



交流する

たんまつ端末を使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人とぎろん議論したり、交流したりすることができます。
ここでは、たんまつ端末を使って交流するときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- わたし私は、上手なチャットの使い方について知っていると思う
- わたし私は、上手に話し合いを進めることができると思う
- チャットを使ってぎろん議論するときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- 自分のじょうほう情報を入力するときに、あやしいサイトかどうかを見きわめることができると思う

次のことを行いたいときに、チャットと対面、どちらが効果的でしょうか。

1
見つけた画像を
グループで
共有したい

2
グループで新しい
アイデアを考えたい

3
自分の気持ちを
伝えたい

4
前の発言を
ふりかえりたい

チャットの方がよい **A**

B 対面の方がよい





★ スキルのポイント

チャットでの交流と対面での交流は、それぞれ良いところがあります。

チャットでは、情報^{じょうほう}が記録されるので、画像^{がぞう}の共有や発言のふりかえりがしやすくなります。対面では、気持ち^{きもち}を伝えたり、議論^{ぎろん}したりしやすくなります。

しかし、人によっては、対面よりもチャットの方が気持ち^{きもち}が伝えやすい、議論^{ぎろん}しやすいと感じる人もいますので、やりたいことと共に、他の人の特性^{とくせい}も考えて使いわけるようにしましょう。



ファシリテーターをやってみよう

話し合いを効果的に行うための働きかけを「ファシリテーション」と言い、そうした働きかけを行う人を「ファシリテーター」と言います。「3つのスキル」を意識して、話し合いを進めてみましょう。全員が安心して話し合いを進めることはできるでしょうか？

3つのスキル

- ① きくスキル
相手の話にあいづちをしよう。相手の話を否定しない。
- ② 全員参加のスキル
全員が話せているかな？ 「〇〇さんはどう思いますか？」
- ③ ふかめるスキル
それはなぜですか？ 「〇〇さんの意見について、どう思いますか？」



話し合いのテーマ

1

子どもに人気の
フルーツは？

2

先生を色で
表すなら何色？

3

遠足で人気の
おかしと言えば？

4

今、人気の
有名人と言えば？

5

人気のスポーツと
言えば？

3つのスキル

① きくスキル

相手の話をよく聴こう。相手の話を否定しない。

② 全員参加の

全員が話せて

③ ふかめるスキル

それはなぜですか？ 「〇〇さんの意見について、どう思いますか？」

ふり返ってみよう

★ スキルのポイント

話し合いを効果的に行うための働きかけを「ファシリテーション」と言い、そうした働きかけを行う人を「ファシリテーター」と言います。

ファシリテーターは、自分の意見を言うだけでなく、全員の意見を引き出し、安心して話し合いができるような場をつくるのが大切です。

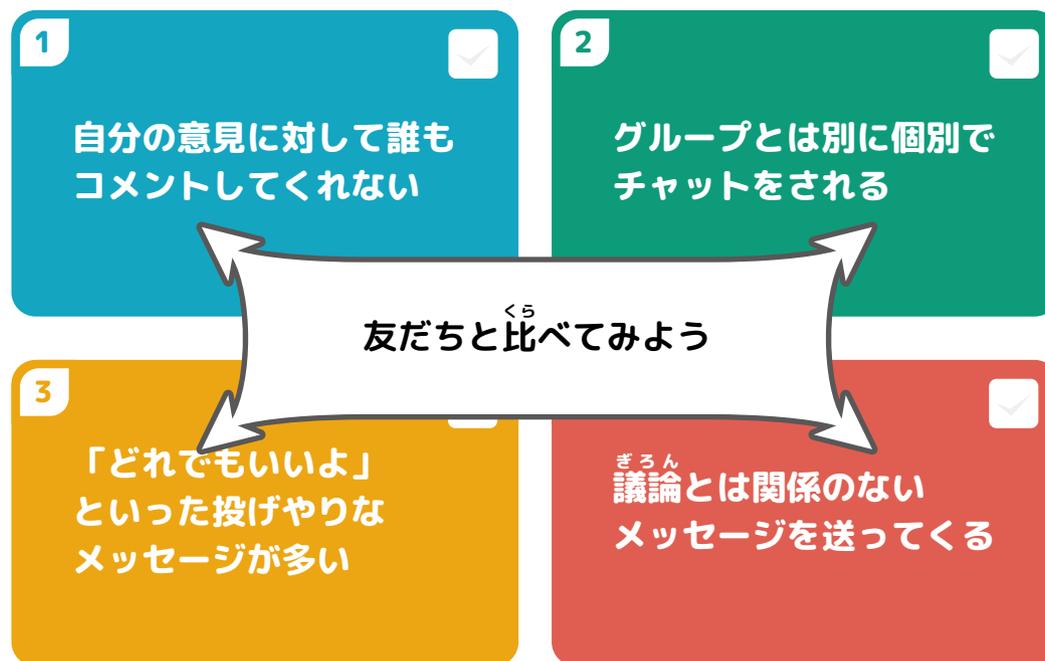
相手の話を聞き、全員の様子を見て、話し合いを深める練習をしてみましょう。



グループでチャットを使ってぎろん議論するときには、あなたが「一番イヤだな」と感じるものを1つえらんでください。

- 1 1 自分の意見に対して誰もコメントしてくれない
- 2 2 グループとは別に個別でチャットをされる
- 3 3 「どれでもいいよ」といった投げやりなメッセージが多い
- 4 4 ぎろん議論とは関係のないメッセージを送ってくる



