

2024年1月27日

家庭と連携した情報モラル教育を どう進めるか

—AI時代における家庭での情報モラル・ファクトチェック—

静岡大学教育学部

准教授 塩田 真吾

塩田 真吾 (しおた しんご)

静岡大学 教育学部 准教授

2009年に静岡大学着任。博士(学術)。

専門:教育工学, 情報教育, 授業デザイン
リスク教育 (特にヒューマン・エラー)

「情報活用能力」

学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報をわかりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものである。

情報活用能力（情報モラルを含む）

情報を上手に活用する力 + リスクに対応する力

心配なトラブルは・・・？

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

8 悪口・いじり

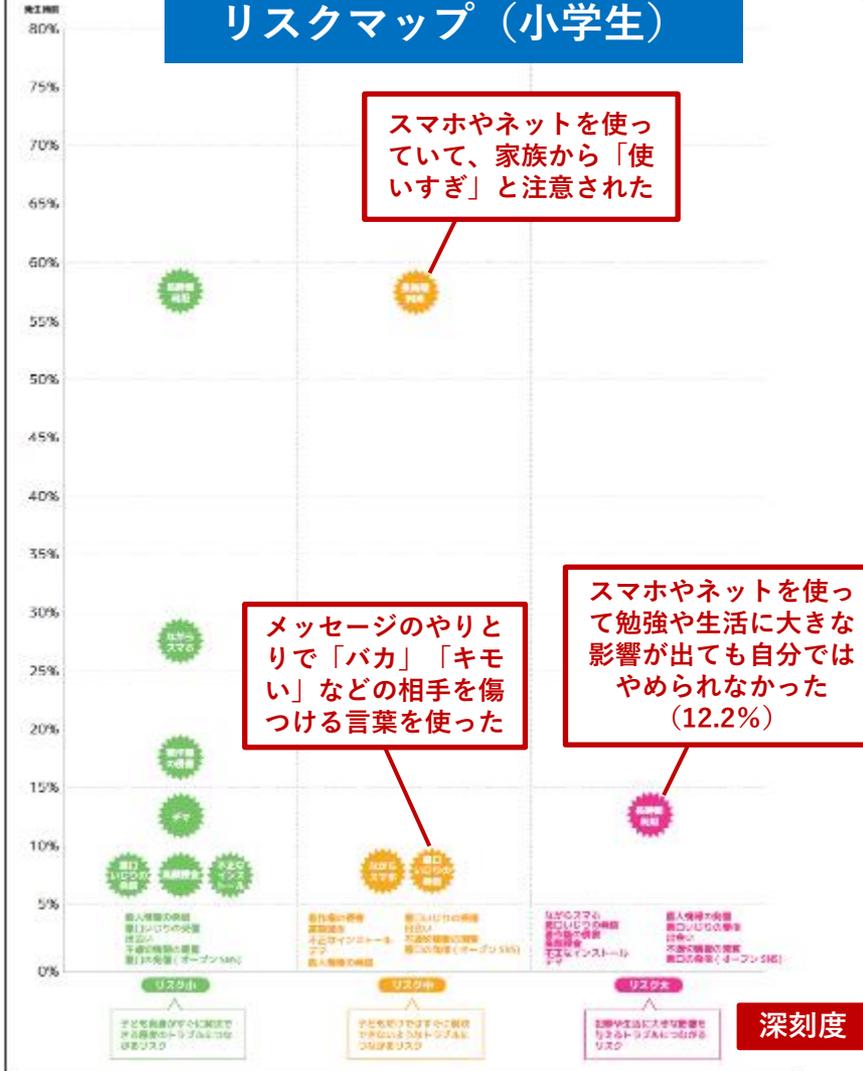


グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

【調査】6,000人を対象としたトラブル頻度×深刻度のリスクマップ

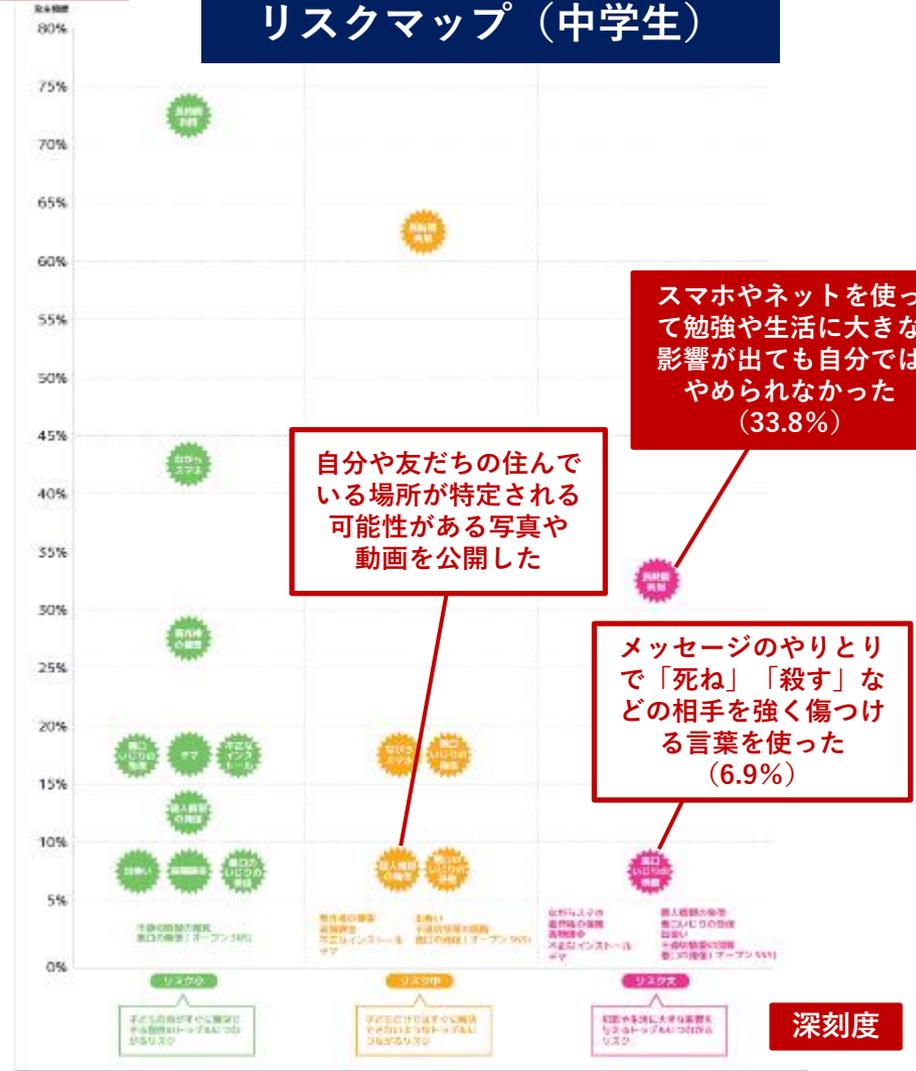
発生頻度

リスクマップ (小学生)



発生頻度

リスクマップ (中学生)



家庭と連携した情報モラル教育の3つのポイント

- ① まずは保護者を巻き込んだ授業デザイン
 - － 学校と家庭の指導の一体化
- ② 「使いすぎ」は、「背景」と「やりたいことの選択肢」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ ルールづくりは、「理想」「ズレ」「やってしまうとき」
 - － 理想がないままルールを作っても・・・

家庭と連携した情報モラル教育の3つのポイント

- ① まずは保護者を巻き込んだ授業デザイン
 - － 学校と家庭の指導の一体化
