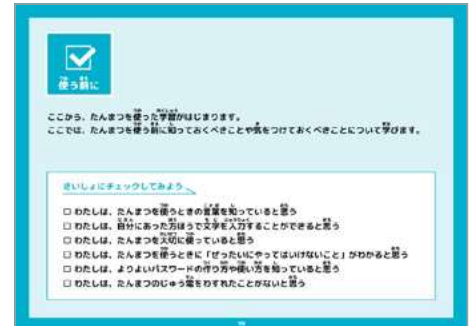




端末を使う前に

はじめに

「端末を使う前に」では、端末を使うときの言葉を知っているか、端末を大切に使うにはどうしたよいのか、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、大切に使用できなくて困っている、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。



たんまつを使うときの言葉を知ろう

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前に、必要な言葉の意味を学びます。特に、「アカウント」はなかなか説明が難しい言葉です。アカウントとは、利用者ユーザーがコンピュータやサイトなどにログインするための権利のことを指しますが、個人のIDやパスワードのことを指す場合もあります。ここでは、アカウントを家の住所、パスワードを家のカギとして紹介し、どちらも大切なものであるということを意識させます。



自分にあつた方法で文字を入力してみよう

使う前に # 活用スキル # 実技 # 消費者

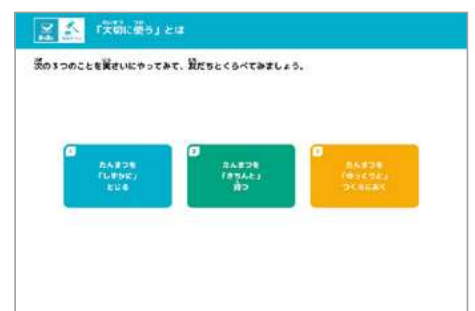
文字入力をもっとも基本的な活用スキルのひとつですが、その方法はキーボードだけでなく、手書きや音声などもあります。自分にあつた文字入力の方法を考えることはとても重要ですが、今後に向けてキーボード入力に親しんでおくことも重要です。まずは「あいうえお」の入力から始めてみましょう。ホームポジション（キー入力ための基本の指の位置）を意識させながら、繰り返し練習することがポイントです。



「大切に使う」とは

使う前に # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # パスワードの漏洩

端末を「大切に使う」ということを理解していても、「大切に使うことはどういう行動のことなのか」を理解できていないと、なかなか大切に使うことができません。ここでは、3つの行動を実際にやらせてみることで、「しずかに」、「きちんと」、「ゆっくり」の程度を意識させます。「自分はできているつもり」という場合には、友達と比べることで、あらためて自覚を促すことができます。





端末を使う前に

どのくらいあぶないのかな？

使う前に # 情報モラル # 2分類 # 消費者

トラブルを考えさせる場合には、「すべてをやってはいけない」とするよりも、「絶対にやってはいけないことはなにか」を考えさせることが重要です。トラブルの重大性に段階（レベル）を設けることで、絶対にやってはいけないことを意識しやすくなります。友達の着替えを撮ったり、勝手にログインしたりすることは犯罪になる行為ですので、絶対にやってはいけないことだと強く意識させましょう。



パスワードの作り方や使い方

使う前に # 情報セキュリティ・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や行動を意識させる必要があります。特に、使い方では、友達に教えたりしないこと、人がパスワードを入力している場合にはその様子を見ないことなどのマナーを学びます。また、誕生日などの数字をパスワードにしまうと、簡単に予想されてしまうので、予想されにくいパスワードを設定することの重要性を意識させます。



じゅう電できていないのは

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、「どんな時に充電を忘れてしまうのか」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。



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。YouTube 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させてから、端末を活用させるようにすると効果的です。





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、勝手に写真を撮られたときにどう対応するかなど、写真や動画を撮るときの基本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。



