



端末を使う前に

はじめに

「端末を使う前に」では、端末を上手に使うために必要な基礎知識について学びます。特に、ブラウザで利用できるWEB アプリやクラウドサービスの上手な活用や様々なリスクに対応するためのリスクマネジメント、さらにはトラブルが起きた時にどう対応すればよいかというクライシスマネジメントについて学びます。



WEBアプリやクラウドを活用しよう

使う前に # 活用スキル # やってみよう
消費者 # つくり手

端末を使った学習では、WEB アプリやクラウドを活用する機会が多くなります。ここでは、WEB アプリやクラウドの仕組みに目を向けながら、普段、どのようなものを利用しているかについて考えます。WEB アプリやクラウドでは、インターネットにつながっていれば、どの場所でもどの端末でもそのサービスを活用することができますが、個人情報の取扱いやセキュリティに気を付ける必要があることも意識させます。



AIと探究的な学び

使う前に # 活用スキル # 2分類 # 消費者
市民 # つくり手

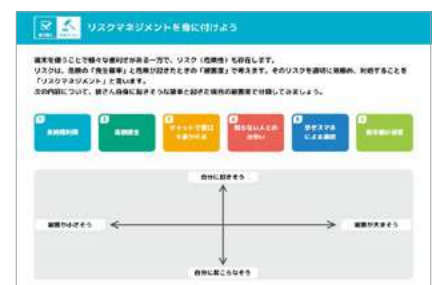
探究的な学びのプロセスは、「課題の設定」「情報収集」「整理・分析」「まとめ・表現」ですが、そのうち、AIで代替できるものはどれでしょうか。最近の生成AIでは、「〇〇について教えて」「〇〇についてまとめて」「〇〇をつくって」と言えば、ある程度のものを生成してくれるようになりました。では、生成AIにできないことはなんでしょうか。本教材では、こうした「AI時代に人間に求められること」に気づくことを目的としています。



リスクマネジメントを身に付けよう

使う前に # 情報モラル # 2分類以上
消費者 # トラブル全体

「リスク」は発生確率と被害度で考えます。被害度は甚大でも全く起きない事象よりも、被害度は低くとも頻繁に発生する事象の方が優先的に対応すべきリスクになります。ここでは、生徒達自身に自分のリスクを考えさせることで、優先的に対応すべきリスクは何なのかに気付かせます。友達と共有しながら、リスクについて議論する機会とするとよいでしょう。



信用を失う時ってどんな時？

使う前に # 情報モラル # 選択 # 消費者 # 市民

「信用」は、過去の実績や成果に基づき判断されることがあります。せっかくの信用を失わせないために、「自分はそんなに気にしないけれど相手はそう思わないこともある」という感覚のズレを実感させることがポイントです。ここで挙げた例以外にも、どのような行為が「信用を失う行為」になるかを挙げさせて、自分の行動をふりかえらせてください。



クライシスマネジメントを身に付けよう

使う前に # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # トラブル全体

トラブルが発生してしまった時にどう対応するか、という視点も大切です。ここでは、生徒達自身にトラブルが発生してしまった場合の対応方法について考えさせます。もちろん、解説で示された対応方法はケースバイケースになりますが、基本的な対応方法を身に付けさせ、困ったら大人に相談するということを意識させます。



誰に相談すればよいか？

使う前に # トラブル対応 # 選択 # 消費者 # 市民

いわゆる「闇バイト」では、SNS や知り合いを経由して関わるケースが多くあります。こうした場合、どのタイミングで誰に相談するかをあらかじめ考えておくことがポイントです。例えば、A のように不安になった場合にはすぐに大人に相談すること、そして、B やC のように、やめさせてもらえなかったり、脅されたりした場合には必ず警察に相談することを意識させてください。



まとめ

端末を上手に使うためには、「上手に使う力」とともに、「リスクに対応する力」を身に付ける必要があります。「トラブルは必ず起こるものだ」という意識を持ち、それらを起こさないための力（リスクマネジメント）と、それらが起こってしまった時に対応する力（クライシスマネジメント）を身に付けてほしいと思います。



情報技術 × 社会問題

つくり手 # 情報技術 # 社会問題の解決

現在、日本や世界では、気候、食糧、エネルギー、医療、労働、教育、多様性、災害など様々な社会問題が存在しています。これらの社会問題に対して、シビックテック（Civic Tech、シビック：市民+テック：テクノロジーの造語）と呼ばれるように情報技術で解決していこうという試みもあります。ここでは、ぜひこうした情報技術を社会問題の解決に役立てるという試みを意識させてほしいと思います。





