

共有する

端末を使うと、すぐに情報を共有したり、わかりやすく発表したりすることができます。
ここでは、上手な情報の共有の仕方や発表へのフィードバックの仕方、グループチャットでのトラブルの対応などについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私は、情報の性質によって情報共有の仕方を工夫することができると思う
- □ 私は、発表を客観的に評価することができると思う
- □ 私は、「批判」と「非難」がどのように違うかを知っていると思う
- □ 私は、SNSで情報を発信した時に、どんな反応があるかを想像することができると思う
- □ 私は、グループチャットでの悪口を止めることができると思う
- □ 私は、グループチャットに間違えた内容を投稿した時に、適切に対応することができると思う

情報を上手に共有するには

情報を共有する際に意識したいのが、ストック情報とフロー情報です。
ストック情報とは、後から何度も活用する「蓄積して活用する情報」のことで、フロー情報とは、その場限りで共有する「瞬間的に活用する情報」のことです。
次の情報をストック情報とフロー情報に分けてみましょう。

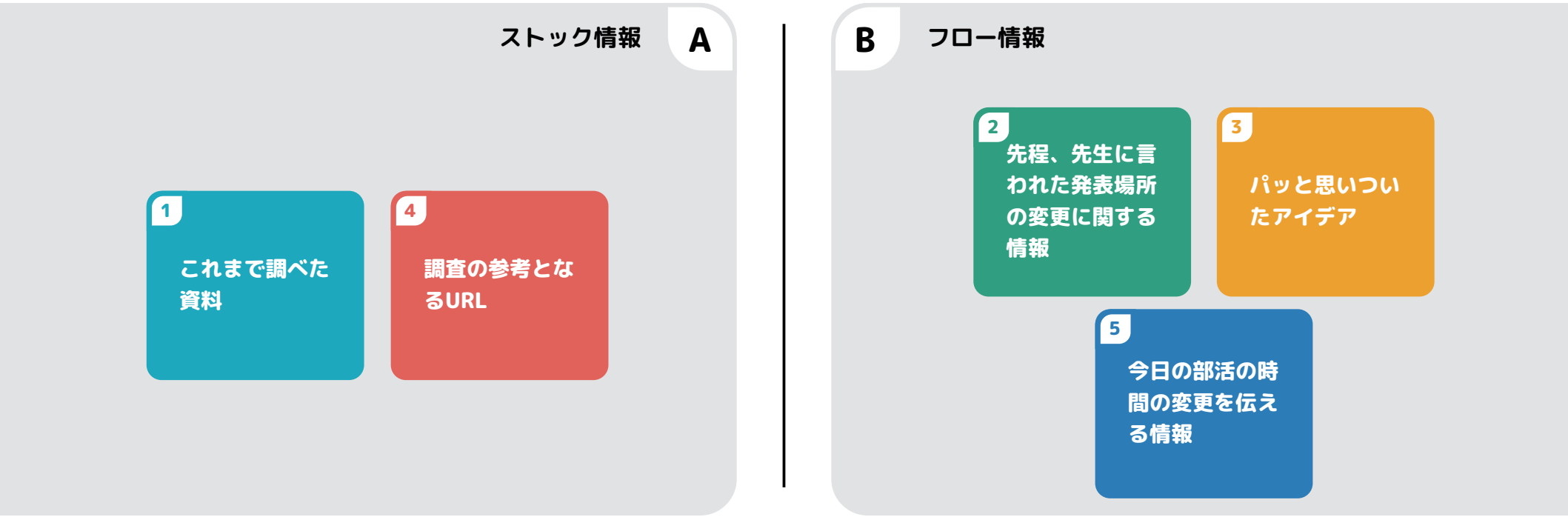
1. これまで調べた資料
2. 先程、先生に言われた発表場所の変更に関する情報
3. パッと思いついたアイデア
4. 調査の参考となるURL
5. 今日の部活の時間の変更を伝える情報

ストック情報 A

B フロー情報

解説へ

正解



スキルのポイント

情報を共有する場合、すぐに知らせたいというフロー情報は、チャットなどを使うとすぐに共有することができます。しかし、チャットだけでいろいろな情報をやりとりしてしまうと、情報量が多くなり、後から大切な情報を探すということになりがちです。

そこで、これまで調べた資料や参考となるURLなどのストック情報（蓄積して活用する情報）は、チャットとは別の場所に保存しておくと、あとで見返したい時に便利です。（例えば、LINEの場合は、「ノート」という機能を使うと便利です）

発表を客観的に評価してみよう

あなたのクラスでは、「街のよさ」について調べたことを発表することになりました。
各グループが5分で発表を行います。あなたはどのように評価を行うか、評価項目を3つ考えてみましょう。

評価項目			
1班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
2班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
3班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
4班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
5班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
6班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
7班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C
8班	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C	☐ A ☐ B ☐ C

A:とてもよい　　B:ふつう　　C:いまいち

評価項目のヒント

・声の大きさ　・資料の見やすさ　・発表時間　・わかりやすさ
・新規性　（おろどきがあったか）　・有益性　（役にたつか）　・根拠の明確さ

解説へ

評価項目			
1班	A B C	A B C	A B C
2班	A B C	A B C	A B C
3班	A		A B C
4班	A		A B C
5班	A		A B C
6班	A B C	A B C	A B C
7班	A B C	A B C	A B C
8班	A B C	A B C	A B C

友達と共有してみよう

スキルのポイント

客観的に評価を行うためには、あらかじめ、どのような項目で評価するかを考えておく必要があります。

例えば、発表の内容（調べた内容）をどのように評価するか、発表の方法（調べたことをどう伝えているか）をどのように評価するかについて、いくつかの項目を立てて評価を行うと、各グループを客観的に評価することができます。



批判と非難はどう違う？

クラスの友達の発表を聞いたり、ネット上で誰かの意見を見たりした際に、自分の意見をコメントすることがあります。
しかし、そのコメントが、「批判」となるのか、「非難」となるのかには違いがあります。
批判と非難の違いを考えながら、次のコメントを批判と非難に分けてみましょう。

1. 発表がつまらなかった
2. 声が小さいので、もっと大きな声で発表してほしい
3. 提案内容と先行事例との差がわかりにくかった
4. もっとよく考えた方がよいと思う
5. よくない発表だった

批判 A	B 非難

解説へ

1 発表がつまらなかった

2 声が小さいので、もっと大きな声で発表してほしい

友達と共有してみよう

3

4 もっとよく考えた方がよいと思う

5 よくない発表だった

スキルのポイント

批判とは「物事の良し悪しをよく調べたり考えたりして判定すること」であり、そこには問題点の指摘や改善へのアドバイスなども含まれます。

一方、非難とは「悪い点を責め立てること」であり、批判に比べると改善につなげにくくなります。

もちろん、誰かの発表や意見に対して自由に自分の意見を言うことは、「表現の自由」として保障されています。しかし、その意見が単なる非難に終わらずに、きちんと批判することで、批判された側も次の改善につなげることができます。



反応を想像してみよう

あなたがSNSで情報を発信したとき、見た人からどのようなコメントがあるか、見た人の反応を想像してみましょう。
あなたのことを知らない人が、あなたのアイスに関する投稿(とうこう)を見たときに、どのようなコメントをする可能性があるでしょうか。

