



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ぐという意識を醸成します。



どのくらい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。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ご活用ください。



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な？」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。



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

つくり手 # レコメンデーション

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。





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。



使いすぎでないかな

#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。



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。



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。



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で、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、もし情報を消してしまい、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。



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のかという考えになってしまうことは困ります。本教材では、他者の考えを参照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。



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が、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。



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、たとえば相手から「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。





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になります。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



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。



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、「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。



「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)

- どの時点の情報が確認する
- 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

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

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



スタンダード

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。