

活用型情報モラル教材



ワークブック

とらきょう

アドバンスト

ver 5.1

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

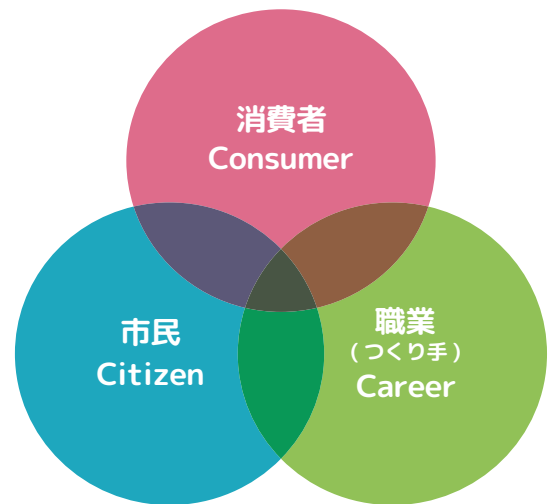
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

② 50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、50分で実施するケースが多くありました。もちろん、50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 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(50分授業)		1	
11	社会の変化と情報モラル		2	
12	自分と相手との違い		6	
	こんなつもりじゃなかったのに		9	
13	生活を見直そう		12	
	災害時のSNSの使い方①		15	
14	災害時のSNSの使い方②		18	
	災害時のSNSの使い方③		21	
15	「信頼」と「信用」		24	
	「見えないお金」と上手につきあおう		27	
16	複利的思考を身につけよう		30	
	SNSによる情報発信のリスク		34	
17	新しい情報技術とのつきあい方を考えよう		38	
	情報活用能力を身に付けよう(15分 授業)		42	
18	使う前に	WEBアプリやクラウドを活用しよう	活用スキル	44
		AIと探究的な学び	活用スキル	46
		リスクマネジメントを身に付けよう	情報モラル	48
19		信用を失う時ってどんな時？	情報モラル	50
		クライシスマネジメントを身に付けよう	安全・トラブル対応	52
		誰に相談すればよいかな？	安全・トラブル対応	54
20	写真を撮る	目的に合わせて上手に写真を撮ろう	活用スキル	59
		ショート動画の絵コンテをつくってみよう	活用スキル	61
		どこまで写真を公開してもよいのかな	情報モラル	63
21		水着姿や下着姿の写真を送ってしまうときは？	情報モラル	65
		リスクの低いプロフィールをつくらう	安全・トラブル対応	67
		着替える時に気をつけることは	安全・トラブル対応	69
22	調べる	先行事例や先行研究を調べよう	活用スキル	74
		調べるべき「よい問い」を考えよう	活用スキル	76
		情報の信頼性の確かめ方	情報モラル	78
23		デマを信じてしまうときは？	情報モラル	80
		どこまでが広告なのかな？	安全・トラブル対応	82
		なぜ、お金持ちアピールをしているの？	安全・トラブル対応	84
24	考える	アンケートの質問項目をつくらう	活用スキル	89
		問題を深く分析してみよう	活用スキル	91
		ルールの「ズレ」を考えよう	情報モラル	93
25		お礼の気持ちは伝わるのかな？	情報モラル	95
		盗用を防ぐには	安全・トラブル対応	97
		歩きスマホはなぜ起きるのか？	安全・トラブル対応	99

内容一覧

手引ページ	内容		教材ページ	
26	共有する	情報を上手に共有するには	活用スキル	104
		発表を客観的に評価してみよう	活用スキル	106
		批判と非難はどう違う？	情報モラル	108
27		反応を想像してみよう	情報モラル	110
		チャットの悪口、どう止める？	安全・トラブル対応	112
		間違っって共有したときは	安全・トラブル対応	114
28	つくる	見やすいデザインを考えよう	活用スキル	119
		タイトルを考えよう	活用スキル	121
		著作権はなんのため？	情報モラル	123
29		著作権を侵害してしまうときは	情報モラル	125
		知的財産をどう守る？	安全・トラブル対応	127
		画像生成AIを使ってみたら	安全・トラブル対応	129
30	交流する	多様な人たちと交流しよう	活用スキル	134
		新しいアイデアを生み出す交流のまとめ方	活用スキル	136
		どこまで伝えてよいのかな？	情報モラル	138
31		どこからが誹謗中傷かな？	情報モラル	140
		セキュリティを見直そう	安全・トラブル対応	142
		「闇バイト」に気をつけるために	安全・トラブル対応	144
32	家で使う	学習で上手に活用しよう	活用スキル	149
		生成AIを保護者と一緒に体験してみよう	活用スキル	151
		タイムマネジメントを身に付けよう	情報モラル	153
33		好きなことを広げてみよう	情報モラル	155
		使いすぎてしまう時は	安全・トラブル対応	157
		スマホだけの余暇でよいのかな？	安全・トラブル対応	159
保護者の方へ			163	
-	ケータイ・スマホトラブル分類表		164	
	家庭のルールを考えよう		165	
	フィルタリングとアプリの設定		168	
	インターネットにおけるコミュニケーションの特性		170	

よくある質問

Q. 50分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

本教材には、50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。50分で学ぶ教材は、HRや総合的な探究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、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ご活用いただいたりすることも可能です。15分・50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ので、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、どのようにすれば上手に使えるのか、何がリスクなのかについて生徒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、そちらを参考にさせていただき、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付け、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。

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生徒達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、保健室の先生や保護者の方とも連携しながら指導にあたるようにしましょう。

チェック項目	健康チェック表			「いつも」や「時々」を記入大人へ	
	当てはまるものを選びましょう。				
目の状態	1 目が腫れる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	- 目を洗って、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。
	2 目が赤らなくなる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	
	3 見ていると文字や絵がぼやける、ぼやける。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	
筋肉や関節の状態	4 肩や腕の関節に、痛みがある。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	- 手を休ませてストレッチをしましょう。(肩を回す、腕を伸ばす、背筋を伸ばす) - よく深呼吸をしましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。
	5 肩や腕の関節に、動きが悪い。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	
	6 肩がこる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	
ストレスの状態	7 寝が壊れる、寝が浅い。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	- 寝る前は、深い呼吸を電子端末(スマートフォン、タブレット、パソコンなど)を使わないようにしましょう。 - 電子端末(スマートフォン、タブレット、パソコンなど)を使う時間を少なくしましょう。 - 目が疲れたときには、保健室の先生や保護者の方に相談しましょう。
	8 眠れない。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	
ストレスの状態	9 イライラする。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	- 目を休ませて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。 - 目を閉じて、目を休ませましょう。
	10 集中できない。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> 時々	<input type="checkbox"/> ない	

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 (50分)

時間	学習活動	準備物等
25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「嫌だ」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>嫌だ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>他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、「真面目だね」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「嫌だ」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、「嫌だ」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>一番嫌だと感じるカードを選んだ理由、一番嫌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