yama87
@yama87



このチョコミントアイス
おいしいよね！

0 コメント　0 シェア　0 いいね

1 共感してくれる人



2 知識を自慢(じまん)したい人



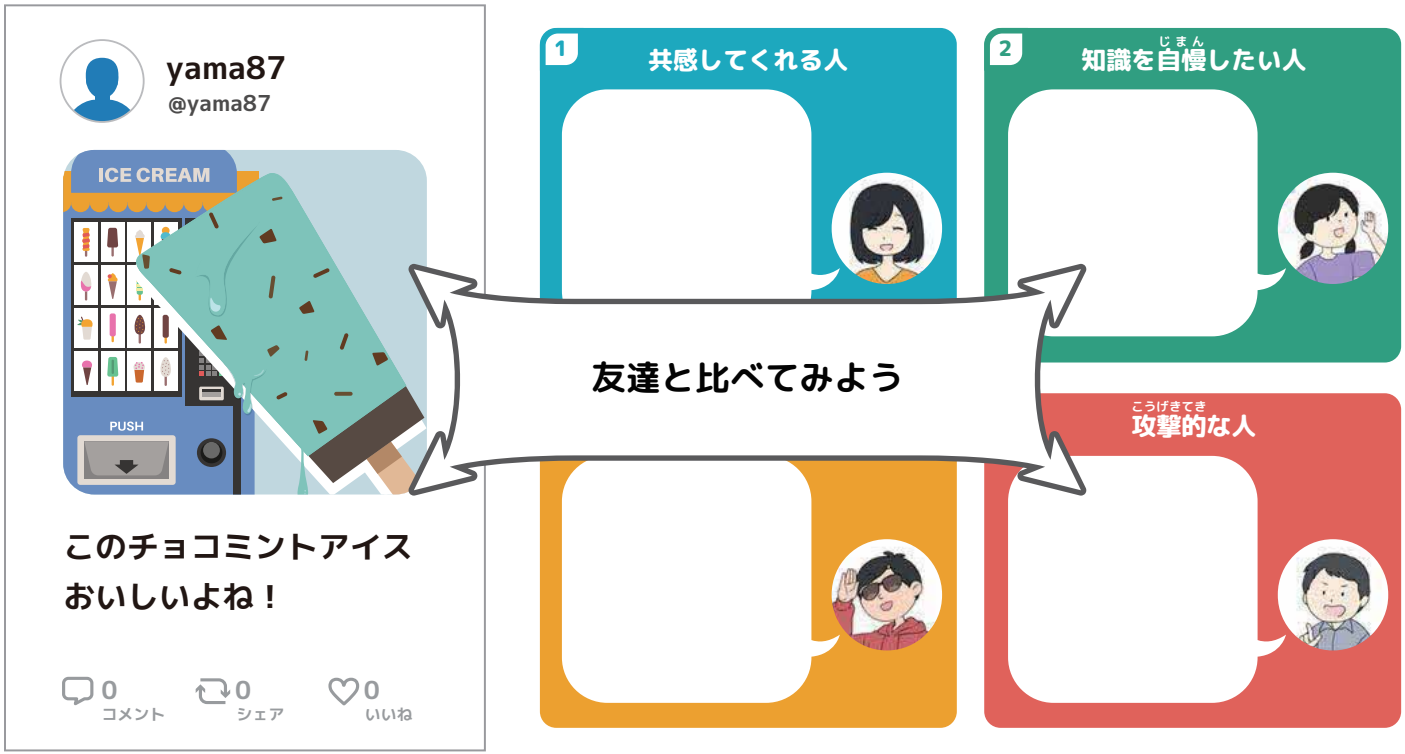
3 話をおおげさにする人



4 攻撃的(こうげきてき)な人



解説へ



スキルのポイント

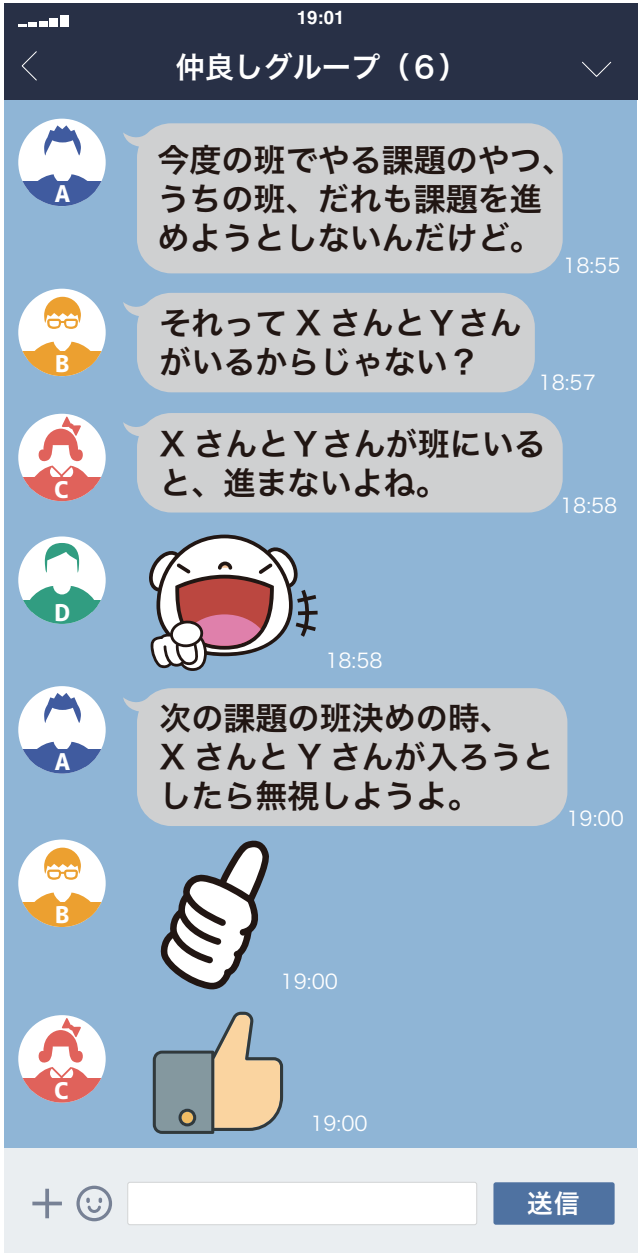
投稿を見た人全員が「いいね！」と言ってくれると思って投稿したら、予想とはまったく違った反応がある場合もあります。

もしかしたら、「そのチョコミントをおいしいっていうなんて、味覚がおかしい笑」と攻撃的なコメントがあるかもしれません。

もし、攻撃的なことを書かれたらどうすればよいか、あらかじめ対応を考えてみましょう。



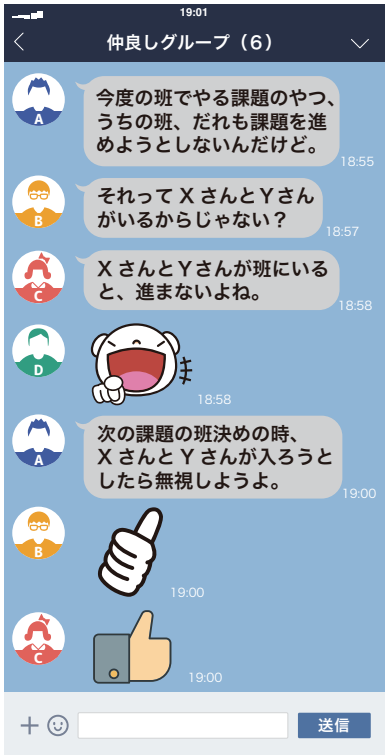
チャットの悪口、どう止める？



あなたが入っているクラスの仲良しグループのチャットで、あなたが仲の良いXさんとYさんに関する悪口が書かれています。
あなたは、どのように対応しますか。

解説へ

友達と共有してみよう



スキルのポイント

自分が悪口を言わないようにしていても、グループチャットで友達が悪口を言い始めると、それに同調を求められる場合もあります。「関わらない」「無視をする」という方法もありますが、チャットの場合、「無視をする」（反論しない）ことが「同意」と捉えられる可能性があるので注意が必要です。

もちろん、そのチャットだけですべてを解決する必要はありません。まだコメントを書いていない仲良しグループの友達、それ以外の友達、学校の先生、保護者の方などと関わりながら、チャットだけで対応を考えるのではなく、対面を含めてどのように対応するかを考えてみましょう。

間違って共有したときは

あなたは、チャットを使っていて、本当は家族に送るはずの釣りの写真を、クラスのグループチャットに送ってしまいました。あわてて送信を取り消し、写真を削除しましたが、みんなは見ているはずです。
その時、あなたはどのように対応してほしいか、１つ選んでみましょう。

1 全員がなにも反応しないでほしい

2 グループチャットでフォローしてほしい

3 個別のチャットでフォローしてほしい

4 実際に会ったときにフォローしてほしい



解説へ

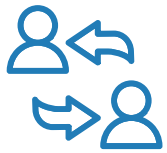


スキルのポイント

気をつけていても、グループチャットに間違ってメッセージや写真を送ってしまうことはあるかもしれません。

「送信を取り消す」ことなどもできますが、目に触れてしまうことをすべて防ぐことは難しいでしょう。そのとき、どのようにフォローしてほしいかは人それぞれです。 どのような対応を希望するか、友達と共有してみましょう。

また、間違って送られたメッセージや写真は保存することなく、削除するようにしましょう。



共有する

まとめ

よき使い手になるために

情報を共有する場合には、相手のことを意識する必要があります。
ストック情報（蓄積して活用する情報）とフロー情報（瞬間的に活用する情報）を意識して相手がわかりやすいように情報の共有を工夫したり、相手が改善できるようにフィードバックを工夫したりしてみましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、情報の性質によって情報共有の仕方を工夫することができる
- □ 私は、発表を客観的に評価することができる
- □ 私は、「批判」と「非難」がどのように違うかを説明することができる
- □ 私は、SNSで情報を発信した時に、どんな反応があるかを想像することができる
- □ 私は、グループチャットでの悪口を止めることができる
- □ 私は、グループチャットに間違えた内容が投稿された時に、適切に対応することができる

共有する

五感の共有 × 社会問題



端末を使うことにより、文字を目で見る、音声を耳で聞くことで情報を相手と共有できます。

これからの社会では、それを含めた五感（目で見る・耳で聞く・口で味わう・鼻でかぐ・手で触る）を相手と共有することができるかもしれません。

調べてみよう

五感のうち「口で味わう・鼻でかぐ・手で触る」を共有するサービスにはどのようなモノがあるだろうか？

話し合ってみよう

五感を共有できるようになると、どのような社会問題を解決できる可能性があるだろうか？



つくる

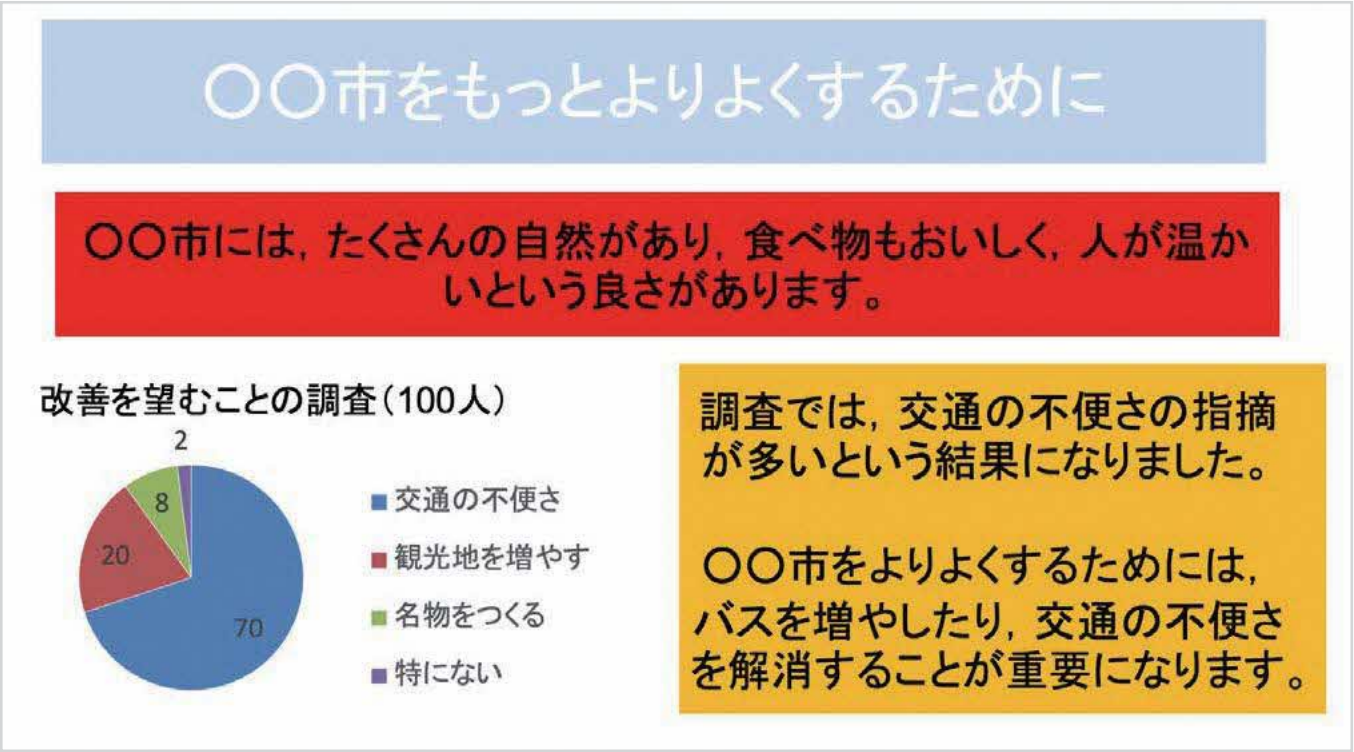
端末を使うと、わかりやすい発表スライドをつくることができます。
しかし、その際に勝手に他者の著作物を使うことがないように気をつけたり、自分の著作物を勝手に使われることがないように気をつけたりする必要があります。
ここでは、上手にデザインするための方法や、他者や自分の著作物の権利について学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私は、上手に発表スライドをデザインすることができると思う
- □ 私は、発表スライドのタイトルを上手につけることができると思う
- □ 私は、著作権が何のためにあるのかを知っていると思う
- □ 私は、著作権を侵害してしまうことがあるかもしれないと思う
- □ 私は、知的財産権の「著作権」と「産業財産権」について知っていると思う
- □ 私は、画像生成AIを使う時に、どのようなことに気をつければよいかがわかると思う

