

1人1台時代の

メディアとのつきあい方 ガイドブック

小・中学校 指導資料



令和6年2月

宮城県教育委員会

はじめに

Society5.0時代を生きるみやぎの子供たちのために

近年、人工知能（AI）、ビッグデータ、IoT（Internet of Things）、ロボティクス等の先端技術が高度化し、あらゆる産業や社会生活に取り入れられたSociety5.0時代が到来しつつあり、社会の在り方そのものが現在とは「非連続」と言えるほど劇的に変化している状況にあります。このような社会においては、情報や情報技術を受け身で捉えるのではなく、主体的に選択し活用していく力が求められています。目の前の子供たちが活躍する頃の社会では、人工知能（AI）に代表される先端技術は生活の中で当たり前のもんとして存在していると考えられ、これらを手段として効果的に活用し、予測困難な社会に対応できる力を育てていくことの重要性は一層高まっています。

本県では、「第3期みやぎの教育情報化推進計画（R4～R6）」において、施策の基本方向の1つ目に「情報活用能力の育成」を掲げ、その具体的な取組として情報活用能力の育成のためのカリキュラム・マネジメント、学校における情報モラル教育、プログラミング教育の推進を位置付けています。人々の生活にICTが必要不可欠となっている現代社会において、日常生活や学習活動における情報活用能力の育成は、見いだした情報や新しい技術を活用しながら他者と協働し、新たな価値の創造につなげていくためにますます重要となっており、本県においては、ICTをこれまで以上に有効活用し、より一層の学習の質の向上を目指しているところです。

一方で、スマートフォンやSNSが急速に普及し、その利用も低年齢化する中、これらの利用を巡るトラブルなども増大しています。子供たちが情報や情報技術を適切かつ安全に活用していくためにも、「**メディアとのつきあい方**」は**変化する時代を生きる子供たちにとって欠かすことのできない力**です。

本ガイドブックは、1人1台端末をはじめとしたメディアとクラウド環境の安心・安全な活用や家庭・地域との連携等の場面において、「**メディアとのつきあい方**」を指導する際に、教師が活用したり保護者に伝えたりすることを想定して編集した指導資料です。本ガイドブックが、Society5.0時代をたくましく生きるみやぎの子供たちの育成につながることを願っています。

令和6年2月

宮城県教育委員会 教育長 **佐藤 靖彦**



目次



第1章 1人1台時代のメディア環境

- 1 子供たちを取り巻くメディア環境 1
- 2 メディアと私たち ～教育DXと学びの進化～ 2
- 3 メディアと社会 ～情報モラルとメディア・リテラシー～ 3
- ◆ この用語・教材を確認しておこう！／文部科学省等の主な施策、参考資料 4

第2章 「メディアとのつきあい方」指導のポイント

- 1 メディアについて学ぶ 5
 - ポイント1 調べるメディアはネットだけ？
 - ポイント2 かしこく「編集・発信」するために
 - ポイント3 「AI」はどんなメディアなの？
- 2 メディアを使って学ぶ 11
 - ポイント4 クラウドで変わる学び方
 - ポイント5 学びを広げるコミュニケーション
 - ポイント6 セキュリティの基本は「パスワード」
- 3 メディアのある暮らし 17
 - ポイント7 トラブルから身を守る
 - ポイント8 時間と環境に気を付けて
 - ポイント9 ルールは誰とどうつくるの？
 - ポイント10 自律した「メディアとのつきあい方」をめざして

第3章 学校から家庭への情報提供と啓発

- ポイント1 メディア活用の『課題』をとらえる 25
- ポイント2 様々な『機会』をとらえる 26
- ポイント3 様々な『資料』を活用する 27

おわりに

GIGA時代だからこそ「メディアとのつきあい方」が学習内容に 28

東北大学大学院情報科学研究科 教授
東京学芸大学大学院教育学研究科 教授 堀田 龍也

ガイドブックの 活用にあたって

本ガイドブックでは、「メディア」を「PC（1人1台端末を含む）、スマートフォン、テレビゲーム、携帯型ゲーム、テレビやDVDなどの総称」として押さえていますが、「メディア・リテラシー」の文脈での「メディア」は、主にマスメディア（テレビ、新聞、ラジオなど）やネットワークメディア（ウェブメディアやソーシャルメディアなど）を指すものとしています。

第1章

1人1台時代のメディア環境

1 子供たちを取り巻くメディア環境

Society5.0時代を生きる子供たち

GIGAスクール構想によって整備された1人1台端末の導入により、子供たちにとってクラウドを活用した学習活動が日常化しつつあります。家庭においても、様々なメディアを通して学習したり仲間との交流を楽しんだりするなど、子供たちの生活にとってインターネットに接続されたメディアは、もはや欠かすことができない存在となっています。

一方で、スマートフォンやSNSが急速に普及し、これらの利用を巡るトラブルなども増大しています。子供たちには、情報や情報技術を適切かつ安全に活用していくための情報モラルも身に付けさせていく必要があります。



Society5.0*時代を生きる子供たちにとって、**1人1台端末をはじめとしたメディアとクラウド環境は、鉛筆やノートなどの文房具と同様に不可欠なものです。**このことを強く認識した上で、子供たちが「メディアとのつきあい方」を自分自身で調整したり、判断したりすることができる力を身に付けさせていくことが極めて重要になっています。

生成AI、メタバース、AR（拡張現実）など、メディア環境は日々刻々と進化し続けています。私たち大人は、これらの**メディア環境の変化を的確に捉え、その特性や指導上の留意点について理解を深めるとともに、家庭・学校・地域が連携しながら「メディアと上手につきあえる子供」との向き合い方**を考えていくことが求められています。

※「Society5.0」とは、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会。

子供たちのメディア利用の状況

令和5年3月に内閣府が公表した「青少年のインターネット利用環境実態調査」の調査結果によると、小学生（10歳以上）の97.5%、中学生の99.0%がインターネットを利用していると回答しており、**小学生ではゲーム機、中学生ではスマートフォンでの利用が最も多くなっています。**

また、インターネットの利用時間（平日の1日平均）については、小学生（10歳以上）が約3時間34分、中学生が約4時間37分となっており（図1）、**年々増加している傾向**にあります。

学校においては、メディア活用による子供たちの健康面への影響等にも配慮し、家庭に向けてメディア利用に関する情報提供や啓発をしていくことが必要です。その際には、**メディアとの正しいつきあい方やメディアの視聴時間、睡眠前のメディア利用の制限、生活習慣の改善などの視点で情報共有していくことが大切です。**

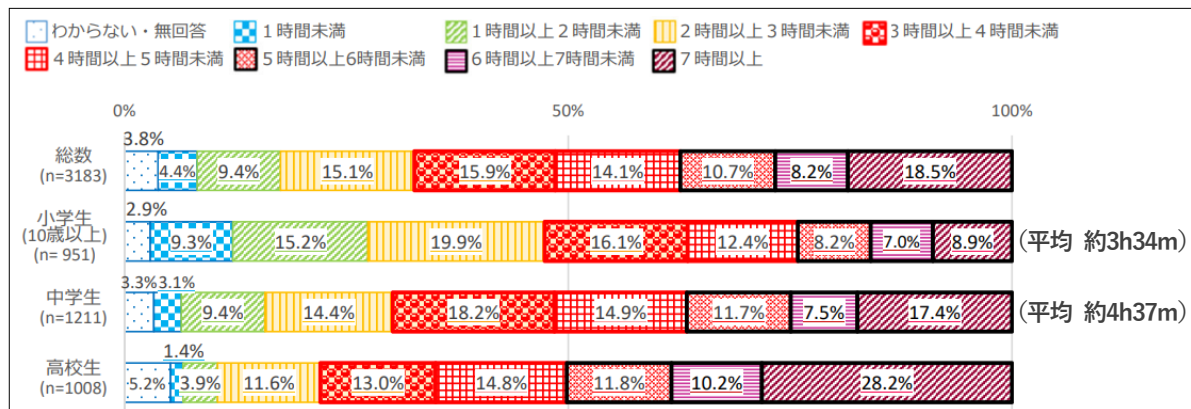


図1 インターネットの利用時間（令和4年度「青少年のインターネット利用環境実態調査」（内閣府）より）

2 メディアと私たち ～教育DXと学びの進化～

1人1台端末活用の日常化

教育DXの推進は、教育振興基本計画（令和5年6月16日閣議決定）における重要な5つの基本方針の一つとして位置付けられているものです。

学校教育における基盤的なツールであるICTを活用することで、これまでにない量・質のデータを収集・蓄積・分析・活用し、個々の特性等にあった多様な方法で子供たちが学習を進めることができます。また、時間的・空間的制約を超えて音声・画像・データ等を蓄積・送受信し、今までにない方法で、多様な人々と協働しながら学習を行うことができる可能性が高まります。同時に、AI技術が高度に発達するSociety 5.0時代にこそ、様々な場面でリアルな体験を通じて学ぶことの重要性もより一層高まります。

私たち教師は、学校教育において「ICT活用は当たり前」という考え方へシフトチェンジし、ICTの新たな可能性を指導に生かすことが重要です。1人1台端末と組み合わせながら、デジタル教科書やAIドリル等のデジタル教材、Web上のコンテンツやアプリ、MEXCBT*等を有機的かつ効果的に活用し、未来の社会を見据え、**子供たちの資質・能力を育成していくことが求められています。**

※「MEXCBT」とは

小・中・高等学校等の子供の学びの保障の観点から、児童生徒が学校や家庭において学習やアセスメントができる、文部科学省が開発したCBT（Computer Based Testing）システム。

「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」×1人1台端末

「個別最適な学び」は、例えば、ICTの力も借りて自分のペースで確実に学び取ること、そして自分の興味・関心に応じて様々なリソースにあたり、自己の経験と結び付けて思考し、探究を繰り返していくような学びのことです。このような学習を進める際には、学習者が孤立しないように留意することが重要です。そのためには、それぞれが学んでいる状況を互いに参照し、友達と対話し、啓発し合うことによる学びが欠かせません。これが「協働的な学び」です。ここでも、ICTが有効に機能します。

子供たちが自己の学びを調整しながら主体的に学び、様々な他者から情報を得て相互啓発しながら対話的に学ぶことによって、何となく分かっていたことが明確な理解に変わり、次第に深い学びへとつながります。私たち教師は、**求められる資質・能力の育成につながるよう、1人1台端末とクラウド環境を積極的に活用し、「主体的・対話的で深い学び」の視点から授業を改善していくことが重要です**（図2）。

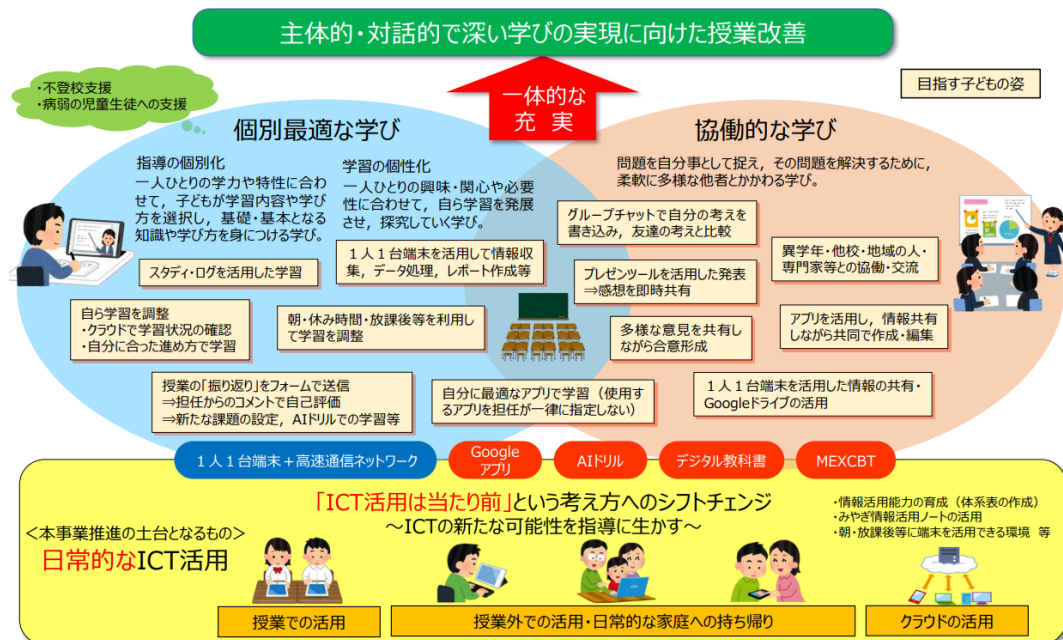


図2 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に向けた児童生徒の活動イメージ
(令和4年4月、宮城県教育委員会)