写真を撮る

はじめに

端末を使うと、様々な写真や動画を簡単に撮ることができます。上手に撮ることで、レポートに活用できたり、自分を表現できたりする一方で、写真にはたくさんの情報が詰まっているので、その情報を公開してしまうことのリスクも考えられます。ここでは、写真や動画の上手な活用方法とともに、リスクを意識した活用についても学びます。



目的に合わせて上手に写真を撮ろう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者 # 市民

「物撮り」写真は、学習のレポートなどに使うことはもちろん、不要となった自分の洋服などをフリーマーケットサイトに載せる際や自分が食べた美味しいご飯を紹介する際にも活用することが増えてきています。「物撮り」をする場合、「構図」、「角度」、「光」の3つを意識する必要があります。ここでは実際に試し撮りをするによって、この3つのポイントをグループで確認してみるとよいでしょう。



ショート動画の絵コンテをつくってみよう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # つくり手

最近の子どもたちには、ショート動画が身近な存在になっています。ただ動画を撮るのではなく、短い時間でどのようなことを伝えるかを考えながら動画を撮るために、本教材では、「絵コンテ」を描くことを目的としています。絵を描くことに時間をかけすぎないように、絵コンテではラフに描くことが重要であることを意識させてください。



どこまで写真を公開してもよいのかな

写真を撮る # 情報モラル # 並び替え # 消費者 # 個人情報の公開

写真を公開することで、いろいろな人に写真を見てもらうことができる一方で、自分が予期しない情報を相手に伝えてしまうリスクもあります。ここでは、「公開するか／しないか」の0か1かの指導ではなく、「どこに公開したら、どの程度のリスクがあるのか」を考えさせることで、リスクを見積もる力を養います。判断した結果だけではなく、そう判断した理由も共有するとよいでしょう。



水着姿や下着姿の写真を送ってしまうときは？

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、「どんな時に自分の水着姿や下着姿の写真を撮って送ってしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につなげるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。

写真を撮る # 情報モラル # 選択
消費者 # 市民



リスクの低いプロフィールをつくろう

写真を撮る # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 自由記述
消費者 # 市民 # 個人情報の公開

SNSなどで、「自分らしさ」を表現することはとても重要です。しかし、多くの人の目に留まると、それだけリスクも高まります。ここでは、あえて「リスクの低い」プロフィールを考えさせることで、「自分らしさの表現」と「リスク」のバランスを考えさせます。写真や文章など、どうすればよいバランスがとれるかを議論させるとよいでしょう。



着替える時に気をつけることは

写真を撮る # トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # 市民

自分を守るために、着替える時にもまわりを気にすることが必要になってきています。実際に、箱の中にスマホやカメラが隠されていたケースやロッカーの中からスマホで撮影していたケース、さらには同性がスマホで撮影していたケースなどもあります。多くの人が出入りする場所については、着替える前にまわりの様子を確認することを意識させてください。



まとめ

写真や動画には、たくさんの情報が詰まっています。それは自分のことや伝えたいことを簡単にわかりやすく表現できるツールでもあります。しかし、「リスクに対応する力」も身に付ける必要があります。「リスクがあるからやらせない」ではなく、「どのような、どの程度のリスクがあるのか」を考えさせることで、リスクに対応する力を身に付けさせてほしいと思います。



画像認識 × 社会問題

つくり手 # 画像認識 # 社会問題の解決

現在、様々な場所で「画像認識・画像分析」に関する技術が使われています。こうした画像認識や画像分析は、社会問題の解決に寄与できる可能性がある反面、プライバシーや個人情報の問題も抱えています。ここでは、画像認識の現状を調べさせるとともに、どのような社会問題の解決に寄与できるか、そしてそこで発生する新たな問題についても考えることができます。





調べる

はじめに

端末を使って「調べる」という活動は、もっとも利用されている活用方法のひとつだと思います。いかに早く有益な情報を見つけ出せるかは、重要な情報活用能力のひとつです。ここでは、探究的な学習に必要な「先行研究」や「先行事例」を調べる方法や、情報を判断する方法、さらにはターゲティング広告についても学びます。