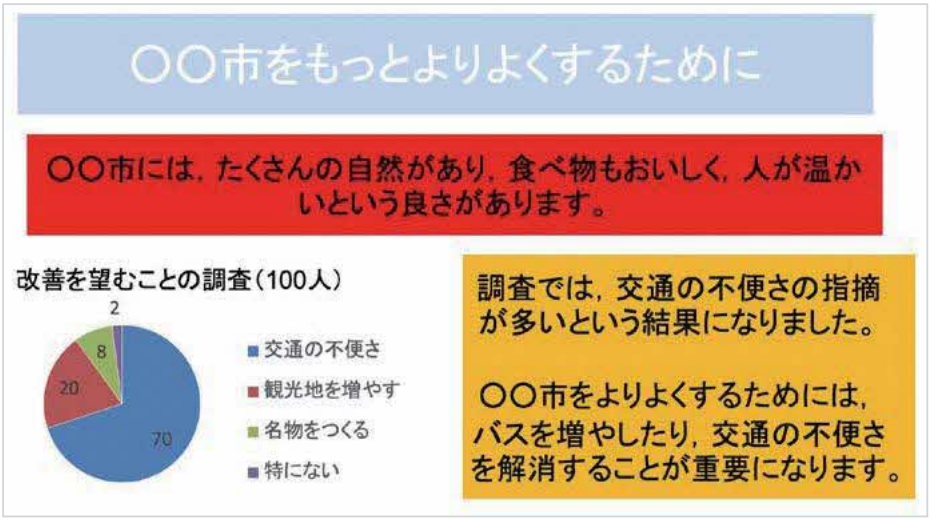
見やすいデザインを考えよう

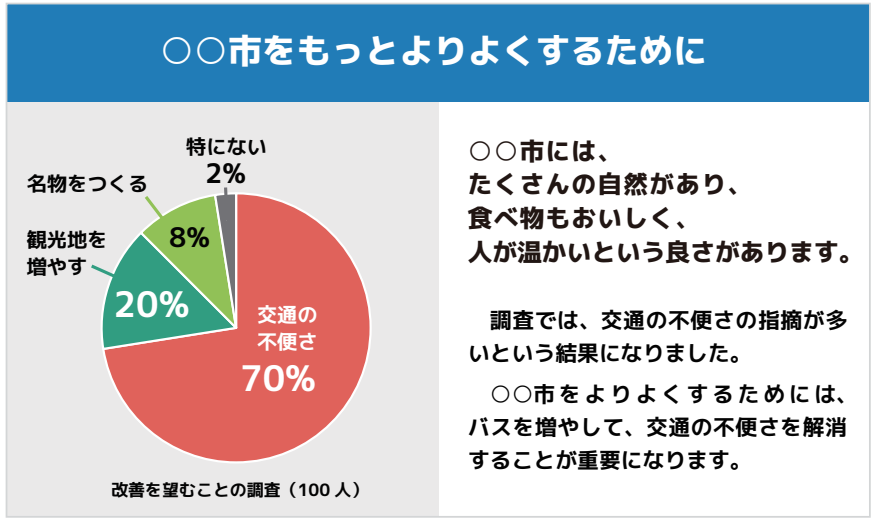
よりよい発表資料をつくるためには、内容はもちろん、デザインも工夫する必要があります。
次の発表スライドのデザインの問題点を考え、よりよい発表スライドにするための工夫を考えてみましょう。



解説へ

工夫例





スキルのポイント

見やすいデザインにするために、「①必要以上に多くの色を使わない」、「②コントラストをつける」の２つを意識してみましょう。

①たくさんの色を使いすぎるとどこに着目してよいのかわかりにくくなります。2~３色程度に抑えるようにしましょう。

②コントラストとは「明暗の差」ですが、薄い背景に白い文字よりも濃い背景に白い文字の方が見やすくなります。

つくる 活用スキル

タイトルを考えよう

地域のケーキ屋さんについて調べたことをスライドにまとめ、地域の人向けに発表することになりました。スライドの構成を検討したところ、以下のような表になりました。

ページ	各スライドのタイトル	各スライドの内容
1	ケーキ屋さんの名前／取材した人	ケーキ工房／徳川太郎さん
2	ケーキ屋さんの場所	○○駅の近く
3	ケーキの特徴	地元の有機農法のフルーツを使用、甘さ控えめなクリーム
4	一番売れているケーキ	イチゴのショートケーキ「天使のおくりもの」（1日100個売れる）
5	ケーキ屋さん開店のきっかけ	もともと徳川さんがイチゴ農家で、奥さんがパティシエだった
6	ケーキ屋さんの願い	地元のフルーツを知ってほしい、子どもを笑顔にしたい
7	エピソード	12月にたくさんケーキをつくって腕をケガしたことがある

このスライドを使って発表する場合の発表のタイトルを考えてください。

発表タイトル

解説へ

ページ	各スライドのタイトル	各スライドの内容
1	ケーキ屋さんの名前／取材した人	ケーキ工房／徳川太郎さん
2	ケーキ屋さんの場所	○○駅の近く
3	ケーキの特徴	地元の有機農法のフルーツを使用、甘さ控えめなクリーム
4	一番売れているケーキ	おくりもの」（1日100個売れる）
5	ケーキ屋さん開店のきっか	、奥さんがパティシエだった
6	ケーキ屋さんの願い	地元のフルーツを知ってほしい、こどもを笑顔にしたい
7	エピソード	12月にたくさんケーキをつくって腕をケガしたことがある

友達と共有してみよう

発表タイトル

スキルのポイント

スライドでまとめた内容を、どのようなタイトルで伝えるかは、とても重要な問題です。

例えば、「ケーキ工房について」というタイトルで、地域の人は関心を持って聞いてくれるでしょうか。

「おや、なんだろう？」「どういうことだろう？」といったタイトルの方が、関心を持ってくれるかもしれません。「はじめてケーキ工房を知る人は、どんなことに驚くだろうか？」といった視点で考えると、「1日100個売れる」ことや開店のきっかけ、想い、具体的なエピソードなどをタイトルに入れるとよいでしょう。

著作権はなんのため？

著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したもので、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」となりますが、こうした著作物を違法にコピーすると、誰が困るでしょうか。
マンガ家の作品を画像共有サイトへ勝手にアップロードした場合、どのような人が困るのか考えてみましょう。

マンガを勝手にアップロードした

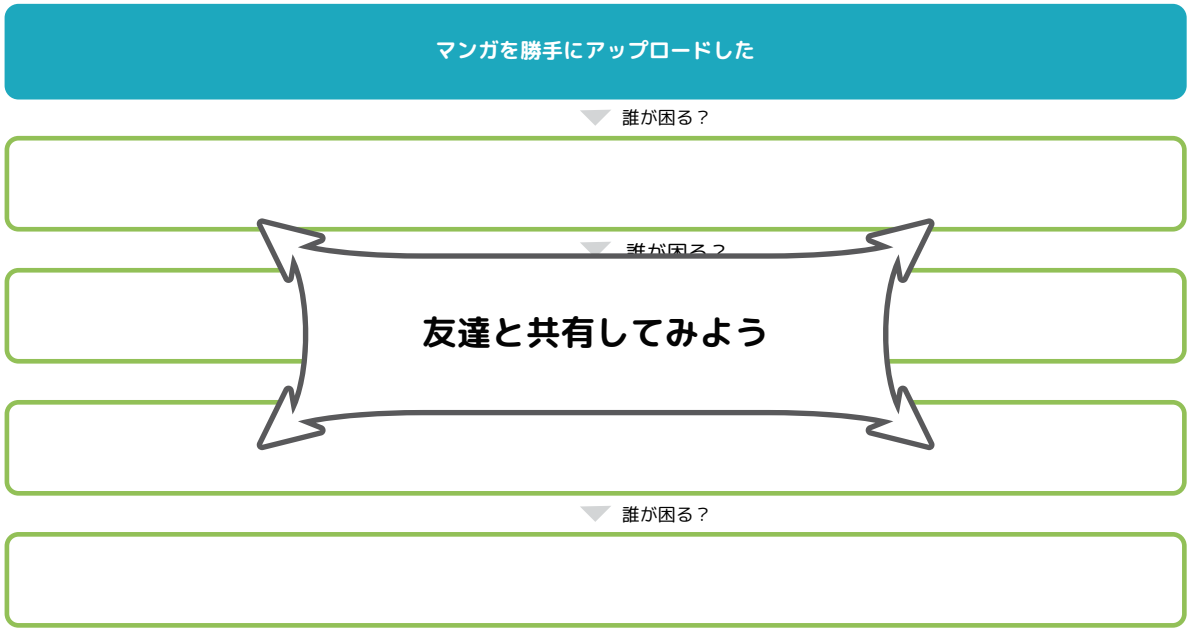
誰が困る？

誰が困る？

誰が困る？

誰が困る？

解説へ



スキルのポイント

「マンガを勝手にアップロードしたら、誰が困るか？」と聞かれると、まず思いつくのは、マンガ家本人や出版社の人たちでしょう。もちろん、本来得ることができるはずのマンガの購入代金をもらえないと考えれば、マンガ家本人や出版社の人たちは困ってしまいますが、それだけではありません。マンガの出版に関わる全ての人たち、例えば、印刷会社や広告代理店、書店なども困ります。