3 メディアと社会 ～情報モラルとメディア・リテラシー～

メディアの働きと情報モラル

メディアは、私たちの生活に欠かせない存在です。テレビ、ラジオ、新聞、雑誌、インターネットなど様々なメディアが存在し、これらのメディアから多くの情報を得ています。メディアは情報や娯楽の提供だけでなく、社会の形成にも重要な役割を果たしています。私たちは、メディアを通して様々な価値観や考え方と出会い、自分の考えを形成していくことができます。



しかし、メディアの中には一方的に情報を提供するものもあるため、子供たちが偏った情報や誤った情報に触れてしまう可能性があります。そこで、**情報社会において適正な活動を行うための基となる考え方や態度を育む情報モラル教育の充実が欠かせません。**

より適切な「メディアとのつきあい方」を身に付けさせるためには、以下のような視点で情報モラルを身に付けさせる必要があります。

- ◇ **メディアから得る情報の真偽を判断する**
- ◇ **メディアから得る情報の偏りを理解する**
- ◇ **メディアから得る情報の活用方法を考える** など

情報モラル教育を効果的なものにするためには、学校・家庭・地域が連携することが重要です。定期的に情報モラルの専門家から最新情報を得るための研修会を実施するなど、**子供たちのメディアの使い方の変化を捉え、その実態や影響に関する最新情報の入手に努めましょう。**



情報モラル教育の充実等
(文部科学省)

メディア・リテラシーの育成

GIGAスクール構想によって整備された1人1台端末の導入により、子供たちは今まで以上にインターネット上の様々な情報に触れる機会が増えています。そのため、**メディアを主体的に読み解き、活用するためのメディア・リテラシーの育成がますます重要**となります。

メディア・リテラシーを育成する際には、各教科等の特質に応じた適切な場面において、次のような指導を行うことが効果的です。

- ◇ **メディアの種類や特徴を学ばせる**
- ◇ **メディアの制作過程を学ばせる**
- ◇ **メディアの情報の信頼性を見極める方法を学ばせる**
- ◇ **メディアの影響を理解する方法を学ばせる** など

子供たちへ適切な指導をする上で、**私たち教師自身が情報モラルやメディア・リテラシーを身に付けることが欠かせません。**まず、教師自身が様々なメディアを積極的に活用し、その特性を体感することが肝要です。そして、同僚や子供たちとコミュニケーションを取りながら学び続け、メディア・リテラシーを日々**アップデート**していきましょう。





この用語・教材を確認しておこう！（用語解説）

教育DXの推進

(DX=デジタルトランスフォーメーション)

「教育DXの推進」は、教育振興基本計画（令和5年6月16日閣議決定）における重要な5つの基本方針の一つとして位置付けられている。また、基本施策として「1人1台端末の活用」「校務DXの推進」「児童生徒の情報活用能力の育成」「デジタル人材育成の推進（高等教育）」の4つが掲げられている。

生成AI

ChatGPTやBing Chat、Bard等の対話型生成AIは、あたかも人間と自然に会話をしているかのような応答が可能であり、文章作成、翻訳等の素案作成、ブレインストーミングなど、その活用が広まりつつある。現在では文章だけでなく、画像（パノラマ画像や3D画像を含む）や動画を生成するAIも登場し、進化し続けている。

一方、生成AIは発展途上にあり、多大な利便性の反面、個人情報の流出、著作権侵害のリスク等、様々な懸念も指摘されている。

フェイク・ニュース

何らかの利益を得ることや意図的に騙すことを目的としたいわゆる「偽情報」や、単に誤った情報である「誤情報」や「デマ」などを広く指す。

フィルターバブル

アルゴリズム機能で配信された情報を受け取り続けることにより、ユーザーは、自身の興味のある情報だけにしか触れなくなり、あたかも情報の膜に包まれたかのような「フィルターバブル」と呼ばれる状態となる傾向にある。このバブルの内側では、自身と似た考え・意見が多く集まり、反対のものは排除（フィルタリング）されるため、その存在そのものに気付かずらい。

エコチェーンバー

SNS等で、自分と似た興味関心を持つユーザーが集まる場でコミュニケーションする結果、自分が発信した意見に似た意見が返ってきて、特定の意見や思想が増幅していく状態を表す用語。何度も同じような意見を聞くことで、それが正しく、間違いのないものであると、より強く信じ込んでしまう傾向にある。

『#60秒情報モラル』

「情報モラル育成パッケージ『#60秒情報モラル』」は、宮城県総合教育センターが開発した教材。GIGAスクール時代に求められる情報モラル教育を推進するため、日常的なICTの活用に合わせて、教科等横断的な視点を踏まえた継続的な情報モラル教育を実践するためのデジタルコンテンツ。



『SNSノート（情報モラル編）』

LINE株式会社（現・LINEヤフー株式会社）が、全国の地域や学校で児童生徒が発達の段階に応じて体系的に情報モラルを学習できるように開発した教材（平成30年9月にリリース）。無償で提供されている。



文部科学省等の主な施策、参考資料



「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）
（令和3年1月26日、中央教育審議会）



初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン
（令和5年7月4日、文部科学省）



児童生徒の健康に留意してICTを活用するためのガイドブック
（令和4年3月改訂版、文部科学省）



教育の情報化に関する手引－追補版－
（令和2年6月、文部科学省）



メディアとの正しい付き合い方マニュアル
（令和4年3月、宮城県保健福祉部精神保健推進室）



第2章

「メディアとのつきあい方」指導のポイント

1 メディアについて学ぶ

ポイント1

調べるメディアはネットだけ？

- メディアの特性を押さえながら、それぞれの特性を生かそうとする態度を育てましょう。
- 身に付けさせたい能力を踏まえ、発達の段階に応じて系統的に指導しましょう。
- 危険性やデメリットにばかり着目させるのではなく、「上手に使いこなすために」という視点を大切にしましょう。

メディアの特性を知る

特性に応じて適切なメディアを選択するという視点を持たせるための指導では、次のようなポイントを押さえることが大切です（表1）。

1 情報の信頼性

情報の発信元（個人、企業、専門機関等）や、情報発信までのプロセスについて考え、信頼できるかを判断させる。

2 情報の速さ（新しさ）

「常に新しく更新される」「リアルタイムで発信されている」「新旧混在している」等の特性を見極め、場合に応じて使い分けられるように考えさせる。




3 情報の得やすさ（手軽さ）

「身近にあってすぐに使える」「費用が掛かる」「通信環境が必要」「情報が整理されている」「自分の年齢に合っている」等について考慮し、状況に合わせて選択させる。

4 情報の双方向性

一方的に情報を受け取る事を目的としているのか、情報の発信者や他の受信者とコミュニケーションを取ることを必要としているのかを考えて選択させる。

表1 主なメディアの特性

	情報の形	情報の信頼性	情報の新しさ	情報の得やすさ	情報の向き
新聞 	・画像 ・文字	・記者や編集者等、様々な人が関わりチェックを受けて記事ができる。	・取材、編集、印刷、運搬等の行程があり、読者に届くまで時間が掛かる。	・購読する必要がある。	・情報は新聞社から読者へと一方向に流れる。
テレビ 	・映像 ・音声 ・(文字)	・記者や編集者等、様々な人が関わりチェックを受けて番組ができる。	・取材や撮影、編集のため視聴者に情報が届くまでに時間が掛かるが、地震速報やニュース速報等、速やかに発信する場合もある。	・基本的には放送時刻に見る必要がある。 (録画をすることでいつでも見ることができる)	・情報はテレビ局から視聴者へと一方向に流れる。
Web サイト SNS 	・画像 ・文字 ・(映像)	・企業や専門機関によるサイトもあるが、個人で作られているものも多い。 ・個人アカウントを使って誰でも気軽に情報を発信することができる。	・情報がいつ更新されたものか分からない場合があり、閲覧者が見極める必要がある。	・必要な情報を検索することができる。 ・リンクから別のサイトにジャンプすることができる。 ・趣味等を通じて仲間を作りやすい。	・受信者と発信者または受信者同士でコメントを送るなどコミュニケーションを取ることができる。 ・情報を共有したり、互いに評価したりするなど、双方向に情報が流れる。

情報収集に必要な能力

1 読む、聞く、記録する力

正しく読む、聞く、書く、入力する力。紙にメモを取る際のポイントや、コピー＆ペースト等の技能。

2 情報を整理する力

得た情報を分かりやすく整理したり咀嚼して理解したりする力。また、必要に応じて言葉の意味を辞書で調べたり相談したりしながら、情報を活用できる形に整理する力。

3 多角的に情報収集する力

多様なメディアの情報を使い分ける力、多様な立場から発信された情報を使い分ける力、それらを比較したり組み合わせたりしながら活用する力。

これらの力は、正しい情報を効果的に得るために、事前に、または情報収集する経験を通して身に付けさせたい力です。一朝一夕に身に付けられるものではないため、**様々な教科の学習の中で経験を積み重ねていく必要**があります。

情報収集について指導する授業の実際

メディアを活用した情報収集について、「正しい情報を集める方法を考えよう」という学習課題を設定した授業例です。

1 教科との関連

- 小学校社会第5学年「我が国の産業と情報との関わり」
- 中学校社会公民分野「私たちが生きる現代社会と文化の特色」
- 中学校技術・家庭科（技術分野）「D 情報の技術」等
- ※その他の教科や学級活動等でも、横断的に指導の機会を捉える。

2 教師の発問

- メディアの特性について考えさせるための発問

情報を発信しているのはだれ（どんな人）ですか。

どれくらい信頼できる情報ですか。

その情報が発信されたのはいつですか。

- 複数の情報を比較したり組み合わせたりする必要性について考えさせるための発問

どのお店がおいしいと思いますか。（図1）

1つの情報を調べれば十分とは言えないのはなぜですか。

超うまいラーメン ランキング	おいしいラーメン ランキング
1 Aラーメン	1 Cラーメン
2 Bラーメン	2 Bラーメン
3 Cラーメン	3 Dラーメン
4 Dラーメン	4 Aラーメン
5 Eラーメン	5 Eラーメン

情報元が違うため順位が異なっている。複数の情報を比較しながら判断しようとする考え方を引き出したい。

図1 どちらのランキングを参考にする？

発達の段階に応じた指導を行う際の留意点

1 小学校における指導

メディアの特性について知るための学習として、インターネットの情報を検索して調べる授業を行う際には、学年に応じて次のような点を考えさせ、実践的な情報収集の仕方を身に付けさせましょう。

低学年

高学年

- 本と違い、みんなで一斉に調べられるという良さがある
- キーワードを使って検索することができて便利である
- 難しい言葉や読めない漢字が多いため、自分でさらに調べる必要がある
- どの情報が信頼できるか判断するのが難しい
- 広告サイトやショッピングサイトは学習に適切ではないので避ける

2 中学校における指導

中学生に指導する場合、インターネット上では偏った情報を受け取りやすくなったり、情報の出所が分かりにくくなったりするなど、インターネット上にある情報の特性についても伝えることが大切です。学習の場面や生活の場面だけではなく、世の中のメディア環境の変化についても関心が持てるようになると良いでしょう。

また、生徒の実態に応じて次のような事柄にも触れる機会を検討しましょう。

「フェイクニュース」「フィルターバブル」「エコーチェンバー」「BOT」「生成AI」など

「情報活用能力の体系表例」（文部科学省）や「みやぎ情報活用ノート 情報活用能力の育成カリキュラム」（宮城県教育委員会、仙台市教育委員会、LINE未来財団）などを参考にすると、身に付けさせたい能力について、発達の段階に応じ、系統立てて考えることができます。

ポイント2

かしこく「編集・発信」するために

- 情報を発信する際には、相手のことを考えたり、想像したりする相手意識を持たせましょう。
- 情報の一部を切り取ったり強調したりすることが、相手や目的に対して適切かどうかを考える場面を設定しましょう。
- 情報を編集・発信することに伴う責任について考えさせる際には、正解を提示するのではなく、子供たちに判断させ、それぞれの考えを尊重しましょう。

