

活用型情報モラル教材



ワークブック

出ました



スタンダード

ver 5.1

活用の手引

本書の使い方

5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おります。ぜひ、ICT活用の前後でご活用ください。

③ 「GIGA ワークブック 自主学習ノート」の追加

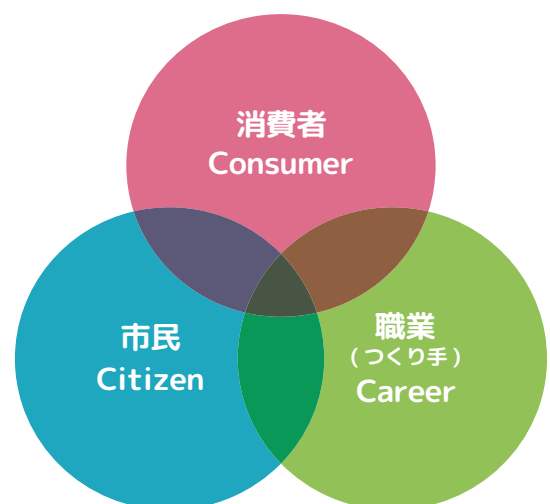
これまでの GIGA ワークブックは、「教室でみんなで議論する」ことで学びを深める教材でしたが、「GIGA ワークブック 自主学習ノート」ではこれに加えて、自分のペースで学ぶことができます。例えば、学校の朝自習の時間や個別学習の時間に、自分にあったペースで学んだり、家庭の宿題や長期休みの課題としてひとりで学んだりすることができます。

④ 「個別最適な情報モラル教育」を支援

従来のように、先生が子どもたちの実態にあわせて学習するテーマを決めるだけでなく、子どもたち自身が、自分の「やってしまいそうなリスク」を診断することで、自分にあったコンテンツを学ぶことが可能です。

⑤ 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付けるか、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

手引ページ	内容		教材ページ	
	情報モラルを学ぼう(45分授業)		1	
10	社会の変化と情報モラル		2	
11	自分と相手とのちがい		6	
	写真を公開する前に		9	
12	使いすぎていないかな①		12	
	使いすぎていないかな②		15	
	情報活用能力を身につけよう(15分 授業)		18	
13	使う前に	端末を使うとできることは	活用スキル	20
		キーボードで入力してみよう	活用スキル	22
		端末を使う時は	情報モラル	24
14		どのくらいのリスクがあるのかな？	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	28
		らんぼうな言葉を使ってしまう時は	情報セキュリティ・トラブル対応	30
15	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	35
		写真の見出しを考えよう	活用スキル	37
		許可が必要な写真とは	情報モラル	39
16		ふざけた写真をとってしまうときは	情報モラル	41
		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	43
		その動画は本当に「おもしろい」の？	情報セキュリティ・トラブル対応	45
17	調べる	上手な検索方法を学ぼう	活用スキル	50
		インタビューの練習をしよう	活用スキル	52
		情報の信頼性	情報モラル	54
18		なぜ広告がちがうのかな？	情報モラル	56
		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	58
		口コミの評価は正しいのかな？	情報セキュリティ・トラブル対応	60
19	考える	情報を上手に整理しよう	活用スキル	65
		データからどんなことが言えるかな	活用スキル	67
		使いすぎていないかな	情報モラル	69
20		お金の使い方を考えよう	情報モラル	71
		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	73
		なぜ課金してしまうのかな	情報セキュリティ・トラブル対応	75