上手な写真のとり方を学ぼう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

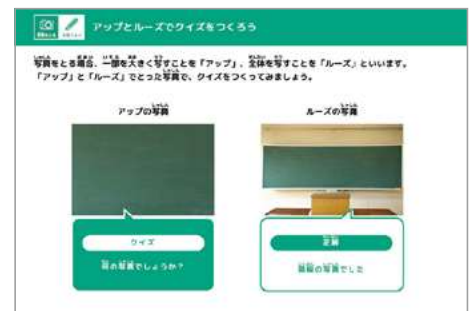
写真を撮るときには、「手ブレ」、「明るさ」、「位置」の3つを意識する必要があります。はじめて写真を撮る場合、どうしてもブレた写真や暗い写真、近すぎる／遠すぎる写真になりがちです。ここでは、実際にインカメラで自分を撮るという活動を通して、しっかり持って、明るい場所で、近づけすぎないで撮る練習を行います。よく撮れた写真を共有し、3つのポイントを説明すると効果的です。



アップとルーズでクイズをつくろう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

本教材では「アップ」と「ルーズ」についてクイズづくりを通して学びます。クイズづくりで盛り上がった後は、「どんな時にアップで写真を撮るとよいか」「どんな時にルーズで写真を撮るとよいか」を考えさせてみましょう。クイズづくりで終わるだけでなく、一部を大きく写したほうが良いのはどのような時か、全体を写したほうが良いのはどのような時かを考えさせることが重要です。



勝手にとってもよいのかな

写真を撮る # 情報モラル # イラスト # 消費者
勝手に写真を撮る

写真を撮るときには、まず「勝手に人の写真を撮ってはいけない」ことを意識させます。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。特に、人の裸の写真を撮ったり、こっそり撮ったり、嫌がっているのに撮ったりしないように、きちんと相手に許可をとることを意識させます。





写真を撮る

みんなが使う場所でのマナー

写真を撮る # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

まち探検などで写真を撮る際には、勝手に撮るのではなく、きちんと確認してから撮ることを意識させることが重要です。また、美術館や動物園においては、フラッシュ撮影が禁止されている場合もありますので確認が重要になります。その他にも、更衣室やトイレなど、絶対に写真を撮ってはいけない場所があることも意識させましょう。



勝手に写真を撮られたら

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 # 勝手に写真を撮る

写真を撮る側として、「勝手に人の写真を撮ってはいけない」ことを意識させることとともに、「もし、勝手に写真を撮られたらどう対応すればよいか」というトラブル対応も身につけたい内容です。もちろん、きちんとイヤなことを伝えやめてもらうことが重要ですが、それだけでなく、撮った写真を消してもらったりそれが続いた場合には先生に相談することなどを意識させます。



写真に書きこみをされたら

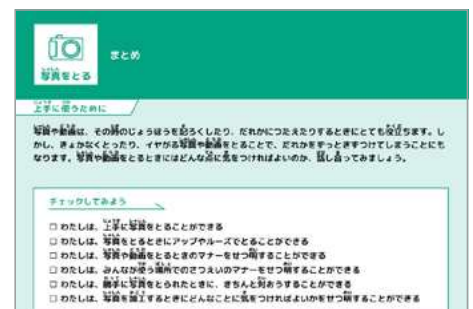
写真を撮る # トラブル対応 # 2分類 # 消費者

写真を撮ることは重要であり、写真への書き込み自体が「すべて絶対にダメ」というわけではありません。しかし、「自分がおもしろいだろう」と思ってかいたものが、相手には不快になることがあることを、「ゆるせる」「ゆるせない」の感じ方のちがいを実感させることで理解させることがポイントです。さらに、「どんな書き込みはダメなのか」などを話し合うとよいでしょう。



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。



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、心当たりのないメッセージが表示されたときの対応など、情報を調べるときの基礎的な内容を学びます。調べ活動は、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、学習外での利用を再考し、突然のメッセージ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。



