussion about the credibility of information. It includes a list of statements from various sources (TV news, SNS, homepage) and asks users to determine if they are reliable or unreliable based on the source's credibility.



調べる

災害がおきた時の情報収集

本教材では、災害がおきた時をテーマに、テレビ、本、SNSのそれぞれの特性を考えます。SNSはもっともはやく身の回りの情報を得ることができますが、必ずしも正確とは言えません。テレビはある程度信頼性の高い情報を得することができますが、身の回りの情報ばかりではありません。本は速報性はありませんが、例えば過去のことでは信頼性の高い情報を得ることができます。

調べる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類以上
消費者 # 市民 # 誤情報・デマ

属性	テレビ	本	SNS
例) 今、どこに台風がいるかを知りたいとき	速い	速い	便利でない
自分の住んでいる場所の近くの状況を知りたいとき	速い	中速	中速
災害の大ささを知りたいとき	中速	速い	中速
過去の台風の経路を知りたいとき	中速	速い	速い

まとめ

調べる際には、様々な情報の信頼性を見きわめる必要があります。こうした際には、ぜひ「だいふく」を意識させてほしいと思います。「⑦」は、「誰が言っているのか」、「⑧」は、「いつ言ったのか」、「⑨⑩」は、「複数の情報を確かめたのか」です。日常場面だけでなく災害時などでも「だいふく」を意識して、情報を見きわめることが重要になります。

- 私は、いろいろな情報方法で調べることができます
- 私は、上手にインターネットができる
- 私は、インターネットの情報が正しいかどうかを見きわめることができます
- 私は、災害が起きた時にでも、簡単に情報を収集できる

これからの社会では

これからの情報社会では、「情報を自分で検索しなくとも、適切な情報が自動的に送られてくる」と言われています。現在でも、例えばショッピングサイトでは、これまでの本の購入傾向から「オススメの本」などが自動的に提供されるようになっています。しかし、オススメ情報の自動提供は、「新しい出会い」ができるないというリスクもあります。図書館に出かけて「ふと目についた」といった経験が自分の興味も広げる可能性があることも意識しておく必要があります。

つくり手 # レコメンデーション

これからの中では、自分で検索しなくても、ほしい情報が自動的に手に入れるようになります。例えば、旅行に行くから、自動的にその美味しいお店やオススメの観光地が出てきます。新しいものを持ってだけで、その口コミが出てたり、ほしい情報が自動的に提供されるようになりますかもしれません。

考えてみよう① どんな情報で、どんな情報が自動的に出てたら便利になるとしたら?

考えてみよう② 情報が自動的に削除されたら、どんな問題が起るだろうか?



考える

はじめに

「考える」では、情報の分類方法、時間の使いすぎ、データの読み解き方など、情報を使って考える時の基礎的な内容を学びます。特に、データサイエンスの基礎となる「データの読み解き方」は、様々な情報に騙されないために必要となります。また、時間を上手に使うことは、これから的情報社会においても重要なことがありますので、ぜひ「考える」活動の前後でご活用ください。



端末を使うと、いろいろな機会で考えたり、調べることをまとめたりなど、考えることを助ることができます。ここでは、端末を使って考えるときに知っておくべきことや良いつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手な情報の分類の方法について知っていると思う
- 私は、データからどんなことが言えるかが分できると思う
- 私は、人気でどんなことに、どのくらい時間がかかるか知っていると思う
- 私は、いろいろなデータをきちんと読み取ることができると思う

58

情報を上手に整理しよう

#考える #活用スキル #2分類以上 #消費者 #つくり手

情報を上手に整理するためには、まず包括関係や階層構造を理解する必要があります。本教材では、この言葉とこの言葉はどんな言葉でまとめるができるかを考えることで、包括関係や階層構造を学びます。よく出来たWEBサイトでは、ユーザーがアクセスしやすいように、こうした階層構造がきちんと整理されています。



ネットで「外国人向けの日本の宿泊」について検索したところ、次のような情報が集めました。どのように分類できるか考えましょう。

分類	該当箇所のサブ題名	該当箇所のサブ題名
西へ	日本の美味しい食べ物	日本の美味しい食べ物
北海道で雪遊び	冬の旅館	冬の旅館
人力車	東京の美味しいお土産	東京の美味しいお土産
夏の祭り	京都の古刹	京都の古刹
スイカワ	新鮮な	新鮮な

