

2025年1月17日

家庭で端末を活用するための 情報モラル教育

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)

子どもたちに身につけてほしいのは・・・

「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

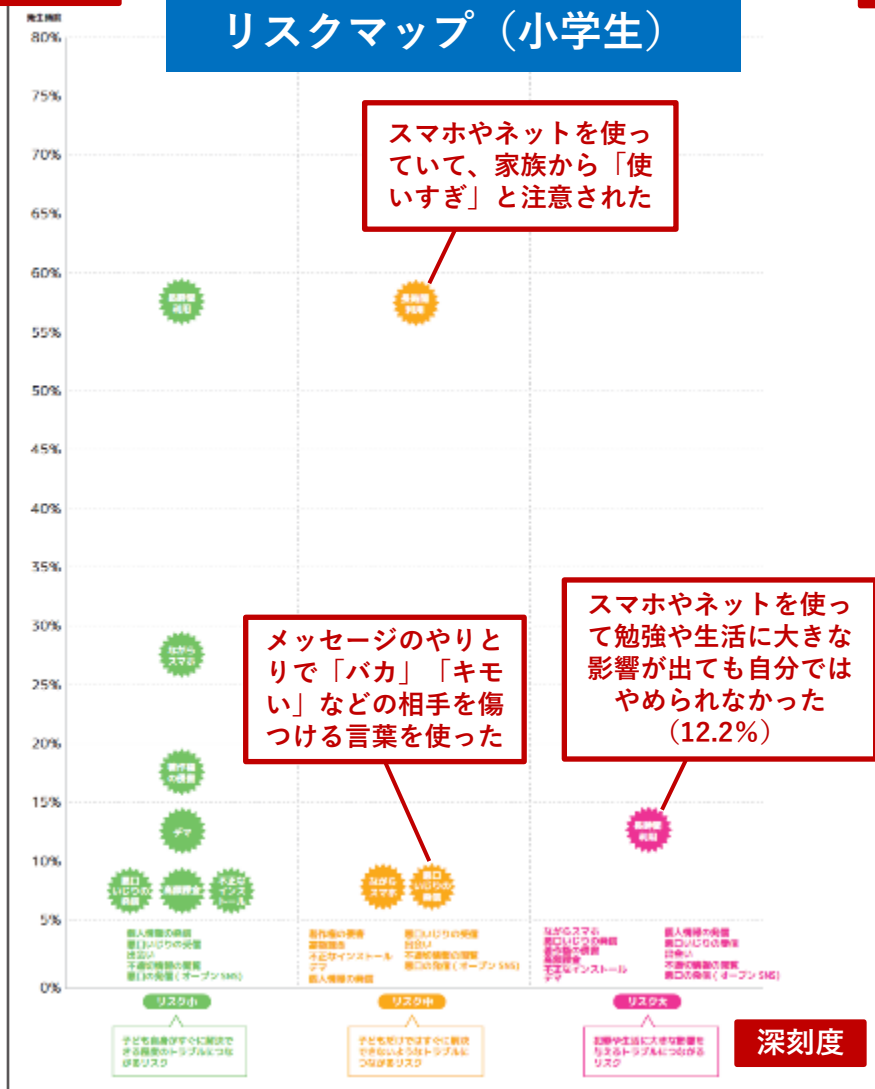


グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

【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

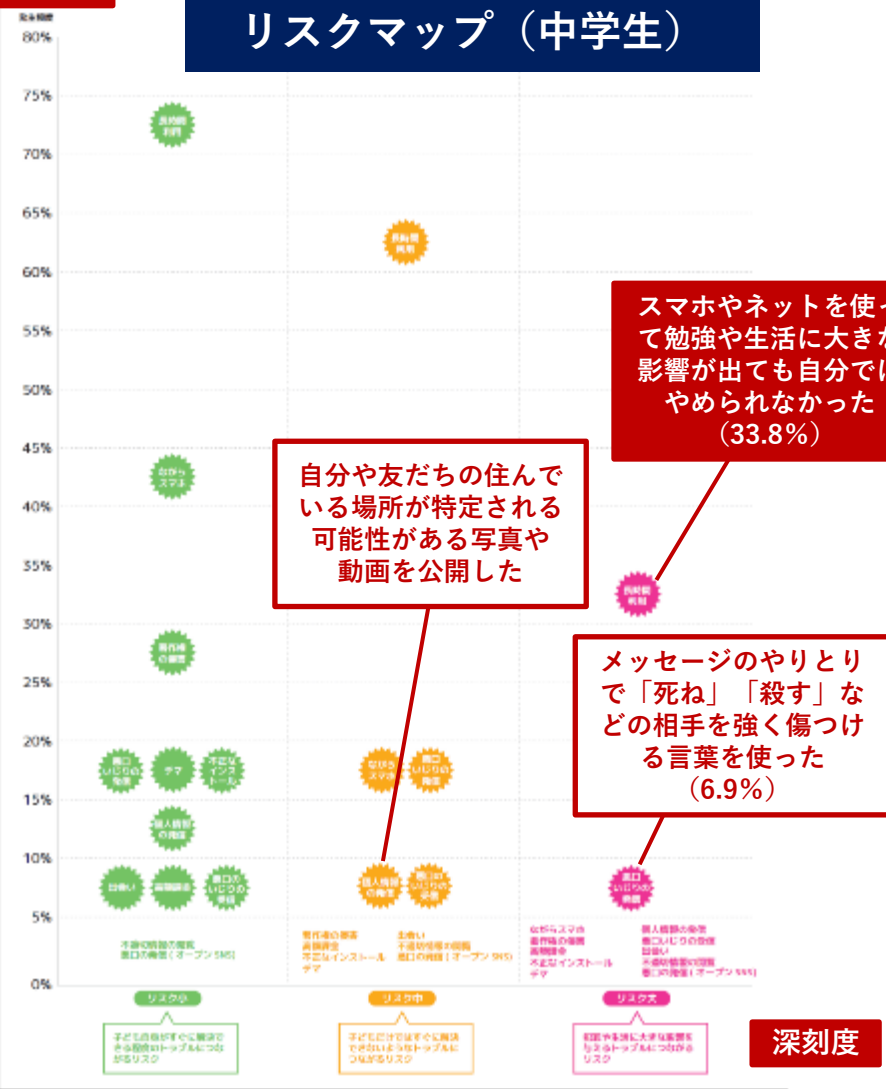
発生頻度

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「やりたいことを広げる」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ 保護者に「きちんと管理する」イメージを持たせる
