



高校生ICT カンファレンス2025 最終報告会

2025.12.16

宮城県代表 村主 美滯

兵庫県代表 増田 珠悠

全国オンライン代表 高山 稀創



①自己紹介

自己紹介

村主 美澪

学年：3年

学校：常盤木学園高等学校

部活：生徒会長・地域デザイン部

好き：手を眺めること・ラーメン巡り

座右の銘：キャベツになれ

趣味：手を作ること・短歌制作



自己紹介

"Mastery for Service"

増田 珠悠

学年：3年

学校：関西学院高等部

部活：水泳部

ICT委員会・ボランティア委員会

座右の銘：確固不拔

＜学校紹介＞

校風：自由と自治

スクールモットー：Mastery for Service



高山 稀創

学年：2年

学校：長野県立松本県ヶ丘高等学校

部活：生徒会機材課統括・新聞部・演劇部

アピールポイント：検定勉強が好き

座右の銘：

学校紹介：探究科と普通科がある

縣陵三大精神に沿って自己研鑽を行うとともに
探究に力を入れ活動している





②東京サミット 各班の提言

1班

人とAIの共存

- 1 : 教育現場でのICT技術と人との関わり方
- 2 : 正しい情報の流通

1 班：人とAIの共存

教育現場でのICT技術と人の関わり方

授業の中での関わり方

現状

AIやコンピューター機器の性能の上昇により、人間ができる必要のある技能が変わってきている。

(例) 昔：以前素早く正確に計算ができる・正確に漢字が書ける → 今：計算の意味が分かる・語句を正確に使える

変更案

より多くの実習や人と関わる内容の授業を



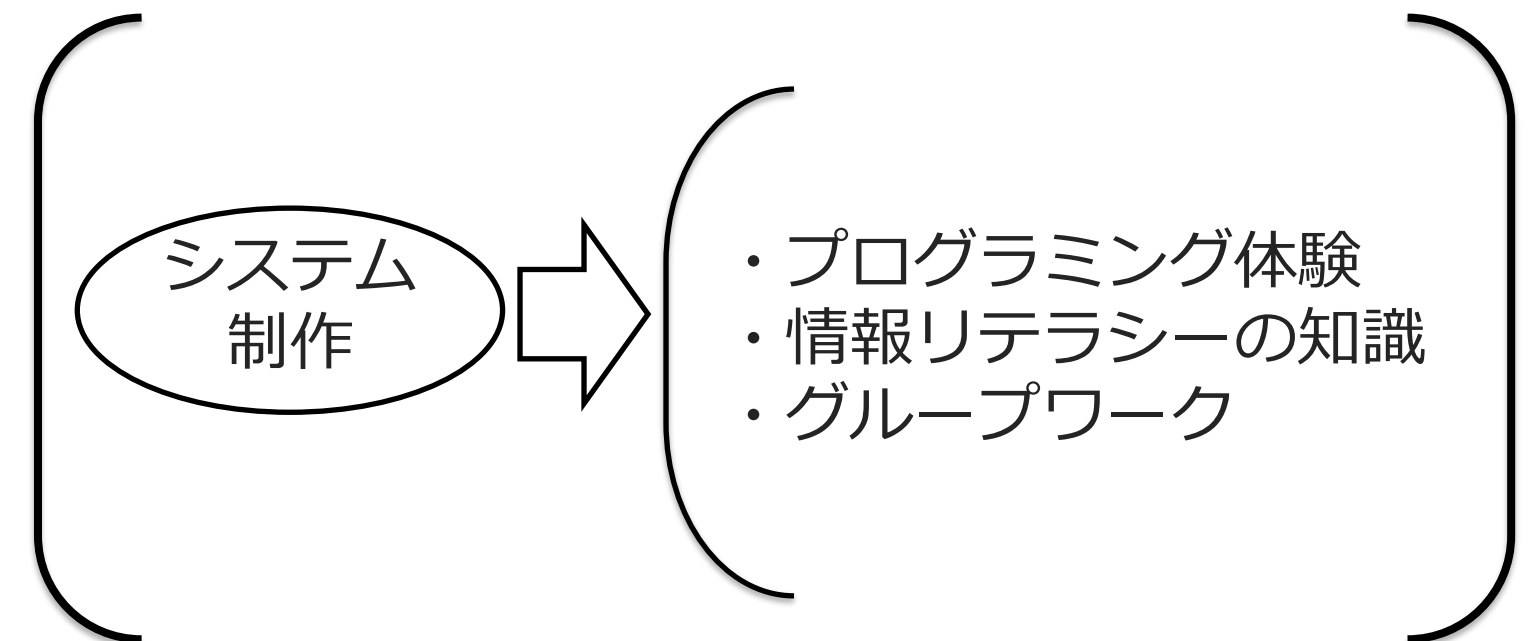
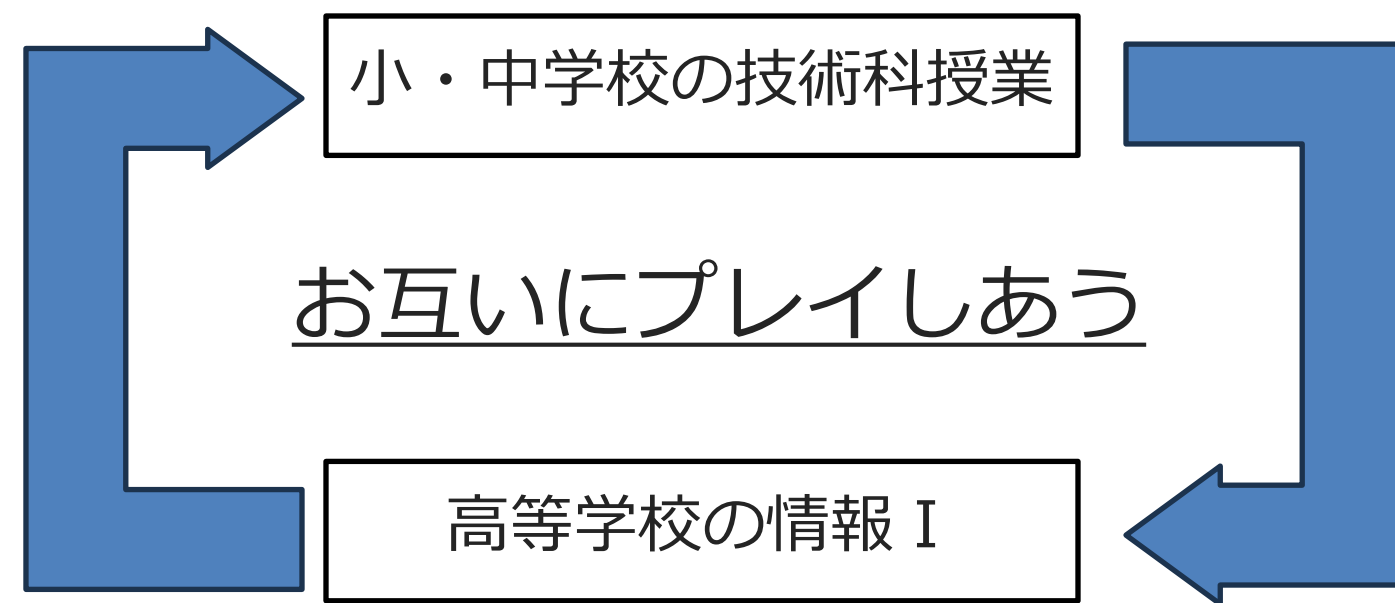
小学校や中学校、高等学校を縦断した教育の実施