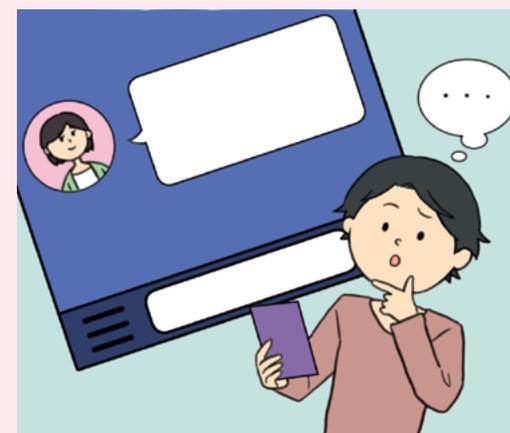


☆ スキルのポイント

グループでチャットを使うと、相手の顔が見えないので相手の感情がわからず、「なんでこんなことするんだろう」とイライラすることがあるかもしれません。でも、決して悪意がある場合だけではありません。

もしかしたら、グループでは言いにくいことや場をなごませようとして行ったことかもしれません。

グループでチャットを使って議論を行う場合には、自分のマナーを友だちに押しつけるだけでなく、全員でチャットのマナーやルールを考えておくといよいでしょう。



「問い合わせフォーム」に入力するときは

学校外の人に質問するために、^{しつもん} お問い合わせフォームに入力することにしました。
次の問い合わせフォームの中で、「おかしいな・あやしいな」と思うところに○をつけてください。

お問い合わせフォーム

必要事項を入力してください。

名前 ※必須	<input type="text"/>
性別	<input type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女
生年月日	<input type="text"/>
メールアドレス ※必須	<input type="text"/>
住所	<input type="text"/>
質問内容 ※必須	<input type="text"/>

友達 出会い
恋人 婚活

会員数
100
万人

無料

今すぐ出会える

すぐにクリック ▶

PC にエラーがあります。修復するにはこちらをクリックしてください。

お問い合わせフォーム

必要事項を入力してください。

名前 ※必須

性別 男 女

生年月日

メールアドレス ※必須

住所

質問内容 ※必須

友達 出会い
恋人 婚活

会員数
100万人

無料

今すぐ出会える

すぐをクリック▶

PCにエラーがあります。修復するにはこちらをクリックしてください。

★ スキルのポイント

サイトの中には、広告のバナーなどがはられている場合もあります。

「エラーを見つけました」「すぐにタッチ」などという言葉が出てきたり、日本語の表現におかしいところがあったりする場合は、「あやしいな」と考えてみましょう。

そもそも、サイトが「あやしいな」と思ったら、「本当に問い合わせでよいのかな？」と考えてみましょう。もし、タッチしてしまった場合は、すぐにページを閉じたり、アプリを終了させてください。また、名前やメールアドレス以外に、性別や生年月日、住所などを入力することが求められていますが、これは本当に必要な情報でしょうか。

「本当に必要なかな？」と考え、不要な情報は入力しないようにしましょう。



交流する

まとめ

よき使い手になるために

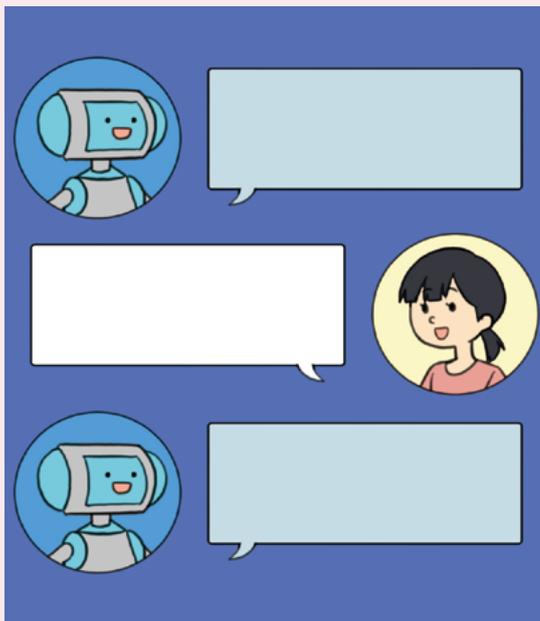
端末たんまつを使って「交流する」ためには、どんなツールが適てきしているのかを考えることが重要です。例えば、文字だけの交流ならばチャット、映像えいぞうでの交流ならばビデオ通話など、様々なツールを選えらぶことができます。もちろん、じっくりと議論ぎろんしたいときは、チャットではなく、対面の方が議論ぎろんしやすいこともあります。「交流する」ために、どの方法がもっともよいのかを考えてみましょう。