さらに、マンガ家や出版社の人たちが困るとこで、そのマンガの続きが描けなくなったとすると、一番困るのは誰でしょうか？

著作権により新しいアイデアや作品をつくることを尊重することは、私たちにとっても重要なことなのです。



著作権を侵害してしまうときは

著作権を侵害してしまう時とは、どのようなときでしょうか。
著作権を侵害してしまう場面と理由を考えてみましょう。

どのような？

- 1 好きな
- 2 人気の
- 3 ネットで見つけた
- 4 推している

何を？

- A アニメ・マンガを
- B 音楽を
- C イラストを
- D 本を

なぜ？

- ア みんなにも知ってほしくてSNSで公開してしまう
- イ 出典を示さずに自分のものとして発表スライドに使ってしまう
- ウ 再生数を伸ばしたくて動画共有サイトで公開してしまう
- エ 勝手にSNSのアイコンにしてしまう
- オ 買うお金がもったいないから写真を撮ってしまう
- カ 友達も欲しそうだからコピーしてあげてしまう
- キ お金がないから違法サイトからダウンロードしてしまう
- ク 勝手にグッズにして売ってしまう

解説へ

解答例

どのような？	何を？	なぜ？
4 推している	A アニメ・マンガを	エ 勝手にSNSのアイコンにしてしまう

スキルのポイント

どういう場面で、私たちは著作権を侵害（しんがい）してしまうのでしょうか。

「これぐらいなら大丈夫だろう」、「お金がもったいないから」と考えてしまう時は、ぜひそのコンテンツを作った人や広めた人のことを考えてみましょう。

新しい音楽やマンガなどをつくることがどれだけ大変で、どれだけ大切なことなのか、「もし、新しいコンテンツが創作されなくなったら誰（だれ）が困ってしまうのか」をぜひ考えてみてください。

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。
次の内容を、「著作権」で保護するものと「産業財産権」で保護するものに分けてみましょう。

1. 市販のタブレットのデザイン
2. 市販のタブレットの商品名やマーク
3. 個人が考えた新しいイラストのアイデア
4. 個人が撮った写真
5. 市販のタブレットを高性能化するためのアイデア

著作権	産業財産権	どちらにも当てはまらない

解説へ

正解

著作権

4 個人が撮った写真

産業財産権

1 市販のタブレットのデザイン

2 市販のタブレットの商品名やマーク

5 市販のタブレットを高性能化するためのアイデア

どちらにも当てはまらない

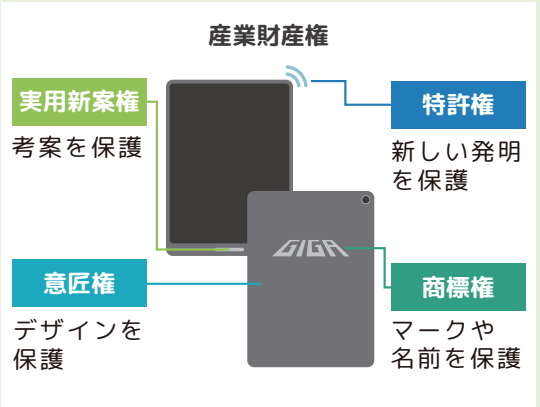
3 個人が考えた新しいイラストのアイデア

スキルのポイント

知的財産権には、主に文化的なもの保護する「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。

産業財産権には、特許権（新しい発明を保護）、実用新案権（考案を保護）、意匠権（デザインを保護）、商標権（マークや名前を保護）があります。著作権では権利を得る手続きが必要ありませんが、産業財産権は登録しなければ権利が発生しません。また、著作権ではアイデアは保護されませんが、産業財産権ではアイデアも保護されます。

こうした違いを意識しながら、自分の知的財産をどのように守るかを考えてみましょう。



画像生成AIを使ってみたら

あなたは、環境(かんきょう)のことを考えてもらうポスターを作成する際、保護者と一緒(いっしょ)に画像を生成してくれるAIを使って、イラストを作ってみることにしました。
すると、イメージにぴったり合うイラストが生成されたので、そのまま使ってポスターを完成させ、公開することにしました。
こうした画像を生成してくれるAIを使うことで、便利になる一方で、どのようなことが問題となるでしょうか。画像生成AIの仕組みを考えながら、問題点を考えてみましょう。



実際に画像生成AIで作られた画像の例

ヒント

・画像生成AIの仕組みを考えてみよう

問題点

解説へ



実際に画像生成AIで作られた画像の例

スキルのポイント

画像生成AIは、すぐにオリジナルのイラストを作っているように見えますが、実はこれまでの様々なイラストをあらかじめ学習して、それらを組み合わせてイラストを作成しています。

その学習の過程で、なかには許可なくいろいろな人が描(か)いたイラストを学習している場合もあります。画像生成AIを使う場合は、著作権などの権利をどのように扱っているのかを確認することが大切です。

画像生成AIはとても便利ですが、問題点も考えながら、上手に活用してください。

つくる

まとめ

よき使い手になるために

端末を使って発表スライドなどをつくるときは、著作権のことを考える必要があります。「もし、自分がつくった作品が、誰かに勝手に使われたらどのような気持ちになるだろう」と想像し、他者や自分の権利を尊重しましょう。また、著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）が科されることになります。もし、誰かがつくったアイデアをマネすることが許される社会だとしたら、誰も新しいアイデアや作品をつくらなくなってしまいます。新しいアイデアや作品をつくることを尊重するために、重い罰則となっているのです。

チェックしてみよう

- □ 私は、上手に発表スライドをデザインすることができる
- □ 私は、発表スライドのタイトルを上手につけることができる
- □ 私は、著作権が何のためにあるのかを説明することができる
- □ 私は、著作権を侵害しないために、どのようなことに気をつければよいかがわかる
- □ 私は、知的財産権の「著作権」と「産業財産権」について説明することができる
- □ 私は、画像生成AIを使う時に、どのようなことに気をつければよいかがわかる

音声・ジェスチャー操作 × 社会問題



現在、端末を操作する際に、様々な入力方法が検討されています。

もっとも一般的なのは、キーボードやタッチペンなどでの入力ですが、最近では音声やジェスチャーなどでも入力ができるようになりました。

調べてみよう

音声やジェスチャーを活用するサービスにはどのようなモノがあるだろうか？

話し合ってみよう

音声操作やジェスチャー操作ができるようになると、どのような社会問題を解決できる可能性があるだろうか？



交流する

端末を使うと、世界中の人と交流することができます。
しかし、世界中の人と交流できるからこそ、自分のもっている「当たり前」が本当に世界中の人にとって「当たり前」なのか、どこまで自分の情報を伝えてよいのかなどを考える必要があります。
ここでは、上手に交流するために意識することや気を付けることについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私は、自分のもっている「当たり前」について意識することができていると思う
- □ 私は、たくさんの意見を上手にまとめることができると思う
- □ 私は、外部の人に自分の情報をどこまで伝えてよいかがわかっていると思う
- □ 私は、「誹謗中傷」と「表現の自由」のちがいについて説明することができると思う
- □ 私は、自分の端末のセキュリティについて意識することができていると思う
- □ 私は、「闇バイト」に関する募集を見きわめることができると思う

多様な人たちと交流しよう

端末を使うと、自分と同じ年齢の人だけでなく、異年齢の人や外国にルーツをもつ人など、多様な人たちと交流を楽しむことができますが、その際には自分のもっている「当たり前」や「思い込み」を意識しておくことも必要になります。
自分が「当たり前」と思い込んでいることには、どのようなことがあるでしょうか。

例1 男性が泣くことは恥ずかしいことだ

例2 ブラジルから来た人はサッカーが得意だろう

解説へ

例1 男性が泣くことは恥ずかしいことだ

例2 ブラジルから来た人はサッカーが得意だろう

友達と共有してみよう

スキルのポイント

アンコンシャスバイアスとは、アンコンシャス（無意識）のバイアス（偏見）、つまり「自分自身で気付いていない偏った物事の見方や考え方」のことです。多様な人たちと交流する際には、こういった偏った見方や考え方をしていないかを意識する必要があります。

「男性だから、女性だから」と考えていないか、「その国の一部だけを切り取って全体がそうだ」と思っていないか、「この年齢の人はこうだ」と決めつけていないかなど、日常生活におけるアンコンシャスバイアスを考えてみましょう。



新しいアイデアを生み出す交流のまとめ方

意見を交流し、意見をまとめる際に、あえていつもとは違うまとめ方をしてみると、新しいアイデアが出やすくなる場合があります。 新しいまとめ方からアイデアを考えてみましょう。