内容一覧

手引ページ	内容		教材ページ	
21	共有する	上手な共有方法を学ぼう	活用スキル	80
		情報共有のメリットを考えよう	活用スキル	82
		相手に伝えるときには	情報モラル	84
22		メッセージをどう終わらせる？	情報モラル	86
		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	88
		イライラする気持ちをどこで共有する？	情報セキュリティ・トラブル対応	90
23	つくる	上手なデザインの方法を学ぼう	活用スキル	95
		どの図を使うとよいか	活用スキル	97
		写真や動画を使いたいときは	情報モラル	99
24		なぜ、著作権が必要なのかな？	情報モラル	101
		「なりすまし」を防ぐには	情報セキュリティ・トラブル対応	103
		間違った情報を公開してしまうと	情報セキュリティ・トラブル対応	105
25	交流する	上手なチャットの使い方を学ぼう	活用スキル	110
		ファシリテーターをやってみよう	活用スキル	112
		チャットで議論するときは	情報モラル	114
26		聞かれて・見られていやなプライバシーは？	情報モラル	116
		「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	118
		いやなことを書かれたときは	情報セキュリティ・トラブル対応	120
27	家で使う	上手な練習の仕方を学ぼう	活用スキル	125
		自分の行動をプログラミングしてみよう	活用スキル	127
		「学習の目的」と言えるのかな	情報モラル	129
28		新しくチャレンジしたいことは？	情報モラル	131
		つ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	133
		はじめる・やめるスイッチを考えよう	情報セキュリティ・トラブル対応	135
	保護者の方へ		139	
-	ケータイ・スマホトラブル分類表		140	
	家庭のルールを考えよう		141	
	フィルタリングやアプリの設定		144	
	インターネットにおけるコミュニケーションの特性		146	

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. 「GIGA ワークブック」と「GIGA ワークブック自主学習ノート」はどのように使い分ければよいですか？

例えば、「GIGA ワークブック」はみんなで議論をしながら学ぶ、「GIGA ワークブック 自主学習ノート」は各自が自分のペースで学ぶといった使い分けや「GIGA ワークブック」は授業で、「GIGA ワークブック 自主学習ノート」は家庭でといった使い分けもできます。また、「GIGA ワークブック 自主学習ノート」を使って家庭で学んだ後に、授業で友達と議論をしながら学びを深めることも可能です。

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おります。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。

Q. どのように家庭との連携をはかればよいですか？

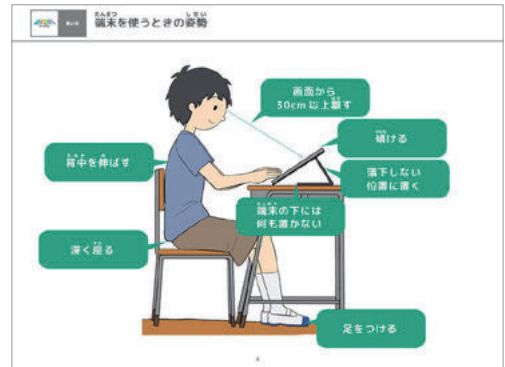
「GIGA ワークブック自主学習ノート」では、家族と話し合っ考えるようなワークも用意しています。また、ビギナー版とスタンダード版には「家庭から」という通信欄がありますので、ぜひ通信欄を活用して家庭との連携を深めてください。

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集集・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。

項目	チェック項目		健康チェック表	
	チェック項目	チェック項目	当てはまるものを○で囲みましょう。	「いつも」や「ときどき」も記入記入へ
目の状態	1 目が疲れる。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	2 目が赤い。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	3 目が乾燥する。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	4 目が腫れる。	□いつも □ときどき □ない	○	○
肩や腕の状態	5 肩が痛い。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	6 腕が痛い。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	7 手が震える。	□いつも □ときどき □ない	○	○
ストレスの状態	8 集中力がなくなる。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	9 集中力がなくなる。	□いつも □ときどき □ない	○	○
	10 集中力がなくなる。	□いつも □ときどき □ない	○	○

端末操作到達チェック表（4年～6年）

項目	到達目標		到達状況	
	到達目標	到達状況	○	△
1	キーボードの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
2	マウスの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
3	タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
4	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
5	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
6	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
7	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
8	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
9	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
10	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
11	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
12	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
13	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○

項目	到達目標		到達状況	
	到達目標	到達状況	○	△
1	キーボードの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
2	マウスの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
3	タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
4	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
5	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
6	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
7	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
8	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
9	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
10	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
11	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
12	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
13	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○