チェックしてみよう

- 私わたしは、上手にチャットを使うことができる
- 私わたしは、上手に話し合いを進めることができる
- チャットを使って議論ぎろんするときに、どんなことに気をつければよいかを説明できる
- 突然とつぜん、メッセージが表示ひょうじされたときに、あやしいかどうかを判断はんだんすることができる



これからの社会では



最近、製品の使い方などを問い合わせたいときは、電話ではなくチャットで行うことが増えてきました。こうした問い合わせには、「チャットボット」と呼ばれる自動的に会話するプログラムが使われています。チャットボットは、「チャット」と「ロボット」を組み合わせた言葉で、問い合わせに対して、24時間365日いつでも対応してくれるようなサービスです。これからの社会では、人の手に頼っていた仕事の一部をチャットボットに任せることも増えてくるかもしれませんね。

調べてみよう

今後、どのような仕事の一部をチャットボットに任せることができるだろうか。

考えてみよう

現在、どのようなところで、チャットボットが使われているだろうか。



家で使う

^{たんまつ}端末は、学校だけでなく、家に持ち帰って使うこともできます。

家で宿題をしたり、友だちと^{いっしょ}一緒に課題の続きをしたりと、家で^{たんまつ}端末を使うことで、様々な学習を行うことができます。

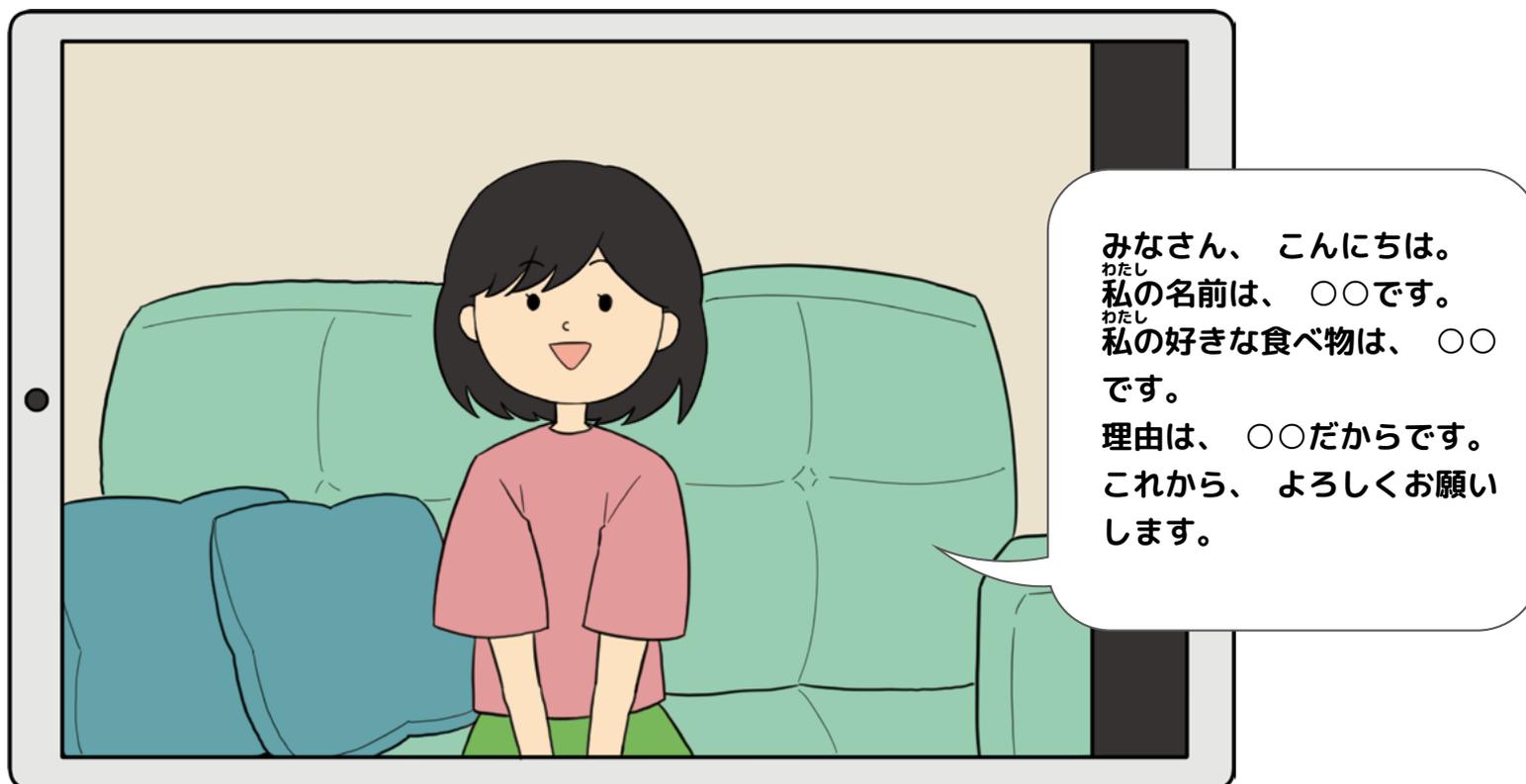
ここでは、^{たんまつ}端末を家で使うときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