- ・コミュニケーションにおける危険（リスク）を予想することの重要性に気付き、自分と他者との危険（リスク）の予想の「違い」に気付く。
- ・ネットの特性を踏まえ、危険（リスク）を回避しながら、自分の考えや気持ちを相手に伝える方法について考える。

授業の流れ (50分)

時間	学習活動	準備物等
5分	<p>1. 導入</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トーク内容を読み上げながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>どちらがトラブルになるリスクが高いでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで発表し、クラスで共有する。 ・今日の授業では、「『こんなつもりじゃなかったのに』とならないために『リスクを見積る力』を身に付けること」を伝える。 	
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 orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>このあと、どうなるでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのトークを15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想して、分類する。 ・その際、自分だけではなく、グループ内の他者がどのように感じるかも考える。 	○カード教材
20分	<p>3. 判断の根拠を共有しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・判断の根拠になった部分を赤で囲む。 ・グループで判断した理由を発表し、気付いたことを記入する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「こんなつもりじゃなかったのに」とならないためには、どうすればよいでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・メッセージを送る時、見る時、どんなことに気を付けたらよいかを考える。 	○カード教材
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。 	

授業のねらい

- ・災害時の情報の見極め方を考える。
- ・SNSを通じて防災に貢献できることに気づき、防災への意識を高める。

授業の流れ (50分)

時間	学習活動	準備物等
15分	<h3>1. 情報防災訓練をやってみよう</h3> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>あなたの住む街（田山市）に大型の台風が近づいてきています。あなたは家族と一緒に自宅の2階にいて、スマホで様々な情報を集めています。下の4枚のカードの情報について、信頼性が高いかどうかを分類してください。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・11:50の情報として①～④のそれぞれのトークに書かれた情報を読み、信頼性が高いかどうかを分類させる。 ・グループ、クラスで共有させる。 	○カード教材
15分	<h3>2. 情報防災訓練をやってみよう</h3> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>時間が経ち、台風が通過したようです。下の4枚のカードの情報について、信頼性が高いかどうかを分類してください。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・19:10の情報として⑤～⑧のそれぞれのトークに書かれた情報を読み、信頼性が高いかどうかを分類させる。 ・グループ、クラスで共有させる。 	○カード教材
15分	<h3>3. 情報をどう見極めるか</h3> <ul style="list-style-type: none"> ・どこに注目して情報を見極めればよいかを考えさせる。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>情報は、「だいふく」で見極めよう だ…誰が言ったのか い…いついったのか ふく…複数の情報を確かめたのか</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・①～⑧のトークの情報を「だいふく」で考えさせる。 	
5分	<h3>4. まとめ</h3> <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

- ・「ネットの特性」を理解し、情報発信の際のリスクに気付く。
- ・自分が被害者や加害者になることを予防するために、自撮り写真に関する「法的知識」を学ぶ。

授業の流れ (50分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<p>1. 考えてみよう① 発信する際のリスク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3～5名のグループとなる。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「カフェに行ったこと」を投稿したいと考えている場合、どんな写真を発信するとリスクがあるか考えてみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人で考えさせた後、グループで理由を説明させる。 	○カード教材
20分	<p>2. 考えてみよう② どのように対応する？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ カフェに行った写真をSNSに投稿したところ、メッセージが送られてきた場合の対応方法を考えさせる。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>もし、写真を要求されたら、どのように断るかを考えてみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人で対応方法を考えた後、グループで対応方法を説明させる。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>もし、この後、トラブルに巻き込まれそうになったら、どのタイミングで誰に相談するかな？</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人でどのようなトラブルに合う可能性があるかを考え、相談相手や相談するタイミングをグループで共有させる。 	
15分	<p>3. 考えてみよう③ 犯罪のリスクの判断</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ SNSに関する法律について考えさせる。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>罪に問われることか、問われないことか考えてみましょう。また、罪に問われる場合はその罰則も考えてみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人で考えさせた後、グループで考えを共有させる。 	○カード教材
5分	<p>4. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3つのワークから学んだ「SNSによる社会への発信」のリスクとポイントを伝える。 	

ねらい

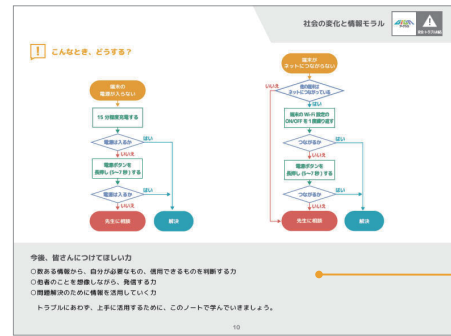
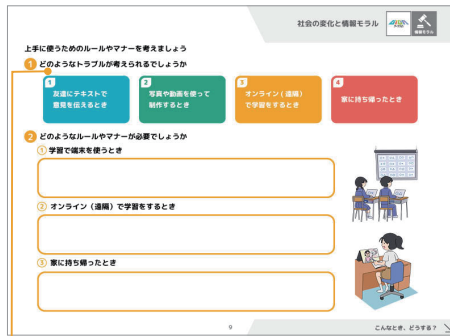
- ・ AIやIoT、ロボットなどの発達で自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考える。
- ・ 端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考える。
- ・ 端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて考える。
- ・ 端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとする。



- ・ 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、各学校の実態に応じて内容を説明する。

- ・ 中学校では端末は学校から貸与されたもの、高校では家庭で購入したものであることを確認し、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付けさせる。

- ・ 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、できるだけ推測され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。

自分と相手との違い

学活

総合

道徳

国語



P7のモデル
指導案を参考に
してください。

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。

- ・自分の「嫌な言葉」が相手の「嫌な言葉」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「嫌な言葉」を共有させる。

- ・自分が「嫌ではない」と思っていたことが、相手にとっては「嫌なこと」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付かせる。
- ・「真面目だね」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。

こんなつもりじゃなかったのに

学活

総合

道徳



P8のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

- ・コミュニケーションにおける危険（リスク）を予想することの重要性に気付く、自分と他者との危険（リスク）の予想の「違い」に気付く。
- ・ネットの特性を踏まえ、危険（リスク）を回避しながら、自分の考えや気持ちを上手に相手に伝える方法について考える。

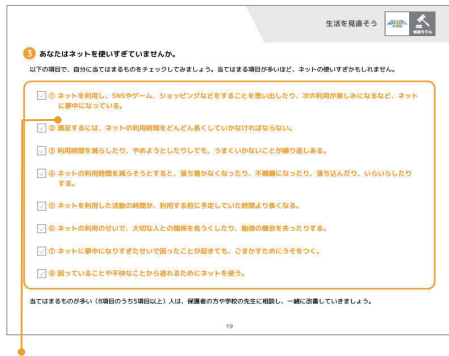
- ・同じトーク内容でも、1対1の場合と、1対34（クラスでのやり取り）の場合では、人数が多いほど、多様な捉え方をする人が増えるので、自分の意図とは違う捉え方をされる可能性が高まることに気付くようにする（グループメッセージでは「真面目」という言葉が異なる意味で伝わるリスクが高くなっている。）。