- ② 「使いすぎ」は、「背景」と「やりたいことの選択肢」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ ルールづくりは、「理想」「ズレ」「やってしまうとき」
 - － 理想がないままルールを作っても・・・

保護者を巻き込んだ授業デザイン（GIGAワークブック）



自分と相手とのちがい

1 あなたが、クラスの友だちから言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

1

まじめだね

2

おとなしいね

3

いっしょう
けんめいだね

4

こせいでき
個性的だね

5

マイペースだね

2 いやだなと感じた理由を書きましょう。

3 ほかに人に意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。

保護者と子どもの感じ方や考え方のちがいを共有

保護者を巻き込んだ授業デザイン（情報モラル学習サイト）



よ つか かた れい
良くない使い方の例

あいでいー き おし
IDとパスワードを聞かれて、教えてしまった

教材⑱ 学習用タブレットの上手な使い方

The image shows a screenshot of a learning site. It has a pink background. At the top, there is a pink box with the text 'よ つか かた れい' and '良くない使い方の例'. Below that is an orange box with the text 'あいでいー き おし' and 'IDとパスワードを聞かれて、教えてしまった'. At the bottom, there are two small inset images: one showing a student and another showing a tablet. Below the inset images is a red box with the text '教材⑱ 学習用タブレットの上手な使い方'.