先行事例や先行研究を調べよう

調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # 市民

探究的な学習では、問題を分析したり、新しいアイデアを考えたりすることがありますが、そのアイデアが本当に「新しい」ものなのかを判断する必要があります。そのためには、「今まで、どのような事例があるのだろうか？」について調べるのがとても重要です。例えば、Cinii を使えば、日本の論文を調べることができます。こうした学術的な調べ方についてもぜひ身に付けてほしいと思います。



調べるべき「よい問い」を考えよう

調べる # 活用スキル # 自由記述 # つくり手

「問い」を立てて調べるためには、「よい問い」を立てる必要があります。検索すればすぐにわかるような「問い」は、「よい問い」とは言えません。本教材では、「いつ」「どこで」「だれが」よりも「なぜ」「どのように」「もっと」「もし」などの問いが検索してもわからない「よい問い」になりやすいことに気づかせます。



情報の信頼性の確かめ方

調べる # 情報モラル # 実技 # 消費者 # 誤情報・デマ

情報を検索していると、様々なサイトを見つけることができます。しかし、それが本当に信頼性の高いサイトなのかどうかを判断しないと、誤情報やデマに騙されることになってしまいます。ここでは、あえて「信頼性の低い」サイトを探させることで、どのような点を意識して情報を見極めればよいのかについて考えることができます。



デマを信じてしまうときは？

自分と同じような情報を繰り返し目にすることで、その情報を信じやすくなってしまっていると言われています。そうならないためにも、「一方的な情報」「単純な二元論」「第三者」をキーワードに、情報を読み解かせてみましょう。こうした「一方的な情報」「単純な二元論」を目にしたことがないか、事例を共有させてみるのも効果的です。

調べる # 情報モラル # 選択
消費者 # 市民 # つくり手



どこまでが広告なのかな

検索サイトなどでは、自分の関心が高い広告が出てくることがあります。これには「ターゲティング広告」と呼ばれる手法が使われていることが多くあります。ターゲティング広告とは、ユーザーやコンテンツなどの情報を分析し広告を配信する手法のことです。検索したワードからそれに関連する広告を出したり、ユーザーが見たコンテンツからそれに関連した広告を出したりします。こうした仕組みについても考えさせるとよいでしょう。

調べる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # イラスト
消費者 # つくり手 # 広告誘導



なぜ、お金持ちアピールをしているの？

まずはこうした動画を見たことがあるかを共有させてみましょう。「楽に稼げる」や「誰でもできる」などどんなキーワードが出てきやすいかを挙げさせてもよいでしょう。その上で、その動画にはどんな意図があるかを考えさせます。影響力が大きく、ビジネスとして情報発信している「インフルエンサー」の存在に目を向けさせることも効果的です。

調べる # トラブル対応 # 自由記述
消費者 # つくり手



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。ネットの情報だけでなく、様々な情報も「だいふく」で考えてみると信頼性を見極めやすくなります。



自動情報提供 × 社会問題

これからの社会では、自分が検索しなくても、必要な情報が自動的に提供されるようになるかもしれません。こうした情報技術により、様々なデジタル・デバイド（情報格差）が改善することが期待できる一方で、例えば、自分が見たくない情報や不必要な情報が提供されてしまうなど、新たな問題の発生も考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。

つくり手 # 自動情報提供 # 社会問題の解決





考える

はじめに

「考える」では、考えるために必要なデータの集め方、考え方の「ズレ」、引用の仕方などについて学びます。探究的な学習では、様々なデータを収集して、整理しておく必要があります。また、考えたことを議論するためには、「自分の考えが絶対に正しい」と思い込まずに、「もしかしたら…」と考えることも重要です。ここでは学術的に「考え、議論する」ための基礎を身に付けましょう。



アンケートの質問項目をつくらう

#考える #活用スキル #イラスト #消費者 #市民

アンケートで情報を収集するためには、アンケートの質問項目を適切に設定する必要があります。自由意思での参加はもちろんのこと、一つの質問文で二つもしくはそれ以上のことを同時に聞いている質問（ダブルバレル質問）にならないように気を付ける必要もあります。様々なアンケートを調べてみることも、質問項目の設定に役立つでしょう。