項目	到達目標		到達状況	
	到達目標	到達状況	○	△
1	キーボードの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
2	マウスの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
3	タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
4	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
5	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
6	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
7	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
8	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
9	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
10	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
11	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
12	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○
13	キーボード、マウス、タッチパネルの基本的な操作方法を理解し、正確に操作できる。	○	○	○

- 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力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	<p>1. カードで学ぼう①</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。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>いやだなと感じた理由を書きましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで理由を説明し合わせる。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 	○カード教材
20分	<p>2. カードで学ぼう②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カードを裏返すように指示する。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで理由を説明し合わせる。 ・クラスで共有させ、理由を発表させる。 <p>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。</p>	○カード教材
5分	<p>3. 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。 	

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」だと思っていなくても、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	<p>1. カードで学ぼう①</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 green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <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> </div> <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。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>どんなことに気が付きましたか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ クラスで共有し、理由を発表する。 	○カード教材
20分	<p>2. カードで学ぼう②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ カードを用意させる。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <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> </div> <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。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <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> </div> <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。 	○カード教材
5分	<p>3. 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。 	

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	1. イラストから学ぼう <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 black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 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。 	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	2. カードで学ぼう <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 black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 「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 black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 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	3. 使いすぎないためには <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 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 black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。 </div>	
5分	4. 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。 	

ねらい

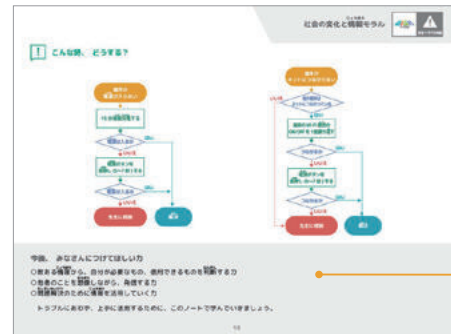
- ・ AIやIoT、ロボットなどの発達で自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考える。
- ・ 端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考える。
- ・ 端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づく。
- ・ 端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとする。



- ・ 便利になっていけ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。



P7のモデル
指導案を参考に
してください。



- ・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

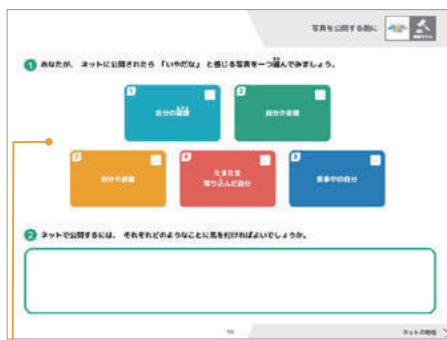
総合

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。



P8のモデル
指導案を参考に
してください。



- ・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



P9のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

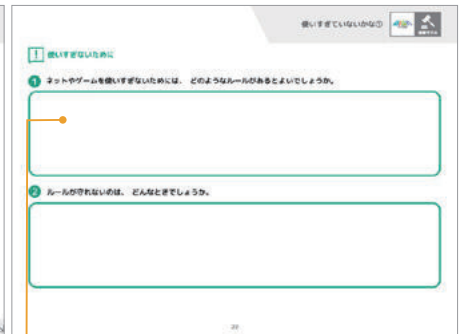
- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。



- ・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」だと思える行動を共有・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枚のみ選んで話し合いを行わせる。



- ・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

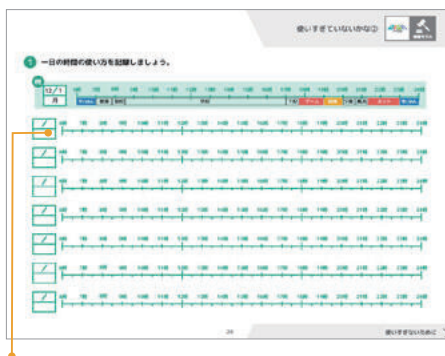
体育(保健)

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。



- ・グループやクラスで「使いすぎ」だと思える時間や「使いすぎ」だと思える行動を共有させ、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