データからどんなことが言えるかな

#考える #活用スキル #2分類 #消費者

いくつかの情報を比べて分析する力は、情報活用能力の中でも特に重要な力です。問題について考える前に、まずは「データ1」からどのようなことが言えるかをたくさん挙げさせてみましょう。同様に「データ2」からどのようなことが言えるかをたくさん挙げさせ、その上で問題について考えてみると、データから言えること、言えないことがわかりやすくなります。



次の2つのグラフは、あるスーパーのお客さんのデータです。これを見て、「データから言えること」と「データから言えないこと」にわけてみよう。



データ1 お客様の年齢分布

20代	30代	40代	50代	60代
70%	10%	10%	10%	10%

お客様の12割は60代のお客さんで満んでいます



データ2 スーパーの滞在時間

1時	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時
0	40	20	0	40	60	40	0

データの5割は20代のお客さんで満んでいます

A

データから言える

B

データから言えない

使いすぎていないかな

#考える #情報モラル #並び替え #消費者 #長時間利用

情報モラルの中で、一番トラブルが多いのは「長時間利用」です。しかし、端末は学習に利用しますので、従来のように「ただ短くしなさい」というだけでは、なかなか改善が難しいでしょう。本教材では、何にどのくらいの時間を使っているのかを自覚させます。まずは現状を理解することが、自律的につきあうための第一歩となります。



みなさん1人1台端末を何に使う時間が一番長いと思いますか。自分が使っていると思う時間が長い順にならべてみましょう。

長い	短い
何かを調べる時間	動画を見る時間
ドリルなどで考え方たり、回答する時間	プログラミングや問題解決で何かをつくる時間
集中力とチャットする時間	



考える

データをすべて信じてよいのかな

考える # 情報セキュリティ・トラブル対応 # イラスト
消費者 # 誤情報・デマ

本教材では、データを使って考えるために、データの読み解き方を学びます。データはときに都合よく使われます。例えば、「80%が効果がある」と書いてあると、高い効果を示しているように思いますが、実は5人中4人であり、母数が少なく信頼性が低い可能性もあります。また、特定の1人の都合のよいデータ（チャンピオンデータ）を示すこともあります。

まとめ

考える際には、様々な情報を収集し、整理しておくことが重要です。それを整理するためには、端末は非常に有効な手段です。しかし、「考える」とときは、端末よりも紙とえんぴつの方が考えやすいときもあります。自分の特性に気づかせ、どちらがよいのかを選択できるようにしておくこともICT活用のポイントです。

これからの社会では

AI（人工知能）は、「考える」ことが得意なのでしょうか。実はAIには「得意なこと」も「不得意なこと」もあると言われています。例えば、たくさんの情報を分析し次の展開を予測することなどは、AIが得意なことのひとつです。しかし、「何を考えればよいか」自体を考えることや、芸術的なことを考えたりすることは、まだまだ人間の方が得意なことになります。

つくり手 # AI（人工知能）



共有する

はじめに

「共有する」では、上手な共有方法、テキストで伝えるときの注意点、変なコメントが書き込まれた場合の対応など、情報を誰かと共有するときの基礎的な内容を学びます。特に、「共有」は、端末活用のメリットをもっとも発揮できる活動ですので、ぜひ上手な共有方法やそこでのトラブルを防ぐ方法をご活用ください。

端末を使うと、いろいろな情報を友だちと共有したり、まとめたことをわかりやすく表現したりすることができます。ここでは、端末を使って共有したり、発表したりするときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手に友だちと意見を共有する方法を知っている
- 私は、友達と情報共有することのメリットを説明できると思う
- 私は、チケットなどのテキスト（文字）で伝えるときにどんなことに気をつけなければならないかを知っている
- 私は、チケットで変なコメントを書かれたときに、どう対処すればよいかを知っている

69

上手な共有方法を学ぼう

共有する # 活用スキル # 自由記述 # 消費者 # 市民

本教材では、意見を共有するときのポイントについて学びます。例えば、その場で思いついたことをどんどん書き足すことや意見によって色を変えてみること、字の大きさを他の人とそろえておくと、わかりやすく共有することができます。また、もし情報を見てしまい、復元できない時は、正直に伝えて、もう一度書いてもらうということも意識させたいポイントです。

端末を使うと、いろいろな意見をすぐに共有することができます。あなたは、グループで、「みんなの特徴」と「ほかの特徴」をぶせんに書き、共有することにしました。しかし、Aさん、Bさん、Cさん、Dさんは、それを聞いたことがありますね。上手に活用するために、あなたはどのようにアドバイスしますか？