相手や目的を意識する

子供たちは、様々な場面で自ら情報を発信しています。例えば、次のような場面です。

調べ学習を行い、新聞や模造紙、スライド作成アプリ等でまとめ、発表する。

情報を友達や家族等に話して伝える。

手紙やメモに書いて、相手にメッセージを伝える。

スマートフォンやタブレット端末でメッセージやデータのやりとりをする。

適切な表現・発信を行うためには、それぞれの場面に応じた適切な伝え方を選択し、相手や目的を意識して表現・編集する必要があります。

1 伝える相手を意識する

情報を発信する際に、誰が受け取るかを想像することによって、適切な内容や表現について考えさせます(表1)。

2 伝える目的を意識する

情報を発信する目的によって、編集の仕方を変えることも重要な視点です。編集によって情報の一部を切り取ったり強調したりすることで、伝える内容が焦点化され相手に届きやすくなります。どのようなことを伝え、感じてほしいのかを想像することが欠かせません。

表1 伝える相手を意識して気を付けることの例(新聞、SNS等)

	新聞にまとめる	SNS等で発信する
家族	・どのような学習をしたか伝わるようにする	・必要なことをきちんと伝わるようにする
友達	・自分の考えが伝わるようにする	・言葉で誤解を与えないようにする ・発信する時間帯に配慮する
低学年	・字を大きくする ・平易な言葉を選ぶ	・あまり利用しない
知らない人	・公開しない	・個人情報を与えない ・様々な人が見ていることを意識する

責任を持って発信する

情報の発信には、責任が伴います。メディアで情報を発信する側は、その責任を理解し、あらかじめ情報を受け取った側がどのように感じるかを想像したり、人や社会にどのような影響を与えるかを考えたりしておく必要があります。子供たちが情報を発信する場合にも、その責任について考えさせることが大切です。

1 情報を編集する

写真の一部を切り取ることによって、全体を見たときの印象と全く違う写真になっている場合、相手に伝わっていない事実があることを想像しなくてはなりません(図1)。

この点について指導する際、教師が結論を示したり、一つの答えに導いたりするのではなく、**子供たち自身が自分の答えを持てるようにすることが重要です**。発信する側となったとき、その責任について考え、発信する内容や方法、発信するかどうかについて考える習慣を身に付けられるように指導します。

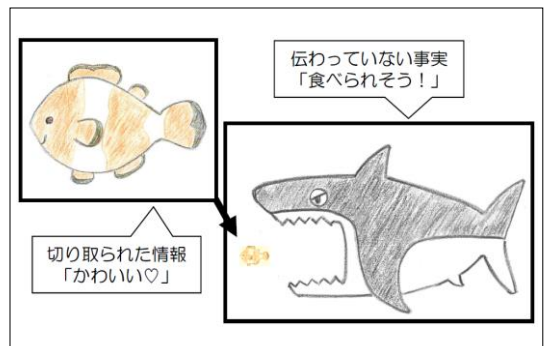


図1 情報の一部を切り取ること

2 受け取った情報を他者に発信する

発信された情報を受け取り、それを第三者に伝える場合にも責任が生じます。他者から得た情報はより慎重に扱う必要があります。一部を切り取ったり誇張したりすることは、はじめに発信した人の意図とは違う、誤った情報を発信することにつながりかねません。自分が見聞きしたことのように伝えてしまうことがないように、注意すべきことを指導しましょう。

例えば、「～によると」「～さんから聞いた話では」という言葉を使ったり、情報元について脚注を付けて伝えたりすることは、情報を発信することの責任について考えた行動と言えます。

情報の発信に伴う責任について考えさせる授業

メディアを活用した情報の編集や発信について、「情報の発信について気を付けなければならないことを考えよう」という学習課題を設定した授業の概要です。

1 教科との関連

- 特別の教科道徳「情報モラルと現代的な課題に関する指導について」
- 中学校技術・家庭科（技術分野）「D 情報の技術」等
- ※その他の教科や学級活動等でも、横断的に指導の機会を捉える。

2 教師の発問

- メディアについて共通理解を図ることや、課題を共有することを目的とした発問

メディアという言葉を知っていますか。（または「聞いたことがありますか」「説明することができますか」）

- 問題場面（図2）を提示し、内容について考えさせるための発問

あなたはこの投稿を見てどのように感じますか。

この投稿の内容について、問題点（改善すべき点）はどこにありますか。

自分が投稿する側になるとしたら、どのような内容にしますか。（実際に書かせる）

○“Rさん”のSNSでのつぶやき

情報元になったKさんのWebサイト

△△ラーメンは量がすごく多いらしい。食べきれない量を出されても困るし、まず大事なのは、量より味を大切にすることだと思う！

△△ラーメンに行ってきました！お店の外観がとてもきれいで、おいしいラーメンを出してくれそうな雰囲気があります。今回はデラックスラーメンを注文しました！さすがにボリューム満点で、これなら普通のサイズでも十分満足できると思いました！

最初に左のつぶやきだけを提示し、後から右の情報元を見せて考えさせる。

図2 問題場面

- 発信者の意図について考えさせる発問

発信者の考えを大切にしながら情報を伝えるには、どのようなことに気を付けると良いでしょうか。

発達の段階に応じた指導

伝える相手や目的を意識して編集したり、責任を持って情報を発信したりする学習を進める際には、**発達の段階に応じて指導することが大切です。**

例えば、小学校であれば、写真の撮り方や撮影した写真の紹介の仕方について検討させる学習が考えられます。また、中学校であれば、部活動紹介や学校紹介の動画を制作する場面で、動画制作の目的や動画を紹介する相手に応じた適切な編集について検討させる学習が想定されます。

ポイント3

「AI」はどんなメディアなの？

- 生成AIとは何かを知り、理解を深めることが大切です。
- 生成AIを活用するために注意すべきことを確認させましょう。
- 生成AIなどを活用した授業に向けて、どのような活用が考えられるのか、段階を踏みながら実践を進めていきましょう。

生成AIについて理解を深めよう

1 生成AIとは？

生成AIは、あたかも人間と自然に会話をしているかのような応答が可能です。また、文章作成や翻訳等の素案作成、画像や動画の作成など様々な場面での活用が広まりつつあります。膨大な量の情報から「統計的にそれらしい応答」を生成するため、回答は誤りを含む可能性が常にあり、ときには事実と全く異なる内容や無関係な内容などが出力されることもあります。

2 生成AIを使いこなすには？

生成AIを利用する際には、AIがどのように回答しているかが不明であるなどの「**透明性に関する懸念**」、回答の内容に偏りがなかなどの「**信頼性に関する懸念**」があります。

あくまでも、「参考の一つに過ぎない」ことを十分に認識しましょう。**最後は自分で判断することが必要です。**

3 生成AIの教育利用の方向性は？

まずは限定的な利用から始めてみましょう。個人情報保護やセキュリティ、著作権等に留意し、成果や課題を十分に検証していくことが必要です。

あわせて、情報活用能力を育む教育活動を一層充実させ、**AI時代に必要な資質・能力の向上を図る必要があります。**また、教員研修や校務での適切な活用を想定し、教師のAIリテラシー向上に向けた取組や働き方改革につながる活用方法等も検討しましょう。

生成AIの活用の留意点

利用には慎重な対応を！

主な生成AIツールの利用規約（令和5年12月現在）

- ・ ChatGPT（OpenAI社） 13歳以上、18歳未満の場合は保護者の同意が必要
- ・ BingChat（Microsoft社） 成年であること、未成年の場合は保護者の同意が必要
- ・ Bard（Google社） 18歳以上であることが必要

活用が考えられる例

- ① 情報モラル教育の一環として、教師が生成AIが生成する誤りを含む回答を教材として使用し、**その性質や限界等を児童生徒に気付かせること**
- ② 生成AIをめぐる社会的論議について**生徒自身が主体的に考え、議論する過程で、その素材として活用させること**
- ③ グループの考えをまとめたり、アイデアを出す活動の途中段階で、生徒同士で一定の議論やまとめをした上で、**足りない視点を見付け議論を深める目的で活用させること**
- ④ 英会話の**相手**として活用させること、より自然な**英語表現への改善**や一人一人の興味関心に応じた**単語リストや例文リストの作成**に活用させること、**外国人児童生徒等の日本語学習のために活用させること** など

適切でないと考えられる例

- ① 生成AI自体の性質やメリット・デメリットに関する学習を十分に行っていないなど、**情報モラルを含む情報活用能力が十分育成されていない段階において、自由に使わせること**
- ② 各種コンクールの作品やレポート・小論文などについて、生成AIによる生成物を**そのまま自己の成果物として応募・提出すること**
- ③ 詩や俳句の創作、音楽・美術等の表現・鑑賞など**子供の感性や独創性を発揮させたい場面、初発の感想を求める場面などで最初から安易に使わせること**
- ④ テーマに基づき調べる場面などで、**教科書等の質の担保された教材を用いる前に安易に使わせること** など

生成AIを活用した授業実践に向けて

生成AIを活用する流れ

保護者の理解の下、教師、児童生徒共に生成AIのことを十分に理解した上で活用していきましょう。

◇ステップ1「生成AI自体を学ぼう」

・生成AIの仕組み ・利便性、リスク ・留意点 など

⇒ **まずは教師が活用してみる**ことが大切です。

⇒ 教師が生成AIのメリットやデメリットを伝えましょう。

◇ステップ2「使い方を学ぼう」

・より良い回答を引き出すための対話スキル

・得た情報の正確性の確認

⇒ **教師が使用している様子**を示し、どのようなことを考えて活用すべきか検討しましょう。

◇ステップ3「各教科等で使ってみよう」

・問題を発見し、課題を考える場面

・考えを整理したり比較したりする場面、深めてまとめる場面

⇒ 実践例などを参考に、取り組みやすい教科から始めてみましょう。

◇ステップ4「日常的に使おう」

・検索エンジンと同様の普段使い

⇒ 情報活用能力を高めるためにも日常的に活用させていきましょう。

- 児童生徒の実態に応じてステップ2・3を行いながらステップ1に戻るなど、理解を深めながら進めることも考えられます。
- 生成AIの活用を通して思考力や創造性を低下させるのではなく、高める使い方をしましょう。
- 保護者の協力を得ながら活用していきましょう。
- 小学校段階では、情報モラルに関する教育として、教師が授業中に活用するところから始めてみましょう。



生成AIなどを活用した授業構想

ChatGPTを利用した授業アイデア

教科等：学活または総合

目標：生成AIのメリットとデメリットを知ろう

1. 自分が住んでいる地域を紹介する活動等において、地域を紹介する文をまとめる。
2. 児童生徒がまとめたものを全体で共有する。
3. その後、教師が同じことをChatGPTに聞いてみる（図1）。
4. 教師が「AIと人の答えの違いは？」と問いかける。
5. グループごとに話し合い、生成AIの良さと注意すべきことをまとめ、発表する。

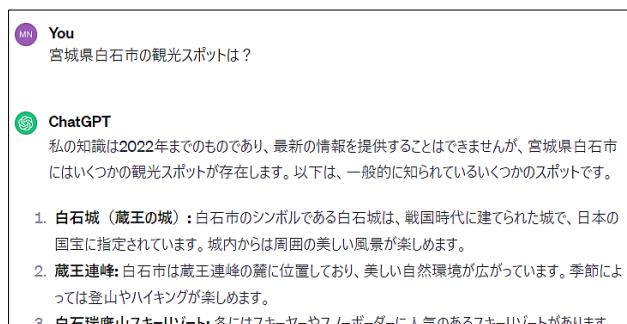


図1 生成AIが回答した観光スポットの説明例

Blockade Labsを利用した授業アイデア

※Blockade Labsは、360度のパノラマ画像を簡単に生成できるサイト。登録は不要で、動作はすぐに試せる。

教科等：図画工作・美術

目標：自分の想像を絵などに表そう

1. 児童生徒が自由に自分の好きな風景を考え、簡単に絵を描く。
2. 児童生徒が考えたものを全体で共有する。
3. 自分の好きな風景の言葉をDeepL翻訳を利用して日本語から英語に翻訳する。その英文をBlockade Labsに入力する。
4. 生成された画像（図2）を参考にしながら、自分の考えた風景を描き上げる。