はじめに

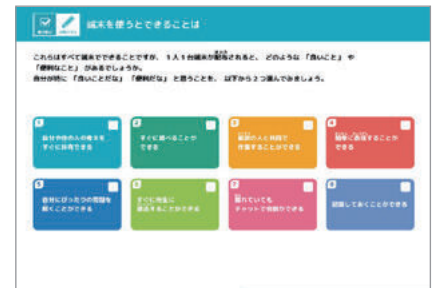
「端末を使う前に」では、端末を使うとどのようなことができるのか、端末を大切に使うにはどうしたらよいのか、パスワードの設定など、端末を使う前の基礎的な内容を学びます。これから端末を使わせたい、大切に使えなくて困っている、パスワードの作り方について学ばせたいときにぜひご活用ください。



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、自分と他者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。



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「ッ」や「ツァ」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。



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。



どのくらいのリスクがあるのかな？

使う前に # 情報モラル # 2分類以上 # 消費者 # 市民

様々なリスクを全て同じ程度のリスクと考えるのではなく、「どれくらいのリスクがあるのか」と重大性に段階（レベル）を設けて考えることは、リスクマネジメントの基本となります。特に、生活や命に大きな影響がある行為にはどんなことが考えられるか、歩きスマホ以外にもたくさん考えさせてみましょう。



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/問題はありません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。



らんぼうな言葉を使ってしまう時は

使う前に # トラブル対応 # 選択 # 消費者

トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に乱暴な言葉を使ってしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につながるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。乱暴な言葉を「アツイぜ！」という言葉に変える方法はおすすめです。



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、遊びにも使っ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させてから、端末を活用させ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ホ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。

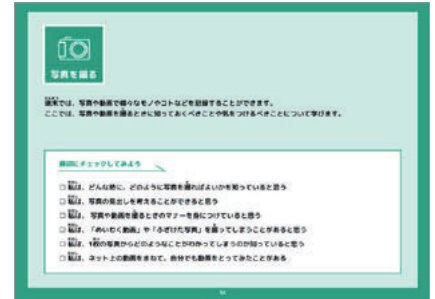




写真を撮る

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ってしまうのかなど、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活用ください。



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るように共有させると学びが深まります。



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？」と聞いてから考えさせるとよいでしょう。



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。



ふざけた写真をとってしまうときは

写真を撮る # 情報モラル # 選択 # 消費者 # 市民

トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時にふざけた写真や動画を撮ってしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につながるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。



写真からどんなことがわかるかな

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

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。



その動画は本当に「おもしろい」の？

写真を撮る # トラブル対応 # 並び替え # つくり手

ネットの動画を真似て、自分たちも動画を撮ること自体は良いのですが、内容によっては注意が必要なものもあります。例えば、いらずやどっきり動画などの場合は、それを見た人がどのような気持ちになるか、全員が「見たい」と思っているわけではないことに気づかせながら、危険な動画を真似することのリスクも考えさせてください。



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の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させてほしいと思います。



これからの社会では

つくり手 # AI (人工知能)

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。



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。



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。



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。



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。



なぜ広告がちがうのかな？

調べる # 情報モラル # 自由記述 # 消費者 # つくり手

過去に検索したキーワードや視聴した動画の検索履歴などから関連する広告を出すことを「パーソナライズド広告」などと呼びます。こうした仕組みでは、サイトの広告を見るだけで、どのようなことに興味があるのかが分かってしまうこともあります。こうした仕組みを理解させるとともに、情報収集をオフにする方法も調べさせてみましょう。



災害がおきた時の情報収集

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

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。



口コミ評価は正しいのかな？

調べる # トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # つくり手

最近では、口コミの点数だけで判断するのではなく、「口コミを見極める力」が必要になってきました。評価の点数が高いから安心というわけではなく、どのような書き込みがあるのか、中身を確認することが重要です。特に、日本語の表現がおかしいと思う書き込みが多い場合や良いところしか書いていない書き込みが多い場合などは注意が必要です。



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。「㊤」は、「誰が言っているのか」、「㊤」は、「いつ言ったのか」、「㊤」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。