上手なけんさく方ほうを学ぼう

調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # つくり手

ここでは検索の基本となる「アンド検索」について学びます。「くだもの」を例として、スペースを空けながらキーワードを入力すると、検索結果が絞り込まれていく様子を実感させてほしいと思います。特に、画像検索を行うと、いろいろな写真が出てきますので、検索方法によって結果が違うということを一目で理解しやすくなります。



どの方法で調べたらよいのかな

調べる # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

調べ学習では、「何を使って」「どのように」調べるかが重要となります。本教材では、図鑑、インタビュー、新聞を扱い、それぞれの良さを比較させることで、「何を使って」について学ぶことができます。もちろんインターネットで調べることもできますが、発達段階によっては、インターネットの場合、情報量が多すぎてどの情報が大切なのがわかりにくいことやすべての情報が正しいというわけではないことに注意が必要です。



見てもよいサイトかな

調べる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習外での利用

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、それが学校で見てもよいサイトなのかどうかを判断する力を身につけないと、学習とは関係のないサイトを見てしまうことになります。こうした「どのサイトを学校で見てもよいのか」についての正解はありません。クラスで議論し、どこまでを見てもよいサイトなのかのルールを決めるとよいでしょう。



じょうほうをたしかめよう

調べる # 情報モラル # 選択 # 消費者 # 市民

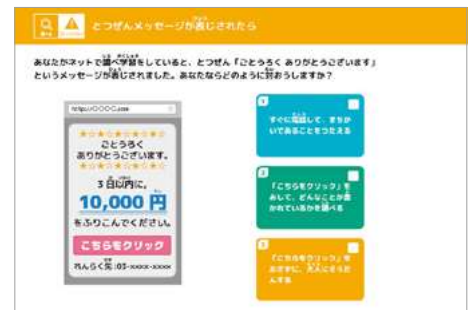
正しい情報を見極めるためには、まずは情報の発信元の信頼性を確認する必要があります。そのためには、「公式の情報」を意識させましょう。例えば、この教材の場合の「公式サイト」とは、映画を制作・配給している当事者が運営しているサイトになります。この他にも、自治体や国や企業など、どのような「公式」の情報があるか、情報の発信元を調べさせるよいでしょう。



とつぜんメッセージが表じされたら

調べる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者 # 個人情報の漏洩 # 架空請求

情報を検索していると、もしかすると個人情報の漏洩や架空請求につながるサイトにアクセスしてしまう可能性もあります。「登録ありがとうございます」という表示は、古典的な手口ですが、ついつい焦ってしまい、こちらから電話をしたり、情報を集めようとしたりしてしまいます。そのようなときは、慌てずに、電話をしたり、クリックしたりせずに、大人に相談することを意識させます。



勉強のために調べていたのに

調べる # トラブル対応 # 複数選択 # 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、「どんな時に勉強とは関係のない動画を見てしまうのか」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。



まとめ

調べる際には、たくさんの情報から「アンドけんさく」を使って情報をしぼりこんでいく力が必要になります。さらに、その情報が「本当に正しいのかな」と疑う力、端末を使ってよい時間なのかどうかを判断する力、「あやしいな」と思った時にきちんと対応する力を育てていくことで、子どもたちの自律的な力を育ててほしいと思います。





考える

はじめに

「考える」では、データの保存方法、目の健康、端末を使う時や使わないときの使い分けなど、情報を使って考える時の基礎的な内容を学びます。特に、わからないことを端末を使って考えようとする、ついつい自分の頭で考える前に検索して、答えを知ろうとしてしまいがちです。まずは自分の頭で考えることの重要性にも気づかせてほしいと思います。



じょうほうを上手にほぞんしよう

考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

情報を上手に保存するためには、まず包括関係や階層構造を理解する必要があります。ここでは「そのファイルと関係しそうなものはどれか」と考えさせることで、包括関係や階層構造を学びます。日常生活と同じように、ファイルもきちんと整理し、フォルダにしまっておくことで、次に使いやすくなるということを意識させます。