（図）みんなの特徴
（図）ほかの特徴

情報共有のメリットを考えよう

共有する # 活用スキル # 複数選択 # 消費者 # 市民

端末を使えば、友達の意見や考えをすぐに見ることができます。こうした他者参照は便利な反面、自分で考える前に他者の意見を見てしまったり、わからなければ見ればいいやという考えになってしまったりしては困ります。本教材では、他者の考えを参考することのメリットをまとめています。自分にあった他者参照のメリットを意識させるとともに、友達にも上手な他者参照の方法をアドバイスできるようにしてください。

問題を考える場合、他の人がどんなことを考えているのかを察し、共有することは、様々なメリットがあります。子どもたちのコメントに、どのようにアドバイスするか、練っておきましょう。

A：他の人は、今、どんな問題に取り組んでいるのかな？
B：もう答えを考えつけられたかな？
C：どのようにやればいいんだろう？
D：この考え方であっていいかな？

A：自分が考えることができよ
B：自分の意見や考え方を共有できる
C：他の人はどちらかを共有できる
D：どのようなやり方ややれどいいかを共有できる

相手に伝えるときには

共有する # 情報モラル # 2分類以上 # 消費者 # コミュニケーショントラブル

対面でのコミュニケーションでは、相手の感情を表情や声のトーンなどから読み取ることができます。テキストでのコミュニケーションでは、相手の感情を読み取ることが難しくなります。本教材では、対面やイラスト、「！」などを使うことで、感じ方がどのように違うのかを学びます。同じ言葉でも、伝え方によって感じ方が違うということを実感させてほしいと思います。

次の4つの伝え方について、あなたがほめられていると感じる順に並べてください。

1：「はじめだね！」と笑顔で「はじめて！」と伝え先
2：「はじめだね！」（イラスト）とメッセージを送った先
3：「はじめだね！」とメッセージを送った先
4：「はじめだね！」（イラスト）とメッセージを送った先

ほめられていると感じる ← → ほめられていると感じる



共有する

変なコメントが書き込まれたら

本教材では、変なコメントが書き込まれた場合の対応について学びます。ここで重要なのは、なにかあったらスクリーンショットで記録しておくということです。「記録されてしまう」ということが抑止力に働くことになります。また、その場で言いあいにならないことや少し時間をおいておくこと、先生に報告することなども意識させたいポイントです。

共有する # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択
消費者 # 市民 # コミュニケーショントラブル



端末を使って共有する際には、相手のことを意識する必要があります。相手のことを意識しながら、伝えるときだけでなく、受け取るときにも、たとえ相手から「イヤな言葉」を書かれたとしても、もしかしたら相手はそんなつもりで伝えのではないかも知れないと考えることも重要です。このコミュニケーションを学ぶには、ぜひ45分版の「自分と相手とのちがい」も活用をご検討ください。



これからの社会では

現在、文字や音だけでなく、「におい」や「さわり心地」、「痛み」、「味」などの共有についての研究が進められています。例えば、遠隔医療ではこうした五感の共有はとても重要になりますし、遠隔教育においても五感を共有することができれば、様々な学習が可能になります。しかし、誰もが自由に五感を共有できるようになると、例えば、「変なにおい」や「痛み」を誰かに送ってしまうなどのトラブルが問題になるかもしれません。

つくり手 # 五感の共有





はじめに

「つくる」では、上手な資料のデザインの方法、著作権、「なりすまし」への対応など、端末を使って何かをつくるときの基礎的な内容を学びます。特に、端末を使って資料やWEBサイトなどを自由に作れるようになったからこそ、他者の著作権をきちんと守ることはもちろん、自分の著作権をきちんと守ることも重要なことがあります。

最初に使うと、いろいろなアイデアを発見したり、友だちと一緒に資料をつくったりすることができます。ここでは、端末を使って何かをつくるときに知っておきたいや要注意することについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手に資料をデザインすることができると思う
- 私は、端末を使って発表資料をつくることができると思う
- 私は、ネット上の写真や動画をいいないと、どんなことに気をつけばよいかを知っていると思う
- 私は、「なりすまし」で困るためになどなに気に気をつければよいかを知っていると思う