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





はじめに

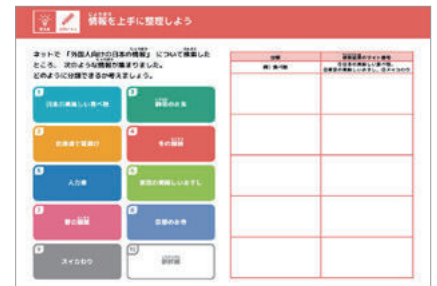
「考える」では、情報の分類方法、時間の使いすぎ、データの読み解き方など、情報を使って考える時の基礎的な内容を学びます。特に、データサイエンスの基礎となる「データの読み解き方」は、様々な情報に騙されないために必要となります。また、時間を上手に使うことは、これからの情報社会においても重要になりますので、ぜひ「考える」活動の前後でご活用ください。



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こと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。



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

いくつかの情報を見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。



使いすぎているかな

#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。



お金の使い方を考えよう

#考える #情報モラル #自由記述 #消費者 #市民

「消費的な使い方」とは、例えば、おかしを買ったりゲームセンターで遊んだりなど、短い時間で終わってしまうものが該当します。「投資的な使い方」とは、例えば、本や楽器を買うなど、長い時間使えて、将来の自分の成長に向けたものが該当します。もちろん、全ての消費的な使い方が悪く、全ての投資投資的な使い方が良いというわけではありませんが、これらを意識しながらお金の使い方を考えることが重要です。



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）を示すこともよくあります。



なぜ課金してしまうのかな

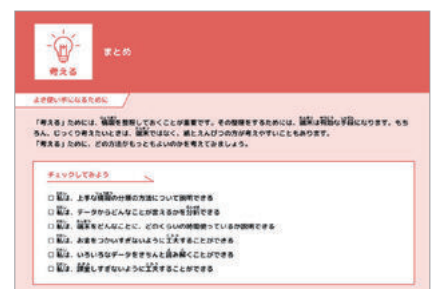
#考える #トラブル対応 #選択 #消費者 #つくり手

トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に課金してしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につながるとともに、ゲーム会社の工夫に気づかせることがポイントです。



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

#つくり手 #AI（人工知能）

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。



メッセージをどう終わらせる？

#共有する #情報モラル #選択 #消費者 #市民

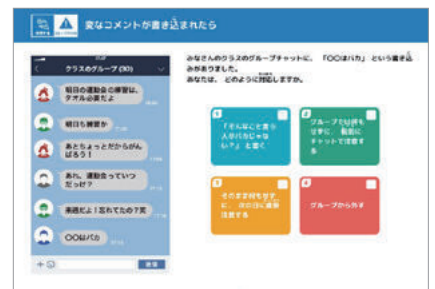
対面であれば、表情や声のトーンなどで「終わりにしたい」という気持ちを伝えることができますが、テキストメッセージの場合は、こうした表情や声のトーンが伝わりにくいので「終わりにしたい」という気持ちが伝わりにくい場合があります。こうした対面でのコミュニケーションとテキストでのコミュニケーションの違いに気づかせながら、いろいろな「終わりにしたい気持ち」の伝え方を考えさせてください。



変なコメントが書き込まれたら

#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

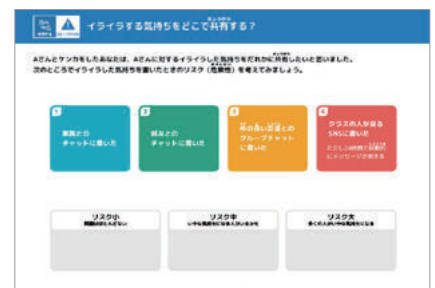
本教材では、変なコメントが書き込まれた場合の対応について学びます。ここで重要なのは、なにかあったらスクリーンショットで記録しておくということです。「記録されてしまう」ということが抑止力に働くこととなります。また、その場で言いあいにならないことや少し時間をおいておくこと、先生に報告することなども意識させたいポイントです。