- ・5つのトークをそれぞれ15秒で「この先、グループの会話がどうなるか」を予想させる。

- ・判断の根拠を共有することで、危険（リスク）を予想する際の判断の視点に気付くようにする。例えば、グループのサイズ（人数）、画面キャプチャ（画面全体を静止画で保存すること）での写真転送、送信時間、メッセージの内容など、判断の視点を説明する。

ねらい

- ・自身の行動を記録して、ネットやゲームの「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ルールを考える。



- ・ネットやゲームを「使いすぎ」てしまう経験を共有させる。
- ・1週間の時間の使い方について記録させ、友達や家族と共有させる。
- ・1週間のネットやゲームに費やした時間を計算させ、もしその時間を他のことに使うとしたら、何に使えるかを考えさせる。

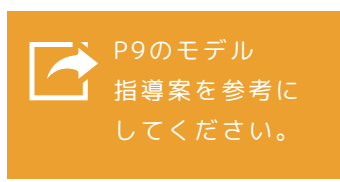
- ・1週間の記録を見直し、どうすれば改善できるかを考えさせ、もう1週間、記録を継続できるとよい。

- ・チェックリストを実施し、自分が使いすぎてないかどうかを判断させる。ただし、チェックが多い生徒が一概に「ネット依存」とは言えないことに留意する。(あくまで参考として扱う)

災害時のSNSの使い方①

ねらい

- ・災害時の情報の見極め方を考える。
- ・SNSを通じて防災に貢献できることに気づき、防災への意識を高める。



- ・①は市役所のアカウントで公式マークがあり、情報の信頼性は高いと言える。②の情報だけだと、本当に大学の先生かどうかはわからない。③もこれだけだと本当かどうかわからない。④のように誰かから聞いた情報は信頼性が低く、複数の情報を確かめる必要がある。

- ・⑤も伝聞であり情報の信頼性が低い。この情報にはコメントがたくさんついているのでそれらをよく確認することも重要。⑥はいろいろな防災情報をまとめたものだが、確証性を高めるために複数の情報を確かめる必要がある。⑦はニュースサイトの公式マークがあり、信頼性は高いと言える。⑧は発信された時間に注意。11:50の時点では避難が必要だが、19:10にこの情報を拡散してしまうと、間違った情報になる可能性がある。

災害時のSNSの使い方②

学活

社会

総合

道徳

ねらい

- ・ 災害時の情報の見極め方を考える。
- ・ SNSを通じて防災に貢献できることに気づき、防災への意識を高める。



①は情報発信より自分の安全を確保することを優先するべき。②は自宅の位置情報が特定される可能性があるので注意する必要がある。③は信頼性の高い情報元からの情報を提示しているところがよい。④のようにどこがどのような状況なのかを伝えるのは防災の観点から有効。

⑤は友達の自宅の位置情報が特定されてしまうので発信は控えたほうがよい。⑥は情報元の提示がないので情報の信頼性が低い。⑦は、田山橋下が水没しているという具体的な場所がわかり防災の観点から有効。⑧の倒木はどこの場所なのかかわからない。

災害時のSNSの使い方③

学活

社会

総合

道徳

ねらい

- ・ 災害の種類によって必要な情報が変化することを意識させる。
- ・ 災害時に信頼できる情報をどのように入手し、共有するかをあらかじめ考えておくことの重要性に気づかせる。



台風のような「あらかじめ予測できるような災害」と地震のような「予測が難しい災害」では、必要な情報が違ってきます。台風では、避難に関する情報をあらかじめ考えておくことが重要です。しかし、地震では、自宅以外の場所で被災する可能性もあり、家族との安否情報の共有なども重要になります。どちらの場合でも、最新の情報を確認することが重要になります。あらかじめ、どのように情報を収集・共有するかを考えておきましょう。

自宅近くの被害想定の情報や自宅近くの避難経路の情報などは、「行動する前に確認しておく情報」になります。また、避難所の最新情報、警戒情報、被害状況、気象情報、交通情報、インフラの情報などは、「信頼できる最新の情報」になります。さらに、家族などの安否情報や避難状況などは、「共有するための情報」になります。こうした情報をどのように得ることができるかを考えて、「情報防炎バグ」として準備することが大切です。

ねらい

・ 具体事例を通して、混同しがちな「信用」と「信頼」の違いを考えることで、信用とは何かを考える。

「信頼」と「信用」

1 あなたが「生徒会選挙」で投票するときは、何を重視しますか？
投票するときに重視する点にならべてみましょう。

2 将来、あなたは「お金を貸す仕事」につきます。
お客さんにお金を貸すとしたら、何を重視しますか？
重視する点にならべてみましょう。

「信頼」と「信用」

「信頼」と「信用」は、似ているようで違うところもあります。「信頼」とは、主観・精神的な面に基づき、判断は、精神的・主観的な面があり、判断は、精神的・主観的な面があります。一方「信用」は、客観・物質的な面に基づき、判断は、物質的・客観的な面があります。例えば、「信用」金庫はあるが、「信頼」金庫はないように、特にお金に関する問題は「信用」が重要であり、信用を積み重ねることの重要性について気づかせる。

・ 「生徒会選挙」と「お金を貸す仕事」の2つの場面で何を重視するかを比較させ、信頼と信用のちがいについて考えさせる。どちらの場面が「信頼」の意味に近く、どちらの場面が「信用」の意味に近いかを考えさせることで、信頼とは何か、信用とは何かについて考えさせる。

・ 「信頼」とは、未来の行動を信じ期待する、判断は、精神的・主観的な面があり、「信用」とは、過去の実績や成果に基づき、判断は、物質的・客観的な面があることに気づかせる。例えば、「信用」金庫はあるが、「信頼」金庫はないように、特にお金に関する問題は「信用」が重要であり、信用を積み重ねることの重要性について気づかせる。

ねらい

・ キャッシュレス決済のメリット・デメリットを様々な立場から多面的に考えることで、「見えないお金」と上手につきあい方を考える。

「見えないお金」と上手につきあおう

1 現金を使わないキャッシュレス決済は、メリット・デメリットがあります。次のカードを、お店（事業者）と消費者の観点から、メリット・デメリットでわけてみましょう。

2 どの分業で「ポイントがもらえる」は、どちらにもメリットがあることがあります。

3 「消費者」として、キャッシュレス決済を使う場合に、気をつけなければならないことはなんですか？

「信頼」と「信用」

キャッシュレス決済は便利な一方で、私たちの生活を便利にしてくれています。特に消費者のメリットとしては、現金を持ち歩く必要がなくなり、現金不足の心配がなくなるなどがあります。一方で、現金を失った場合、現金は戻りませんが、キャッシュレス決済の場合は、現金を失った場合でも、現金を戻すことができます。また、現金を失った場合、現金は戻りませんが、キャッシュレス決済の場合は、現金を失った場合でも、現金を戻すことができます。また、現金を失った場合、現金は戻りませんが、キャッシュレス決済の場合は、現金を失った場合でも、現金を戻すことができます。