 - － 「きちんと管理してください」と言われても・・・

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「やりたいことを広げる」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ 保護者に「きちんと管理する」イメージを持たせる
 - － 「きちんと管理してください」と言われても・・・

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。

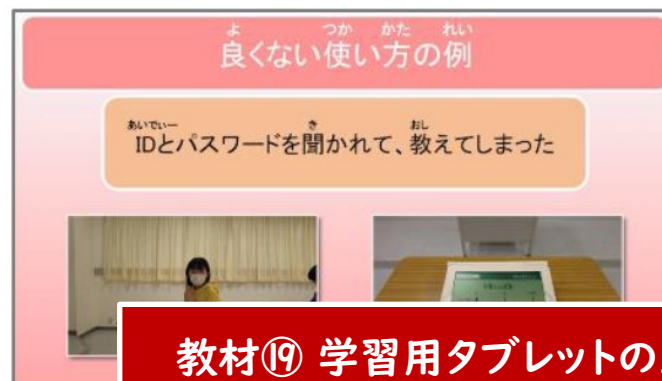
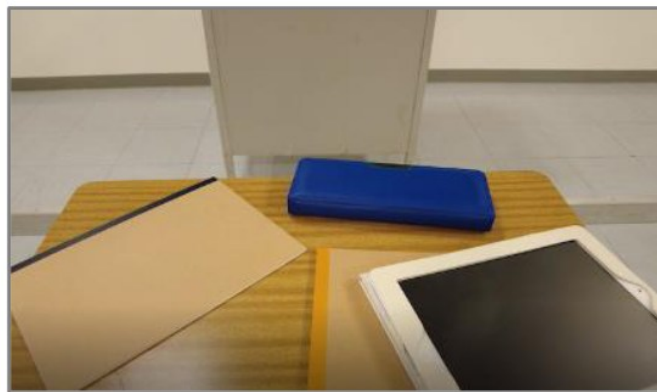
1 まじめだね	2 おとなしいね	3 いっしょう けんめいだね	4 こせいでさ 個性的だね	5 マイペースだね
------------	-------------	----------------------	---------------------	--------------