上手なデザインの方法を学ぼう

#つくる #活用スキル #並び替え #消費者 #市民

本教材では、わかりやすく、見やすい資料をつくる際のポイントについて学びます。どうしても、調べたことや考えたことは全部伝えたくなりますが、たくさんの情報を書くよりも、重要な情報を選んで短い言葉で伝えたり、絵やイラストなどが入ると、相手に伝わりやすくなります。また、資料を読むときの視線移動なども学ぶことで、わかりやすく、見やすい資料を作ることができます。

小学校4年生に、越川義賢のことを勉強することになりました。
どのスライドがわかりやすいでしょうか。伝わりやすいと思う順に並べてみましょう。

越川義賢は、1400年に出雲ヶ原
城主として出雲国最強の武将を
目論し、1603年に26歳で出雲を
くじけ城主を務めた。また、
1615年の大坂夏の陣の際に
豊臣氏を助けていた。

越川義賢とは
江戸幕府初代將軍である。
1603年に江戸幕府を開いた。

江戸幕府初代將軍
越川義賢

1603年に江戸幕府を開いた

伝わりやすい ← → 伝わりにくい

どの図を使うとよいかな

#つくる #活用スキル #複数選択 #消費者

発表資料をつくる際に、図（グラフ）を上手に活用するためには、その種類と特性を意識する必要があります。基本としては、本教材で扱ったように、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフと、比較、割合、変化と意識させるとよいでしょう。本教材を導入として、身近な図（グラフ）を探させ、その種類と特性を分析するようなワークもおすすめです。

地元のお店のあさりさんについて調べることを整理して、発表資料をつくることにしました。
それぞれ、どの図をつかうとよいでしょうか？

A 店のお店では1日に牛丼と
豚丼と丼丼などのくらいの割合で売
れているものを紹介したい

B 店とB店の1日のお肉の
作り上げの割合について
紹介したい

C 店の1年間のお肉の作り上
げの変化を紹介したい

A バー

B 円グラフ

C 折れ線グラフ

写真や動画を使いたいときは

#つくる #情報モラル #2分類 #消費者 #市民 #著作権の侵害

本教材では、公開されている写真や動画は、基本的にきちんと許可を取る必要があることを学びます。ただし、違法サイトに公開されているものは、自分で楽しむ目的であっても違法と知りながらダウンロードすることは禁止されています。特に、つくった作品をたくさんの人々に公開する際には、きちんと著作権を確認するとともに、署名など自分の作品を守るための工夫も行ってほしいと思います。

次の4つの写真を「問題はない」「注意が必要」に分けてみましょう。

1 動画共有サイトに
あるアニメ×メガネの
ラブリオットした

2 手机の液晶で
作ったMP4にキャラ
クターのイラストを
乗った

3 自行で撮った高画
質の写真を、高画
質の写真サイトに
載った

4 まだクリクルした
バッジの動画を及
びがの時計を得て、
ダウンロードした

問題はない

注意が必要



つくる

「なりすまし」を防ぐには

本教材では、他の人になりすまして、つくった作品を改変したり、勝手にコメントしたりするトラブルを防ぐ方法を学びます。特に、誰かのIDとパスワードを勝手に使って誰かになりますことは、「不正アクセス禁止法」の違反になることはきちんと伝えてほしいポイントです。また、なりすましを防ぐためには、適切なパスワード管理が求められることを意識させます。

つくる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # ストーリー
消費者 # 市民 # なりすまし

あなたの端末に、あなたになりすましてログインし、あなたの作品を勝手に変えたり、消したりするトラブルが起きました。
なぜ、こうしたトラブルが起きたのでしょうか。
次のコードのなか好きなものを読んで、なぜ「なりすまし」が起きたのか、説明してみましょう。

<input checked="" type="checkbox"/> パスワード	<input checked="" type="checkbox"/> 改竄	<input checked="" type="checkbox"/> ディレクトリ	<input checked="" type="checkbox"/> 関連なもの
<input checked="" type="checkbox"/> のぞかれた	<input checked="" type="checkbox"/> ログイン状態にしていた	<input checked="" type="checkbox"/> 変えた	<input checked="" type="checkbox"/> なくした
考え方		実際	
		(例) ログイン状態にしていました。誰かはなになってしまったから	

まとめ

端末を使って何かをつくる際には、著作権を意識する必要があります。著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）が科されることになりますが、なぜそのような重い罰則かと言えば、それだけ新しいアイデアや作品をつくることを重視しているからです。ぜひ新しいアイデアや作品をつくることの重要性を考えさせてほしいと思います。