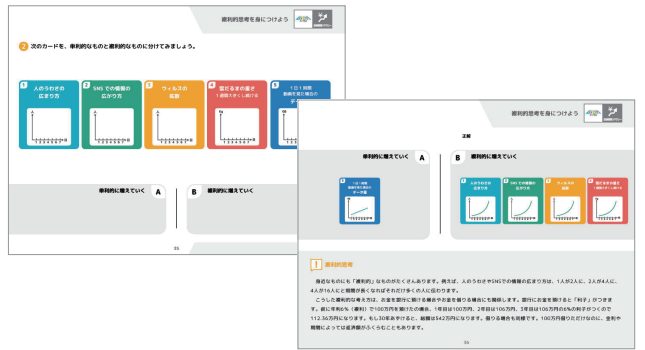
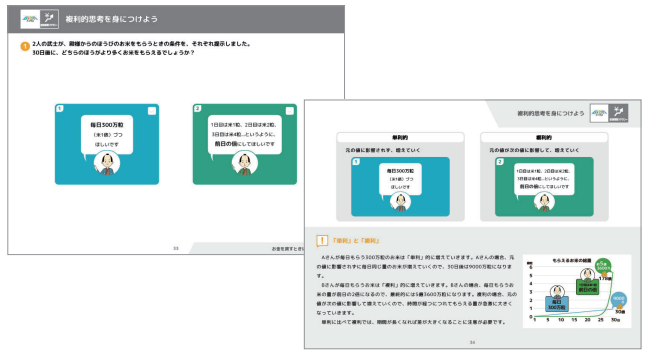
・ 日本では、現金を落としても返ってくる「治安のよさ」や偽札かどうかを気にしなくてもよい「日本円の信用の高さ」などからもキャッシュレス決済が広がらない要因であることにも触れながら、消費者、事業者のそれぞれの立場から、メリット・デメリットを考えさせる。

・ ポイントはお店や事業者側にもメリットがあり、ポイントを配ることで、次からもそのサービスや決済方法を使おうとする消費者を増やすことができるという点を意識させ、きちんと管理していくことの重要性和きちんと管理できないと、それがあなたの実績になってしまい、信用を得ることができなくなることも意識させる。

複利的思考を身につけよう

ねらい

・「複利」ではなく、「複利的思考」を理解することを目指し、情報の拡散などの身近な複利的事例を扱い、期間によって単利と複利では大きな差ができることをイメージさせる。



・ Aさんのように元の値に影響されず、増えていくことを「単利的」、Bさんのように元の値が次の値に影響して、増えていくことを「複利的」ということを押さえる。単利的と複利敵を比べると、期間が短いと差は少ないが、期間が長いと差は大きくなることに着目させ、もし、2ヶ月続けば、もっと大きな差になることに気づかせる。

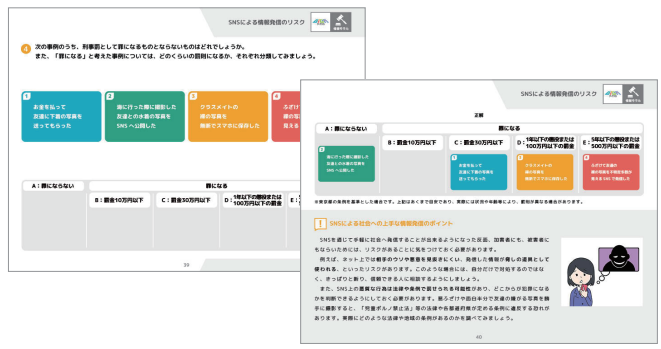
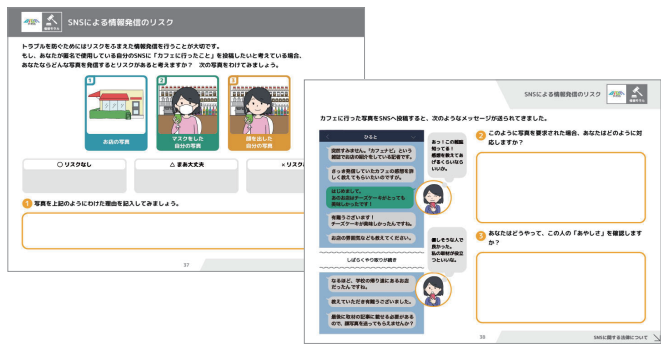
・ 複利的な考え方は、身近な現象にも当てはまることを紹介するとともに、銀行にお金を預けたり、借りたりする場合には、金利が「複利」で計算されることを紹介する。特に、お金を借りる場合には、きちんと返済できないと、支払い総額が「複利」で増えてしまうことにも気づかせる。

SNSによる情報発信のリスク

ねらい

・「ネットの特性」を理解し、情報発信の際のリスクに気付く。
 ・自分が被害者や加害者になることを予防するために、自撮り写真に関する「法的知識」を学ぶ。

P10のモデル 指導案を参考にしてください。

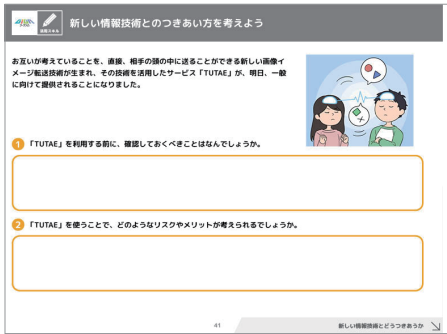


・ 人によってSNSで発信しても良いと思う写真が異なるということに気づくようにするため、グループやクラスで「SNSで発信しても良い写真」を共有させる。
 ・ 悪意の有無がわからない相手から写真を要求された場合の対応方法について意見を共有し、認識させるようにする。また、相談相手や相談のタイミングについても具体的にイメージさせ、具体的な対応方法のイメージを持たせるようにする。

・ 悪ふざけであっても法律違反の行為にあたる可能性があることに気づかせる。
 ・ 被害者や加害者になることを防ぐためにも、法律や各地域の条例についても確認しておくことの大切さを認識させる。
 ・ SNSで情報を発信する際のリスクとポイントについて、ワークの内容を振り返りながら、認識させる。

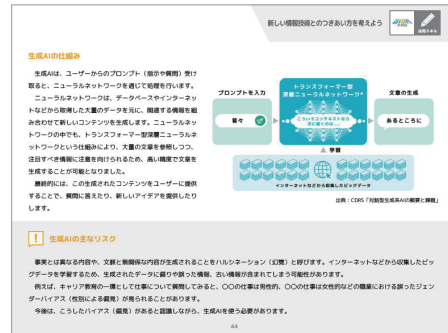
ねらい

・生成AIなどの新しい情報技術とのつきあい方を考えることにより、将来の新たな機器やサービス、あるいは危険の出現にも適切に対応できる力を育てる。



・これからも新しい情報技術が生まれ、様々なサービスが生まれてくることに触れ、こうした新しい情報技術やサービスを上手に活用するためには、どのようなことに気をつければよいかを考えさせる。

・①仕組みや規約の理解、②リスクの想像、③利活用の方法の順で考えることが重要であり、リスクを考えずに活用することやリスクを過度に警戒しすぎて使わないことについて、意見を共有させる。