イライラする気持ちをどこで共有する？

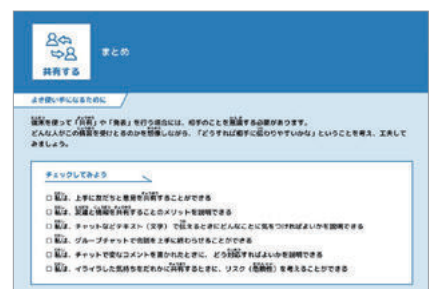
#共有する #トラブル対応 #2分類以上 #消費者

「イライラする気持ち」は誰にでもある、という前提に立ち、誰にどのように共有すればリスクが低いかを考えさせることがポイントです。特に、「たくさんの人」が見ることができると、たとえ24時間で消えるとしても、見た人がイヤな気持ちになったり、誰かを傷つけたりするリスクがあることに気づかせてほしいと思います。



まとめ

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たのではないかもし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

#つくり手 #五感の共有

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。





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際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になります。



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いくなりますが、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。



どの図を使うとよいか

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。



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

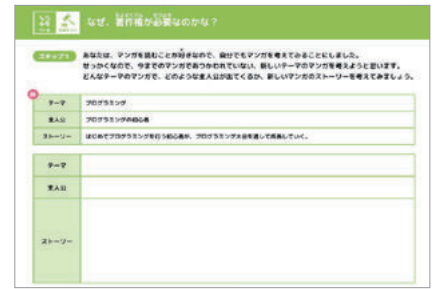
本教材では、公開されている写真や動画は、基本的にきちんと許可を取る必要があることを学びます。ただし、違法サイトに公開されているものは、自分で楽しむ目的であっても違法と知りながらダウンロードすることは禁止されています。特に、つくった作品をたくさんの人に公開する際には、きちんと著作権を確認するとともに、署名など自分の作品を守るための工夫も行ってほしいと思います。



なぜ著作権が必要なのかな？

つくる # 情報モラル # 自由記述 # 消費者 # 市民 # つくり手

なかなか日常生活で「著作権を侵害された人の気持ち」を実感することは難しいでしょう。そこで、あえて自分のオリジナルマンガを創作させることで、侵害されたときの気持ちや困ることを実感させます。創作意欲がなくなり、新しいマンガがでなくなると誰が困るのか、出版社や販売店だけでなく、楽しみに待っているユーザー（消費者）の存在に気づかせることがポイントです。



「なりすまし」を防ぐには

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

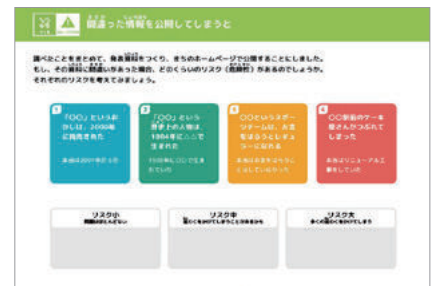
本教材では、他の人になりすまして、つくった作品を改変したり、勝手にコメントしたりするトラブルを防ぐ方法を学びます。特に、誰かのIDとパスワードを勝手に使って誰かになりすますことは、「不正アクセス禁止法」の違反になることはきちんと伝えてほしいポイントです。また、なりすましを防ぐためには、適切なパスワード管理が求められることを意識させます。



間違った情報を公開してしまうと

つくる # トラブル対応 # 2分類以上 # 消費者 # 市民 # つくり手

意図的につくられたウソの情報を「偽情報」、勘違いや誤解によってつくられた情報を「誤情報」と呼びます。教材のようなケースは、意図的ではないので「誤情報」にあたりますが、拡散された場合には、多くの人に迷惑をかけることとなります。自分が発信した情報が「誤情報」にならないように、発表資料をつくる場合にはきちんと情報を確認することの大切さを意識させてほしいと思います。



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）が科されることとなりますが、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。



これからの社会では

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います。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。





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。



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。



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。話し合いでは、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おうか」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にもつながります。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。



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。



聞かれて・見られていやなプライバシーは？

プライバシーとは、個人の秘密にしたい情報や個人の私生活上の自由を指します。自分は「気にしない」と思っている、相手は「イヤだな」と思っているという感覚のズレを意識させることがポイントになります。また、相手が嫌がるような行動は、プライバシーの侵害になることを意識させ、プライバシーの尊重の重要性に気づかせてほしいと思います。