調べたことを整理しよう

考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

調べた情報を整理して分析するためには、表にすると便利です。本教材では、基本的な表での情報の整理の仕方について学びます。表で整理する前に、「どの食べ物が一番多いかな?」「ランキングをつくらしたら、どの順番になるだろう?」と聞いてみると、整理しないと情報がわかりにくいこと、そして表にして情報を整理することの良さが実感できます。



目のけんこうを守ろう

考える # 情報モラル # 実技 # 消費者 # 目の健康

端末を使う機会が多くなればなるほど、心配になるのが目の健康への影響です。30cm以上離す、30分に1回は休憩するなどが重要ですが、この30cmという距離の感覚が身体化されていないと、「自分はできている」と思っている、近い距離で見ていることがあります。30cmという距離の感覚を身体化させるためにも、実際に試して測ってみるということを繰り返し実践してほしいと思います。





考える

知らない人に教えてはいけないじょうほうとは

個人情報とは特定の個人を識別できる情報のことであり、複数の情報が組み合わせられると、個人情報になることもあります。例えば、誕生日だけでは個人情報にはなりませんが、誕生日に名前が組み合わせられると個人情報になることもあります。名前や誕生日、住所以外にどのようなものが個人情報になるかを考えさせるとともに、自分の情報が誰かに渡ってしまうとどんな困ったことが起きるかを想像させるとよいでしょう。

考える # 情報モラル # 2分類 # 消費者



わからない時にどうすればよいかな

わからないことがあったときに端末を使って調べることは重要ですが、これだけをしてしまうことで、「考える前に答えを見つける」という思考になってしまいがちです。できれば、すぐに調べたり、他人に聞いたりする前に、まずは自分の頭で考えて答えを予想してから、調べたり、他人に聞いてみたりするということの重要性を意識させます。

考える # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者



たんまつをこわしてしまうときは

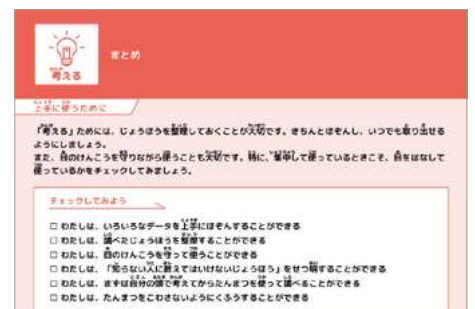
トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に端末を壊してしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につなげるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。

考える # トラブル対応 # 選択 # 消費者



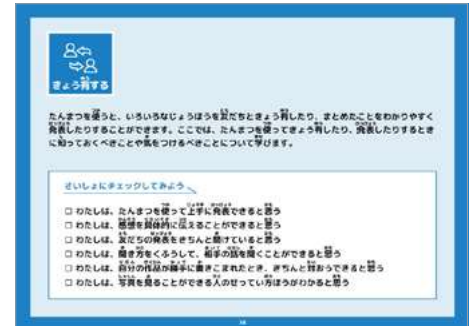
まとめ

端末は「考える」際に非常に有効な手段です。しかし、「考える」ときは、データをきちんと整理して保存したり、目の健康に配慮したり、まずは自分の頭で考えたりということが基礎になってきます。特に、なんでも端末を使うことがICTを意欲的に使う姿ではなく、まずは自分の頭で考えるという「ICTを使わないこと」もICT活用のポイントになります。



はじめに

「共有する」では、上手な発表方法、上手な聞き方、作品に落書きされたときなど、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。



上手な発表方法を学ぼう

共有する # 活用スキル # 並び替え # 消費者

端末を使って発表する際、どうしても端末を見ながら発表してしまうことがあります。友達に意見を聞いてもらうためには、「何を話すか」はもちろんですが、「相手に伝えようとする態度」も重要になります。本教材を用いて、体の向きや声の大きさ、話すはやさなど、「上手な発表とは何か」を考えさせてほしいと思います。