・実際にいくつかの生成AIについて調べさせる。特に、その仕組みとメリットやリスクについて考えさせる。

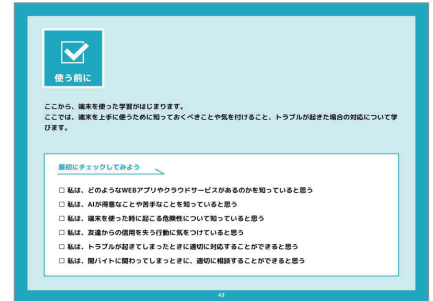
・生成AIでは、事実とは異なる内容や文脈と無関係な内容が生成されることをハルシネーション（幻覚）と呼び、インターネットなどから収集したビッグデータを学習するため、生成されたデータに偏りや誤った情報、古い情報が含まれてしまう可能性があることに気づかせる。



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

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。

使う前に # 活用スキル # やってみよう
消費者 # つくり手



AIと探究的な学び

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。

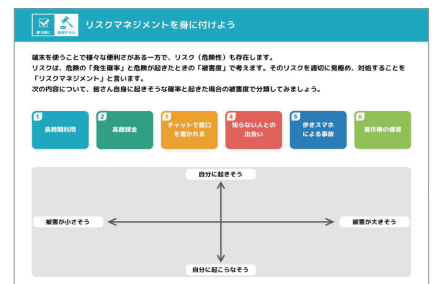
使う前に # 活用スキル # 2分類 # 消費者
市民 # つくり手



リスクマネジメントを身に付けよう

「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。

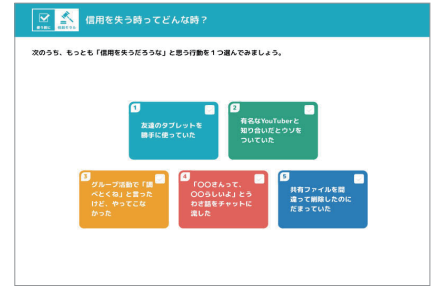
使う前に # 情報モラル # 2分類以上
消費者 # トラブル全体



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

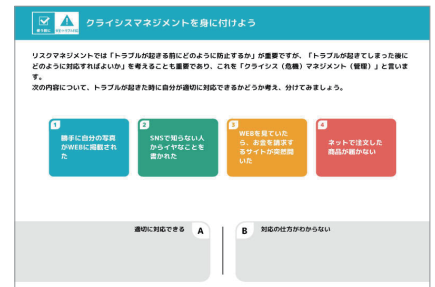
「信用」は、過去の実績や成果に基づき判断されることがあります。せっかくの信用を失わせないために、「自分はそんなに気にしないけれど相手はそう思わないこともある」という感覚のズレを実感させることがポイントです。ここで挙げた例以外にも、どのような行為が「信用を失う行為」になるかを挙げさせて、自分の行動をふりかえらせてください。



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？

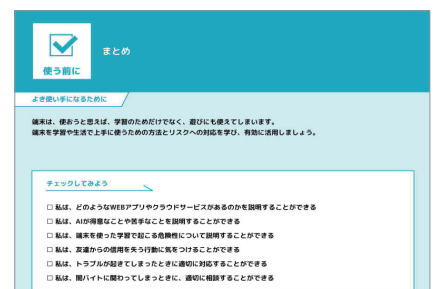
使う前に # トラブル対応 # 選択 # 消費者 # 市民

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

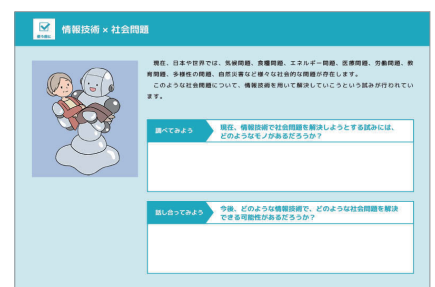
端末を上手に使うためには、「上手に使う力」とともに、「リスクに対応する力」を身に付ける必要があります。「トラブルは必ず起こるものだ」という意識を持ち、それらを起こさないための力（リスクマネジメント）と、それらが起こってしまった時に対応する力（クライシスマネジメント）を身に付けてほしいと思います。



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よ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った試みを意識させてほしいと思います。

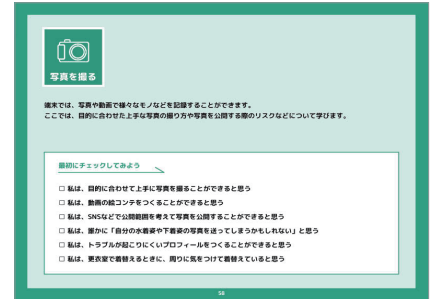




写真を撮る

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

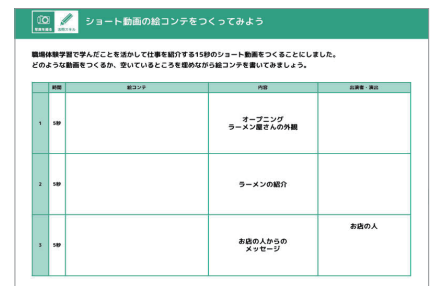
「物撮り」写真は、学習のレポートなどに使うことはもちろん、不要となった自分の洋服などをフリーマーケットサイトに載せる際や自分が食べた美味しいご飯を紹介する際にも活用することが増えてきています。「物撮り」をする場合、「構図」、「角度」、「光」の3つを意識する必要があります。ここでは実際に試し撮りをするによって、この3つのポイントをグループで確認してみるとよいでしょう。



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える一方で、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

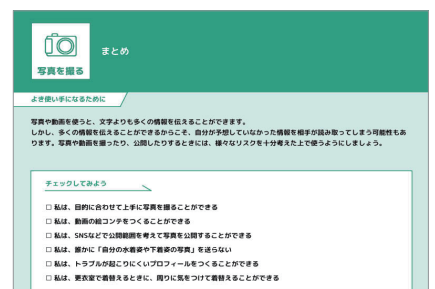
写真を撮る # トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # 市民

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

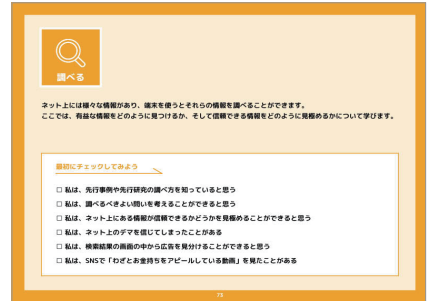
現在、様々な場所で「画像認識・画像分析」に関する技術が使われています。こうした画像認識や画像分析は、社会問題の解決に寄与できる可能性がある反面、プライバシーや個人情報の問題も抱えています。ここでは、画像認識の現状を調べさせるとともに、どのような社会問題の解決に寄与できるか、そしてそこで発生する新たな問題についても考えることができます。