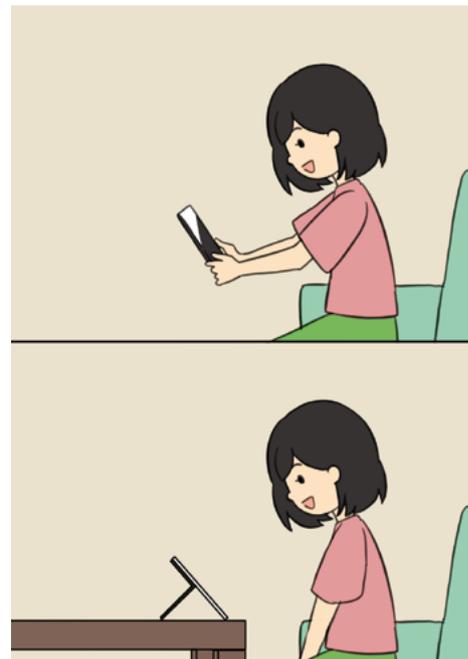
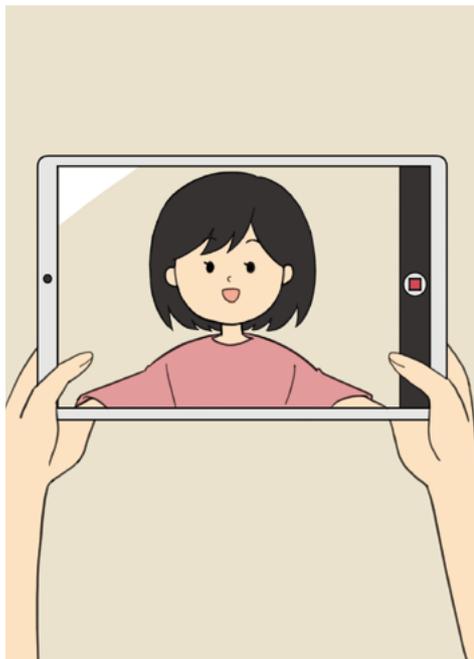
最初にチェックしてみよう

- ^{わたし}私は、練習のための動画を上手に^と撮ることができると思う
- ^{わたし}私は、自分の行動をプログラミングで表すことができると思う
- ^{わたし}私は、「学習の目的」かどうかを^{はんだん}判断して使うことができると思う
- ^{わたし}私は、「家庭のルール」を守って使うことができると思う

クラスで、^{じこしょうかい}自己紹介（好きな食べ物とその理由）をする必要があるのですが、家庭で、^{じこしょうかい}自己紹介の練習を一人ですることになりました。

カメラを使って、^{じこしょうかい}自分の自己紹介を動画にとって、^{じこしょうかい}見かえしてみましよう。
^とどのように撮ると、^{こうかてき}効果的でしょうか。





★ スキルのポイント

カメラで自分の様子を撮り、ふりかえると様々なことに気づくことができます。しかし、きちんと撮影しないと、ふりかえったときに違う印象を受けてしまいます。

まずは構図です。自己紹介の場合は、顔だけでなく、手も映るような構図で撮るとよいでしょう。

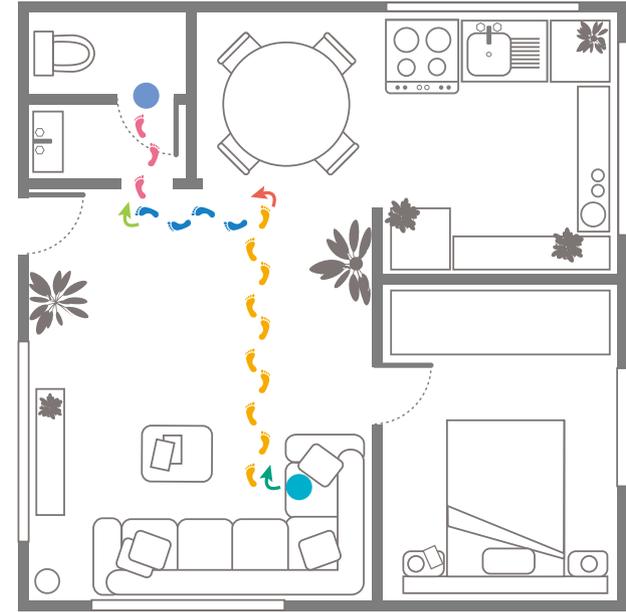
次に明るさです。暗い場所で撮ると、それだけで見た時の印象が変わってきます。できるだけ明るい照明の近くで撮るとよいでしょう。