感想を伝えよう

共有する # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

感想を共有する場合、どうしても「おいしかったです」「いろいろなことがわかりました」のように、具体性に欠ける感想で終わってしまう場合があります。本教材では、「特に、」と続けて書かせることで、具体的な内容を書く練習をします。「相手がどのようなことを知りたいのか」という相手意識を持たせることで、具体的に情報を共有することの重要性に気づかせることがポイントです。



上手に聞けているかな？

共有する # 情報モラル # イラスト # 消費者
学習外での利用

端末が手元にあることで、友達の発表を聞くときに端末を触っていたり、友達に話しかけたりしてしまうことがあります。もちろん、発表を聞く際には端末を閉じる、使えないようにするなどのルールや技術的な工夫も大切ですが、発表者の気持ちを考えた上で、「上手な聞き方とは何か」についても考えさせてほしいと思います。





共有する

聞き方がちがうとどう感じるかな

友達が発表している時や友達と会話している時に、つついタブレットを見ながら相手の話を聞いてしまうことがあります。そんなときは、まずは「自分が話している時にどう感じるのか」を実感させ、さらに相手はどう感じたのかを聞くことで、顔や体を相手に向けて聞くことがなぜ大切なのかを話し合わせてみましょう。

共有する # 情報モラル # 実技 # 消費者



勝手に書き込まれたら

端末で共有することで、クラスの他の人の作品を自由に見ることができます。しかし、なかには勝手に友達の作品に落書きをしてしまう人も出てきます。その時には、先生に相談することはもちろん、落書きをきちんと記録しておくことも重要です。スクリーンショットの方法を教え、なにがあったらスクリーンショットで様子を保存しておくことを意識させます。

共有する # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # 勝手な書き込み



だれが見ることができるのかな

タブレットやクラウドなどを使うと、「アクセス」（接続）や「ユーザー」（使う人）という用語が出てきます。こうした用語の意味をきちんと理解させることは重要ですが、それだけではなく、子どもの端末の写真などの情報は、管理者である先生が見ることができるということをきちんと意識させることがポイントです。

共有する # トラブル対応 # 選択 # 消費者



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。相手のことを意識しながら発表すること、聞くことの重要性を考えさせてください。また、コミュニケーションの基礎を学ぶために、ぜひ45分版の「自分と相手とのちがいが」も活用をご検討ください。





はじめに

「つくる」では、上手なスライドのデザインの方法、著作権やトラブルへの対応など、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、端末を使ってスライドや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ほうを学ぼう

つくる # 活用スキル # 並び替え # 消費者

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。文字だけで伝えるよりも写真を入れた方がわかりやすくなることや、変化を伝えるためには、何枚かの写真を使うとわかりやすくなることを学びます。「写真を撮る」の教材と合わせて学習することで、相手に伝わりやすいスライドを作ることができます。



伝えたいことを整理しよう

つくる # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

本教材は、発表資料をつくる前に、調べたことやわかったことをまとめる際に使います。どこに行ったか、いつ行ったかという基本的な5W1Hを書くだけでなく、「おどろいたこと」や「はじめて知ったこと」も書けるように、入力欄を大きくしています。発表を聞く相手を意識させ、発表資料をつくる際に、こうした「おどろいたこと」や「はじめて知ったこと」を入れることの良さに気づかせることが重要です。



マネしてもよいのかな

つくる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 著作権の侵害

本教材では、友達の作品やネットに公開されている作品は、基本的にはきちんと許可を取る必要があることを学びます。「もし、自分の作品が勝手にマネされたらどう思うかな」ということを押さえたうえで、「著作権」（自分で工夫して表現した作品を守る権利）について説明し、他者の権利や自分の権利を尊重することの重要性を意識させます。