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

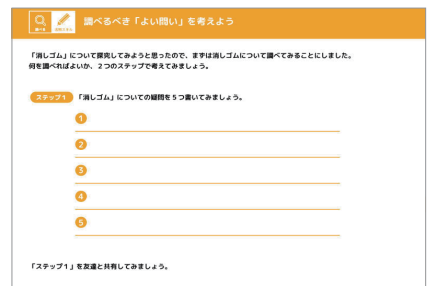
探究的な学習では、問題を分析したり、新しいアイデアを考えたりすることがありますが、そのアイデアが本当に「新しい」ものなのかを判断する必要があります。そのためには、「今まで、どのような事例があるのだろうか？」について調べるのがとても重要です。例えば、CiNiiを使えば、日本の論文を調べることができます。こうした学術的な調べ方についてもぜひ身に付けてほしいと思います。



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

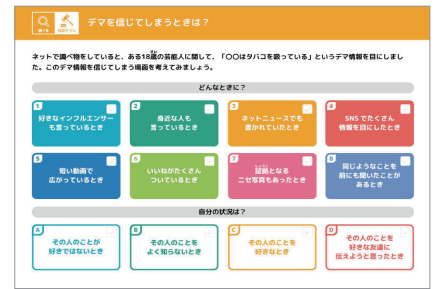
情報を検索していると、様々なサイトを見つけることができます。しかし、それが本当に信頼性の高いサイトなのかどうかを判断しないと、誤情報やデマに騙されることになってしまいます。ここでは、あえて「信頼性の低い」サイトを探させることで、どのような点を意識して情報を見極めればよいかについて考えることができます。



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われ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ても効果的です。

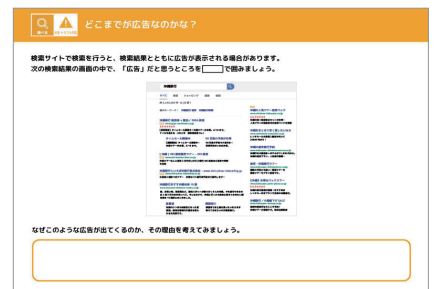
調べる # 情報モラル # 選択
消費者 # 市民 # つくり手



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。

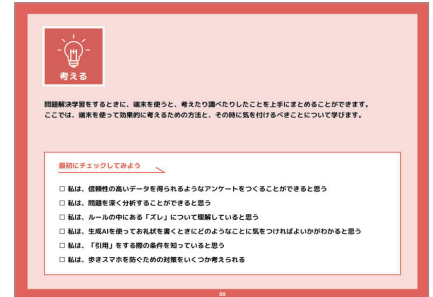
つくり手 # 自動情報提供 # 社会問題の解決





はじめに

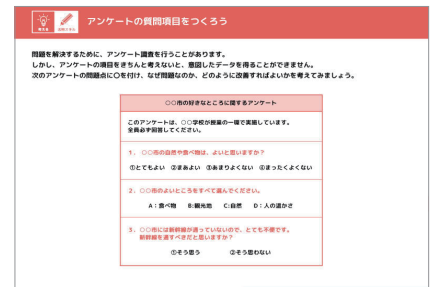
「考える」では、考えるために必要なデータの集め方、考え方の「ズレ」、引用の仕方などについて学びます。探究的な学習では、様々なデータを収集して、整理しておく必要があります。また、考えたことを議論するためには、「自分の考えが絶対に正しい」と思い込まずに、「もしかしたら…」と考えることも重要です。ここでは学術的に「考え、議論する」ための基礎を身に付けましょう。



アンケートの質問項目をつくろう

考える # 活用スキル # イラスト # 消費者 # 市民

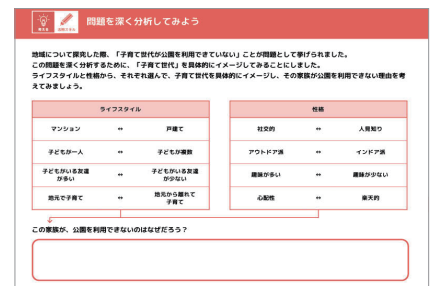
アンケートで情報を収集するためには、アンケートの質問項目を適切に設定する必要があります。自由意思での参加はもちろんのこと、一つの質問文で二つもしくはそれ以上のことを同時に聞いている質問（ダブルバレル質問）にならないように気を付ける必要もあります。様々なアンケートを調べてみることも、質問項目の設定に役立つでしょう。



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

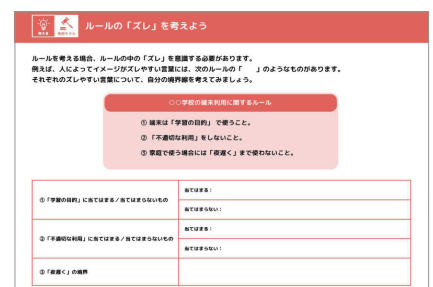
問題を深く分析できない理由の一つは、固定化されたイメージで問題をとらえてしまうことです。例えば、「子育て世代」と聞くと、「お父さんとお母さんと子どもがいるイメージ」で考えてしまいがちです。本教材では、「子育て世代」の多様さをイメージすることで、問題を深く分析する練習を行います。ライフスタイルや性格をランダムに選ばせて、いろいろな「子育て世代」をイメージさせることがポイントです。



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。

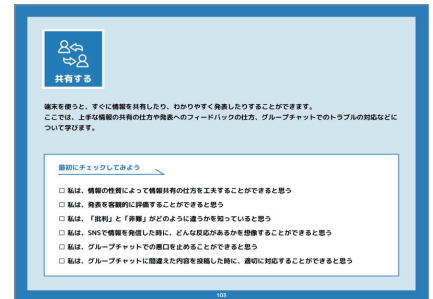




共有する

はじめに

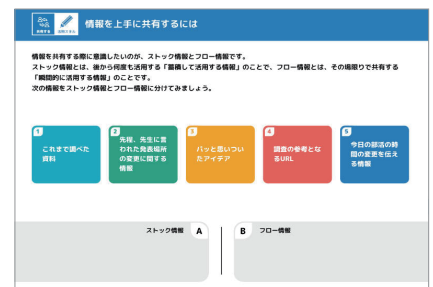
「共有する」では、上手な情報の共有方法や「批判」と「非難」の違い、そしてグループチャットでの悪口をどう止めるのかについて考えさせます。情報を上手に共有することは、これからの社会でも重要な情報活用能力になります。情報の特性や相手のことを考え、相手がわかりやすい工夫や相手が改善しやすいフィードバックの在り方などを考えさせてください。