保護者ととともに端末を使う上での**基礎的な内容を共有**

家庭と連携した情報モラル教育をどう進めるか

家庭と連携した情報モラル教育の3つのポイント

① まずは保護者を巻き込んだ授業デザイン

－ 学校と家庭の指導の一体化

② 「使いすぎ」は、「背景」と「やりたいことの選択肢」

－ 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に

③ ルールづくりは、「理想」「ズレ」「やってしまうとき」

－ 理想がないままルールを作っても・・・

ますます重要となるタイムマネジメント

他律とは

自分の意志ではなく、**他人の命令**などによって行動する

自律とは

常に、自分の意思で**判断**しながら、行動する

いつまでも「他律」（怒られたからルールを守る）だけでよいのか？
「自律」の力（タイムマネジメントの力）をどのように高めていくか

【重要な視点②】 空いた時間に何をするのか？

タイムマネジメント（時間管理）で空いた時間、

「ヒマをつぶす」だけでよいの？

「やること」だけでなく、「やりたいこと」を考えておく。

「やりたいこと」について、複数の選択肢を持てると効果的。

ステップ②

「好き」を分解する

3つの#ハッシュタグを選んでつけてみよう

例

サッカーをみる

行動

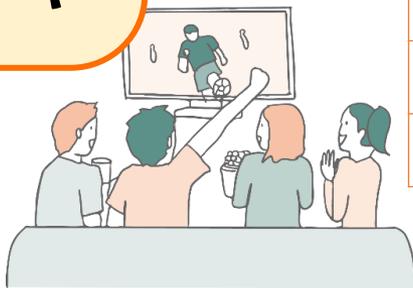
見る

状況

友達と

感情

ドキドキ



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

ステップ②

「好き」を分解する

「好き」と「好きの要素」を分けて考える

例

サッカーをみる

行動

見る

状況

友達と

感情

ドキドキ

「好き」

「好きの要素」

いつまでやっているの、はやくやめなさい!

ゲームだけじゃなく、

楽しいことを一緒に探してみようよ!

【重要な視点②】 空いた時間に何をするのか？

タイムマネジメント（時間管理）で空いた時間、

「ヒマをつぶす」だけでよいの？

「やること」だけでなく、「やりたいこと」を考えておく。

「やりたいこと」について、複数の選択肢を持てると効果的。

家庭と連携した情報モラル教育の3つのポイント

- ① まずは保護者を巻き込んだ授業デザイン
 - － 学校と家庭の指導の一体化
- ② 「使いすぎ」は、「背景」と「やりたいことの選択肢」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ ルールづくりは、「理想」「ズレ」「やってしまうとき」
 - － 理想がないままルールを作っても・・・