つくる

プライバシーとは

つくる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

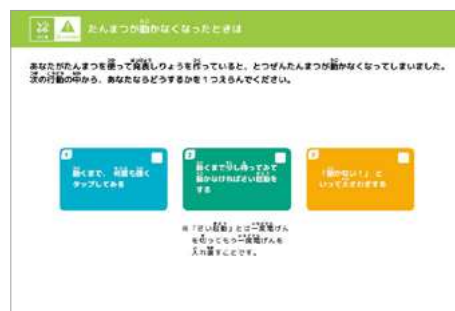
プライバシーとは、個人の秘密にしたい情報や個人の私生活上の自由を指します。こうしたプライバシーを尊重するためにも、何がプライバシーにあたるのかを理解するだけでなく、「自分が誰かに言いたくないことは言わなくてもよいこと」、そして「言いたくないことを無理に聞くことはよくないこと」を意識させることが重要です。



たんまつが動かなくなったときは

つくる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者 # 端末の破損

端末を使って何かを作っていると、どうしても端末に負荷がかかりやすく、フリーズしてしまうこともあります。そのようなときに、何度も強くタップしてしまうと故障の原因になることがありますし、大騒ぎしてしまうと他者の集中を阻害してしまうこともあります。「少し待ってみて、動かなければ再起動する」ということを実際に体験し、トラブル対応の基礎を身につけてほしいと思います。



友だちにまねされたときは

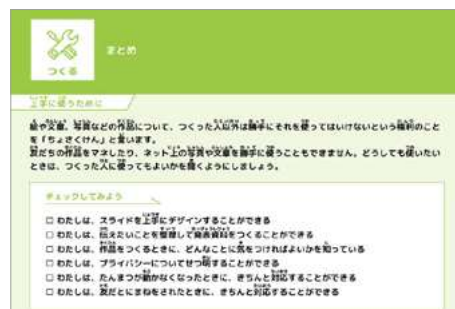
トラブル対応 # 選択 # 消費者

著作権とは、著作物を創作した者に与えられる与えられる権利のことであり、他者が無断で真似することはできません。しかし、子どもたちがこうした権利を、「自分の持ち物を真似してはいけない」などと誤解して主張してしまうこともあります。持ち物については、絶対に真似がダメというわけではないので、どんな気持ちで真似したかったのかなどを想像させてみるとよいでしょう。



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。

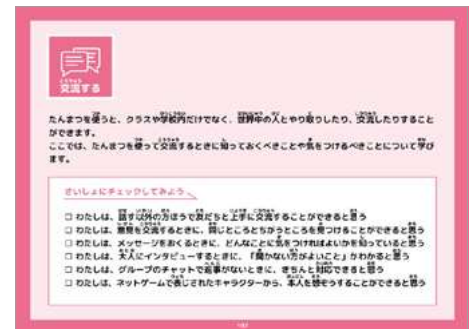




交流する

はじめに

「交流する」では、ネットの特性、チャットを使って議論するときのマナー、相手から返事がない時の対応など、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。



言葉を使わず上手に交流しよう

対面での会話やチャットでの会話では、自分の気持ちを言葉にして伝えることができます。もし、言葉を使わないで交流するとしたら、どのくらい交流が難しくなるのでしょうか。ここでは、言葉を使わないで交流する体験を通して、言葉を使わない交流の難しさに気づくとともに、言葉を使わないコミュニケーションの楽しさや多様性にも気づかせてほしいと思います。

交流する # 活用スキル # 実技 # 消費者



同じところとちがうところを見つけよう

ICT活用の大きなメリットのひとつが、「意見の交流のしやすさ」です。付箋などを使い、子どもたちが意見を出し、交流するという活用はよく行われると思いますが、その時に意識させたいのが、「同じところ」と「違うところ」です。たくさんの意見をただ見るのではなく、同じところや違うところに着目しながら見るスキルを身につけることがポイントです。