問題を深く分析してみよう

#考える #活用スキル #自由記述 #つくり手

問題を深く分析できない理由の一つは、固定化されたイメージで問題をとらえてしまうことです。例えば、「子育て世代」と聞くと、「お父さんとお母さんと子どもがいるイメージ」で考えてしまいがちです。本教材では、「子育て世代」の多様さをイメージすることで、問題を深く分析する練習を行います。ライフスタイルや性格をランダムに選ませて、いろいろな「子育て世代」をイメージさせることがポイントです。



ルールの「ズレ」を考えよう

#考える #情報モラル #自由記述 #消費者 #ルールづくり

自分は伝わっていると思っていても、相手に伝わっていないというときは、お互いのイメージに「ズレ」があることがあります。「きちんと」「はやく」「たくさん」などの言葉はもちろん、「学習の目的」「不適切な」「夜遅く」などもズレやすい言葉であることを理解し、それを議論することの大切さについて意識させてほしいと思います。



お礼の気持ちは伝わるのかな？

考える # 情報モラル # 自由記述
消費者 # 市民 # つくり手

まずは、生成AIはオリジナルの文章を作っているわけではなく、いろいろな過去の情報を組み合わせて作っているという仕組みを理解させることがポイントです。だから一般的な文章になってしまい、自分の体験や感情などが入っていないので、あまりお礼の気持ちが伝わらない文章になってしまうのです。自分がそれを読んだらどう感じるかを考えさせてみると効果的です。

お礼の気持ちは伝わるのかな？

あなたは、うだん様さんの動画投稿者さんのお礼状を作成しようとしています。動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えることが大切です。

お礼状は、動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えるための文です。動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えることが大切です。

お礼状は、動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えるための文です。動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えることが大切です。

お礼状は、動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えるための文です。動画投稿者さんへお礼の気持ちを伝えることが大切です。

盗用を防ぐには

考える # 情報セキュリティ・トラブル対応 # イラスト
消費者 # 市民 # 著作権の侵害

探究的な学習で、様々な先行事例や先行研究を集めた場合、それを自分の発表の中で紹介することもあるでしょう。その際に、適切に紹介しないと、その先行事例や先行研究を無断で自分のものとして発表した（盗用）と見なされることがあります。ここでは、引用の基礎的な知識やスキルを身に付けさせるとともに、なぜそれが重要なのかについても考えさせてほしいと思います。

盗用を防ぐには

ネットや動画の情報は、簡単に入手できます。しかし、勝手に他人の作品を自分のものとして利用することは、著作権の侵害です。

著作権とは、作者が自分の作品に対して持つ権利のことです。著作権を侵害すると、法的な罰金や損害賠償を支払うことになります。

盗用を防ぐためには、適切な引用が必要です。引用する際には、必ず出典を明記し、許可を得る必要があります。

盗用を防ぐためには、適切な引用が必要です。引用する際には、必ず出典を明記し、許可を得る必要があります。

歩きスマホはなぜ起きる？

考える # トラブル対応 # 自由記述
消費者 # 市民 # つくり手

3つの視点で考えることはトラブル対策として有効です。例えば、①モラルの視点では「気をつけようという気持ちを持たせる」、②ルールの視点では「違反者に対して罰金を設ける」、③技術の視点では「動いている時は画面が暗くなる」などが挙げられます。どうしてもモラルやルールで解決しようと考えてしまいますが、技術や仕組みの視点で考えてみることも対策としては重要です。

歩きスマホはなぜ起きる？

あなたは、歩きスマホの危険性について、中学生や高校生に伝えるための資料を作成しようとしています。

歩きスマホは、歩行中にスマートフォンを操作することです。これは、歩行中の注意力の低下や、周囲の状況への気づきの遅れを招き、交通事故の原因となります。

歩きスマホを防ぐためには、歩きながらスマートフォンを操作しないことが大切です。また、歩行中のスマートフォンを操作する際には、歩行速度を遅くし、周囲の状況を確認することが重要です。

まとめ

探究的な学習では、様々なデータを収集したり、整理したり、議論したりすることが多くあります。その際に、いかに信頼性の高い情報を集めるか、先行事例や先行研究を大切にしながら自分の考えの新規性を表現できるかはとても重要な力になります。自分の考えが絶対ではないことを意識しながら、考えを深めていくことの基礎を身に付けさせてほしいと思います。