交流する # 情報モラル # 並び替え
消費者 # 市民



「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もあります。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があります。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



いやなことを書かれたときは

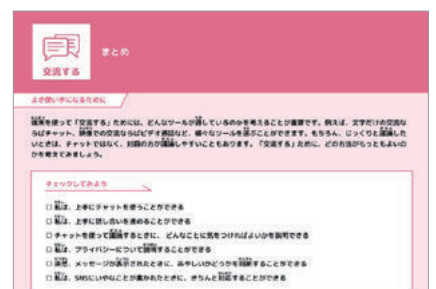
悪意あるコメントをされたときの対応方法をあらかじめ考えておくことは、クライシス・マネジメント（危機管理）につながります。ネットの特性として、たとえ少数の悪意あるコメントでも、それを見ると「全員がそう思っているのではないか」と不安になることがあります。まずは、身近な大人に相談すること、そしてブロックの仕方や表視させないための設定の見直しなどをクラスで共有しておくとういでしょう。

交流する # トラブル対応 # 2分類以上 # 消費者



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が減らしています。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て考えられますが、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。



上手な練習の仕方を学ぼう

家で使う # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習目的外での利用

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。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。



自分の行動をプログラミングしてみよう

家で使う # 活用スキル # 実技 # 消費者

プログラミング的思考は、コンピュータを使わないアンブラグ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す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。



「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、揺れやすい言葉でもあります。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。



新しくチャレンジしたいことは

#家で使う #情報モラル #自由記述 #消費者

ゲームやスマホ以外にどのような「楽しいこと」を見つけることができるかが、使いすぎのトラブルを改善するためのポイントです。スマホで動画を見ることを「目的」とするのではなく、何かを楽しむために動画を見るという「手段」に変えていけるように、様々な「楽しいこと」を子どもたち同士で共有させてみましょう。家族と一緒に考えさせることもおすすめです。



つついルールをやぶってしまうときは

#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

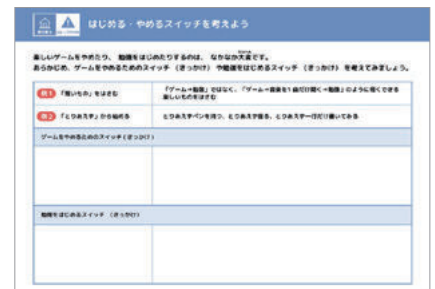
ルールを決めてもつつい破ってしまうことはよくあります。その際に、「ルールを守りなさい」と他律的な指導をしたとしても、その効果は短期間でしかありません。「なぜルールを破るのか」、「どうすればルールを守ることができるのか」を考えさせ、具体的なスキルとして習得させることも重要な視点です。ぜひ自律を目指したルールづくりの指導を行っていただきたいと思います。



はじめる・やめるスイッチを考えよう

#家で使う #トラブル対応 #選択 #消費者

自律に向けて、自分自身で「やめ方」や「はじめ方」を工夫することは重要です。こうしたやめ方の工夫例としては、時間制限のあるゲームを選ぶ、最後に絶対に勝てるゲームを選んで気持ちよく終わる、などが挙げられます。また、はじめ方の工夫例としては、簡単な宿題からはじめる、好きな教科からはじめる、などが挙げられます。こうしたいろいろな工夫をクラスで共有させることがおすすめです。



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できると、他の家庭の様子が変わり、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、「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

#つくり手 #クラウド

これまでは、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。



AI Challenge

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AI社会を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

※ 画像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

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

AIチャレンジ AI活用実践コース	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活用企画を調べる
	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

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



考えよう 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



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！

受験はこちら！（受験料無料）



<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 ウイ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 その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



ワークブック

おおいた



スタンダード

活用の手引

GIGAワークブック おおいた 活用の手引

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制作 大分県教育委員会

LINEヤフー株式会社

静岡大学教育学部准教授 塩田真吾

常葉大学教育学部准教授 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

 SoftBank

-
- ・本教材は、東京都教育委員会とLINE株式会社（現：LINEヤフー株式会社）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、LINEヤフー株式会社が保有しています。
 - ・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。