端末を使って「つくる」とは、著作権のことを考えが必要があります。「もし、自分がつくれた作品が、誰かに勝手に使われたらどんな気持ちになるだろう」と想定し、出来や自分の権利を尊重しましょう。また、著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）が科されることになります。もし、誰かがつくれたアイデアをマネすることが許される社員だしたら、ぜひ新しいアイデアや作品をつくらなくなってしまいます。新しいアイデアや作品をつくることなどを覚悟するために、重い罰則となっているのです。

チェックしてみよう

- 私は、上手に創作をデザインすることができます
- 私は、著作権を守って発表資料をつくることができます
- 私は、ネット上の写真や動画を使いたいときに、どんなことに気をつけばよいを説明できる
- 私は、「なりすまし」を防ぐためにはどんなことに気をつけばよいを説明できる

これからの中では

つくり手 # クリエイティブ・コモンズ・ライセンス

ネット上の作品は基本的に著作権で保護されていますが、自分の作品を広く使ってもらうために、「この条件を守れば私の作品を自由に使って構いません」という意思を表示するためのツールが、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CCライセンス）です。こうした新しい著作権のルールづくりは、国際的に議論されてます。ただし、勝手に他者の作品にCCライセンスを貼ってしまうことなどが問題視されています。

インターネット上にある作品は、著作権によって保護されており、基本的にには許可が必要です。しかし、自分の作品をよびて貼つてもらうために、許可なく自由に使ってほしいという人もいます。そこで、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CC）を利用することで、作品の著作権を保護できます。作品を自由に認めることができます。例えば、このマークは、作者の名前や作品のタイトルを表示することで、作者の許可をとなくして自由に使うことができるることを意味しています。

調べてみよう

クリエイティブ・コモンズ・ライセンスには、ほかにどんな特徴があるだろうか？

考えてみよう

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス貼った場合、どんな問題が起きるだろうか？



交流する

はじめに

「交流する」では、上手なチャットの使い方、チャットを使って議論するときのマナー、「問い合わせフォーム」に入力するときの対応など、端末を使って交流するときの基礎的な内容を学びます。端末を使うと、クラスだけでなく世界中の人と交流することができます。ぜひ上手に使うスキルを身につけさせ、子どもたちの学びの世界を広げてほしいと思います。

The screenshot shows the title '交流する' at the top left. Below it is a text box with the following content:

端末を使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中のひとと連絡したり、交流したりすることができます。ここでは、端末を使って交流するときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手なチャットの使い方について知っていると思う
- 私は、上手に話し合いを進めることができると思う
- チャットを使って議論するときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- 自分の筋道を力強くするときに、おもしろいサイトかどうかを見きわめることができます

91

上手なチャットの使い方を学ぼう

交流する # 活用スキル # 2分類 # 消費者

本教材では、対面とチャットの使い分けについて考えます。確かに、端末を使えば、すぐに誰とでも交流することができますが、気持ちを伝えたり、新しいアイデアを考えたりするときには対面の方が伝えやすいという面もあります。どちらがよいのか、場面によって使い分けられる力を育ててほしいと思います。

The screenshot shows the title '上手なチャットの使い方を学ぼう' at the top left. Below it is a text box with the following content:

次のことを行いたいときに、チャットと対面、どちらが効率的でしょうか。

チャットの方がよい A | 対面の方がよい B

1 見つけた面白話をグループで共有したい
2 グループで新しいアイデアを考えたい
3 自分の気持ちを伝えたい
4 前の勉強会でありがとうございました

ファシリテーターをやってみよう

交流する # 活用スキル # 実技 # 消費者 # 市民

効果的に話し合いをするためには、ファシリテーターの存在が重要になります。話し合いで、どうしても自分の意見を言うことに注力しがちですが、自分が意見を言うだけでなく、いかに「参加者に意見を言ってもらうか」という視点を意識させることは、話し合いの幅を広げ、いろいろな意見に触れる機会を増やすこともあります。日常でも「意見を言った人」だけでなく、「意見を言わせるように仕掛けた人」をほめてあげると効果的です。

The screenshot shows the title 'ファシリテーターをやってみよう' at the top left. Below it is a text box with the following content:

話し合いを効率的に行うための働きかけを「ファシリテーション」と言い、そうした働きかけを行う人を「ファシリテーター」と言います。「3つのスキル」を意識して、話し合いを進めてみましょう。全員が安心して話し合いを進めることはできるでしょうか？

3つのスキル

- ① きくスキル 相手の意見に耳を傾けよう。相手の意見を聞かない。
- ② 全員参加のスキル 全員が話せているか？ 「○○さんはどう思いますか？」
- ③ ふかれるスキル それはなぜですか？ 「○○さんの意見について、どう思いますか？」

話し合いのテーマ

- 子どもに人気のブルーベリーは？
先生を色々教えてもらいたい！
- 通達で人気の「おかじこ農夫」は？
今、人気の有名人と教えて！
- 人気のスポーツと言えば？
おもしろい！

チャットで議論するときは

交流する # 情報モラル # 1つ選択 # 消費者 # 市民 # コミュニケーショントラブル

本教材では、グループチャットで議論するときのマナーを考えます。こうした議論のマナーは、確立したマナーを押し付けるだけでなく、子どもたちが自分たちでマナーを考えていくことが重要になります。それぞれの感じ方の違いを意識しながら、自分の気持ちやマナーを押しつけることなく、話し合いながらマナーを考えることを意識させてください。

The screenshot shows the title 'チャットで議論するときは' at the top left. Below it is a text box with the following content:

グループでチャットを使って議論するときに、あなたが「一番イヤだな」と感じるものを1つ選んでください。

自分の中身に叶して落ちコメントしてくれない
グループとは別に個別でチャットをされる
「どれでもいいよ」といった掛けやつなメッセージが多い
議論とは関係のないメッセージを送ってくる



共有する

「問い合わせフォーム」に入力するときは

学校外の人にコンタクトをとる際に、「問い合わせフォーム」から連絡をする必要があります。しかし、あやしいサイトでは、この問い合わせフォームやバナーなどから個人情報を抜き出そうとしている場合もあります。本教材では、「問い合わせフォーム」に入力するときに、「あやしいな」と見きわめるためのポイントを学びます。

交流する # 情報セキュリティ・トラブル対応
イラスト # 消費者 # 個人情報の漏洩 # 架空請求

まとめ

現在、電話、メール、SNS、ビデオ通話など様々な交流ツールが使われるようになってきました。こうしたツールを選ぶ際は、その特性を意識する必要があります。例えば、表情を見た方が伝えやすい場合もあれば、声だけや文字だけで伝わる場合もありますし、今すぐに見てほしいのか、後で見てもらえればよいのかによっても使うツールが変わってきます。特性を踏まえて適切なツールを選ぶ力を身につけさせてほしいと思います。

これからの社会では

最近、「製品の使い方」などの問い合わせ対応では、チャットボットでの対応が増えてきました。「よくある質問」を読めば解決できるような対応には、チャットボットが答えることによってサポートセンターの仕事を減らしています。今後も、たとえば単純な知識を伝える内容では、チャットボットが活躍することが増えると考えられますが、自分が入力した内容はデータとして収集されているという点も意識する必要があります。

つくり手 # チャットボット



はじめに

「家で使う」では、家庭での自主練習の方法、「学習の目的」の判断、家庭のルールを自律的に守る方法など、家庭で端末を使うときの基礎的な内容を学びます。家庭では、教師や友達の目がないので、より自律的に端末を使うことが求められます。家庭でも上手に活用できるようになるように、保護者とも連携しながら取り組んでほしいと思います。

最初にチェックしてみよう

□ 私は、練習のための動画を上手に覗くことができると思う
□ 私は、自分の行動をプログラミングで実現することができると思う
□ 私は、「学習の目的」かどうかを判断して使うことができると思う
□ 私は、「家庭のルール」を守って使うことができると思う

102

上手な練習の仕方を学ぼう

本教材では、動画を使った自習練習の方法について学びます。特に、発表の練習などは、なかなか学校では恥ずかしくて練習できないこともありますが、家庭ではじっくりと練習することができます。その際に、構図や明るさ、手ブレに気をつけながら練習することで、より質の高い練習をすることができます。ぜひ実際に試しながら取り組んでいただきたいと思います。

家で使う # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習目的外での利用

上手な練習の仕方を学ぼう

クラスで、自己紹介（好きな食べ物とその理由）をする必要があるので、家庭で、自己紹介の練習を一人ですることになりました。
カメラを使って、自分の好きな食べ物を動画に撮って、見かえしてみましょう。
どのように撮ると、効果的でしょうか。