1 班：教育現場でのICT技術と人の関わり方

小学校や中学校、高等学校を縦断した教育

(例) 情報技術に関する教育の実習

情報リテラシーに関する授業内でクイズアプリケーションの制作と他年代の児童・生徒が作ったものの体験



1班：人とAIの共存

正しい情報の流通

絶対に正確なプラットフォームの作成

現状

様々な物事についての誤情報・偽情報がSNSに出回っている

(例) 平成28年熊本地震→動物園からライオンが脱走した
企業・団体の偽アカウント・偽サイト

提言案

正しい情報のみを載せるプラットフォームの作成

1 班：正しい情報の流通

絶対に正確なプラットフォーム

利用方法・目的

1：正しい情報を得る

検索アプリとしての使用

公式サイトなどの信頼性が保証されることから発信された情報のAI要約の掲載

→報道機関との違い

1：災害情報などをより詳細に発表することができる

2：思想を全く排除した純粋な事実記事の掲載

2：情報が正確かどうかの確認の一項目

既存のSNSに流れている情報のファクトチェック

企業サイトのURLやアカウントIDの登録制※を導入して一覧の公開

※：知的財産の一つとして企業・団体の所有しているアカウントIDやサイトURL、ドメイン名を登録する

2班

目次

- 次の世代へ
- 小中学生 世代へ
- 高校生（自分たち） 世代へ
- 大人たち 世代へ
- 高齢者 世代へ

2班

次の世代へ

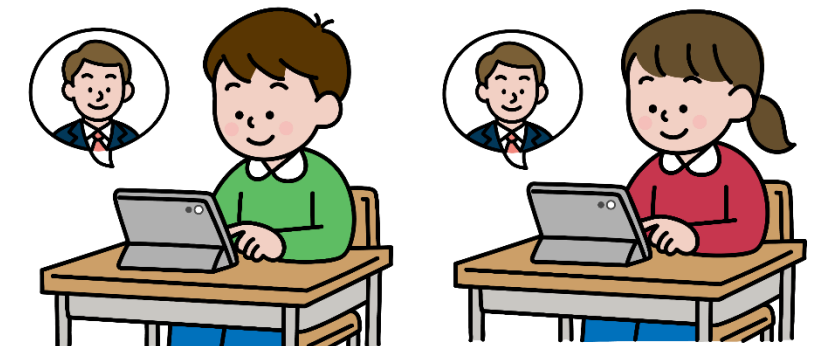
スマホ・ネット利用を保護者の管理下で安全に



2班

小中学生 世代へ

身近な人による楽しく学べるICT教育



2班

高校生（自分たち）世代へ

ICTを学び続け、教えて広げる立場に



2班

大人たち 世代へ

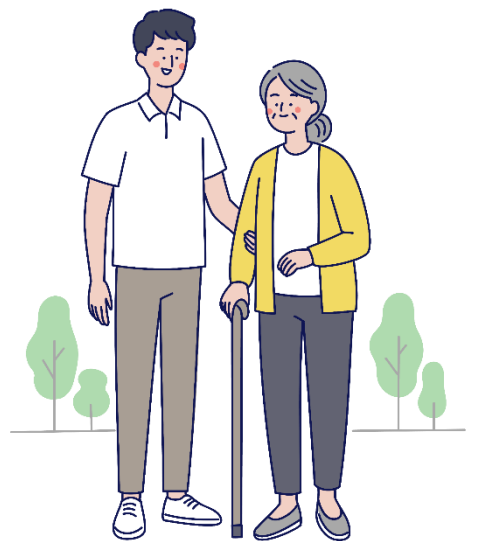
SNS・ネットリテラシーを学び、影響力で発信



2班

高齢者 世代へ

分かりやすい方法でICT利用のサポートを



世代を超えたいいい循環



誰でもリテラシーを身に着けることができる社会へ

3班

3班