まとめ

あなたは、探究的な学習のまとめとして、自分の考えを整理しようとしています。

探究的な学習では、様々なデータを収集したり、整理したり、議論したりすることが多くあります。その際に、いかに信頼性の高い情報を集めるか、先行事例や先行研究を大切にしながら自分の考えの新規性を表現できるかはとても重要な力になります。

自分の考えが絶対ではないことを意識しながら、考えを深めていくことの基礎を身に付けさせてほしいと思います。

予測 × 社会問題

つくり手 # 予測 # 社会問題の解決

人工知能（AI）の得意なことの一つに、たくさんの情報（ビッグデータ）を分析して、予測をするということが挙げられます。これからの社会では、こうした予測を上手に活用し生活することはもちろんのこと、社会問題の解決にも予測が生かされることが予想されます。しかし、こうした予想からさらに新たな問題が発生することも考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。

予測 × 社会問題

あなたは、人工知能（AI）の得意なことの一つに、たくさんの情報（ビッグデータ）を分析して、予測をするということが挙げられます。これからの社会では、こうした予測を上手に活用し生活することはもちろんのこと、社会問題の解決にも予測が生かされることが予想されます。

しかし、こうした予想からさらに新たな問題が発生することも考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。



共有する

はじめに

「共有する」では、上手な情報の共有方法や「批判」と「非難」の違い、そしてグループチャットでの悪口をどう止めるのかについて考えさせます。情報を上手に共有することは、これからの社会でも重要な情報活用能力になります。情報の特性や相手のことを考え、相手がわかりやすい工夫や相手が改善しやすいフィードバックの在り方などを考えさせてください。



情報を上手に共有するには

共有する # 活用スキル # 2分類 # 消費者
市民 # つくり手

情報共有には、「ストック情報」と「フロー情報」を意識する必要があります。身近な情報の中で、「ストック情報」にあたるものは何か、「フロー情報」にあたるものは何か、と考えさせることもおすすめです。その際、チャットをあとから遡って調べた経験などを共有させると、ストック情報として残しておいた方がよい情報のイメージがつかみやすくなります。



発表を客観的に評価してみよう

共有する # 活用スキル # 自由記述 # 市民 # つくり手

探究的な学習では、途中や最後に発表会を行うことが多くあります。発表を客観的に評価するためには、ルーブリックを作成する必要があります。本教材では、3つの評価規準と評価基準を考えて、実際に評価を行う内容になっています。様々な発表会で本教材を使っていただき、客観的な評価の難しさと重要性について実感させてください。



批判と非難はどう違う？

共有する # 情報モラル # 2分類 # 消費者
市民 # コミュニケーションのトラブル

誰かの発表にフィードバックをする際、「つまらなかった」「よくない発表だった」「もっとよく考えた方がよい」などというフィードバックでは、どこをどのように修正すればよくなるのかがわかりにくく、発表者側の学びにつなげることが難しくなります。こうした「非難」的なフィードバックではなく、きちんと修正箇所を明示するような「批判」的なフィードバックの方法を身に付けさせてほしいと思います。



反応を想像してみよう

共有する # 情報モラル # 自由記述 # 消費者 # 市民

SNSでは様々な反応があります。「それ美味しいよね」と共感してくれる人、「1月から限定で販売されているやつだね」と知識を自慢してくる人、「毎日、チョコミントを食べてるんだって」と話をおおげさにする人、そして、「そのチョコミントを美味しいって言うなんて、味覚がおかしい」と攻撃してくる人もいます。特に攻撃してくる人については、対応方法も話し合い、クラスで共有しておくとういでしょう。



チャットの悪口、どう止める？

共有する # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 自由記述
消費者 # 市民 # コミュニケーションのトラブル

クライシスマネジメントでは、「自分が悪口を言われたらどうするか」という視点も重要ですが、「自分以外の他者が悪口を言われている時に、どう対応するか」も重要な視点です。こうした場合、つついチャットの中だけで解決方法を考えがちですが、リアル（対面場面）も含めてどう対応すればよいかについて考えさせてほしいと思います。



間違っって共有したときは

共有する # トラブル対応 # 選択 # 消費者 # 市民

「間違っってメッセージを送ってしまうことはある」という前提に立ち、そのような時に、どう対応してほしいかを考え、クラスで共有します。特に、自分と他者の感覚のちがいに着目させること、そして間違っったメッセージを受け取ったときのマナー（保存することなく削除するなど）を考えさせることがポイントです。