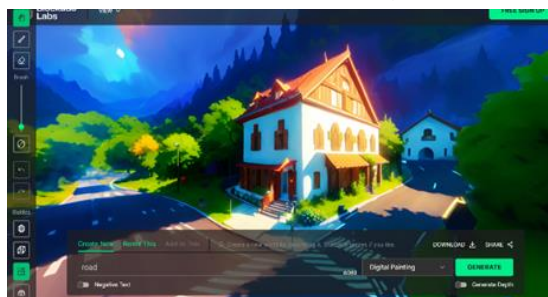


図2 Blockade Labsが生成した風景の画像

ポイント4

クラウドで変わる学び方

- クラウドのメリットを実感させることで、日常的な活用につながります。
- 児童生徒が自立的に学ぶためにクラウドを活用するには、「自己調整」「自己決定」「相互啓発」ができる機会を設定した単元計画と授業設計が大切です。

クラウドを活用した学びの広がり

現在、宮城県内の多くの小・中学校ではクラウドを活用した授業が展開され、子供たちの学びを充実させています。

クラウドを活用した学習のメリットと子供の変容

「1人1台端末とクラウドの利活用に関する調査」(宮城県教育委員会、令和5年6月実施)によると、日頃からクラウドを活用した学びを実践している教師は、以下のようなメリットを感じています。また、クラウドを活用した学びにメリットを感じている教師は、日常的にクラウドを活用した授業設計をしている傾向があります。

- 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実
- 共同編集による協働的な学びの充実
- 学習状況の可視化と学習評価(即時的な支援と授業改善のしやすさ)
- データの共有(各種情報や他者参照のしやすさ)
- 学習履歴(スタディ・ログ)の蓄積と活用

日常的にクラウドを活用している教師は、以下のような子供たちの学びの変容を感じています。

- ・ **学び方の選択肢を増やす**ことができている。
(11~15年経験・中学校教諭)
- ・ すぐに分からない問題でも、**調べたり、参考にした**りして何とかして答えを導き出そうとする生徒が増えた。
(6~10年経験・中学校教諭)
- ・ 課題に応じて**それぞれの方法やペースで学習**できるようになった。
(6~10年経験・中学校教諭)

- ・ **協働的な学びや主体的な学びが充実**してきた。
(31年以上経験・小学校教諭)
- ・ 自分の興味・関心のある分野を「**いつでも**」「**誰とでも**」追究している。
(6~10年経験・小学校教諭)
- ・ アプリ上で意見の共有を何度もしているうちに、**自分と違う意見を前向きに取り入れる**ようになった。
(1~5年経験・小学校教諭)

クラウドを活用した学びの実際

個別最適な学びや協働的な学びを充実させるためには、クラウドの活用が不可欠です。

1 個別最適な学びを支えるクラウド活用

個別最適な学びを実現する手立ての一つとして、子供たちがクラウドを活用しながら、自身で単元の学習計画を立案したり、学びを振り返ったりする、**単元内自由進度学習**が挙げられます(図1)。

例えば、スプレッドシートで作成した「学習カード」(図2)を活用することで、学習履歴(スタディ・ログ)をクラウド上に蓄積することができ、いつでも簡単に様々な学習を振り返ることが可能です。また、教師は子供を見取る材料として活用し、授業改善や評価に生かすことができます。



図1 単元内自由進度学習に取り組んでいる様子(理科)

クラウド型のアプリの活用によって、教師は学習状況をリアルタイムで確認することができ、学習指導や評価に迅速に役立てることができます。

クラウドによる情報共有は、**指導の個別化だけでなく、学習の個性化(発展的・探究的な学習)を支援することにも有効**です。

リンクなど		理科えいぞうデータベース http://10.40.20.200/e-rika/	NHK for School ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000 ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000 ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000 ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000 ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000 ・ https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?ds_as_id=000010064_0000		
日	日	学習の目的	学習の計画(やること)	感想、振り返り	自己評価 □◯△
1	5月29日(月)	p32-33	疑問や知りたいことをたくさん出そう。	・もっと疑問は出ると思ったけど、意外に思いつかなかったけど、これからの学習に関係することを書けたと思いました。	△
2	6月1日(木)	p34-35 食べ物	食べ物は口の中で、どのようにして別の物に変化するのか、実験でわしく調べる	・口の中で別のものに変化はしないと期待してたけど、唾液によって変化すると知って分かったし、もっと知りたいと思いました。	○
3	6月2日(金) (6月3日(土))	p35-39 食べ物	消化と吸収をするために、体内はどのようになっていて、肝臓にはどのようなたらきがあるのか、人体模型と教科書で調べる	・臓器にはいる種類があって、消化、吸収されているところが多分分かって楽しかった。もっと詳しく知りたいと思いました。・肝臓は吸収された養分を血液によって運ばれて、必要なときに、全身に送り出す大事なたらきをしていることが分かりました。	○
4	6月5日(月)	p40-41 空気	はき出した空気が吸う空気とどこが違うかわくしく調べる	・はき出す気体は全部吸っているけど主に酸素を吸っていて、同じように主に二酸化炭素をはき出していることが分かりました。それに、酸素の一部が使われて二酸化炭素になるところが別にもなったなあと思いました。	○

図2 理科におけるスプレッドシートを活用した学習シート

2 協働的な学びを支えるクラウド活用

クラウド型のアプリでは、**複数人で共同編集したり相互参照したりすることができます**。

例えば、図3のように、理科で一日の気温を記録する活動でスプレッドシートを活用すれば、リアルタイムに結果を共有することができます。

6月8日						
曜日	9	10	11	12	1	2
天気	曇	曇	曇	曇	曇	曇
気温	22	21	22	22	23	22
6月12日						
曜日	9	10	11	12	1	2
天気	曇	曇	曇	曇	曇	曇
気温	23	23	23	24	22	20

図3 スプレッドシートを活用して3つのクラスが共同で天気と気温を記録した表

クラウドを活用した学びの特徴(メリット)

クラウドを活用した学びの特徴を教師が把握し、授業に取り入れていくことで、子供たちが端末を活用して自立的に学ぶ経験を多く積ませることができます。

1 いつでもどこでも学べる

クラウドを活用することで、時間や場所、距離の制約を受けずに学習することができ、自分のペースで学びたいときに取り組みます。例えば、欠席した子供でも家庭から学習内容を確認したり、取り組んだりすることが可能です。

2 必要な時に必要な相手と協働できる

クラウドを活用することで、子供同士や教師と子供との間で協働的に学びを進めることができます。ときには、学校外の専門家とつながることもできます。意見や回答の共有、共同編集による成果物作成などがリアルタイム・非リアルタイムのどちらでも可能です。

クラウドを活用して自立的に学ぶポイント

学びの道具として端末を自立的に活用できるようにするために、以下のポイントを踏まえたクラウド活用が有効です。

1 自己選択・決定する機会の設定

子供自身が自分の学びに適したアプリやコンテンツを選択・決定できる機会を設定することが大切です。例えば、単元の始めに、関連するアプリやコンテンツ(動画やWebサイト)などの選択肢をGoogle Classroomなどで共有し、必要なものを自己選択・決定させながら学習を進めるような単元計画や授業設計が考えられます。

2 学習を自己調整する機会の設定

計画を立案したり、学びを振り返ったりしながら学習を進めるなど、自己調整の機会を設定することが大切です。クラウドを活用することで、子供同士、教師間で学習に関わる情報を容易に共有することができ、動機付けや目標設定を促したり、学習方略(どのように学習するか)を知ったりすることを支えます。

ポイント5

学びを広げるコミュニケーション

- メディアを活用したコミュニケーションの力を高めることは、協働的な学びを支えることとなります。
- メディアを活用したコミュニケーションは時間や場所の制約を越えて、学びを深める手段となります。
- 1人1台端末や家庭の個人端末など、多様な場所、多様なメディアからインターネットにアクセスし、オンラインでコミュニケーションをとることができる良さと留意点を確認しましょう。

多様なメディアを活用したコミュニケーション

学校では、1人1台端末と高速ネットワークを活用したメディアの活用場面が増加しています。クラウド型のアプリによる学習成果物の作成や動画サイトによる情報収集、ビデオ通話アプリによるオンライン学習など、様々なメディアを扱うことができるようになりました。クラウド型のアプリの多くは、アプリ上のチャット機能などで容易にコミュニケーションをとることができます。

例えば、学校では以下のようなアプリを介して、メディアを活用したコミュニケーションが展開されています。

- Google ClassroomなどのLMS※や教育SNSにおける投稿やコメントのやり取り
- スライドや文章等を共同編集する際のコメントのやり取り
- Googleサイトによる発信・交流
- Google Meetなどのビデオ通話アプリでの交流

※LMS（Learning Management Systemの略）：学習管理システム

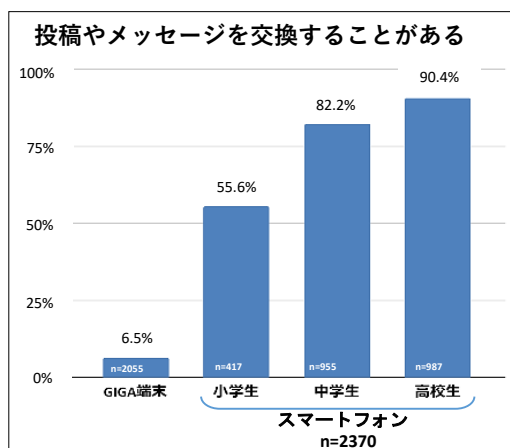


図1 インターネットの利用内容
〔「令和4年度青少年のインターネット利用環境実態調査」(令和5年3月、内閣府)より〕

また、子供たちは家庭で個人の端末（スマートフォンやタブレット端末、ゲーム機等）を使用してSNSやオンラインゲーム上で投稿やメッセージ交換を行っている実態が報告されています（図1）。

クラウドを介した「メディアを活用した学習」を推進することは、学びを深めるだけでなく、**オンラインにおけるコミュニケーションの在り方について学ぶことにつながります**。失敗を恐れずに**活用しながら学ばせる**ことは、社会における文脈でも生きて働く情報活用能力を身に付けさせる上で大切な視点です。

協働的な学びを支えるコミュニケーションの実際

オンラインのコミュニケーションは、言語活動の一つです。リアルタイムでも、非リアルタイムでも協働的な学びを支える重要な活動になります。クラウド型のアプリを活用し、オンラインのコミュニケーションによって学習効果が高まった実践例を紹介します。

1 教育用SNSを活用した外部の専門家を交えた学習

ダンス教室の先生（専門家）と交流しながらグループで協働的に学習した実践

- ・ 学年：小学校第4学年
- ・ 教科等：体育「リズムダンス」
- ・ 主な使用ツール：スプレッドシート、ホワイトボードアプリ、教育用SNS

◆主な学習の流れ

単元の導入で専門家（ダンス教室）の先生を招いて、対面で振り付けの基本動作の指導を受けた。次時からはチームごとに、学習した基本動作やYouTube等で情報収集した動作を曲に合わせて組み合わせる作業に入った。対面でのやり取りに加えて、専門家や友達とのアプリを介したコミュニケーションも活用することで、より良いダンスを目指した。

◆アプリを介したコミュニケーションの様子

- ① チームごとにホワイトボードアプリを用意し、意見やアイデアを集約した（図2）。
- ② 単元を通して使用する学習カードをスプレッドシートで作成し、学習計画を立案したり、チームでの学びを振り返ったりした。
- ③ 毎時間の終わりに進捗が分かる動画を教育用SNSに投稿し、チーム間でコメントし合った。さらに、ここには専門家にも参加してもらい、ダンスについてコメントを受けた。教育用SNSはテキストの代わりに動画をコメントとして投稿できるため、専門家が子供に伝えたい動作がある場合には、動画で返信もらった（図3）。