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）



教材⑱ 学習用タブレットの上手な使い方

保護者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「やりたいことを広げる」

－ 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に

③ 保護者に「きちんと管理する」イメージを持たせる

－ 「きちんと管理してください」と言われても・・・

【重要な視点①】「楽しい」から使いすぎてしまうのか？

考えてみよう

子どもたちがなぜスマホやゲームを

「使いすぎてしまう」のかを分析してみよう

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（ ）

【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。

「人生の楽しみ方」を学ぶ **余暇図鑑** の開発



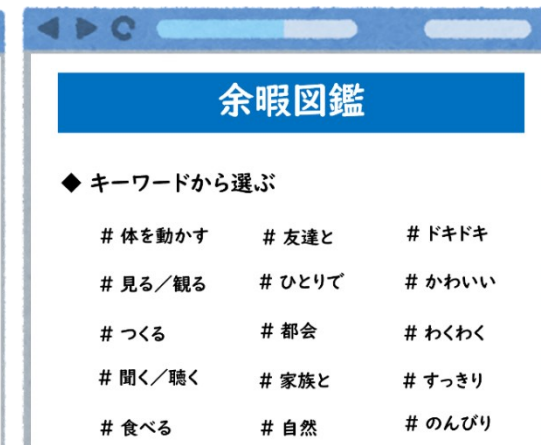
「13歳のハローワーク」(2003)

514種の職業を百科全書・エッセイの体裁で紹介
2005年にはWEBサイトも公開

「余暇図鑑」

200程度の余暇を紹介。

子どもだけでなく、大人が見ても
楽しみながら学習できる教材。



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！

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「やりたいことを広げる」

－ 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に

③ 保護者に「きちんと管理する」イメージを持たせる

－ 「きちんと管理してください」と言われても・・・

保護者は、「きちんと管理する」イメージを持っているのか？

各家庭で

「きちんと管理してください」

は通用するのか？

保護者と「きちんと管理する」というイメージを共有する



自分で考え、上手に活用できるレベル

- | | |
|--|--|
| ☐ 自分で目的を意識して、タブレットやスマホ、ゲーム、持ち帰った端末を活用できている。 | ☐ 困ったときだけでなく、いろいろなことを保護者に話してくれる。 |
| ☐ スマホやゲーム以外にも楽しめるもの、夢中に慣れるものがある。 | ☐ 自分のことだけでなく、友達やクラスのよりよい使い方も考えることができています。 |



保護者が管理しなくても活用できるレベル

- | | |
|--|---|
| ☐ 保護者が言わなくても、タブレットやスマホ、ゲームに関するルールを守ることができている。 | ☐ 困ったときには保護者に相談することができている。 |
| ☐ 持ち帰った端末を子ども自身が管理できている。 | ☐ 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているか話してくれる。 |



保護者が管理すれば活用できるレベル

- | | |
|---|--|
| ☐ タブレットやスマホ、ゲームに関するルールがある。 | ☐ 保護者が言えば、持ち帰った端末を管理できている。 |
| ☐ 保護者が言えば、ルールを守ることができている。 | ☐ 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているかがなんとなくわかる。 |



何も管理していないレベル

- | | |
|--|--|
| ☐ タブレットやスマホ、ゲームに関するルールがなく、自由に使い続けている。 | ☐ 持ち帰った端末を管理できているかわからない。 |
| ☐ 保護者が何度言っても言うことを聞かず、ケンカになることも多い。 | ☐ 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているかわからない。 |

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「やりたいことを広げる」
 - － 「使いすぎるんじゃない!」と怒ってしまう前に
- ③ 保護者に「きちんと管理する」イメージを持たせる
 - － 「きちんと管理してください」と言われても・・・

ディスカッション

- ① 三者面談等で保護者から情報端末の使い方や悩みについて聞かれた時、どうすればよいか？
- ② なかなか協力してくれない家庭に、どう協力してもらえばよいか？
- ③ 家庭でどこまで自由に端末を使わせればよいか？