まとめ

端末を使って共有や発表をする際には、相手のことを意識する必要があります。情報の特性や相手のことを考え、相手がわかりやすい工夫や相手が改善しやすいフィードバックの在り方などを考えさせるために、ぜひ50分版の「自分と相手とのちがい」や「こんなつもりじゃなかったのに」も活用をご検討ください。



五感の共有 × 社会問題

つくり手 # 五感の共有 # 社会問題の解決

これからの社会では、目（視覚）や耳（聴覚）以外の五感（嗅覚、味覚、触覚）を共有することができるかもしれません。こうした情報技術により、様々なデジタル・デバインド（情報格差）が改善することが期待できる一方で、例えば、自分が感じたくない感覚を共有できてしまうなど、新たな問題の発生も考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。





はじめに

「つくる」では、上手なスライドのデザインの方法、著作権や知的財産権などについて学びます。著作権や知的財産権では、他者の権利を尊重するだけでなく、自分の権利をしっかりと保護していくことも求められます。何か新しいモノ・コト・サービスをつくるためには、権利の保護も重要であることを意識させてほしいと思います。



見やすいデザインを考えよう

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。色の数やコントラストについて学ぶことで、色弱や色覚異常の方への配慮についても考えさせ、カラーユニバーサルデザイン（色使いに配慮したユニバーサルデザイン）などについて調べさせるとより効果的な学習になります。

つくる # 活用スキル # イラスト # 消費者 # 市民 # つくり手



タイトルを考えよう

スライドでまとめた内容を発表する際、どのようなタイトルで発表すればよいかは重要な問題です。どのような人が聞くのかという相手意識を持たせ、その人たちが興味を持ちやすいタイトルをつくるためには、どのような点に着目すればよいかを考えることがポイントです。特に、数字やエピソードなどは印象に残りやすい点を紹介するとよいでしょう。

つくる # 活用スキル # 自由記述 # つくり手



著作権は何のため？

マンガ家の作品を違法に公開した場合、困るのは誰でしょうか？多くの生徒達は、「マンガ家」や「出版社」と答えるでしょう。勝手に公開する→マンガ家にお金が入らない→出版社にもお金が入らない→印刷会社にもお金が入らない、そうなる最終的に困るのは誰でしょうか？実は創作活動が行われないことによって一番困るのは、それを読む人たちであることに気付かせてほしいと思います。

つくる # 情報モラル # 自由記述 # 消費者 # 市民 # つくり手 # 著作権の侵害



著作権を侵害してしまうときは

つくる # 情報モラル # 選択
消費者 # 市民 # 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、「どんな時に著作権を侵害してしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につなげるとともに、誰が困るのかを考えさせることがポイントです。



知的財産をどう守る？

つくる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類以上
消費者 # 市民 # つくり手 # 知的財産権の侵害

知的財産権には、主に文化的なものを保護する「著作権」と産業的なものを保護する「産業財産権」があります。生徒達が産業的なモノを創作した場合には、自然発生的に保護される著作権と違い、産業財産権としての申請が必要になります。こうした権利を上手に使い、自分の創作物をきちんと保護していくことの重要性についても考えさせてほしいと思います。



画像生成AIを使ってみたら

トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # 市民 # つくり手

まずは、画像生成AIは、これまでの様々なイラストを学習し、それらを組み合わせて作成しているという仕組みを理解させることがポイントです。その上で、著作権の侵害や内容の間違いについて着目させます。著作権については学習されたイラストが許可をとっているのかどうか、内容の間違いについては文脈を理解せずに作成しているので意図にあっていのかどうかをチェックする必要があります。



まとめ

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したが、なぜそのような重い罰則かといえば、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。



音声・ジェスチャー × 社会問題

つくり手 # 音声・ジェスチャー操作 # 社会問題の解決

これからの社会では、キーボードやタッチペンなどでの入力以外に、音声やジェスチャーでの入力が主流になってくるかもしれません。こうした情報技術により、様々なデジタル・デバインド（情報格差）が改善することが期待できる一方で、例えば、常に音声記録されてしまいセキュリティ上の問題が発生することもあります。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。





交流する

はじめに

世界中の多様な人たちと「交流」するためには、自分の「当たり前」を見直す必要があります。また、多様な人たちの中には、誰かを騙そうとしている人もいるという意識を持ち、リスクに対応する力を身に付ける必要もあります。ここでは、自分の当たり前（アンコンシャスバイアス）を見直すとともに、リスクに対応する方法を考えます。