①「理想的な使い方／理想的な使わせ方」とは？

いきなりルールをつくるのではなく、
まずは **子ども・保護者の「理想の姿」**を共有



このように
使っていきたいな

このように
使ってほしいな

①「理想的な使い方／理想的な使わせ方」とは？

制作：静岡大学教育学部 塩田研究室

スマホやタブレットとの家族で上手なつきあい方を考えよう



スマホやタブレットを使ってどんなことをしてみたいかチェックを入れてみよう。

いろいろ調べたい！

- 興味のあることや好きなことについて調べたい
- なにかについてとことん詳しく知りたい
- 人気のものについて調べたい

誰かと話したい！

- たくさんの知らない人と仲良くなりたい
- 仲のいい友達とやり取りをしたい
- 自分の「推し」について話したい

動画を見たい！

- 好きなこと・趣味・部活についての動画を見たい
- 集中するために音楽を聴きたい
- 好きな動画を見て元気を出したい

ゲームをしたい！

- 難しいゲームに挑戦しクリアしたい
- ゲームを通じて多くの人と仲良くなりたい
- 友達と一緒にゲームを楽しみたい

その他

- 絵を描いたり動画を作ったり写真を撮ったりしたい
- どこかに悩みを吐き出したい
- マンガを読んでストレス発散したい



上記で考えたやりたいことをもとに、どんな姿になりたいか、理想の姿を家族で考えよう。

A 好奇心や創造性を大切に、自分とは違った意見を受け入れながらネットやゲームとつきあえる人
キーワード：好奇心・寛容な態度・創造性

B 責任感を持ち、今やるべきことを重視してネットやゲームとつきあえる人
キーワード：計画性・自制心・おぼり強さ

新しい事や人と積極的に関わり、自分の意見を主張する人

相手の気持ちを考えて、思いやりを大切にしながらネットやゲームとつきあえる人



理想の姿を実現する上でのリスクについて家族で考えよう。

⇒ 子どもは自分のことを、保護者は子どものことをイメージしてチェックしてみよう。ズレがあるかな？

		よくやりそう	←	→	やらなそう	わからない		
A	好きなことについて調べていて不適切なサイトにアクセスしてしまいそう	保護者	5	4	3	2	1	0
	検索したり動画を見たりしているうちにワソンの情報を信じてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
	自分で絵を描いたり動画を作ったりしているうちに著作権を侵害してしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
B	勉強に集中するために音楽を聴いているつもりが、途中で勉強以外のことを始めてしまいそう	保護者	5	4	3	2	1	0
	ゲームや調べものに熱中しすぎて、やるべきことを影響が出たりしてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
	どうしてもゲームをクリアしたくてお金を使いすぎてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
C	たくさんの人と仲良くなるうちに悪意を持った人と出会ったり、個人情報が出たりしてしまいそう	保護者	5	4	3	2	1	0
	人気のものや新しいスポットについて調べているときに、ワソンの情報を信じてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
	いろんな人とやり取りをするうちに、強かや傷つけたり、自分が傷ついたりしてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
D	友達とゲームやSNSでやり取りをしていて、やるべきことを影響が出たりしてしまいそう	保護者	5	4	3	2	1	0
	友達とゲームやSNSでやり取りをしていて、強かや傷つけたり、自分が傷ついたりしてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
	友達や周りの人に気がつかないで、緩れてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
E	ストレス発散のためにゲームをしていて、やるべきことを影響が出たりしてしまいそう	保護者	5	4	3	2	1	0
	SNSに悩みを書き込んで、個人情報が出たり、共感をよそおった悪意を持った人と出会ったりしてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0
	調べものをしてる時に、自分に都合のいいことだけを信じてしまいそう	子ども	5	4	3	2	1	0



理想の姿とリスクをもとに、どのように上手につきあえばよいかを家族で話しあってみよう。

A ワソンの情報に SNS やゲームを B 悪意を持った人と C

どんな姿を目指すのか、どのように使いたいか

②「ルール」をつくるという指導の何が問題？

学級・家庭のルールをつくりましょう

- ・ タブレットは大切に使う。
- ・ ネットで友達の悪口を書かない。
- ・ ネットで相手の嫌がることをしない。
- ・ 不適切な写真をアップしない
- ・ タブレットを使いすぎない

これは、ルールではなく
「スローガン」に近い

ルールの中の「曖昧さ」を考える

ルールの「曖昧さ」

- タブレットは大切に使う。
- ネットで友達の悪口を書かない。
- ネットで相手の嫌なことをしない。
- 不適切な写真をアップしない。
- タブレットを使いすぎない。

この「あいまいさ」こそが、議論のチャンス。

こうした議論を踏まえているかどうか、

ルールづくりのポイント。

家で使う／情報モラル (GIGAワークブック)



「学習の目的」と言えるのかな

次の家庭での端末の利用は、「学習の目的」と言えるのでしょうか。

「学習の目的と言える」と「学習の目的とは言えない」にわけてみましょう。

1

クラブ活動の練習のために、
端末でバドミントンの動画を見た

2

勉強するときに、
端末で音楽をきいた

3

国語の勉強のために
端末で小説を読んだ

4

友だちと仲良くなるために、
端末で友だちが好きなお笑いの動画を見た

学習の目的と言える

A

B

学習の目的とは言えない

③ 「ルールを守れないとき」は？

ゲームは1日1時間まで

→ このルールは、守られるのでしょうか。

①ルールを**破りそうになる時**を考えて、

②ルールを**守らせるための工夫**を考えてみよう

③ 「ルールを守れないとき」は？

ゲームは1日1時間まで

→ このルールを守るための工夫

例)

- ・ 終わりの時間を宣言し、周りの大人に伝えておく。
- ・ 時計を見えるところに置いておく。
- ・ 友達に家庭のルールを伝えておく。(ルールの言い訳機能)
- ・ **終わりの時間の10分前に音楽をかける。**
- ・ **1日1時間ではなく17時~18時にする。**

家庭と連携した情報モラル教育の3つのポイント

- ① まずは保護者を巻き込んだ授業デザイン
 - － 学校と家庭の指導の一体化
- ② 「使いすぎ」は、「背景」と「やりたいことの選択肢」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ ルールづくりは、「理想」「ズレ」「やってしまうとき」
 - － 理想がないままルールを作っても・・・