最後に固定です。カメラを手に持ったまま撮影してしまうと、ブレてしまうので、固定して撮影するようにしましょう。

家の中の行動を細かく**ぶんかい**分解して、書き出してみよう。
その行動を家族にやってもらったら、うまくできるでしょうか？

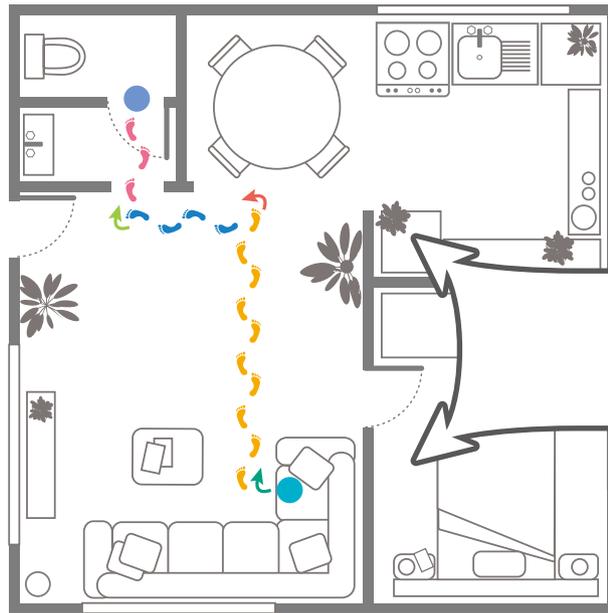
タイトル

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



例 リビングのソファからトイレまで移動する いどう

- 1 ソファから立ち上がる
- 2 右を向く
- 3 まっすぐ 10 歩進む
- 4 左を向く
- 5 まっすぐ 4 歩進む
- 6 右を向く
- 7 まっすぐ 3 歩進む
- 8 ドアを開ける



例 **リビングのソファからトイレまで移動する** いどう

- ① ソファから立ち上がる
- ② 右を向く
- ③ まっすぐ1歩進む
- ④ まっすぐ2歩進む
- ⑤ まっすぐ3歩進む
- ⑥ まっすぐ4歩進む
- ⑦ まっすぐ3歩進む
- ⑧ ドアを開ける

ふり返ってみよう

★ スキルのポイント

家族にやってもらう場合には、「少し前」「もうちょっと右」などの声かけは禁止です。

「少し前」と言いたければ、それを「1歩前」などを書いておかなければなりません。まずは自分で何度も試してみましょ

う。また、自分が試したり、家族にやってもらう場合には、安全に気をつけて行いましょう。



「学習の目的」と言えるのかな

次の家庭での^{たんまつ}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、^{たんまつ}端末でバドミ
ントンの動画を見た

2
勉強するときに、
^{たんまつ}端末で音楽をきいた

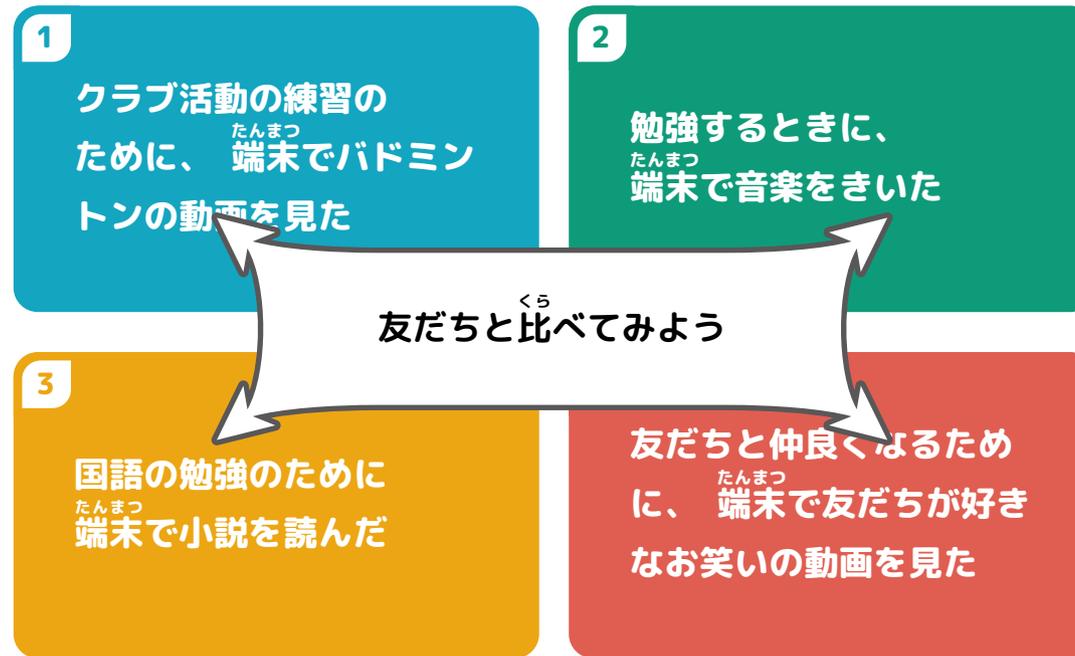
3
国語の勉強のために
^{たんまつ}端末で小説を読んだ

4
友だちと仲良くなるため
に、^{たんまつ}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





☆ スキルのポイント

^{たんまつ}端末を家庭に持ち帰ると、自分で「どこまで利用するか」を決めることになります。

すべてのケースを挙げて、「どこまでが学習の^{はんい}範囲です」と決めることはできません。自分で、「どこまでが学習の^{はんい}範囲かな」と考え、学習の目的で^{たんまつ}端末を使うようにしましょう。