情報を上手に共有するには

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。

共有する # 活用スキル # 2分類 # 消費者 # 市民 # つくり手



発表を客観的に評価してみよう

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。

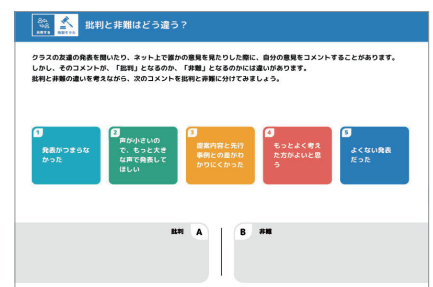
共有する # 活用スキル # 自由記述 # 市民 # つくり手



批判と非難はどう違う？

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。

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



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

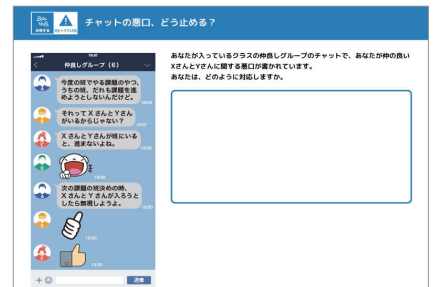
SNSでは様々な反応があります。「それ美味しいよね」と共感してくれる人、「1月から限定で販売されているやつだね」と知識を自慢してくる人、「毎日、チョコミントを食べてるんだって」と話をおおげさにする人、そして、「そのチョコミントを美味しいって言うなんて、味覚がおかしい」と攻撃してくる人もいます。特に攻撃してくる人については、対応方法も話し合い、クラスで共有しておくとういでしょう。



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

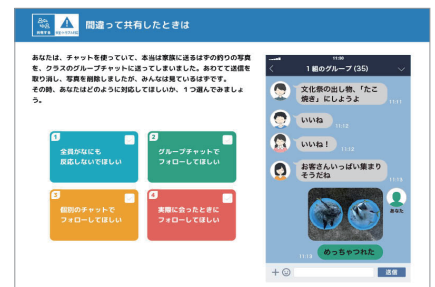
クライシスマネジメントでは、「自分が悪口を言われたらどうするか」という視点も重要ですが、「自分以外の他者が悪口を言われている時に、どう対応するか」も重要な視点です。こうした場合、つついチャットの中だけで解決方法を考えがちですが、リアル（対面場面）も含めてどう対応すればよいかについて考えさせてほしいと思います。



間違って共有したときは

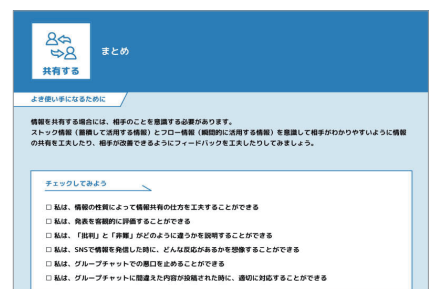
#共有する #トラブル対応 #選択 #消費者 #市民

「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、そして間違っただけの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

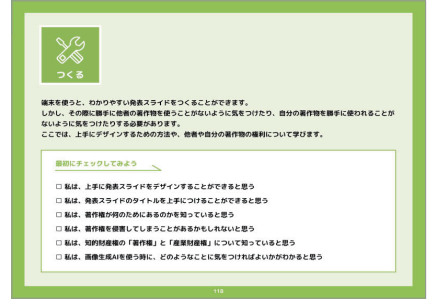
これからの社会では、目（視覚）や耳（聴覚）以外の五感（嗅覚、味覚、触覚）を共有することができるかもしれません。こうした情報技術により、様々なデジタル・デバイド（情報格差）が改善することが期待できる一方で、例えば、自分が感じたくない感覚を共有できてしまうなど、新たな問題の発生も考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。





はじめに

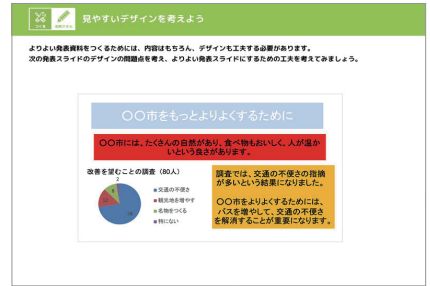
「つくる」では、上手なスライドのデザインの方法、著作権や知的財産権などについて学びます。著作権や知的財産権では、他者の権利を尊重するだけでなく、自分の権利をしっかりと保護していくことも求められます。何か新しいモノ・コト・サービスをつくるためには、権利の保護も重要であることを意識させてほしいと思います。



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。

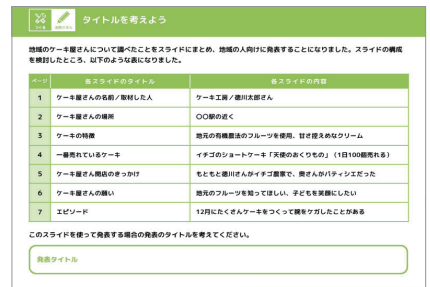
つくる # 活用スキル # イラスト # 消費者 # 市民 # つくり手



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。

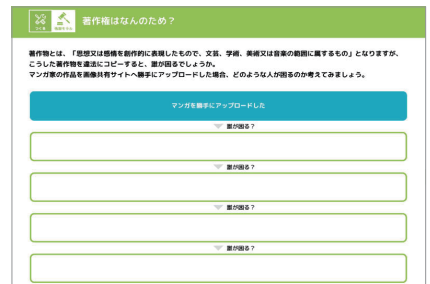
つくる # 活用スキル # 自由記述 # つくり手



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くなる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。

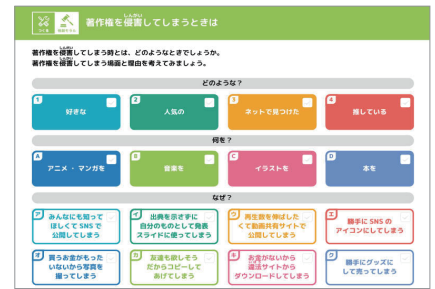
つくる # 情報モラル # 自由記述 # 消費者 # 市民 # つくり手 # 著作権の侵害



著作権を侵害してしまうときは

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がるとともに、誰が困るのかを考えさせることがポイントです。

つくる # 情報モラル # 選択
消費者 # 市民 # つくり手



知的財産をどう守る？

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。

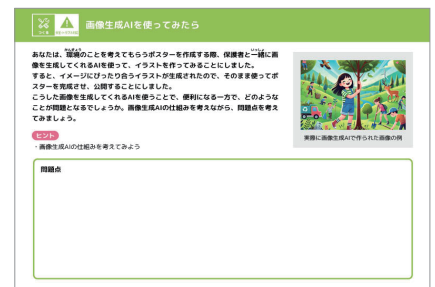
つくる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類以上
消費者 # 市民 # つくり手 # 知的財産権の侵害



画像生成AIを使ってみたら

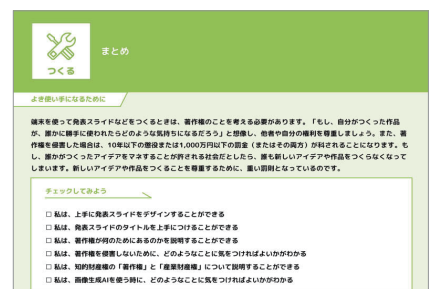
まずは、画像生成AIは、これまでの様々なイラストを学習し、それらを組み合わせて作成しているという仕組みを理解させることがポイントです。その上で、著作権の侵害や内容の間違いについて着目させます。著作権については学習されたイラストが許可をとっているのかどうか、内容の間違いについては文脈を理解せずに作成しているので意図にあっていないかどうかをチェックする必要があります。

トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # 市民 # つくり手



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）が科されることとなりますが、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

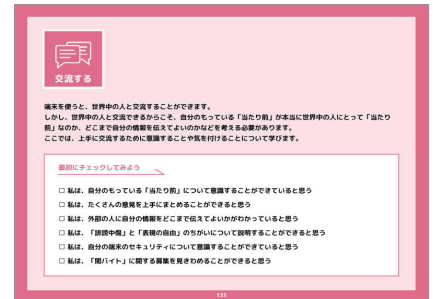
これからの社会では、キーボードやタッチペンなどでの入力以外に、音声やジェスチャーでの入力が主流になってくるかもしれません。こうした情報技術により、様々なデジタル・デバイド（情報格差）が改善することが期待できる一方で、例えば、常に音声記録されてしまうセキュリティ上の問題が発生することも考えられます。こうした社会問題の解決と新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。

つくり手 # 音声・ジェスチャー操作 # 社会問題の解決



はじめに

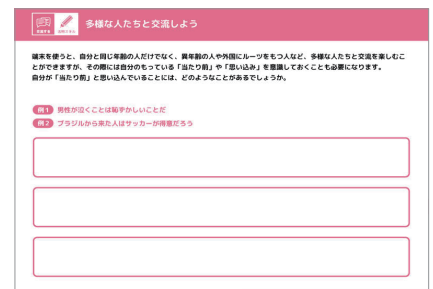
世界中の多様な人たちと「交流」するためには、自分の「当たり前」を見直す必要があります。また、多様な人たちの中には、誰かを騙そうとしている人もいるという意識を持ち、リスクに対応する力を身に付ける必要もあります。ここでは、自分の当たり前（アンコンシャスバイアス）を見直すとともに、リスクに対応する方法を考えます。



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）」に気付き、「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

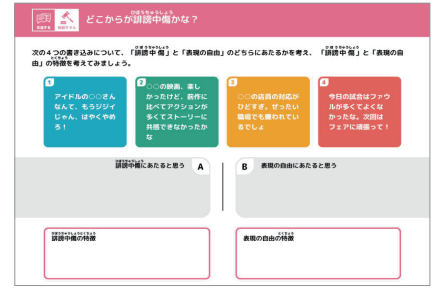
ここでは、「教えるか／教えないか」の0か1かの指導ではなく、「だれに教えたら、どの程度のリスクがあるのか」を考えさせることで、リスクを見積もる力を養います。判断した結果だけではなく、そう判断した理由も共有するとよいでしょう。アイコンやフォロワー数、プロフィール文などからリスクを想像させ、最終的にはアイコンの顔写真やプロフィールがウソである可能性もあることを伝えてください。



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

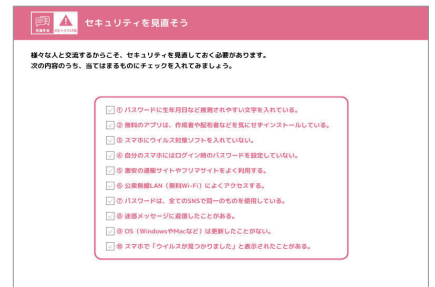
誹謗中傷の特徴としては、事実や根拠に基づかない内容、攻撃的な言葉づかい、個人情報あげての攻撃などがあります。これらから、A：「誹謗中傷にあたると思う」のは①と③になります。一方、自分が思ったことをきちんと表現することも大切です。B：「表現の自由にあたると思う」のは、②と④になります。特徴としては、事実や根拠に基づいた内容、丁寧な言葉づかい、応援など前向きな表現があること、などになります。



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

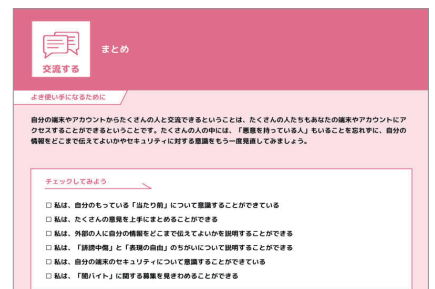
交流する #トラブル対応 #自由記述 #消費者 #市民 #つくり手

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ってみたい」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

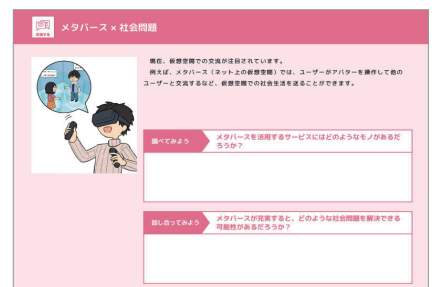
端末を使うと様々な人と交流することができますが、顔が見えない相手との交流には便利さとともに難しさもあることに気付いてほしいと思います。特に、相手の顔が見えないと、自分の都合のよいように感情や状況を想像してしまいがちですが、いろいろな可能性を想像することの重要性に気付かせ、どのようなことに気を付けるとよりよい交流ができるかを考えさせてほしいと思います。



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

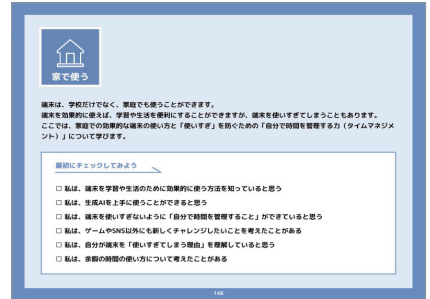
メタバースとは、コンピュータの中に構築された3次元の仮想空間やそのサービスのことで、「超（Meta）」と「宇宙（Universe）」を組み合わせた造語です。例えば、手や足が不自由でも3次元の仮想空間では自由に移動することができるなど、現実の格差を改善できる可能性を秘めています。ここでは、メタバースの現状を調べさせるとともに、どのような社会問題の解決に寄与できるか、そしてそこで発生する新たな問題についても考えさせるとよいでしょう。





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

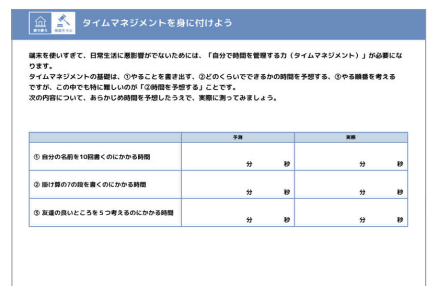
生成AIを上手に活用するためには、「プロンプト」と呼ばれる指示や命令文が重要になります。例えば、目的を説明したり、役割や場面を設定したりすると、よりよい内容を出力してくれます。ただし、出力された内容には、間違いが含まれていることもあります。内容をきちんと確認することの重要性にも触れ、利用年齢などのルールを守って保護者と一緒に活用することを強調してください。



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。

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。

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。

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。

6G × 社会問題

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。

#つくり手 #6G #社会問題の解決

活用型情報モラル教材



ワークブック

とうきょう

アドバンスト

活用の手引


GIGAワークブック とうきょう
活用の手引

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制作 東京都教育委員会
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。