多様な人たちと交流しよう

交流する # 活用スキル # 自由記述 # 消費者 # 市民

多様な人たちと交流するためには、「自分自身で気付いていない偏った物事の見方や考え方（アンコンシャスバイアス）」に気づき、「男だから」「女だから」と考えないかどうかを見直すことが必要になります。そのほかにも、「若手だから」「ベテランだから」「子供がいるから」「結婚していないから」など、ついつい自分が持っていて見方や考え方に気付かせてほしいと思います。



新しいアイデアを生み出す交流のまとめ方

交流する # 活用スキル # 自由記述 # つくり手

アイデアを出し合った内容をまとめる際には、同じものをまとめるといった方法をとることが一般的です。よくこれを「KJ法」と呼ぶことがあります。KJ法は単に分類、整理するための方法ではなく、あくまで「発想法」になります。本教材は、厳密なKJ法の手法とは異なりますが、同じものをまとめるだけでなく、新しい構造を考えるとといった視点で取り組むことがポイントになります。



どこまで伝えてよいのかな？

交流する # 情報モラル # 並び替え # 消費者 # 市民 # 出会い

ここでは、「教えるか／教えないか」の0か1かの指導ではなく、「だれに教えたら、どの程度のリスクがあるのか」を考えさせることで、リスクを見積もる力を養います。判断した結果だけではなく、そう判断した理由も共有するとよいでしょう。アイコンやフォロワー数、プロフィール文などからリスクを想像させ、最終的にはアイコンの顔写真やプロフィールがウソである可能性もあることを伝えてください。



どこからが誹謗中傷かな？

交流する #トラブル対応 #2分類 #消費者 #市民

誹謗中傷の特徴としては、事実や根拠に基づかない内容、攻撃的な言葉づかい、個人情報などをあげての攻撃などがあります。これらから、A：「誹謗中傷にあたると思う」のは①と③になります。一方、自分が思ったことをきちんと表現することも大切です。B：「表現の自由にあたると思う」のは、②と④になります。特徴としては、事実や根拠に基づいた内容、丁寧な言葉づかい、応援など前向きな表現があること、などになります。



セキュリティを見直そう

交流する #情報セキュリティ・トラブル対応 #1つ選択 #消費者 #セキュリティのトラブル

世界中の人と交流できるということは、世界中の人があなたの端末やスマホ、タブレット等の情報を見ることができるといことであり、中にはその情報を狙っている人がいるかもしれません。「悪意がある人がいる」ことも忘れずに、セキュリティ対策やウイルス対策ソフト・OSのアップデートの重要性について気付かせてほしいと思います。



「闇バイト」に気をつけるために

交流する #トラブル対応 #自由記述 #消費者 #市民 #つくり手

闇バイトの求人判断するためには、特に「簡単な仕事内容」、「高額な報酬」、「安心させる表現」、「連絡先はDM（ダイレクトメッセージ）のみ」などがポイントになります。一見、普通の求人のように見えても、こうした点に注意して見極めることが重要です。また、「こうした闇バイトをやりたい」と思う背景にはどのような状況があるのか、闇バイトに加担してしまう経済状況や友人関係などについても、想像させることがポイントになります。



まとめ

端末を使うと様々な人と交流することができますが、顔が見えない相手との交流には便利さとともに難しさもあることに気付いてほしいと思います。特に、相手の顔が見えないと、自分の都合のよいように感情や状況を想像してしまいがちですが、いろいろな可能性を想像することの重要性に気付かせ、どのようなことに気を付けるとよりよい交流ができるかを考えさせてほしいと思います。



メタバース × 社会問題

つくり手 #メタバース #社会問題の解決

メタバースとは、コンピュータの中に構築された3次元の仮想空間やそのサービスのことで、「超（Meta）」と「宇宙（Universe）」を組み合わせた造語です。例えば、手や足が不自由でも3次元の仮想空間では自由に移動することができるなど、現実の格差を改善できる可能性を秘めています。ここでは、メタバースの現状を調べさせるとともに、どのような社会問題の解決に寄与できるか、そしてそこで発生する新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。