交流する # 活用スキル # 2分類 # 消費者



これって悪口？

ネット上でのコミュニケーションでは、相手の顔が見えないため、対面の場合に比べて相手がどのような感情で話しているのかがわかりにくいという特性があります。そのため、様々な誤解やトラブルも起きやすくなります。ここでは、スタンプの捉え方も人それぞれ違うということを意識させ、捉え方が違うとトラブルになり可能性があることを意識させます。

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



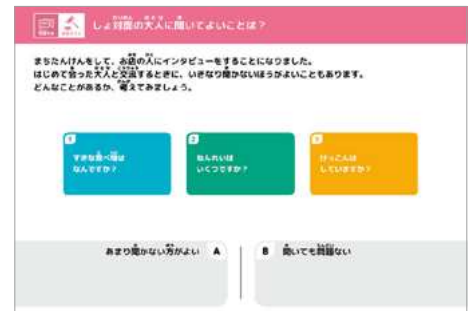


共有する

しょ対面の大人に聞いてよいことは？

交流する # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

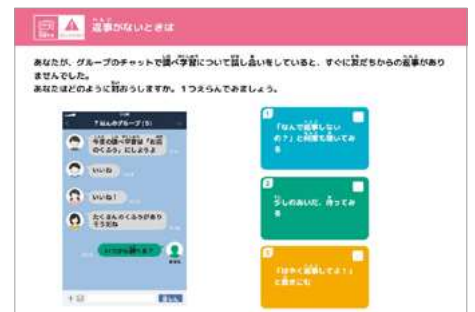
お店の人にインタビューをする場合などでは、「あまり聞かないほうがよいこと」もあります。例えば、教材で挙げた年齢や結婚などはあまり聞かないほうがよいことに該当しますし、その他にも年収や家族構成なども聞かれないと思う人もいるでしょう。こうしたインタビューのマナーを意識させるとともに、マナーがなぜ必要なのかを考えさせてみましょう。



返事がないときは

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 # コミュニケーショントラブル

グループチャットで交流する場合、すぐに返事がない場合もあります。その場合、怒ったり、何度も連絡したりする前に、「少しの間待ってみる」ということも必要になります。そのためには、「なぜ返信ができないのか」という様々な状況をイメージさせることが重要です。相手の様子がわからないというネットの特性を意識させ、想像することの重要性を意識させます。



友だちだと思っていたら

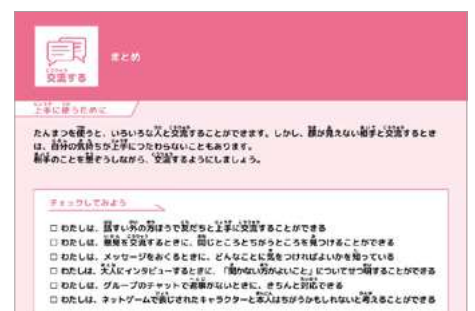
交流する # トラブル対応 # 選択 # 消費者

この教材の「正解」はありません。どの人を選んでも「正解」になります。顔が見えない相手は、自分が思った人とは違う可能性があることを意識させるとともに、キャラクターやアイコンなどは自分でつくることができるということも意識させ、「もしかしたら自分が思っている人とはちがうかもしれない」と考えられるようになることが重要です。



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づ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づかせ、どのようなことに気をつ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。



はじめに

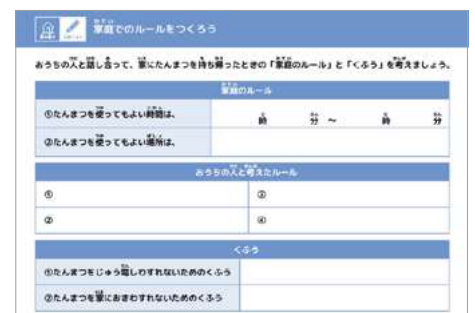
「家で使う」では、家庭でのルールの作成や自律的に守る方法、「学習の目的」の判断、トラブルを起こさないように使う方法など、家庭で端末を使うときの基礎的な内容を学びます。家庭では、教師や友達の目がないので、より自律的に端末を使うことが求められます。家庭でも上手に活用できるようになるように、保護者とも連携しながら取り組んでほしいと思います。