地域の活性化をテーマに、 〇〇市の有名なものをまとめる場合

新しいまとめ方

サッカー

梨

もち

マラソン

キャベツ

桃

水泳

海

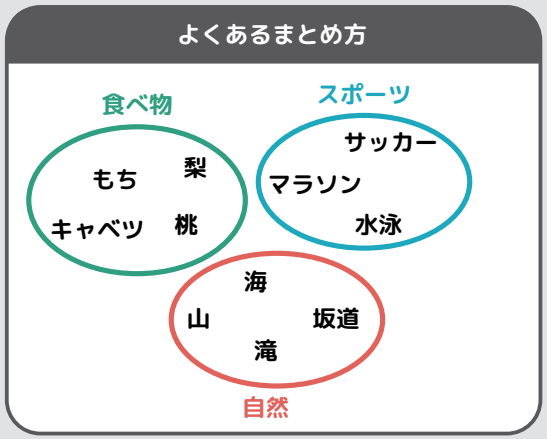
山

坂道

滝

どんなアイデアが考えられますか？

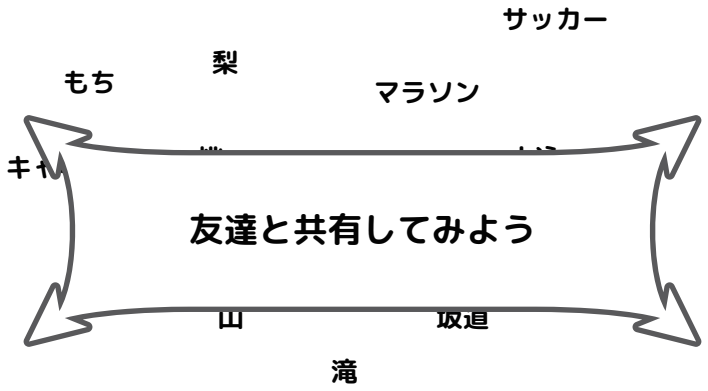
例





解説へ

新しいまとめ方



どんなアイデアが考えられますか？

スキルのポイント

お互いが出した意見をまとめる際には、似ているものをまとめてグループ化することが一般的です。しかし、あえて違ったものをグループ化しようと考えることで、新しいアイデアが生まれやすくなります。

例えば、ある地域では、「梨」と「マラソン」を掛け合わせた「梨マラソン」が行われています。給水所で水の代わりに梨が配られることで、その地域の名物行事となり、地域活性化に一役買っています。



どこまで伝えてよいのかな？

端末を使うと、様々な人と交流することができますが、自分の情報をどこまで伝えてよいのかは、そのリスクも踏まえて考えなければなりません。
あなたは、同じアイドルグループ（BSK）を応援するサイトで知り合った人たちから、「あなたの連絡先を教えて」と言われました。どこまで教えてよいか、リスクを踏まえて考えてみましょう。

1 フォローする



たいち

大学２年／ハタチ／ドライブ／お酒好き／ BSK 大好き

フォロワー数：150

2 フォローする



みさき

情報高校／吹奏楽／アニメ／ 17 歳♀／ BSK 大好き

フォロワー数：32

3 フォローする



みっち

２児のママ／カフェ通り／旅行／ホームパーティ／ BSK 大好き

フォロワー数：560

4 フォローする



ブラウン

IT 系／ゲーム実況／イベント／田舎住み／ BSK 大好き

フォロワー数：2510

5 フォローする



ルンたん

情報大学／留学／英語教えます／教えてほしい人募集／ BSK 大好き

フォロワー数：68

リスク小／問題ない ⟷ リスク大／かなり危険

解説へ

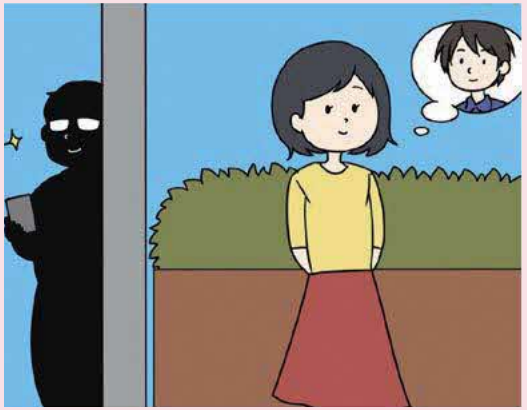


スキルのポイント

サイトで知り合った人と連絡先を交換したり、会ったりすることで、新しいことを知り、自分の世界を広げることができます。しかし、こうした出会いにはリスクもあります。思っていた人と違っていたり、犯罪に巻き込まれたりする可能性もあります。

そこで、どのようなところであやしさを見極めればよいかを考えてみましょう。もし連絡先を教えたらどのようなメッセージを送ってくるかな？と考えてみると、リスクを想像しやすくなります。

もちろん「絶対に大丈夫」「リスクがない」ということはありえないということは意識しておきましょう。



交流する　情報モラル

どこからが誹謗中傷かな？

次の４つの書き込みについて、「誹謗中傷」と「表現の自由」のどちらにあたるかを考え、「誹謗中傷」と「表現の自由」の特徴を考えてみましょう。

1 アイドルの○○さんなんて、もうジジイじゃん、はやくやめろ！

2 ○○の映画、楽しかったけど、前作に比べてアクションが多くてストーリーに共感できなかったかな

3 ○○の店員の対応がひどすぎ。ぜったい職場でも嫌われているでしょ

4 今日の試合はファウルが多くてよくなかったな。次回はフェアに頑張って！

A 誹謗中傷にあたると思う

B 表現の自由にあたると思う

誹謗中傷の特徴

表現の自由の特徴

解説へ

1
アイドルの○○さんなんて、もうジジイじゃん、はやくやめろ！

2
○○の映画、楽しかったけど、前作に比べて多くて共感できな

3
○○の店員の対応がったいれてい

4
今日の試合はファウルが多くてよくなかったな。次回はフェアに頑張って！

友達と共有してみよう

スキルのポイント

自分が思ったことを表現することは大切なことなので、「誹謗中傷」と「表現の自由」の線引きは難しい問題です。

しかし、自分が思ったことをなんでも表現してよいわけではありません。特に、事実に基づかない情報や攻撃的な内容が多く含まれる表現は、誹謗中傷になることがあります。

自分が思ったことを表現するときは、相手を尊重して、攻撃的な言葉を使わずに、事実に基づいて表現できるとよいですね。

セキュリティを見直そう

様々な人と交流するからこそ、セキュリティを見直しておく必要があります。
次の内容のうち、当てはまるものにチェックを入れてみましょう。

- ☑ ① パスワードに生年月日など推測されやすい文字を入れている。
- ☑ ② 無料のアプリは、作成者や配布者などを気にせずインストールしている。
- ☑ ③ スマホにウイルス対策ソフトを入れていない。
- ☑ ④ 自分のスマホにはログイン時のパスワードを設定していない。
- ☑ ⑤ 激安の通販サイトやフリマサイトをよく利用する。
- ☑ ⑥ 公衆無線LAN（無料Wi-Fi）によくアクセスする。
- ☑ ⑦ パスワードは、全てのSNSで同一のものを使用している。
- ☑ ⑧ 迷惑メッセージに返信したことがある。
- ☑ ⑨ OS（WindowsやMacなど）は更新したことがない。
- ☑ ⑩ スマホで「ウイルスが見つかりました」と表示されたことがある。

解説へ

- ① パスワードに生年月日など推測されやすい文字を入れている。
- ② 無料のアプリは、作成者や配布者などを気にせずインストールしている。
- ③ スマホにウイルス対策ソフトを入れていない。
- ④ 自分のスマホにはログイン時のパスワードを設定している。
- ⑤ 激安の通販サイトを利用している。
- ⑥ 公衆無線LANを利用している。
- ⑦ パスワードは、全てのSNSで同一のものを使用している。
- ⑧ 迷惑メッセージに返信したことがある。
- ⑨ OS（WindowsやMacなど）は更新したことがない。
- ⑩ スマホで「ウイルスが見つかりました」と表示されたことがある。

友達と共有してみよう

スキルのポイント

セキュリティについては、定期的に状況を見直すことが重要です。

特に、パスワードの設定やウイルス対策ソフトの更新、OSの更新などは、必ず見直したいポイントです。

また、知り合いを装ってメッセージが届き、そのメッセージ内のURLにアクセスしたところ、個人情報を要求してくるサイト等に接続するなどのトラブルもありますので、メッセージ内のURLをクリックする場合には注意が必要です。

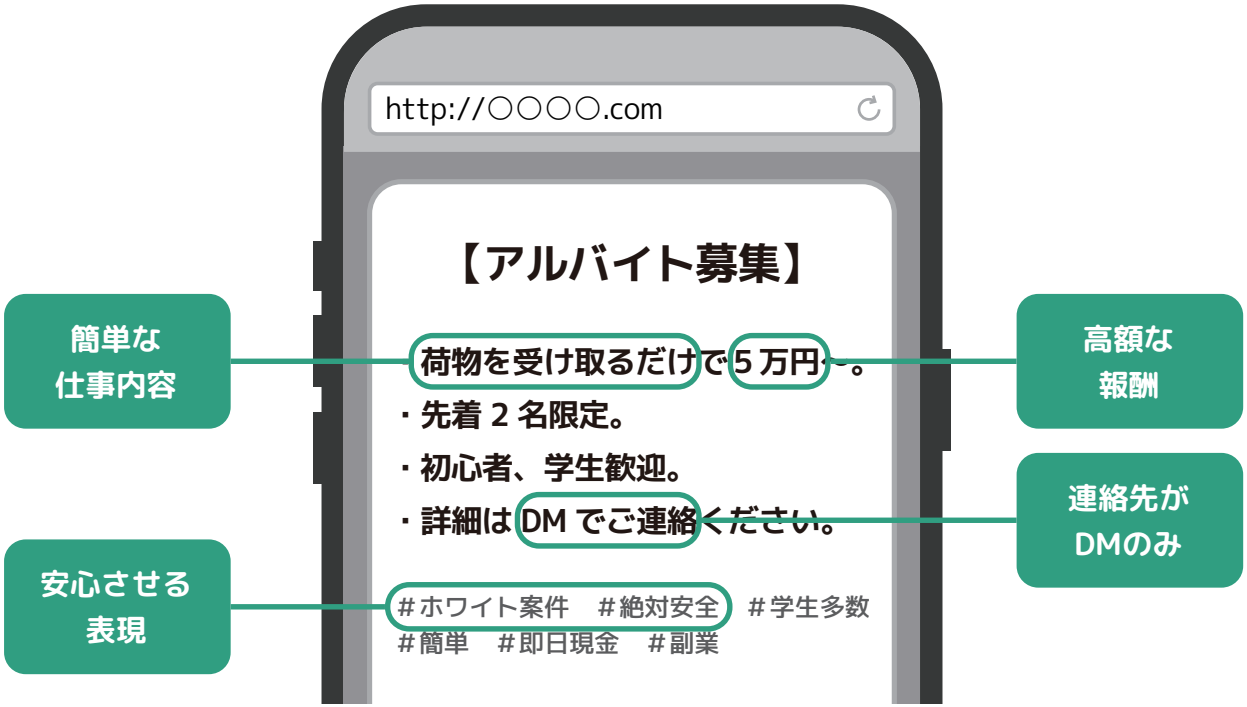
「闇バイト」に気をつけるために

SNSで次のようなアルバイト募集の広告を見つけました。
この広告のあやしいな、おかしいなと思うところに○をつけてみましょう。



解説へ

解答例



スキルのポイント

様々な人と交流すると、なかには、あなたを危険なことに誘いこもうとする人がいるかもしれません。

特に、闇バイトの求人では、「簡単な」「高額」「○○だけ」といった「すぐにできそう」と思わせること、「ホワイト」「安全」「学生多数」などと「安心できそう」と思わせることが特徴です。こうしたキーワードが出てきたら、注意してください。