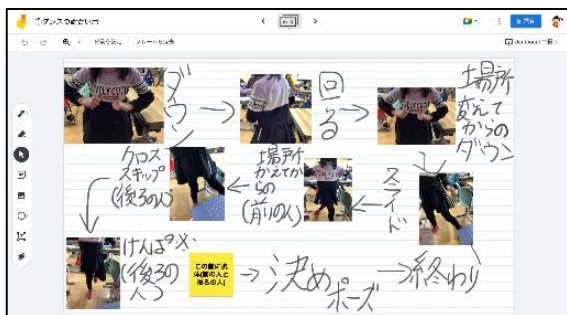


図2 ホワイトボードアプリを活用したアイデア出し

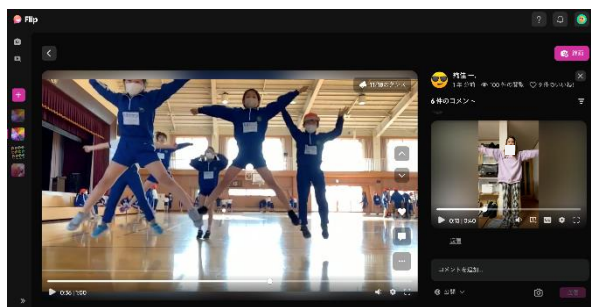


図3 教育用SNSを活用した外部の専門家とのやり取り

2 Webサイトとフォームを活用した多様な人との意見交流

住んでいる街のことを調査し、分かったことを多様な人に伝えるためにWebサイトを作成し、フォームで感想や意見を収集した実践

- ・学年：小学校第4学年
- ・教科等：総合的な学習の時間「市の魅力を伝えよう」
- ・主な使用ツール：Googleサイト、Google Forms

◆アプリを介したコミュニケーションの様子

市の特色ある文化や産業などに目を向け、資料で調べたり、実地調査をしたりして分かったことをGoogleサイトでまとめて公開した（図4）。

校内の友達だけでなく、家族や離れた祖父母などにも見てもらい、ページに埋め込んだGoogle Formsで感想を回収し、その意見を基により良いWebサイトに更新していった。

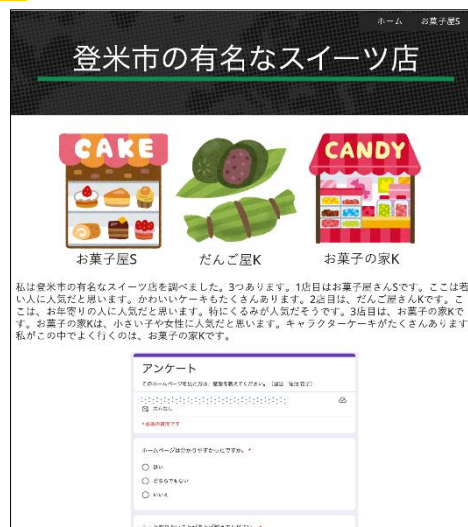


図4 GoogleサイトとGoogle Formsを活用した学習のまとめ

メディアを活用したコミュニケーションの留意点

学びを深めるためには、他者との関わりが欠かせません。対面だけでなく、メディアを活用した場合でも円滑なコミュニケーションを生み出すためには、「相手によって受け止め方が違うことを理解する」「発信する情報に責任を持つ」「ネットワークの公共性を意識して行動する」といった情報活用能力（情報モラル）の育成と意識付けが必要です。

先に示したとおり、子供たちが個人の端末を使ってSNSやオンラインゲーム上で投稿やチャットを行う機会は、これからも増えていくことが予想されます。このような場面でも、学校で学んだコミュニケーションスキルが役立つように、社会の文脈を意識的に取り入れて学ばせることが大切です。

ポイント6

セキュリティの基本は「パスワード」

- クラウド活用において、なぜアカウント管理が重要なのかを理解させましょう。
- 「#60秒情報モラル」を活用し、自分ごととしてアカウント管理に向き合わせるようにしましょう。
- 安全なパスワードの作り方を学ばせ、自己管理をさせましょう。

クラウド活用「はじめの一步」

Google Workspaceをはじめとするクラウドアプリやサービスを活用するために必要となるのが「アカウント」です。アカウント情報（IDやパスワード）を入力してログインすることで、ネット環境さえあればいつでも、どこでも、どの端末でも、自分のデータや共有中のデータにアクセスすることができます。ところが、「1人1台端末とクラウドの利活用に関する調査」（宮城県教育委員会、令和5年6月実施）では、多くの教師が児童生徒にクラウドを活用させる上でアカウントの管理に不安感を持っていることが分かりました。もしかすると、自分自身のアカウントの管理にも不安感や抵抗感を持つ大人も少なくないのではないでしょうか。この障壁を解消することが、クラウド活用を進める「はじめの一步」です。



「あるある」でリスクを「自分ごと」に

アカウント情報、特にパスワードの管理をおろそかにすると、アプリやサービスを使いたいときに使えないだけでなく、不正アクセスによる個人情報や機密情報の漏洩、プライバシーの侵害などのリスクにさらされることとなります。さらには、SNSのアカウントを乗っ取られることによって、自分の友達や家族にまで被害が及んだり、信頼を失ったりするリスクも考えなければいけません。

とはいえ、小・中学生の児童生徒に、このリスクを具体的にイメージし、「自分ごと」として捉えさせるのは容易ではありません。

そこで紹介するのが、「#60秒情報モラル」の「ログインしよう」編です。冒頭（図1①）の生徒がパスワードを忘れてログインできない場面は、指導する教師にとっても、児童生徒にとっても「あるある」の出来事です。この「あるある」を教室で共有することで、動画の内容を「自分ごと」として捉えさせます。例えば、写真の中からパスワードのメモを見付ける場面（図1②）で、パスワードの保管方法について子供同士で対話させたり、そのメモ（図1③）を見ながら「このパスワードの問題点は何かな？」と、パスワードの脆弱性に焦点化して話し合わせたりすることができます。動画は60秒という短時間で再生できるため、朝の会や帰りの会、授業の一部などを使って実践することができます。1日目は「パスワードの保管方法」、2日目は「安全なパスワード」、3日目は「多要素認証について」というテーマに分けるなど、短時間の実践を繰り返しながら段階的に深めていくこともできます。



図1 「#60秒情報モラル」の「ログインしよう」編

知っておきたい！パスワードの作り方

1 いろいろ組み合わせて10桁以上

① A～Zの英大文字 ② a～zの英小文字 ③ 0～9の数字 ④ &や@などの記号

①～④を組み合わせた10桁以上のパスワードでは、仮に「総当たり攻撃」を1秒に5回試したとしても、全てのパターンを入力するには約1760年かかるという試算もあります。一方、数字のみで作成された13桁のパスワードは、たった4分の総当たり攻撃で突破されるという試算もあるそうです。

2 推測されそうな言葉や数字を「そのまま」使わない

例① 123456、abcdef、qwerty（キーボードの配列）などの単純な数列や文字列
例② 自分や家族の生年月日、学籍番号、名前 など
例③ 有名人の名前や誕生日、ペットの名前など

とはいえ、覚えにくいものは使いづらくなります。そこで、**自分が覚えやすいフレーズの一部を数字や記号に置き換える**方法があります。例えば、「miyagi」のiを1に、aを@に置き換えると「M1y@g1」となります。

例②や例③は、SNSの書き込みなどから推測される場合があるので、少なくともそれらをそのまま使用することは避けましょう。

3 使い回さない&忘れない工夫をする

複数のサービスやアプリでパスワードの最初や最後に、**サービスごとに異なる文字を追加する方法**があります。例えば、「サービス名の1、3文字目をパスワードの最後に追加」という自分のルールを作れば、Googleは「*****GO」、Appleは「*****AP」となります。

4 多要素認証を活用する

タブレット端末等にパスワードを入力した後、スマートフォンなどにショートメールで送られてくる認証コードの入力が求められることがあります。このような多要素認証を設定しておくことで、万が一、第三者にパスワードが漏洩しても、認証コードは本人が所持しているスマートフォンなどに届くため、不正アクセスを防ぐ対策となります。



まとめ ～アカウント管理の提案～

1 安全なパスワードを考えさせる

発達の段階によっては、保護者や教師と一緒に考えることも必要です。加えて、**自分以外の人には絶対に教えない**ということも理解させる必要があります。

2 管理する方法を考えさせる

「記憶する」「ノートに書き留める」「端末にメモや画像として保存する」「管理ツール（アプリ）を活用する」など、それぞれのメリットやデメリットを整理しながら、**自分ならどう管理するか**を子供たち一人一人に考えさせることが大切です。

3 シングルサインオン（SSO）を利用する

学習支援システム（アプリ）等の中には、Google Workspaceの**アカウントと紐付ける**ことができるものがあります。SSOを導入することで、複数のサービスやアプリ毎にアカウントを管理する必要がなくなります。

4 自己管理を目指す

アカウントの管理を、**実社会でも生きる情報活用能力**として捉えれば、**最終的には子供たち一人一人が自分で管理できるようになることが大切です**。Google Workspaceの場合、管理コンソールを使えば容易にパスワードを再設定することができます。トライ＆エラーを重ねながら、長い目で自立に向けた支援をする必要があります。

ポイント7

トラブルから身を守る

- インターネット上では、その行動によって自分自身が被害者にも加害者にもなり得ることを自覚させましょう。
- 情報モラル教材を活用し、SNS活用時の様々なリスクを自分ごととして体感させましょう。また、家庭との連携も大切にしましょう。

「自分にも起こりそう」について対話する

情報端末やインターネットを使う際は、その便利さと表裏一体にあるリスクについての正しい理解が欠かせません。トラブルに巻き込まれた場合には、自分一人で解決しようとせず、**身近な大人（教師や保護者など）や関係機関（警察、相談窓口など）に相談することが必要不可欠**です。

その上で、起こりそうなトラブルに子供たちが自ら気付けるようになることも重要です。そのためには、**知識の有無が行動に大きく影響するものもあれば、そうとは限らないものもある**ということを大人が理解する必要があります。後者のようなトラブルを子供が自立的に防ぐためには、自分と他者との感覚のズレや、リスクがある行動をとってしまう時の条件などについて、子供同士の対話の中で気付かせる手立てが必要です。



個人情報特定されないように

SNSには、自分の近況をネットで公開して、友達や同じことに興味のある人と交流できる良さがあります。一方で、一つの投稿であれば簡単には知られることがない個人情報でも、近隣のお店や工事の情報、お祭りなど期間限定の情報を**複数組み合わせると、容易に推測されることもあります**。時間をずらして投稿したり、不用意なコメントを載せたりしないようにSNSの利用の仕方について考える必要があります。

このリスクについて考えさせる教材として、「#60秒情報モラル」の「日常をつぶやく」編を活用しましょう。



図1 自宅から撮影した写真をSNSに投稿



図2 知らない人からのダイレクトメッセージ

SNSに投稿した写真（自宅から見える風景）から自宅が推測される可能性に気付かせましょう。カメラが高性能になり、撮影した画像を拡大表示して見ると、看板の文字や地名表示が認識できるようになることもあります（図1）。

SNSの投稿から学校や個人が特定されると、知らない人からダイレクトメッセージが届くことがあります（図2）。SNSの公開範囲やダイレクトメッセージの受信設定等を検討することが大切です。



「#60秒情報モラル」

「フリーWi-Fi」は安全？

学校や家庭での1人1台端末の活用が進み、校外学習にも持ち出して活用するという事例も増えています。その際留意したいのが、インターネットへの接続方法です。今や至る所でフリーWi-Fi（誰でも利用できるように無料で提供されたWi-Fiスポット）に接続することができます。しかし、**その中には悪意のあるものが含まれている可能性**があり、接続することで不正アクセスなどの被害に遭うことが考えられます。

このリスクについて考えさせる教材として、「#60秒情報モラル」の「**タダほど高いものはない**」編を紹介します（図3）。

1 あらすじ

この動画では、ある施設でフリーWi-Fiへの接続を試みるも、メールアドレスの登録を面倒に感じ、似ているSSID（Wi-Fiの名前）のフリーWi-Fiに接続します。セキュリティの警告を無視して、アカウント情報を入力しようとする場面で動画は終わります。

2 発問例

- ・場面①「この後、どんなトラブルが予想されますか？」
→ **個人情報の漏洩、不正アクセス** など
- ・場面②「不審な点はどこでしょうか？」
→ **SSIDが似ているがちがう** など
- ・場面③「この警告にはどんな意味がありますか？」
→ **第三者に通信を覗かれる可能性がある** など