おはよう、こんちは。
おはようございます。
私の好きな食べ物は○○です。
朝食は、○○だから。
これら、よろしくお願いします。

自分の行動をプログラミングしてみよう

プログラミング的思考は、コンピュータを使わないアンプログラドな方法でも学ぶことができます。本教材はその一例で、自分の行動を分解し、順序だてて考えるというプログラミング的思考を学びます。「少し」「ちょっとだけ」などの言葉を使わないようにしてることの難しさとともに、コンピュータではこうしたあいまいな指示では動かないという点にも気づかせることがポイントです。

家で使う # 活用スキル # 実技 # 消費者

自分の行動をプログラミングしてみよう

家の中の行動を細かく分析して、書き出してみよう。
その行動を家庭にやってもらったら、うまくできるでしょうか？

タイトル

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧

リビングのソファからトイレまで移動する
①ソファから立ち上がる
②右を向く
③まっすぐ10歩進む
④左を向く
⑤まっすぐ4歩進む
⑥右を向く
⑦まっすぐ3歩進む
⑧ドアを開ける

「学習の目的」と言えるのかな

交流する # 情報モラル # 1つ選択 # 消費者 # 市民 # コミュニケーショントラブル

学校配布の端末は、「学習の目的で使う」とされていますが、「学習の目的」とは人によってイメージが違い、揺れやすい言葉もあります。本教材では、家庭での端末利用について、「どこまでが学習の目的か」を考えます。学習の目的について、先生が細かく決めることは難しいので、「学校の授業や休み時間だったら？」と考えさせると子ども自身が判断しやすくなります。

「学習の目的」と言えるのかな

次の家庭での端末の利用は、「学習の目的」と言えるのでしょうか。
「学習の目的と言える」と「学習の目的とは言えない」にわけておきましょう。

1 クラブ活動の練習のために、端末でハンドミントンの動画を見た	2 勉強するときに、端末で音楽を聞いた
3 団体の勉強のために、端末で小説を読んだ	4 友だちと仲良くなるために、端末でおだか好きなお笑いの動画を見た

A 学習の目的と言える B 学習の目的とは言えない



家で使う

ついついルールをやぶってしまうときは

ルールを決めてもついつい破ってしまうことはよくあります。その際に、「ルールを守りなさい」と他律的な指導をしたとしても、その効果は短期間でしかありません。「なぜルールを破るのか」、「どうすればルールを守ることができるのか」を考えさせ、具体的なスキルとして習得させることも重要な視点です。ぜひ自律を目指したルールづくりの指導を行っていただきたいと思います。

家で使う # 情報セキュリティ・トラブル対応 # ストーリー # 消費者 # 市民 # ルールを破る

まとめ

家庭で使うためには、当然ですが保護者との連携が重要になります。その際には、どのような家庭のルールがあるのかを共有することができると、他の家庭の様子がわかり、ルールづくりの参考になります。また、ルールを守ることができない時の対応なども共有しておくと、「ルールを守りなさい」という一方的な他律的指導に終始せず、子どもと一緒に考えるきっかけになるかもしれません。

これからの社会では

これまでPCで作成したファイルはそのPCに保存されており、ファイルの移動にはUSBメモリなどが必要でした。しかし、クラウドを利用することで、職場のPCでも家のPCでも同じファイルを共有することができます。今のスマホやタブレット向けのアプリなどは、ほとんどがクラウドを活用しています。こうしたクラウドを利用したサービスやアプリは便利ですが、大切な情報が手元のスマホやタブレットだけでなく、ネット上に保存されることで個人情報の漏洩などのリスクもあります。

つくり手 # クラウド

Yahoo!きっず

「未来を担う子どもたちにインターネットの楽しさを！」この思いから、1997年にYahoo!きっずが誕生しました。教育現場や家庭で広く活用していただくことで、正しいインターネット利用の促進や、子どもたちの未来の可能性を大きく広げるお手伝いができる事を、目指しています。

YAHOO! きっず
JAPAN

コンテンツの一例

Yahoo! きっず検索

フィルタリングを行い、子どもたちにとって不適切なページが表示されない仕組みを導入しています。

キーボードのタイピングに不慣れなお子さま向けに、マウスで言葉を選択できるソフトキーボードも用意しています。

マンガで学ぼうAIガイド

AI（人工知能）について、マンガを使って楽しく学べるコンテンツです。最近話題になっている生成AIを含めたAIのしくみや、身近な活用例、利用についての問題点などを掲載。ワークシートも用意しているので、授業でもご活用いただけます。