家庭でのルールをつくろう

家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

ここでは端末を使ってよい時間や場所について考えます。また端末を充電し忘れないための工夫や家に置き忘れないための工夫についても考えます。本教材については、学校だけでなく保護者との連携がカギになります。保護者と相談しながらルールを決めたり、守るための工夫を考えたりしながら、学校だけでなく保護者会などでも共有してみるとよいでしょう。



やることを計画してみよう

家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

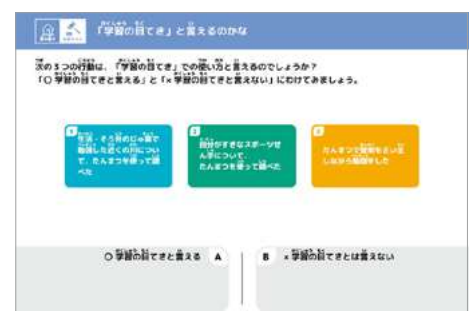
家庭で端末を上手に活用するためには、タイムマネジメントのスキルが必要になります。そのためには、1日をどのように過ごすかという「計画を立てる力」を育てる必要があります。本教材では、計画を立てる練習を通して、計画の重要性とともに、ふりかえり、改善することの重要性についても実感させます。計画通りにいかなかったことを反省させるのではなく、「なぜ計画通りにいかなかったのか」を分析させることを意識してほしいと思います。



「学習の目的」と言えるのかな

家で使う # 情報モラル # 2分類 # 消費者
学習目的外での利用

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

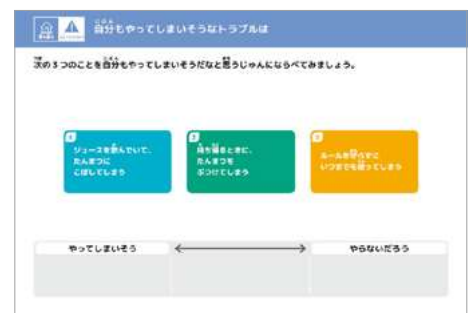
ゲームやスマホ以外にどのような「楽しいこと」を見つけることができるかが、使いすぎのトラブルを改善するためのポイントです。スマホで動画を見ることを「目的」とするのではなく、何かを楽しむために動画を見るという「手段」に変えていけるように、様々な「楽しいこと」を子どもたち同士で共有させてみましょう。家族と一緒に考えさせることもおすすめです。



自分もやってしまいそうなトラブルは

家で使う # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 並び替え # 消費者 # 端末の破損

自宅に持ち帰って端末を使う場合、破損や汚損、使いすぎなど様々なトラブルが予見されます。しかし、「気をつけなさい」という指導では、具体的なトラブル場面をイメージできず、「自分は大丈夫だろう」となりがちです。そこで、「もしかしたら自分もやってしまうかも」という具体的な場面をイメージさせることを意識し、それを防ぐための工夫も考えさせるとよいでしょう。



「ゲームをやめなさい！」と言われても

家で使う # トラブル対応 # 選択 # 消費者

この教材は、ぜひ家族と一緒に考えさせることをおすすめします。「ゲームやスマホをはやくやめなさい！」という以外に、どんな声かけが考えられるか、声をかける側、声をかけられる側の気持ちを率直に伝え合いながら考えるとよいでしょう。ポイントは、やめるタイミングを子どもに委ねることやゲーム以外の楽しいことを提示してあげることです。



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。



「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活用企画を調べる		
		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	
			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 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



ビギナー

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。