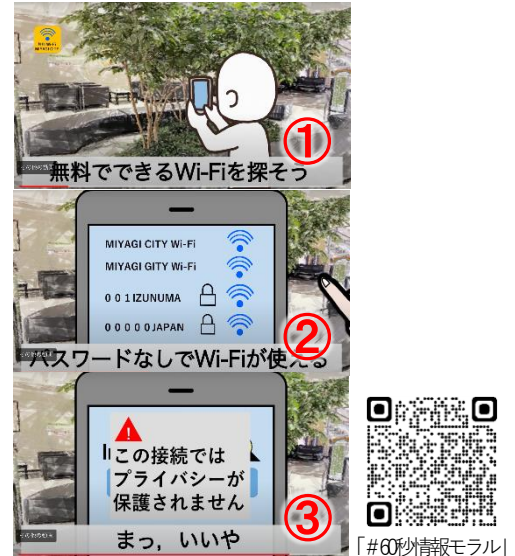


図3 「#60秒情報モラル」の「タダほど高いものはない」編より

「自画撮り被害」の未然防止を

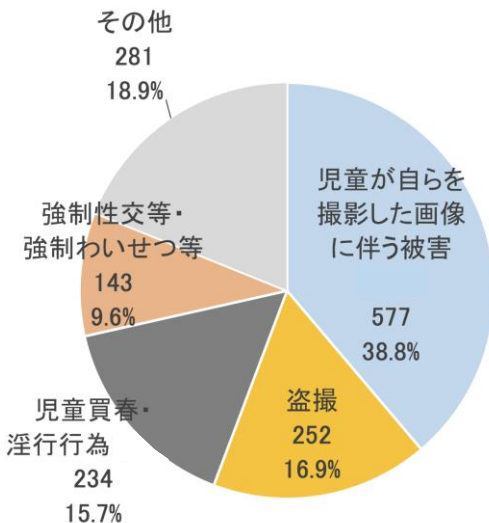


図4 被害児童（1,487人）の被害態様別割合（令和4年）
（Webサイト「なくそう、子供の性被害。」警察庁より）

児童生徒の実態や発達の段階に合わせて、自画撮りの具体的な手口や被害についてもっと詳しく伝えたい場合は、「政府広報オンライン」や「上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～」（総務省）などの動画教材を視聴させることも考えられます。あわせて、お便りで関連Webサイトを紹介するなど、保護者との連携を意識することも大切です。

警察庁の統計によると、子供（18歳未満）の性被害のうち38.8%がいわゆる「自画撮り」によるものです（図4）。

しかし、多くの児童生徒にとって、自画撮りを自分ごととして考えることは簡単なことではありません。そこで、静岡大学教育学部・塩田研究室からダウンロードできる「自画撮りトラブルから身を守ろう！」という教材が役立ちます。この教材では、**児童生徒に自分が自画撮りトラブルに巻き込まれる可能性や「断るスキル」について考えさせる**ことができます。教材は15分と50分の2つのバージョンがあり、それぞれスライドとワークシートが付属しています。そのため、必要に応じた場面や時間を選んですぐに実践することができます。



ポイント8

時間と環境に気を付けて

- 子供の健やかな成長のために、私たちができることのキーワードは、視聴時間・生活リズム・信頼・環境です。
- ここでの「メディア」とは、学校で配布されるタブレットの他、家庭で使用するテレビやDVD、スマートフォン、PC、テレビゲーム、携帯用ゲームなどを表しています。

長時間視聴が子供にもたらすもの

家庭では、メディアに触れる時間が長時間になりやすいため、その影響を受けて問題行動を抱える子供が年々増えています。メディア視聴が悪いのではなく、**一方的に見続けることで、人との関わりや実体験が減ってしまうことが問題**です。教師が、影響や対応についての知識を持ち、子供と家庭に伝えながら、対策を考えていきましょう。

1 睡眠不足、睡眠障害

寝る直前までメディアを見てると、なかなか眠れず、睡眠の質にも影響します。

睡眠不足が続くと、右記のような症状が引き起こされることがあり、その状態から発達障害が疑われることもあります。

このような症状が見られる時、**メディアの視聴時間と十分な睡眠がとれているのかを確認**しましょう。



睡眠不足が子供にもたらすもの

- 朝、学校に行きたくない、だるい、疲れる
- 朝ごはんが食べられない
- 便秘
- 集中して勉強ができない
- けがをしやすい
- 気持ちが落ち込む（抑うつ気分）
- イライラする、キレやすい
- 体温異常
- 風邪をひきやすい、免疫異常



2 無気力・無関心・行動異常



動画やゲームなどのメディアでは、興味関心をひく内容が多く含まれており、次々と流れてくる楽しそうな内容に、つい夢中になってしまいます。このような受け身の体験を繰り返し経験すると、主体的で能動的な活動を「面倒くさい」と感じ、周囲との関わりについても「つまらない」と捉えるようになり、無気力・無関心を引き起こすきっかけになります。

また、メディアで流される情報は、子供の心に直接的な影響を及ぼすこともあります。現実と仮想の区別がつかなくなり、メディアの中で経験した行動や考え方をそのまま現実でも行うことがあります。イライラすることやキレやすくなる傾向が顕著になり、コミュニケーションや対人関係の永続的な障害を抱えた「自閉スペクトラム症」とよく似た症状を示すこともあります。

3 視力の低下

メディアを長時間近くで視聴することは、近視の原因となります。**特に、スマートフォンやタブレットを30cm以下で見ると近視が進行することが分かっています**。近視には、目を休めて遠くを見ると治っていく仮性近視もありますが、目が成長して眼軸が長くなると一生元に戻らない近視になります。小学校低学年から近視が始まると、将来強い近視になり、失明につながる緑内障や網膜剥離のリスクが高まります。

4 メディア依存

人格形成期にメディア依存に陥り、そのまま成長して大人になると、依存症になりやすい人格が形成され、治療が困難になります。依存症に陥る背景として、幼少時に家庭環境に恵まれなかったり、虐待を受けたりした方が多いと確認されています。依存症は、安心して人に依存できないために自分の生きづらさをごまかしている状態だといえます。メディアの問題を抱えている子供は、人と遊ぶ楽しみを経験する機会が少ないために、人との関係の中で安心感を得にくくなり、人とのやり取りを介さないメディアを見ることで、安心感を得ようとします。その結果、メディアに依存するようになります。



子供の健康を守るには

1 健康に影響を及ぼしにくいメディアの視聴時間とは

日本小児科医会は以下のように提言しています。教師が具体的な時間を理解し、教師・児童生徒・保護者が連携して**同じ方針で取り組む**ことが、望ましい視聴時間を身に付けることの第一歩となります。

✓【日本小児科医会提言】

2歳以上は、2時間以内を目安にしましょう。<ゲームは30分以内で>

✓【取組事例】東松島市の取組「でめこん」

市内小・中学生が取り組む「**デジタルメディアコントロールチャレンジ**」。市内全小・中学校の代表児童生徒が話し合い、**デジタルメディアの使用時間や就寝時刻**などの目標を「**東松島ゴール**」として定め、小中連携し実践しています。



「でめこん」の詳細はこちら

2 「早寝早起き朝ごはん」で生活リズムを整える

メディア時間が長いほど、平日の就寝時刻も遅くなる傾向があることが分かっています（ポイント10、図1参照）。学校と家庭が連携し、子供の生活リズムを整えることで、十分な睡眠時間をとれるように働き掛けましょう。



✿ ホルモンの話

人が寝るためには、メラトニンというホルモンが必要です。メラトニンは、**夜間暗い環境にいて分泌**されます。しかし、メディアから出るブルーライトは、メラトニンの分泌を妨げ、睡眠に悪影響を及ぼします。メラトニンは日中活動するために必要なセロトニンをもとに作られるため、良質な睡眠には、**日中の十分な活動**が必要です。また、**朝に十分な栄養を摂る**ことで、日中に十分な活動を行うことができます。

3 メディア以外の楽しみを見付ける

子供が楽しいと心から思える活動を見付けましょう。学校では学級活動や縦割り活動など、家庭では、家族での買い物や保護者の趣味と一緒にいるなど、体を使っての活動や人と関わる活動を意図的に行うことで、メディア以外の楽しみを見付けることにつながります。



4 子供の信頼を得る

メディアに依存する子供は、人との関係の中で安心感を得にくく、人を無条件に信頼することが難しくなっています。

子供が心を開いてくれるためには、教師が子供にとって信頼できる相手になっていることが重要になります。また、保護者が行った努力によって少しでも子供に変化が見られた時は、些細なことでも保護者に伝えるなど、教師が保護者を励まし続けることで、実践が継続し、子供にとってより効果的な影響があります。



環境を整えるには

「児童生徒の健康に留意してICTを活用するためのガイドブック」（文部科学省）では、ICT活用による児童生徒の健康面への影響等に関する配慮が示されています。学校でメディアを利用する際の教室の明るさ、電子黒板の見えやすさ、姿勢に関する指導など、学習環境の充実を図るための具体的な留意点がまとめられています。

✿ 近視を予防するために

- ① 姿勢を正して、画面から目を30cm以上離しましょう。
- ② 30分に1回は、20秒以上遠くを見て、目を休めましょう。
- ③ 目が乾かないように、よくパチパチとまばたきをしましょう。
- ④ 1日2時間は、明るい屋外で体を動かしましょう。
- ⑤ 寝る1時間前からは、画面を見ないようにしましょう。



「児童生徒の健康に留意してICTを活用するためのガイドブック」（文部科学省）



ポイント9

ルールは誰とどうつくるの？

- メディアは、子供にとってとても魅力的なものです。子供がメディアに関する約束を守ることはなかなか難しいため、大人のサポートが必要不可欠です。
- メディアよりも魅力的な親子関係をつくるのが大切です。
- ルールづくりと運用のポイントを参考に、親子で一緒にルールをつくることから始めるよう促しましょう。

ルールづくりと運用のポイント

1 親子で一緒にルールをつくる

保護者が一方的につくったルールを子供に守らせるというのは、なかなか難しいものです。どのようなルールにするか、親子で一緒に調べたり、話し合ったりすることが大切です。つくったルールが生活習慣に合わなくなった場合は、その都度話し合っただけでルールを更新していくことも重要です。



2 メディア機器の所有権は保護者にする

メディア機器の所有権は、保護者にした方が安心です。子供がルールを守れない場合の備えになります。

3 ルールをつくる際の目安を確認する

下記のような視点で、ルールをつくる際の目安を確認することが大切です。

- ・健康に関すること
(ポイント8を参照)
- ・情報セキュリティに関すること
(ポイント6、7を参照)
- ・情報モラルに関すること
(投稿する写真やインターネット上に書き込む内容など)
- ・年齢区分に関すること
(アプリやゲームソフト、コンテンツの内容など)

4 ルールが守れなかった場合のことをあらかじめ決めておく

ルールが守れなかった場合のことをあらかじめ決めておくことで、落ち着いて対応でき、親子関係が悪くなるのを防げます。その際、ルールを守れなかった時は「次の日はゲーム禁止」など、ルールを守るための練習に適した約束にすることがポイントです。「1か月間ゲーム没収」など、つくっても守れない、もしくは守らせられない約束は避けるようになります。

5 厳しい制限から徐々に緩い制限にする

保護者よりも子供の方がメディア機器に関する知識も技術も高くなってから厳しい制限にするのは、難しいものです。保護者のサポートのもと、上手な「メディアとのつきあい方」を身に付けさせてから、制限を緩くしても遅くありません。

6 ペアレンタルコントロールを活用する

メディアに関する約束は、大人のサポートが必要不可欠ですが、それが難しい場合もあります。そのときは、ペアレンタルコントロール(子供が利用する端末等を保護者が管理するための機能)を活用してください。

7 メディア以外の楽しみを見付ける

メディア以外の楽しみを見付けることは、メディアに触れる時間を少なくしたり、生活の質の向上につながったりします。子供たちに、メディア以外にも楽しいことが世の中に溢れていることに気付かせるとともに、運動や睡眠時間の確保など生活習慣全般に目を向けさせることも大切です。

8 保護者が良き相談相手になる

保護者が良き相談相手になることは、子供がメディアとの上手なつきあい方を覚えていく過程において、とても大切です。良き相談相手になるためには、子供が見ているメディアに保護者自身も興味を持ち、実際に見たり調べたりすることが大切です。



ルール更新のタイミング

作成したルールは、定期的に見直す必要があります。保護者はルールを決めていると思っ
ていても、子供はルールを決めていると思っていないというように、親子間でのルールの有
無に関する認識のギャップが、小学校、中学校、高校と学校種が上がるに連れて大きくなる
傾向があります（図1）。