交流する

まとめ

よき使い手になるために

自分の端末やアカウントからたくさんの人と交流できるということは、たくさんの人たちもあなたの端末やアカウントにアクセスすることができるということです。たくさんの人の中には、「悪意を持っている人」もいることを忘れずに、自分の情報をどこまで伝えてよいかやセキュリティに対する意識をもう一度見直してみましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、自分のもっている「当たり前」について意識することができている
- □ 私は、たくさんの意見を上手にまとめることができる
- □ 私は、外部の人に自分の情報をどこまで伝えてよいかを説明することができる
- □ 私は、「誹謗中傷」と「表現の自由」のちがいについて説明することができる
- □ 私は、自分の端末のセキュリティについて意識することができている
- □ 私は、「闇バイト」に関する募集を見きわめることができる

交流する

メタバース × 社会問題



現在、仮想空間での交流が注目されています。

例えば、メタバース（ネット上の仮想空間）では、ユーザーがアバターを操作して他のユーザーと交流するなど、仮想空間での社会生活を送ることができます。

調べてみよう

メタバースを活用するサービスにはどのようなモノがあるだろうか？

話し合ってみよう

メタバースが充実すると、どのような社会問題を解決できる可能性があるだろうか？



端末は、学校だけでなく、家庭でも使うことができます。
端末を効果的に使えば、学習や生活を便利にすることができますが、端末を使いすぎてしまうこともあります。
ここでは、家庭での効果的な端末の使い方と「使いすぎ」を防ぐための「自分で時間を管理する力（タイムマネジメント）」について学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私は、端末を学習や生活のために効果的に使う方法を知っていると思う
- □ 私は、生成AIを上手に使うことができると思う
- □ 私は、端末を使いすぎないように「自分で時間を管理すること」ができていると思う
- □ 私は、ゲームやSNS以外にも新しくチャレンジしたいことを考えたことがある
- □ 私は、自分が端末を「使いすぎてしまう理由」を理解していると思う
- □ 私は、余暇の時間の使い方について考えたことがある

学習で上手に活用しよう

端末を活用することによって、学習を効果的に進めることができます。
皆さんが行っている学習での端末の活用方法や、これからやってみたい活用方法を共有してみましょう。

例１

使用履歴記録アプリを使って時間管理

Aさん・中学校3年生

Aさんは記録アプリでスマホの使用履歴を細かく記録しています。そのため、どれくらいの時間をそれぞれのアプリに費やしているかが分かるので、自分の時間の使い方について見直すきっかけになり、時間の管理がうまくなりました。



例２

海外ニュースアプリを使って英語学習

Bさん・高校2年生

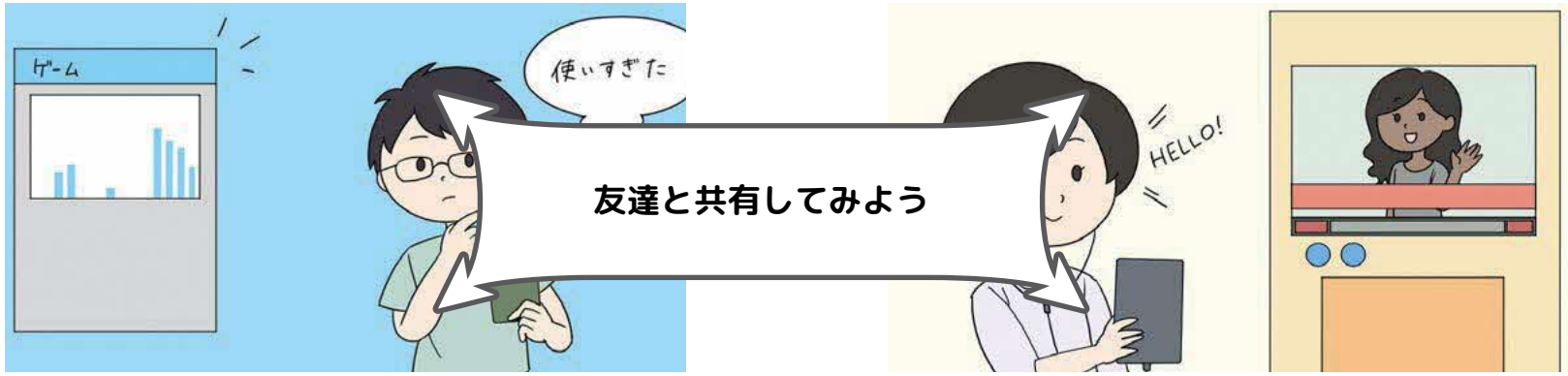
Bさんは海外のニュースアプリを使って日々のニュースを英語で読んだり、ニュース動画を観たりしています。英語力が高まるだけでなく、世界情勢も分かるので社会の勉強にもなっています。



自分が行っている学習での活用方法

これからやってみたい活用方法

解説へ



スキルのポイント

現在、様々なオンラインでの学習ツールやサービスが生まれています。

特に、ゲーム感覚で学習するようなコンテンツも多くありますので、楽しく学習を習慣化することもできます。もちろん、学習とは学校の勉強だけを指すわけではありません。学校や家庭で考えたルールを守りながら、自分のキャリアに役立つ様々な学習にチャレンジしてみましょう。

また、学習で端末を利用する際には、目や体の健康にも配慮するようにしましょう。

家で使う　活用スキル

生成AIを保護者と体験してみよう

あなたは、小学校5年生向けにクイズをつくることになりました。
よいアイデアが浮かばなかったので、保護者と一緒に生成AIを使って、クイズをつくることにしました。



「クイズをつくって」以外に、どのような命令文を入れるとよいか、考えてみましょう。

命令文　例）４択でつくって

解説へ

クイズをつくって

友達と共有してみよう

スキルのポイント

生成AIに、「クイズをつくって」と命令すると、小学校5年生向けではないクイズを生成する可能性があります。

そこで、例えば、「小学校5年生に向けて」という対象を加えたり、「4択で」や「短く」「びっくりするような」といった制約を加えたりすると、5年生向けのクイズが出来上がってきます。

ただし、内容が間違っている可能性もありますので、内容をきちんと確認するとともに、生成AIの使用には年齢制限などのルールがあります。実際に使用する際には、必ず保護者と一緒にルールを確認して、実施しましょう。



タイムマネジメントを身に付けよう

端末を使いすぎて、日常生活に悪影響がでないためには、「自分で時間を管理する力（タイムマネジメント）」が必要になります。
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、この中でも特に難しいのが「②時間を予想する」ことです。
次の内容について、あらかじめ時間を予想したうえで、実際に測ってみましょう。

	予測	実際
① 自分の名前を10回書くのにかかる時間	分　秒	分　秒
② 掛け算の7の段を書くのにかかる時間	分　秒	分　秒
③ 友達の良いところを５つ考えるのにかかる時間	分　秒	分　秒

解説へ

	予測	実際
① 自分の名前を10回書くのにかかる時間	分　秒	分　秒
② 掛け算の7の段を書くのにかかる時間	友達と共有してみよう 秒	分　秒
③ 友達の良いところを５つ考えるのにかかる時間	分　秒	分　秒

スキルのポイント

宿題が「30分くらいで終わるだろう」と思っていたら30分以上かかってしまった、というように、予想の時間よりも長く時間がかかった経験はありませんか。普段から、「どのくらいの時間がかかるのか」を考え、実際に測ってみるという経験を重ねてみましょう。それがタイムマネジメントの基礎になります。

また、タイムマネジメントを考える際には、「効率化してあまった時間で何をするか」を考えておくことも重要になります。「やることを書き出す」だけでなく、「やりたいこと」も書き出しておくと、余った時間を有効に活用できます。

家で使う　情報モラル

好きなことを広げてみよう

スマホやゲーム以外に、楽しいことを見つけるために、自分の好きなことを広げてみましょう。
自分の好きなことを３つ挙げて、その好きなことを行動、状況、感情から分解し、それぞれに当てはまる要素を選んでみましょう。

行動	＃遊ぶ　＃体を動かす　＃見る・観る　＃聞く　＃考える ＃触れる　＃食べる　＃休む　＃つくる　＃話す
状況	＃自由に　＃友達と　＃家族と　＃自然　＃都会　＃スポーツ ＃話題性　＃好きな人と　＃地域　＃にぎやかな　＃一人で
感情	＃のんびり　＃ドキドキ　＃わくわく　＃しんみり　＃かわいい ＃おしゃれ　＃きれい　＃すっきり　＃おどろき　＃ふしぎ