例えば、「もし学校の^{じゅぎょう}授業や休み時間だったら、そのことは^{ゆる}許されるのかな？」と考えてみると、「学習の目的」の線引きが考えやすくなります。

ついついルールをやぶってしまうときは

あなたの家庭には、「宿題などのやることが終わったら、30分だけ動画を見てもよい」というルールがあります。でも、ついつい30分を超えて動画を見てしまうときがあります。

次の①～④のキーワードを使って、自分だったらどんな時に30分を超えて動画を見てしまうかを考えてみましょう。また、A～Dのキーワードの中から、自分ができるような工夫を1つ選んでみましょう。

1 続きが気になる

2 きりが悪い

3 むちゅう 夢中になってしまう

4 だれ 誰も注意してくれない

A 時計やタイマーを使う

B じどうさいせい 自動再生をオフにする

C リビングで見るようにする

D 最初に動画の さいせいじかん 再生時間を かくにん 確認する

ルールを <small>やぶ</small> 破ってしまう理由	ルールを守れるようにする工夫
例) ④ <small>だれ</small> 誰も注意してくれない	例) c. リビングで見るようにする

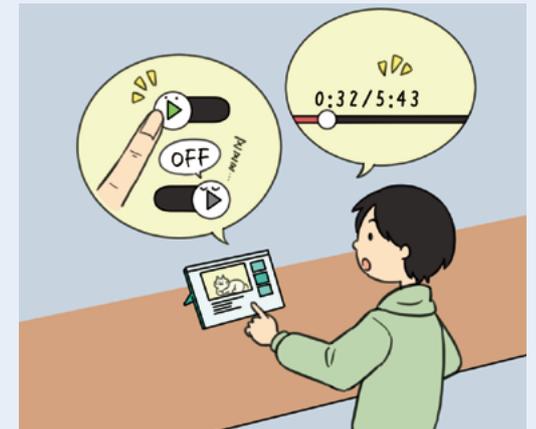




☆ スキルのポイント

ルールを決めても、ついついやぶってしまう時はあるかもしれません。その時は、**どんな時に自分がやぶってしまうのかを考えるとよいでしょう。**

もし、次が気になるなら、動画の「自動再生」をオフにする、集中して時間がわからないなら、時計を自分の見えるところにおいて、アラームをかけるなど、**どんな時に自分がやぶってしまうのかを意識して、その対策を考えてみましょう。**





家で使う

まとめ

よき使い手になるために

「家で使う」ためには、家庭でルールを決めておくことが重要になります。^{たんまつ}端末を学習の目的として使うために、どんなルールがあればよいか、家庭で話しあってみましょう。また、ルールを決めるだけでなく、「どんな時にそのルールを破^{やぶ}ってしまうのかな」「どんな工夫をすれば、そのルールを守れるのかな」と考えてみるとよいでしょう。

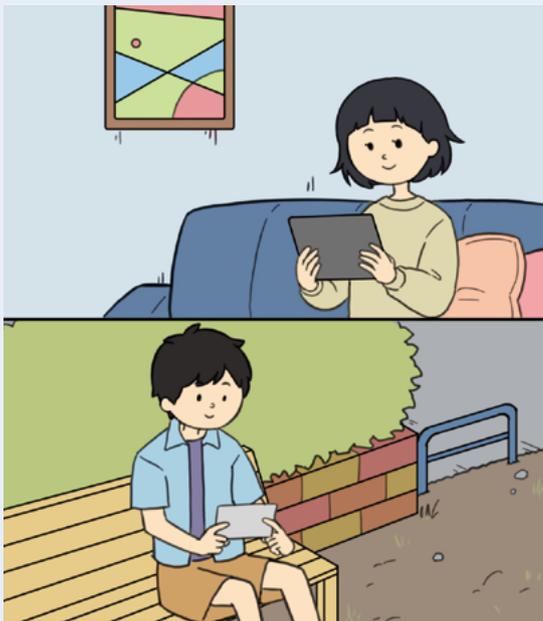
チェックしてみよう

- ^{わたし}私は、練習のための動画を上手に撮^とることができる
- ^{わたし}私は、自分の行動をプログラミングで表すことができる
- ^{わたし}私は、「学習の目的」かどうかを判断^{はんだん}して使うことができる
- ^{わたし}私は、「家庭のルール」を守って、工夫して使うことができる