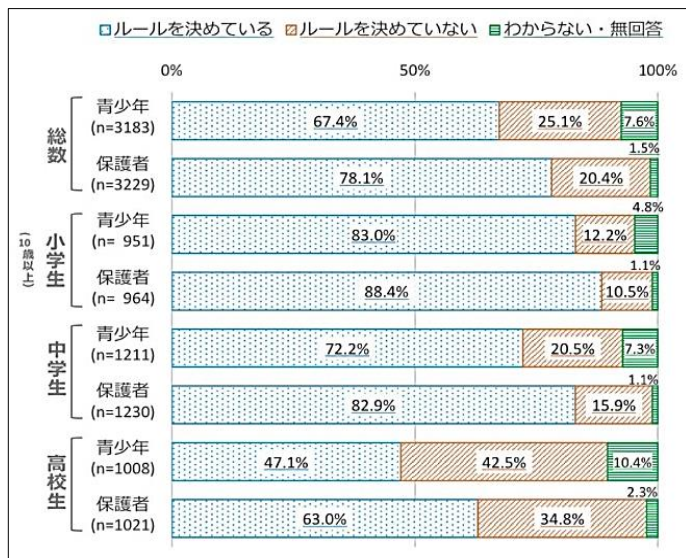


図1 青少年とその保護者のルールの有無に関する認識の比較(学校種別)
(令和4年度「青少年のインターネット利用環境実態調査」(内閣府)より)

✓ ルール更新のタイミング

- ① 学年が上がったとき
- ② 中学生になったとき
(13歳は重要な区切り)
- ③ 作成したルールが守れなかったとき
- ④ 新しいメディア機器を買う前
(子供は新しいメディア機器を手に入れたという気持ちが強いため、ルール更新の話し合いに積極的に応じる場合が多い)



ルールづくりの実践

保護者に対して、親子でルールをつくってもらうことを学校から啓発することはとても重要なことです。親子でルールづくりを行ってもらうために、学校でも次のような実践をしてみましよう。

1 「スマホ・携帯などの使用について考える・話し合うリーフレット」の活用

授業参観やPTA行事の際に、親子でルールづくりに取り組む方法があります。Web上で公開されている各種資料を参考に、親子でルールについて話し合う機会を設定しましょう。



2 学区内の小学校と中学校の連携

小学生の時に家庭で作成したルールについて、中学校への入学を機会に見直すことも大切です。小・中学校で情報共有しながら、機会をとらえてルールの見直しについて取り上げたり、保護者へ働き掛けたりしましょう。

3 児童会や生徒会での自発的な取組

学校からルールを示すだけでなく、自分たち自身で「メディアとのつきあい方」を考えたり、啓発したりすることも大切です。例えば、「情報モラル標語コンクール」や学校独自のメディアとのつきあい方ガイドブックを作成するなどの取組も効果的です。

GIGAスクール構想で整備された端末のルール

GIGAスクール構想で整備された端末のルールについても、ルールづくりのポイントは同じです。家庭でのルール同様、**教師が一方的にルールを決めるのではなく、子供たちと一緒に「なぜルールが必要なのか」「どのようなルールが必要なのか」について話し合う機会を設定しましょう。**

<参考文献>

- ・ゲーム・ネットの世界から離れられない子どもたち：子どもが社会から孤立しないために(子どものこころの発達を知るシリーズ10)、吉川徹、合同出版
- ・StuDX Style：端末利用のルール決めと意識化、文部科学省

ポイント10

自律した「メディアとのつきあい方」をめざして

- 他律から自律へ徐々に移行させることがポイントです。最初から子供に任せきりにするのではなく、小学校低・中学年のうちは保護者が管理することをしっかり伝えるようにしましょう。
- 動画教材やデータを活用しながら、子供たちが自分自身で気付く機会をつくりましょう。
- メディア時間や睡眠時間について意識を向けさせ、タイムマネジメントの力を育てましょう。

「他律」から「自律」へ

自律してメディアとつきあえる子供を育成するために、次のようなことが大切です。

ポイント1

最初から子供に任せきりにするのではなく、小学校低・中学年のうちは保護者が管理する。(睡眠時間などの生活習慣、メディアの時間や内容など)

ポイント2

小学生、中学生、高校生と年齢が上がるにつれて、他律から自律へ徐々に移行させる。

ポイント3

情報モラル教育に積極的に取り組む。その際、他人ごとにならないように、自分ごととして考える学習活動を通じて、自分自身で気付く機会を設ける。

小学校低・中学年は、善悪の判断や規範意識の基礎の形成時期であり、小学校高学年になると少しずつ自律した行動ができるようになります。**発達の段階を考慮しながら情報モラル教育に取り組む**ことで、子供たちが自律して健康的により良く生きるための礎を築きましょう。



自律に向けた実践例① ～ルールを守るための工夫を考えさせる～

「#60秒情報モラル」の「もう少しだけ」編を活用します。この教材は、オンラインゲームをしながらコミュニケーションをとる場面において、「もう少しだけ」と言って長時間利用をしてしまったり、「少しだけ」と言って課金してしまったりする状況を取り上げた動画です。



この教材を活用して、次のようなことを子供たちに考えさせてみましょう。

- ① 決めたルールが守れなくなりそうな状況
- ② 決めたルールを守るための工夫

これらを自分なりに考えさせることは、自律した子供の育成につながります。



「#60秒情報モラル」

◆授業を受けた生徒の感想（中学校）

- ついつい時間が長引いてしまうことや、ゲームで課金してしまうことがよくあるので、実際に起きていることについて考えることができました。
- ルールが守れなくなりそうなときは、たくさんあるんだなと思いました。いろんなメディアを、ルールを守って、うまく使えるようになりたいと思いました。
- 自分自身の対応の仕方でもメディアの時間を楽しくできるかが決まると思いました。

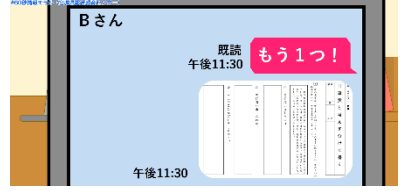
自律に向けた実践例② ～他者への配慮を考える～

「#60秒情報モラル」の「勉強教えて」編を活用します。この教材は、メッセージアプリで友人に勉強を教えてもらう場面を通して、長時間利用や相手への気遣いについて考えさせる動画です。

この教材を活用して、次のようなことを子供たちに考えさせてみましょう。

- ① 夜遅くにメールを送ったら相手はどう思うか
- ② 夜遅くとは何時くらいか

これにより、他人への配慮について考えさせたり、「夜遅く」の捉え方が自分と他人では認識が異なることを気付かせることができます。



「#60秒情報モラル」

◆授業を受けた生徒の感想（中学校）

- ・私は夜遅くに連絡することが多々あるので、相手の気持ちを考えていきたいです。
- ・私はまだスマホを持っていませんが、買ってもらえたら、親に頼りきらずにしっかり自分で使う時間を管理できるようにしたいです。
- ・夜遅くに連絡するのは迷惑だから嫌だなと思っていたのですが、こういうことって意外とあると思いました。

自律に向けた実践例③ ～メディア時間と睡眠時間の把握～

睡眠を整えることとメディアの管理をすることは、表裏一体です。

図1にあるように、メディア時間が長いほど、平日の就寝時刻も遅くなる傾向があります。また、図2にあるように、推奨される睡眠時間は年齢によって異なります。このようなデータを示すことで、自分の睡眠時間を客観的に見直す機会にすることができます。加えて、図3のような表でメディア時間と睡眠時間を記録する取組も効果的です。メディア時間と睡眠時間を記録することは、自分の生活習慣を見直すことに役立ちます。これにより、自律した「メディアとのつきあい方」やタイムマネジメントの力を育成することにつながります。

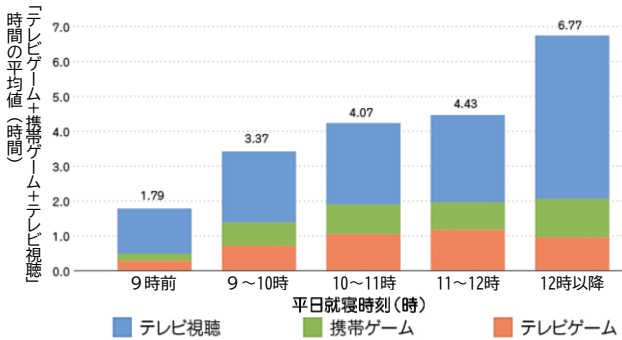


図1 平日就寝時刻別の「テレビゲーム+携帯ゲーム+テレビ視聴」時間

(参考資料)
高橋ひとみ、子どもの就寝時刻に関する一考察(Ⅱ):テレビゲーム・携帯ゲーム・テレビ視聴との関連、桃山学院大学人間科学, 30, 2006, 1-27.

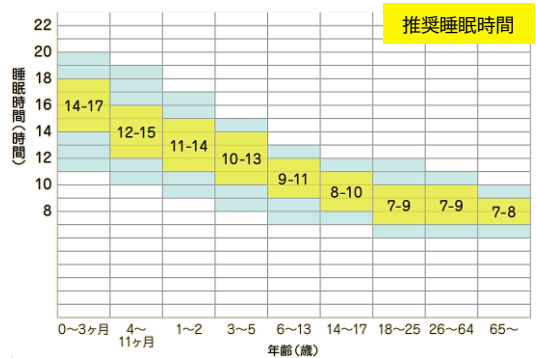


図2 年齢別に推奨される睡眠時間

(参考資料)
Hirshkowitz, M., Whiton, K., Albert, S. M., Alessi, C., Bruni, O., DonCarlos, L., ... & Hillard, P. J. A. National Sleep Foundation's sleep time duration recommendations: methodology and results summary. Sleep Health. 1(1), 2015, 40-43.

例	6/19	記入例																								起床時の気分			メディア時間	睡眠時間									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	すっきり	普通			ぐったり	2時間30分	9時間						
/	/																																						

図3 メディア時間と睡眠時間の記録例

◆授業を受けた生徒の感想（中学校）

- ・メディア時間によって睡眠時間が失われるというのが今の私なので、メディア時間を減らす工夫を自分でしたいです。
- ・睡眠時間もメディア時間も自分でうまくコントロールできるようにしたいです。

<参考文献>

- ・SNSノート、一般財団法人LINEみらい財団
- ・保護者が正しく知っておきたい4つの大切なポイント(児童・生徒編)、内閣府
- ・小学生のための早寝早起き朝ごはんガイド(保護者・指導者向け)、早寝早起き朝ごはん全国協議会

第3章

学校から家庭への情報提供と啓発

ポイント1

メディア活用の『課題』をとらえる

メディアの活用状況

第1章で示したとおり、全国調査では、小・中学生のインターネットの利用率は非常に高く、特にゲーム機やスマートフォンでの活用が多い状況です。

図1は、令和5年度全国学力・学習状況調査の学校質問紙調査において、「児童生徒一人一人に配備されたPC・タブレットなどの端末を、どの程度家庭で利用できるようにしていますか」という質問の集計結果です。

宮城県（仙台市を除く）においては、「毎日持ち帰って、毎日利用」「毎日持ち帰って、時々利用」の割合を合わせると、**小学校が47.2%**（全国平均28.8%）、**中学校が57.7%**（全国平均37.5%）といずれも全国平均を上回っています。

今後、子供たちが端末を毎日家庭に持ち帰り、家庭学習等で活用することが日常の姿になっていきます。学校と家庭が連携し、様々な端末を活用する際の「ルールづくり」をしたり、「メディアとのつきあい方」について話し合ったりする機会がますます重要になります。