はじめに

「家で使う」ためには、自分で自分を律しながら使う「自律」の力が求められます。特に、時間の使い方については、つつい長時間利用しがちになってしまいますので、自分で時間を管理する（タイムマネジメント）力が必要となります。ここでは、上手に学習に使う方法とともに、タイムマネジメントの力を身に付けさせます。



学習で上手に活用しよう

家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者
市民 # つくり手

ここでは、学習で上手に端末を活用するための方法を考え、共有させます。様々なコンテンツやWEBサービスなどがありますので、どんなものをどんな学習に利用できるのかを考えさせ、有効なツールや使い方をどんどん共有させてほしいと思います。ただし、その際には健康面や課金についても意識させるとよいでしょう。



生成AIを保護者と一緒に体験してみよう

家で使う # 活用スキル # 実技 # 消費者 # つくり手

生成AIを上手に活用するためには、「プロンプト」と呼ばれる指示や命令文が重要になります。例えば、目的を説明したり、役割や場面を設定したりすると、よりよい内容を出力してくれます。ただし、出力された内容には、間違いが含まれていることもあります。内容をきちんと確認することの重要性にも触れ、利用年齢などのルールを守って保護者と一緒に活用することを強調してください。



タイムマネジメントを身に付けよう

家で使う # 情報モラル # 実技 # 消費者 # 長時間利用

タイムマネジメントの基礎は、①やることを書き出す、②どのくらいでできるかの時間を予想する、③やる順番を考える、ですが、この中で一番難しいのは②の時間の予想です。これは経験を積み重ねることですが、上手になる方法はありません。普段から、「これにどのくらいの時間がかかるかな」と予想させ、実際に測ってみることを通して、時間を予想する力を育ててほしいと思います。



好きなことを広げてみよう

#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。そのために、好きなことを分解して考えることで、新しい好きなことを見つけることができます。まずは好きなことを3つ挙げさせ、それを行動、状況、感情の中からキーワードを選ぶことで分解させます。このキーワードを組み合わせることで、新しい好きなことを考えることができます。

好きなこと	キーワード	状況

使いすぎてしまう時は

#家で使う #情報セキュリティ・トラブル対応 #チェック #消費者 #つくり手 #長時間利用

スマホなどを使いすぎてしまうのは、コンテンツやサービスが「楽しい」からだけではありません。何か不安なことからの逃避や友達との人間関係など、様々な要因が考えられます。まずは生徒達自身にその要因を考えさせるとよいでしょう。また、ぜひ50分版の「生活を見直そう」も活用をご検討ください。一緒に実施すると効果的です。

利用状況	利用時間	利用場所

スマホだけの余暇でよいのかな？

#家で使う #トラブル対応 #自由記述 #消費者

余暇の過ごし方は、人生を楽しむために重要なキーワードです。ここでは、余暇の3つの機能（休息／気晴らし／自己成長）から、新しくやってみたいことを考えます。これら3つをバランスよく取り組むために、クラスで様々な余暇を挙げさせて、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。

余暇の種類	余暇の内容	余暇の効果

まとめ

自分で時間を管理する（タイムマネジメント）力は、これからの情報社会で必要となる情報活用能力になります。特に、「やること」だけでなく、「やりたいこと」も考えておくと、余った時間や空いた時間などを有効に活用することができます。ぜひ「やること」のリストだけでなく、「やりたいこと」のリストを作成させてほしいと思います。

やること	やりたいこと	時間管理

6G × 社会問題

#つくり手 #6G #社会問題の解決

6Gとは、第6世代移動通信システム（6th Generation Mobile Communication System）の略で、「高速・大容量」「低遅延」「多数接続」などの5Gの性能をさらに高めるものとして研究開発が進んでいます。ここでは、6Gの現状を調べさせるとともに、どのような社会問題の解決に寄与できるか、そしてそこで発生する新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。

社会問題	6Gの活用	新たな問題

「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ことを、目指しています。



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べる「ココカラ学園」 「ココロ」や「からだ」を知ることは、生きていくためにとても大切なこと。 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



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認する)

- 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

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

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	Unit 3 AI構築を体験する	Unit 4 AIを役立てる
	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活用企画を評価する		
		予測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	
			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



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

インターネットをつかっていたら、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 たけはら



アドバンスト

2025

活用の手引

GIGAワークブック たけはら 活用の手引

初 版

発 行 日 2025年2月28日

制 作 竹原市教育委員会
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

SoftBank
Robotics

-
- ・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。