ココカラ学園

ココロとカラダのことを学ぶ「ココカラ学園」「こころ」や「からだ」を知ることは、生きていくためにとても大事なこと。教員の皆様向けのワークシートや動画もご用意しております。

他にも多数のコンテンツを用意しています。

<https://kids.yahoo.co.jp/>

やふーきっず

検索

AIチャレンジ



探究学習でAI活用人材を育成する

日本は超高齢社会・労働人口減少など、さまざまな社会課題を抱えており、これらを解決するためにソフトバンクでは、AI活用人材の育成に取り組んでいます。

AIチャレンジは、探究に求められる「発想力」「テクノロジー活用力」「実装力」の3つの力を身につけることで、これからの中高生が牽引する次世代の担い手たちを育成する教材です。



ハルシネーションを回避

生成結果は参考の一つに過ぎず、最終的には自分で判断する

もっともらしい
嘘を見抜く
ファクトチェック
(生成された情報の真偽を確かめる)

- どの時点の情報か確認する
- 検索して事実を確認する
- 検算して数値を確認する

※ 他者が発信した情報のファクトチェックについては第2部で解説

Copyright © SoftBank Corp. All rights reserved.

AIを知る

社会で使用されているAIに関する知識を正しく備え、AIによって変化する職業や仕事について理解します。また、生成AIによるフェイク情報などトラブルの危険性に対し、ファクトチェックの方法とAI倫理を学びます。

AIチャレンジの各Unit内で積極的に用いる

ChatGPTを活用して探究的な学びのクオリティを高める

Unit 2 AI活用企画をつくる	課題をロジックツリーでまとめる プレゼンテーション資料をつくる AI活用企画を講評する
Unit 3 AI構築を体験する	予測系AIのサンプルデータセット生成 学習テーマに応じた確認問題と解説 AI用語の解説
Unit 4 AIを役立てる	プロジェクト推進アシスタント ソースコードの解説 システム評価アンケート項目の作成

Copyright © SoftBank Corp. All rights reserved.

AIを使いこなす

実際にAI構築環境を使用してAIをつくる体験と、社会課題に対してAI活用システムを企画・設計・実装・評価する一連の流れで、探究学習に必要なスキルの習得を行います。さらに、これらの活動の中で生成AIを活用し、個別最適な学習支援を得る方法を身につけます。



<https://www.softbank.jp/corp/sustainability/special/ai-challenge/>

全国統一 スマホデビュー検定



考え方 家族みんなで スマホのルール

私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます



文部科学省

この検定は、スマホデビューする上でぜひとも知っておいてほしい知識を、身につけてもらうための検定です。

合格を目指し、ぜひ親子でチャレンジしてみてください！

受検はこちら！（受検料無料）



<https://ymobile.jp/s/Ew7uH>

監修者紹介



藤川大祐

千葉大学教育学部 教授・教育学部長 文部科学省「ネット安全安心全国推進会議」委員や内閣府「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」座長代理などを歴任。メディアリテラシー教育の第一人者。

問題のイメージ

⌚ 00:21.90

インターネットを使っていたら、急にこのような画面が出てきました。そのときにするべきこととして正しいものを選んでください。



A ウィルスを取り除くためすぐにダウンロードする

B 画面に出ていた問い合わせ先にメールする

C 画面を開いたままおうちの方に相談する

活用型情報モラル教材



スタンダード

2024

活用の手引

GIGAワークブック くわな 活用の手引

初 版

発 行 日 2024年3月31日

制 作 桑名市教育委員会

一般財団法人LINEみらい財団

静岡大学教育学部准教授 塩田真吾

常葉大学教育学部講師 酒井郷平

アラサキデザインスタジオ

協 力 ソフトバンク株式会社

LINE ヤフー株式会社

LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO! JAPAN きっず

- ・本教材は、東京都教育委員会と一般財団法人LINEみらい財団との共同研究による成果物「SNS東京ノート」をベースとしてGIGAスクール構想に対応した内容を加えています。
- ・本教材の著作権は、一般財団法人LINEみらい財団が保有しています。
- ・本教材は、児童・生徒・保護者への啓発・教育を目的として、無償で提供する場合に限り、自由に利用することができます。これ以外での2次利用はおやめください。