例

好きなこと　サッカーをみること

行動	＃ 見る・観る
状況	＃ 友達と
感情	＃ ドキドキ

好きなこと

行動	＃
状況	＃
感情	＃

好きなこと

行動	＃
状況	＃
感情	＃

好きなこと

行動	＃
状況	＃
感情	＃

解説へ

好きなこと	
行動	#
状況	#
感情	#

好きなこと	
行動	#
状況	#
感情	#

好きなこと	
行動	#
状況	#
感情	#

友達と共有してみよう

スキルのポイント

好きなことを広げるために、まずは自分の好きなことを分解してみましょう。

例えば、「サッカーをみる」は、行動は「#見る・観る」、状況は「#友達と」、感情は「#ドキドキ」に分解できます。ここから、２つを組み合わせて、新しい好きなことを考えてみましょう。例えば、「友達と一緒にドキドキできることは？」「ドキドキしながら見るものは？」

などと考えてみると、新しい好きなことが見つかるかもしれません。

使いすぎてしまう時は

学校や家庭において、端末を上手に使うためのルールがあるにも関わらず、どうしてもスマホやタブレット、コンテンツやサービス（例えば、ゲーム、SNS、動画共有サイトなど）を使いすぎてしまうのはなぜでしょうか。
スマホやタブレット、コンテンツやサービスを使いすぎてしまうのはなぜか、当てはまるものにチェックを入れてみましょう。

環境的な要因	☐ 注意してくれる人がいないから　☐ ひとりで過ごすことが多いから ☐ 他に夢中になることがないから　☐ その他（　　）
心理的な要因	☐ 不安やストレスを忘れたいから　☐ やることを後回しにしてしまうから ☐ 熱中しやすいから　☐ その他（　　）
対人的な要因	☐ 友達からゲームにさそわれるから　☐ 友達が何をしているか気になるから ☐ 友達からメッセージがたくさん届くから　☐ その他（　　）

解説へ

環境的な要因	☑ 注意してくれる人がいないから　☑ ひとりで過ごすことが多いから ☑ 他に夢中になることがないから　☑ その他（　　）
心理的な要因	☑ 友達と共有してみよう　☑ ることを後回しにしてしまうから ）
対人的な要因	☑ 友達からゲームにさそわれるから　☑ 友達が何をしているか気になるから ☑ 友達からメッセージがたくさん届くから　☑ その他（　　）

スキルのポイント

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。他に夢中になることがないから、不安やストレスを忘れたいから、友達に誘われるからなど、様々な要因が考えられます。使いすぎてしまう時は、まずはその理由を考えてみましょう。自分がなぜ使いすぎてしまうのかを考えることが改善の第一歩になります。さらに、何か他にやることを見つけたり、不安やストレスそのものを改善したり、友達に家のルールを伝えておいたりするなど、どうしたら使いすぎを防ぐことができるのかを考えてみましょう。



スマホだけの余暇でよいのかな？

学校の時間でもなく、部活やお手伝いの時間でもない、自分が自由に使える時間を「余暇（よか）」と言います。
みなさんは、そのような時間があったら、どんなことにチャレンジしたいでしょうか。
余暇の3つの機能（休息／気晴らし／自己成長）を意識して、やってみたいことを考えてみましょう。

1 **体を動かす**
サッカー、野球、バレー…

2 **自然**
昆虫採集、キャンプ…

3 **見学**
博物館、美術館…

4 **料理**
新しい料理、お菓子作り…

5 **育てる**
花、動物、野菜…

6 **考える**
パズル、将棋（しょうぎ）…

7 **つくる**
手芸、プラモデル…

8 **のんびり**
読書、お風呂…

9 **見る**
映画、ドラマ…

10 **話す**
新しい友達、地域の人…

11 **出かける**
買い物、名所…

12 **食べる**
新しい料理、新しいおかし…

休息として	気晴らしとして	自己成長として

解説へ



スキルのポイント

余暇を考える場合、３つの機能（休息／気晴らし／自己成長）を意識してみましょう。

もちろん体を休める休息も重要ですし、リフレッシュするための気晴らしも重要です。しかし、それだけでなく、自己成長につながるような余暇も見つけて、これらにバランスよく取り組んでみましょう。

例えば、同じ読書でも、休息としての読書、気晴らしとしての読書、自己成長としての読書では、読む本も変わってくるはずです。

家で使う

まとめ

よき使い手になるために

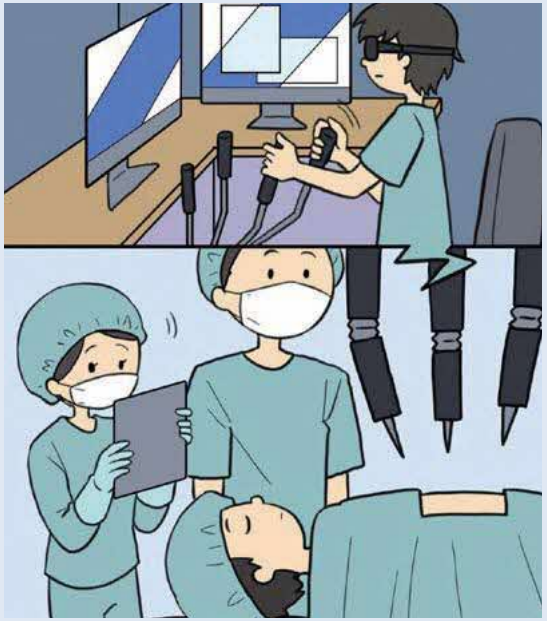
家で端末を学習や生活に使う際に効果的なコンテンツやサービスを、友達と共有してみましょう。友達はもっと便利な使い方を知っているかもしれません。
また、自分で時間を管理する力（タイムマネジメント）は、これからの情報社会を生きる上で必須となる力です。
ぜひ、「やること」のリストと「やりたいこと」のリストを作成し、時間を有効に使いましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、端末を学習や生活のために効果的に使う方法を説明することができる
- □ 私は、生成AIを上手に使うことができる
- □ 私は、端末を使いすぎないように「自分で時間を管理すること」ができている
- □ 私は、ゲームやSNS以外にも新しくチャレンジしたいことがある
- □ 私は、自分が端末を「使いすぎてしまう理由」を理解している
- □ 私は、余暇の3つの機能を意識して余暇の時間の使い方を工夫することができる

家で使う

6G × 社会問題



現在、スマホなどの高速大容量の通信規格として5G（5th Generation）が主流になってきていますが、すでにその次の世代である「6G」の研究開発も行われています。

調べてみよう

６Gの特徴と６Gを活用するサービスにはどのようなモノがあるだろうか？

話し合ってみよう

６Gが主流になると、どのような社会問題を解決できる可能性があるだろうか？

活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック

あやせ

保護者の方へ

保護者の方へ

　このGIGAワークブックでは、1人1台の端末を上手に活用するために、基本となる情報活用能力（情報モラルを含む）を身に付けることができます。

　家庭でも、端末の上手な使い方や端末を使うためのルールについて、ぜひ話し合いをしてください。

ケータイ・スマホトラブル分類表

現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。

☑ 主に A

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

☑ 主に A

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

☑ 主に B

4 出会い



SNS で知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。

☑ 主に A と B

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。

☑ 主に A と C

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

☑ 主に C

7 個人情報の投稿



SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。

☑ 主に C

8 悪口・いじり



グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

☑ 主に C

1 お子様と一緒に、起きやすいと思うトラブルにチェックを付けながら話し合ってみましょう。

2 アプリやフィルタリングの対策を考えてみましょう。
大きく 3 つの対策が重要です。

A 家庭のルールを考えよう …… P172〜174へ
B フィルタリングやアプリの設定 …… P175〜176へ
C インターネットにおけるコミュニケーションの特性 …… P177へ

家庭のルールを考えよう

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの「使いすぎ」に気を付けよう

スマホは「夜遅い時間」には使わない

ネットで「たくさん」お金を使わない

「　　」の中の表現にあいまいさがあるため、親と子どもとで基準が異なる場合があります。ルールを決めるときは、あいまいな表現をさけましょう。

「スマホは夜10時までしか使わない」というルールを破ってしまう子どもがいたら、どのように声を掛けますか。

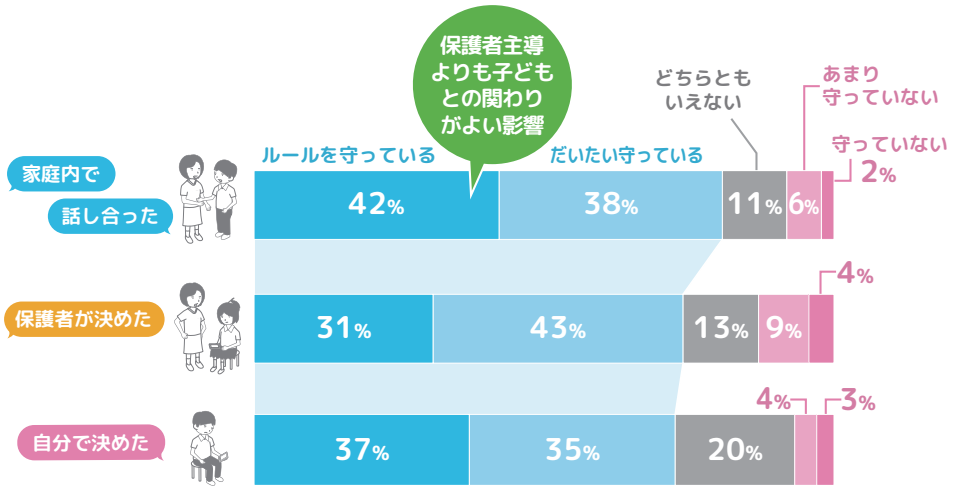
A ルールを破ったことを叱る

B どのようにしたらルールを守れるかを一緒に考える

Aのような「制限」によるコントロールから、Bのようにお子様と一緒に対話をしながら「主体的なルールづくり」をするようにしましょう。

ルールの決め方と遵守の関係

高校生を対象とした調査によると、保護者主導でルールをつくったときより、子どもと一緒にルールをつくったときのほうが、子どもがルールを守る確率が高いことが分かっています。



出典：LINEみらい財団（2018）「青少年のネット利用実態把握を目的とした調査」

「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎていない」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための５ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