家で使う

これからの社会では



学校で学習したことを、家庭で引き続き学習することができるのはなぜでしょうか。これまで、情報は手元の端末に保存され、処理されていましたが、インターネット上に保存し、処理することで、スマホでも家のタブレットでも、学校でも家庭でも同じデータやサービスを利用することができます。これを「クラウド」と言います。

例えば、動画共有サイトでは、家のタブレットで見た動画を、家の外でスマホを使って見ても、その動画の続きから見ることができます。これからの社会でも様々なクラウドサービスが登場し、どんな場所でも同じように学習や仕事ができるようになるでしょう。

調べてみよう

クラウドを利用したサービスやアプリには、どのようなものがあるだろうか。

考えてみよう

クラウドを利用したサービスやアプリが広がった場合、どんな問題が起きるだろうか？

活用型情報モラル教材



ながさき



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）を身につ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 子どもと一緒に、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..... P109~111へ
- B** フィルタリングやアプリの設定..... P112~113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..... P114へ

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
気をつけよう

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

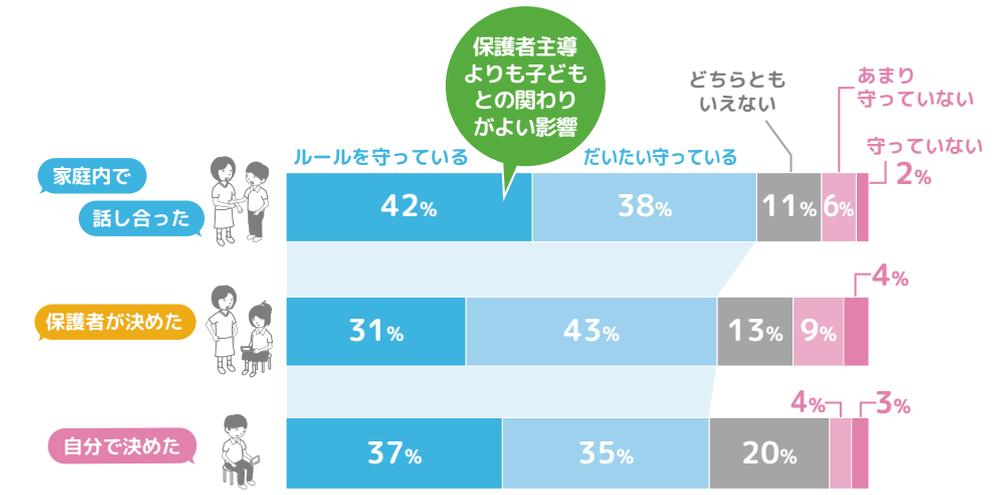
B

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のように子ども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。



「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

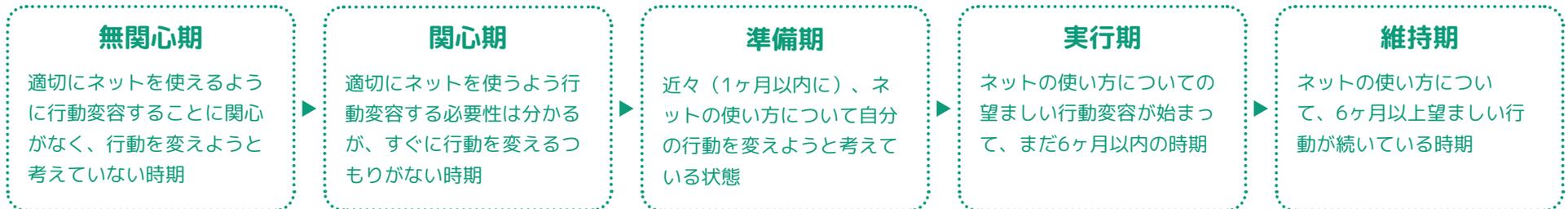
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「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、インター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。

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子ども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 インターネットを利用し、SNSやゲーム、ショッピングなどをするのを思い出したり、次の利用が楽しみになるなど、インターネットに夢中になっている。
- ② 満足するには、インター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 インター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 インター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 インター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 インター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インターネットを使う。