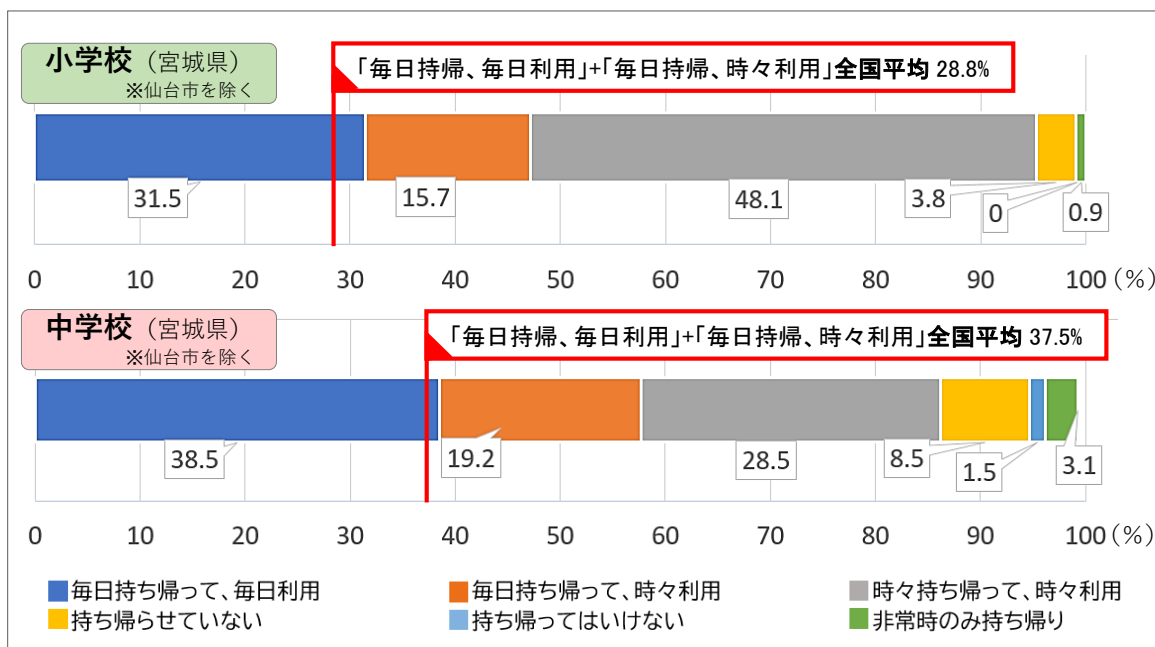


図1 端末を家庭で利用できるようにしている状況（第2回デジタル学習基盤特別委員会 資料1「1人1台端末の利活用状況について」（令和5年9月、文部科学省）をもとに編集）

メディア活用による影響

学校と家庭での学習の連携を図り、**家庭でも端末の良さを生かした活用方法に焦点を当てていく必要があります**。そのためには、**家庭での端末の使用時間についても、大人も子供もいっしょに考えていくことが大切です**。

これまでも述べてきたように、SNSを利用する小・中学生には様々なトラブルが発生する可能性があります。

時間管理については、SNSの使用によって勉強や他の活動に費やすべき時間が削られることがあります。小・中学生が**SNSに過度に時間を費やすことで学習や対人関係で問題が生じる可能性**があります。

ポイント2

様々な『機会』をとらえる

学校と家庭が共有したい情報活用能力

1 情報活用能力のイメージを共有する

学校と家庭が情報活用能力についてのイメージを共有しておくことは、情報端末の使い方や情報端末を活用した学習の進め方を共通理解する上で欠かせません。例えば、「仙台市版情報活用能力学習目標リスト」（仙台市教育委員会）を参考に、**児童生徒にどのような情報活用能力を身に付けさせたいのか**を共有すると、家庭でもイメージしやすくなります。



「仙台版情報活用能力学習目標リスト」
(仙台市教育委員会)

2 「時」と「場」をとらえる

(1) 「時」をとらえる

- ・学期始めや長期休業前など児童生徒の生活に合わせた「機会」
- ・毎月〇日など定期的な「機会」
- ・状況に応じた不定期な「機会」

(2) 「場」をとらえる

保護者会などの対面の「場」を利用するだけでなく、お便り（学校だより等）やメールなどで情報提供を行っている事例が多くあります。また、学習支援アプリやGoogle Forms等の多様な方法で、保護者からの感想や意見を共有している事例も見られます。**クラウドサービス等を用いて、双方向のやりとりをすることも大切な「場」**です。

学校と家庭が連携する機会をとらえる

1 「メディアについて考える日」

定期的に「メディアについて考える日」を設定して、学校と児童生徒、保護者で、ともに考える「機会」をつくります。**児童、保護者がそれぞれ主体的に考え、判断し、これまでの活用を振り返り、改善していくという視点を持った取組を行っていくことが大切です。**

【事例1】「メディアとのつきあい方」標語コンクールをしよう

- ・応募用紙をGoogle Formsなどで作成し、学校Webサイトやお便り等で、リンクや二次元コードを家庭に知らせる（図1）。
- ・家庭で話し合い、標語を考えて応募する。
- ・応募結果をまとめ、学校から発表する。学校と家庭で、掲示物等として活用する。

図1 応募用紙の例
(Google Formsによる)

応募用紙は、右記の二次元コードからダウンロードできます。



2 授業参観や学校行事

保護者に来校いただくときは、「メディアとのつきあい方」について情報共有をする良い機会です。情報活用能力やメディアリテラシー、情報端末の使い方などをテーマとして、**実際に情報端末を使って体験をしてもらうことが可能**です。

【事例2】保護者会で、家庭での「メディアとのつきあい方」について話し合おう

- ・「家庭での『メディアとのつきあい方』」について気になっていることをスプレッドシートに記入してもらい、意見交換をする。児童生徒の情報端末を使用する。
- ・グループごとにホワイトボードアプリを共同編集する。「家庭での情報端末の使い方」について、良い点、問題点、気になっている点を記入して、話し合う（図2）。

P Plus + プラス 良い点	M Minus - マイナス 問題点	I Interest インタレスト 気になる点
家庭学習時間が増えた	親がタブレットの操作についていけない	どんな宿題が出ているのか親もわかるとよい
タブレットドリルで問題を解くようになった	健康面が心配	タブレットの修理はどうするのか

図2 ホワイトボードアプリの活用例

右記の二次元コードから宮城県総合教育センター「Withタブレ」にアクセスすると、ダウンロードできます。



ポイント3

様々な『資料』を活用する

資料を選択する

「資料」は身近なところにたくさんあります。機会をとらえて、どの「資料」をどのような「方法」で活用するかが大切です。例えば、文部科学省の資料（図1、図2）や「みやぎ情報活用ノート」（図3）などWeb上にある資料も参考にしてみましょう。



図1 文部科学省
「StuDX Style」



図2 文部科学省「情報モラル教育ポータルサイト」



図3 宮城県・仙台市・LINEみらい財団「みやぎ情報活用ノート」



資料を活用する

1 資料活用のポイント

- 「資料」を配布するだけでなく、目的を明確にした上で「資料」から感じたことや考えたことを共有しましょう。クラウドサービスのアンケート機能などを活用し、考えたことや気付いたことを共有することで、双方向性のある情報交換が可能になります。
- 動画を活用すれば、より多くの情報を一度に発信、共有することができます。

2 活用例

【活用例1】メディアとの上手なつきあい方 (小学校低学年を対象)

- 「メディアとの正しい付き合い方マニュアル」保護者用リーフレット（図4）Part1、2をお便り等で配布し、家庭でのメディアの利用状況や気になる点について、保護者アンケートに答えてもらう。
- 学年や学級のアンケート結果を共有し、「メディアとのつきあい方」に関する課題を児童生徒と共有する。
- アンケート結果、保護者用リーフレットPart3をお便り等で保護者に配布する。家庭でできることについて情報提供し、啓発を図る。



図4 宮城県「メディアとの正しい付き合い方マニュアル」保護者用リーフレット



【活用例2】情報モラル教育

- 「#60秒情報モラル」（図5）の解説動画「家庭連携編」を視聴し、動画一覧表から家庭で見たい動画を選択する。
- お便りやGoogle Classroomに動画のURLを提示し、家庭で視聴してもらう。PDFファイルでお便りを配布する場合、二次元コードを示したり、URLを埋め込んだりすれば、家庭で簡単に動画を視聴できる。
- 動画を見た感想をクラウドサービスのアンケート機能等で集約・共有する。



図5 宮城県総合教育センター「情報モラル育成パッケージ『#60秒情報モラル』」



おわりに

GIGA時代だからこそ「メディアとのつきあい方」が学習内容に

メディアとのつきあい方学習は、一言で言えば、**メディアが組み込まれた生活における上手な過ごし方の学習**です。

例えば包丁は、食べる人の心を豊かにする創作料理を作ることできれば、相手を死に至らしめる凶器として使うこともできます。**私たちは、道具を使う「技術」だけでなく、道具を使う「心」を一緒に育てる必要がある**のです。

幼稚園・保育園に必ずある積み木も、ときには子供たちがけがをする原因になります。積み木でごっこ遊びをすることは、保育の中でよく見られる光景です。しかし、もしも積み木を友だちに投げつける子供がいたら、これは大人が止めに入るべき事態となります。そのとき、「保育の場面に積み木があるからいけないのだ。積み木は保育の場面からなくしてしまおう」という判断をするでしょうか。

メディアに対する誤解は、これらの話の包丁や積み木と同じです。どんな道具でも、使い方を間違えば危険を伴うこととなります。だからこそ、**そばにいる大人が、危険な状況にならないように、子供たちを見守り、支援し、ときには叱ることが必要**なのです。

メディアとのつきあい方学習は、別の見方をすれば、**メディアによって強化され、豊かになった社会をイメージする学習**でもあります。これからのメディア社会を創っていく子供たちが、正しいメディア社会をイメージできるようになるのは大切なことです。

私たちはもうメディアを避けて通ることはできません。仮にYouTubeをGIGA端末で使わせないことができたとしても、別の方法で簡単に接触することができます。むしろ、学校教育できちんと教えないままに隠れて使うことの方が危険でしょう。危険な道路を歩くことを前提として学校で交通安全教育をするように、私たちは学校教育の中で子供たちにメディア社会の現実の問題を教えていかななくてはならないのです。

江戸時代には信号機の意味を理解する能力は不要でした。しかし今では、生きていくのに必須の能力です。同じように、**急速に変化する現在のメディアインフラの下では、子供たちにメディアと上手につきあう力をしっかりと身に付けさせることが必要**です。それは単に機器を操作する力ではなく、**自分や社会とメディアとの関係について考え行動できる力**です。

このガイドブックが、子供たちや保護者のみなさん、教員のみなさんのすべてに考え方を伝えられるものとなることを願っています。

令和6年2月

東北大学大学院情報科学研究科 教授

東京学芸大学大学院教育学研究科 教授

堀田 龍也

検討会議・編集ワーキンググループ・事務局 構成員一覧

■ 検討会議 構成員

(所属は令和6年2月現在)

堀田 龍也	東北大学大学院情報科学研究科 教授、東京学芸大学大学院教育学研究科 教授
稲垣 忠	東北学院大学文学部 教授
植松有里佳	東北大学病院 助教
佐藤しおり	東北大学病院小児科 公認心理師、臨床心理士
月岡 正博	宮城県PTA連合会代表
志小田美弘	東松島市教育委員会教育長 (市町村教育長代表)
大沼 博	大崎市立古川第一小学校長 (宮城県小学校長会代表)
佐藤 亨	大河原町立大河原中学校長 (宮城県中学校長会代表)
田村 直也	仙台市立蒲町小学校長 (仙台市小学校長会代表)
工藤 哲	仙台市立東仙台中学校長 (仙台市中学校長会代表)
山下 学	宮城県石巻高等学校 教頭 (文部科学省学校DX戦略アドバイザー)
佐藤 寛記	宮城県子ども総合センター 技術次長
津志田浩孝	宮城県警察本部生活安全部サイバー犯罪対策課 課長補佐

■ 編集ワーキンググループ 構成員

(所属は令和6年2月現在)

稲垣 忠	東北学院大学文学部 教授
中澤 徹	東北大学医学部 (眼科学教室) 主任教授
植松有里佳	東北大学病院 助教
佐藤しおり	東北大学病院小児科 公認心理師、臨床心理士
加藤 琢也	岩沼市教育委員会 副参事兼指導主事
今野 透	仙台市教育局教育指導課 指導主事
引地 克博	白石市立白石中学校 教諭
瀬戸口京介	塩竈市立第一小学校 主幹教諭
山谷 崇文	栗原市立金成小中学校 教諭
金 洋太	登米市立佐沼小学校 教諭
及川 竜一	気仙沼市立条南中学校 教諭
近藤 裕美	東松島市立矢本第二中学校 主幹教諭 (養護)
遊佐 賢	宮城県総合教育センター情報教育班 主幹 (指導主事)

■ 事務局

(所属は令和6年2月現在)

千葉 潤一	宮城県教育庁参事兼義務教育課長
早川 知宏	宮城県教育庁義務教育課 心のサポート専門監
佐藤 涉	宮城県教育庁義務教育課 総括課長補佐
佐藤 浩一	宮城県教育庁義務教育課 副参事
皆川 寛	宮城県教育庁義務教育課 課長補佐



1人1台時代の「メディアとのつきあい方」ガイドブック

発行月日 令和6年2月
編集発行 宮城県教育委員会
住所 仙台市青葉区本町三丁目8番1号
電話 022-211-3643