1日のうちにどのくらいネットを利用しているか、子どもに具体的に書き出させるなどして、「長時間使い過ぎていること」、「他者よりも長く使っていること」を本人に自覚させることが、ネット依存傾向の予防・改善のための行動変容のきっかけとして重要です。

ネット依存傾向から抜け出す段階

無関心期
適切にネットを使えるように行動変容することに関心がなく、行動を変えようと考えていない時期

▶

関心期
適切にネットを使うよう行動変容する必要性は分かるが、すぐに行動を変えるつもりがない時期

▶

準備期
近々（1ヶ月以内に）、ネットの使い方について自分の行動を変えようと考えている状態

▶

実行期
ネットの使い方についての望ましい行動変容が始まって、まだ6ヶ月以内の時期

▶

維持期
ネットの使い方について、6ヶ月以上望ましい行動が続いている時期

ネットを使い過ぎていないか、お子様と確認してみましょう

以下の質問票で、８項目のうち５項目以上当てはまれば「病的使用者」と判定されます。

- ☑ ① ネットを利用し、SNSやゲーム、ショッピングなどをすることを思い出したり、次の利用が楽しみになるなど、ネットに夢中になっている。
- ☑ ② 満足するには、ネットの利用時間をどんどん長くしていかなければならない。
- ☑ ③ 利用時間を減らしたり、やめようとしたりしても、うまくいかないことが繰り返しある。
- ☑ ④ ネットの利用時間を減らそうとすると、落ち着かなくなったり、不機嫌になったり、落ち込んだり、いらいらしたりする。
- ☑ ⑤ ネットを利用した活動の時間が、利用する前に予定していた時間より長くなる。
- ☑ ⑥ ネットの利用のせいで、大切な人との関係を危うくしたり、勉強の機会を失ったりする。
- ☑ ⑦ ネットに夢中になりすぎたせいで困ったことが起きても、ごまかすためにうそをつく。
- ☑ ⑧ 困っていることや不快なことから逃れるためにネットを使う。

フィルタリングやアプリの設定

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム　iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

「スクリーンタイム」を使うことによって、iPhone、iPad、iPod touch でどのように時間を費やしているのかリアルタイムでまとめたレポートを確認し、管理しておきたいものについては制限を設けることができます。

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。

iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Appleサポート

https://www.youtube.com/watch?v=6KbTXIO2vU4

ファミリーリンク　Android向け



Googleが提供する無料のペアレンタルコントロールのアプリです。子どもと保護者の携帯端末にインストールすることで以下のことが可能になります。

- 子どものアプリ利用を管理
- 子どもの利用時間を管理
- 子どもの位置情報を確認

※子ども端末はAndroid Lollipop (5.1) 以降を搭載したAndroid スマートフォン、保護者端末はAndroid Lollipop (5.0) 以降を搭載したAndroid スマートフォンと、iOS 9 以降を搭載した iPhone、iPad でファミリーリンクを利用することができます。

YouTube Kids

Android・iPhone/iPad向け



YouTube Kidsは、13歳未満の子どもがより簡単に楽しくYouTubeを視聴できるアプリです。プロフィールを作成することで、視聴できるコンテンツ選択や、視聴時間を制限するタイマーの設定をすることができます。また適切なデジタル習慣を身に付けるために役立つ情報も提供しています。

Digital Wellbeing

Android向け



毎日のスマートフォンの利用習慣を把握し、オフラインで過ごす時間を作る機能です。

-その日のスマートフォンの使用状況がグラフに表示され、自分の使い方を振り返ることができます。グラフをタップすることで、詳細を確認することができます。

-勉強などに集中できるよう、気が散る原因となるアプリをワンタップで一時停止することができます。

-アプリの１日の利用時間の上限を設定することができます。動画の見過ぎなどに気付くことができます。

フィルタリングについて

犯罪・トラブルに巻き込まれないため、フィルタリングを設定することが大切です。スクリーンタイムやファミリーリンクにはフィルタリング機能があります。また下記のようなフィルタリング用アプリもあります。携帯電話会社の販売店に行き、最適なフィルタリングを設定してもらったり、相談したりしましょう。

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)

平成29年2月に、携帯電話事業者が提供するスマートフォン等のフィルタリングサービスのアプリアイコンが、統一されました。

iPhone、iPadは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。iPhone 商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。
Google、Google Classroom、Android、ファミリーリンク、YouTube、YouTube Kids、Digital Wellbeing は Google LLC の商標です。

インターネットにおけるコミュニケーションの特性

8 悪口・いじり



相手の「イヤなこと」をしないようにしよう

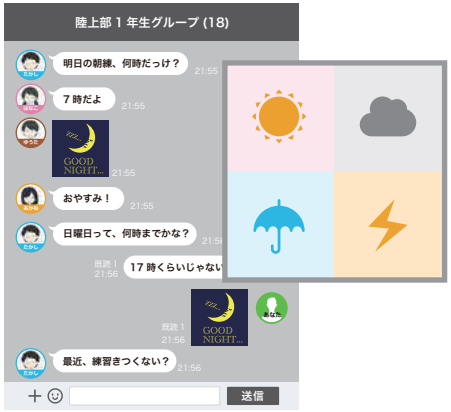
というルールや指導で大丈夫？

「イヤなこと」の感覚が人によってズレやすく、ネットの特性によって、ズレがより大きくなります。

3つの視点からその内容を見てみましょう。







1 感覚のズレ

人によって「イヤだな」と感じる言葉には違いがあります。自分にとってイヤな言葉が、友達のイヤな言葉と同じとは限りません。

2 ネットの特性

普段、「真面目だね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

3 「リスクの見積り」によるズレ

子どもたちは、「何が危険か」は分かっているのですが、「どのくらい危険か」というリスクの見積りがズレやすく、「このくらいは大丈夫だろう」と思うことにより、トラブルにつながってしまうことがよくあります。

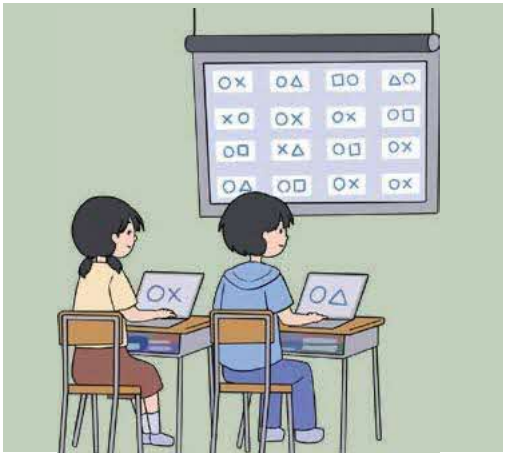
デジいく（デジタル活用能力育成プロジェクト）について

LINEヤフー株式会社（Yahoo！きっず、LINEヤフーみらいプロジェクト）は、ソフトバンク株式会社とともに、SNSやインターネット・通信分野における情報モラル教育に関して協業します。

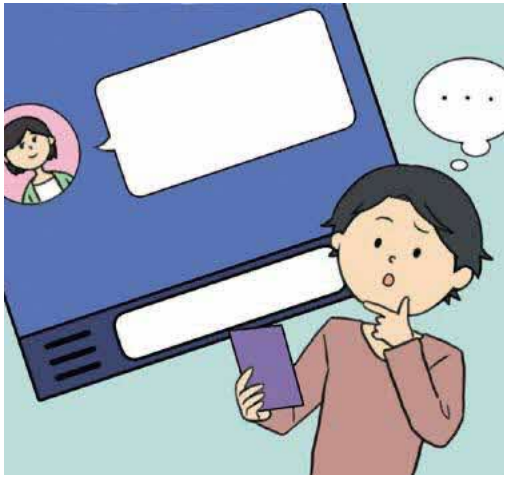
本協業をデジタル活用能力育成プロジェクト「デジいく」と称し、子どもたちのより良いコミュニケーションの実現と、健全なインターネット利用の啓発を目的とした情報モラル教育に、積極的に取り組んでまいります。

LINEヤフー

SoftBank









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

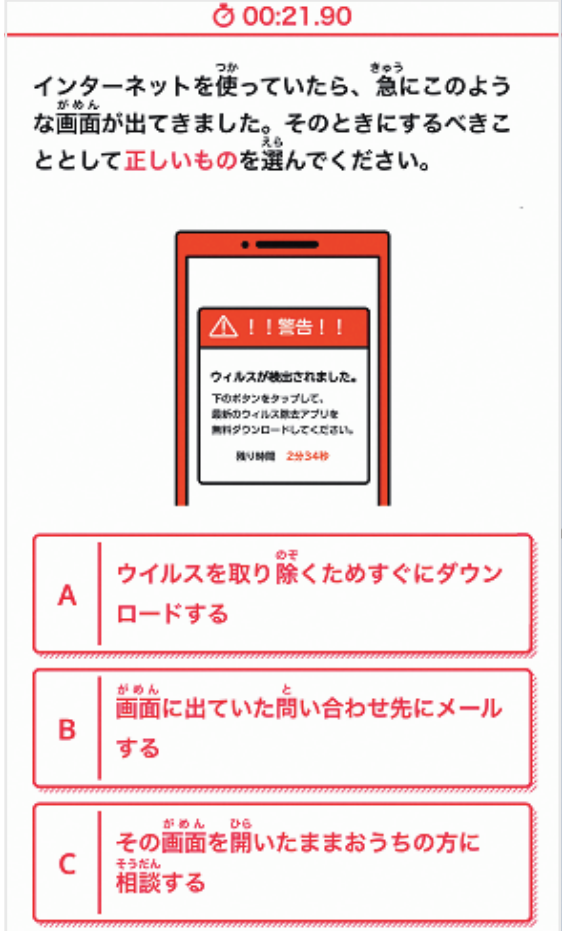
私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます

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！

問題のイメージ



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。

受検はこちら！（受検料無料）

https://ymobile.jp/s/Ew7uH

活用型情報モラル教材
GIGAワークブック　あやせ
アドバンスト

ver.5.1
発　行　日　2026年4月1日

制　　作　綾瀬市教育委員会
　　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

・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。