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。

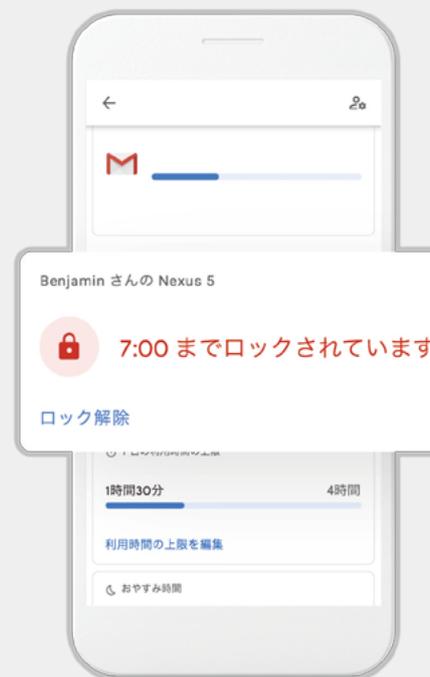


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

<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。

8 悪口・いじり

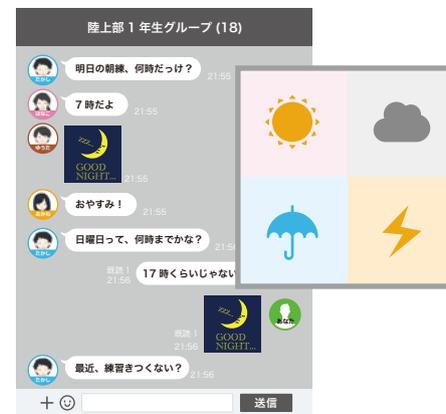


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

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、友だちのイヤな言葉と同じとは限りません。

2 ネットの特性

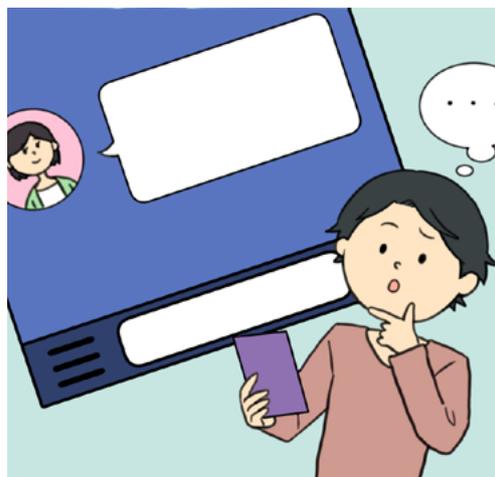
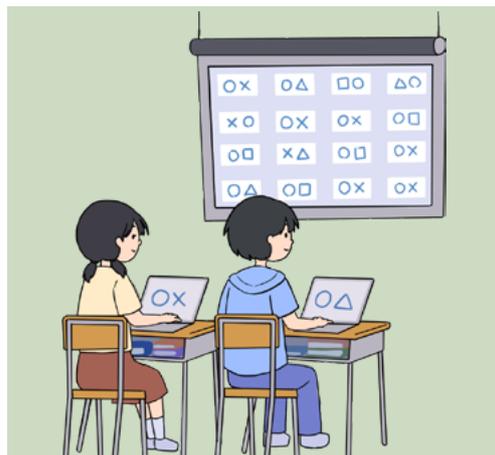
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

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。

2021年度からは児童・生徒1人1台端末での学びが本格化するなど、学校においてもICTやインターネットを活用することが日常となっています。一方で小学校、中学校ともにネットトラブルが校内でも起きているという結果がでており、そうしたトラブルを防ぎ、児童・生徒がより安心してICTやネットを上手に活用して学習できるよう、情報モラル教育の重要性がますます高まっているといえます。

一般財団法人LINEみらい財団、ソフトバンク株式会社、LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず）のSNS・通信・インターネットの分野において情報モラル教育に関わってきた三社は協業し、子どもたちのより良いコミュニケーションや健全なインターネット利用啓発のため情報モラル教育に積極的に取り組んでまいります。



LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO! きっず*
JAPAN

Yahoo!きっずは、インターネット上でみんなが新しいことに会えるサイトだよ。

学んだり、調べたり、遊んだり！ べんりなコンテンツを紹介するよ。



コンテンツの一例



ちよボットの防災ランド

家族とすごしたり、友達と遊んだり、勉強したりできるのは、命があるからこそ。クイズやパズルに挑戦し、災害から自分と大切な人の命を守る知識を身につけよう！



世界スイッチ

未知のトピックスが溢れる『世界スイッチ』。世界各地の情報がキミの視野を広げ、新たな発想のスイッチをONにする！さまざまなアイディアに触れて知らない世界に飛び込もう！



ココカラ学園

ココロとカラダのことを学べる「ココカラ学園」。クイズやテスト、インタビュー記事を確認して大切な「こころ」と「からだ」について知ろう。



ほかにも、Yahoo!きっずには楽しいコンテンツがたくさんあるよ！

<https://kids.yahoo.co.jp/>

やふーきっず

検索

全国统一 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



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！

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。

問題のイメージ

00:21.90

インターネットを使っていたら、急にこのような画面が出てきました。そのときにすべきこととして正しいものを選んでください。



!!!警告!!!
ウイルスが検出されました。
下のボタンをタップして、
最新のウイルス駆除アプリを
無料ダウンロードしてください。
残り時間 2分54秒

A ウィルスを取り除くためすぐにダウンロードする

B 画面に出ていた問い合わせ先にメールする

C その画面を開いたままおうちの方に相談する

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 ながさき
スタンダード
2024

ver.1.0

発行日 2024年3月31日

制作 長崎県教育委員会
一般財団法人LINEみらい財団
静岡大学教育学部准教授 塩田真吾
常葉大学教育学部講師 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ヤフー株式会社

LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO! きっず
JAPAN

- ・本教材は、東京都教育委員会と一般財団法人LINEみらい財団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、一般財団法人LINEみらい財団が保有しています。
- ・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。