中高年とICT

[1] きっかけ

各地の報告から、高齢者と若年層へのアイデアは多いが中高年は少ないことに気づく

[2] アンケートとその気づき

アンケートをとり、その結果からまだ認知度が低いことに気づく。誹謗中傷の定義、ICTとはそもそも何か、など

[3] コミュニケーションとは何か

ICTのCはコミュニケーションのC
双方向のやり取り、特に重要なのは受信者
コミュニケーションなのでは？

提言内容：情報クエスト

[1] 概要

ICTやIT、DXなどの専門用語、リテラシーなどをゲームを通して学ぶ

[2] ゲームにすることで簡単に

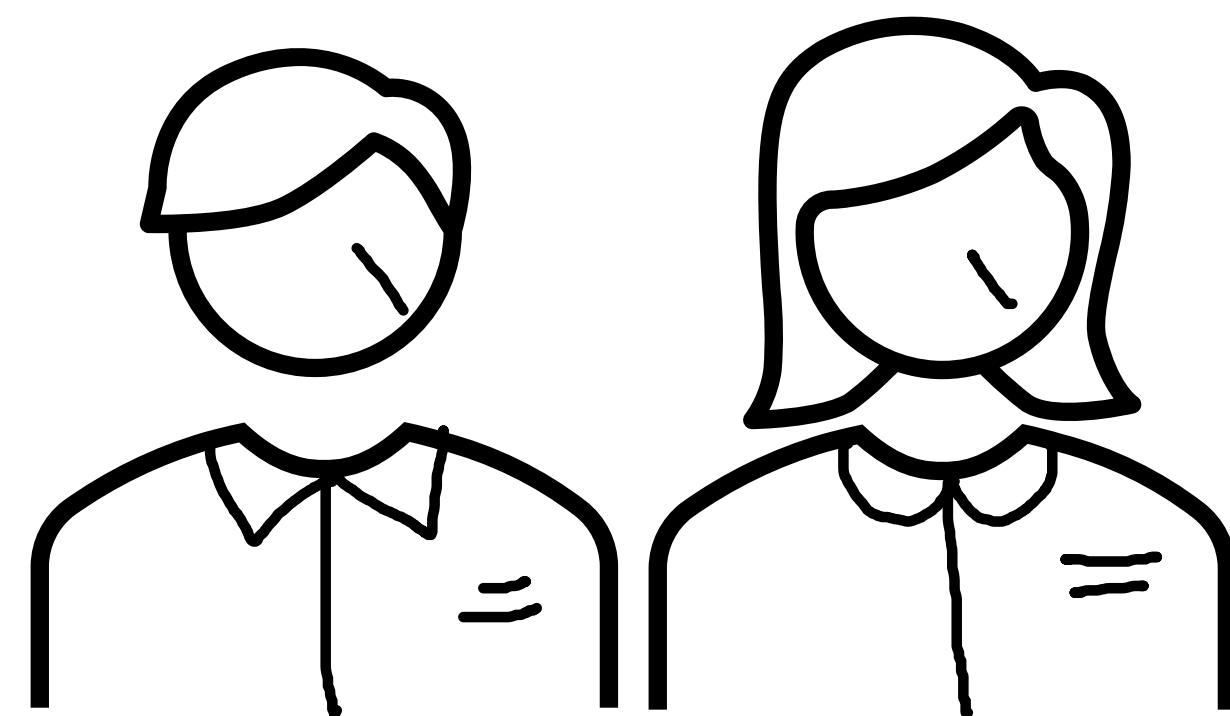
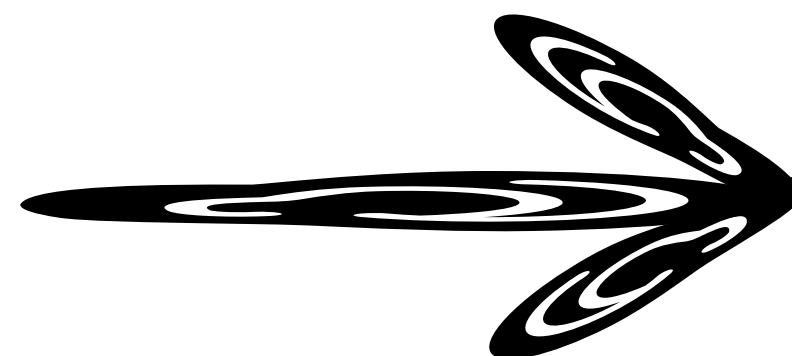
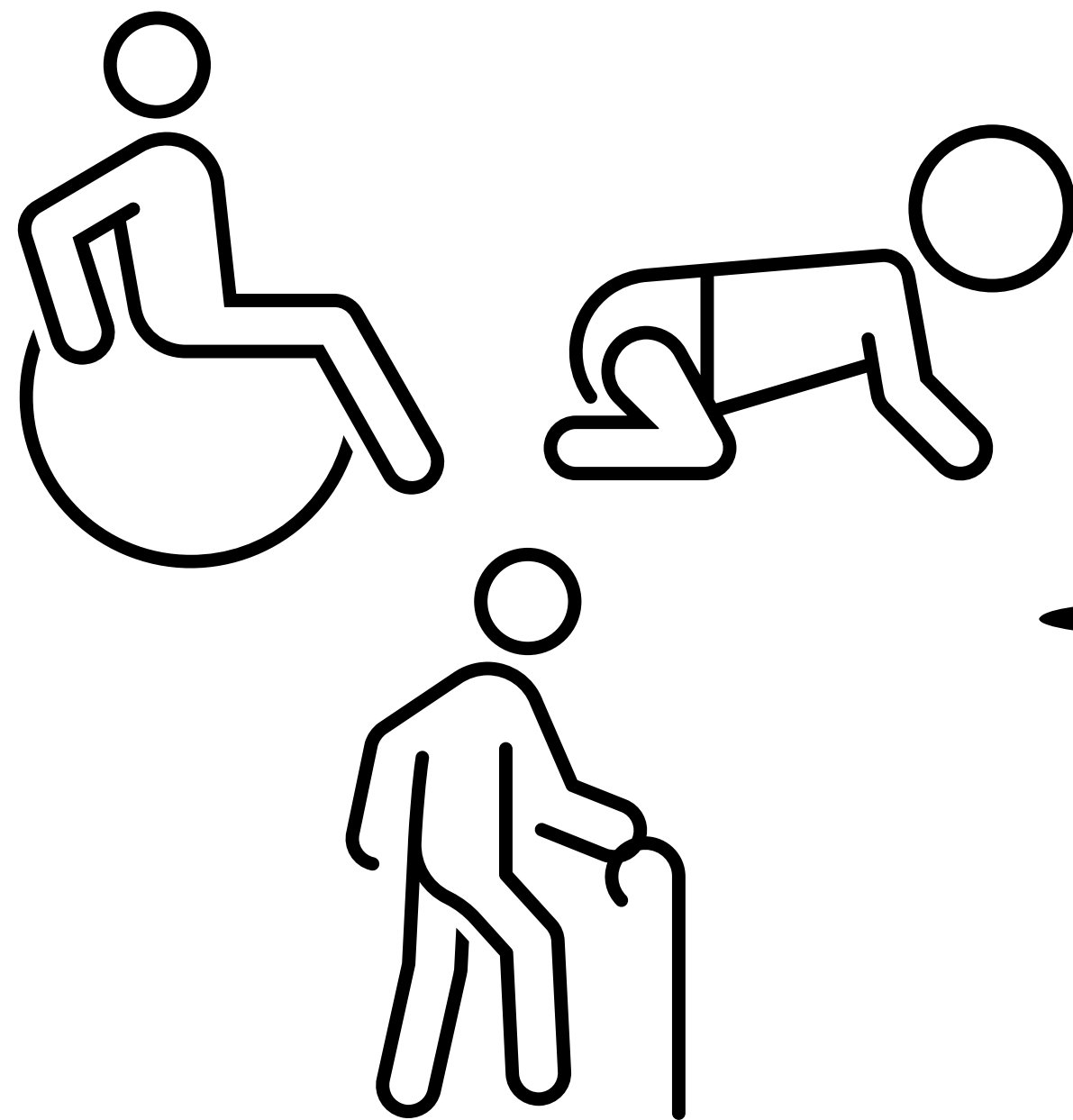
レトロゲーム風にすることで、中高年の方々に「懐かしさ」と「リテラシー」を。

[3] 最終提言

ICTの導入をすすめる上で、私たちに必要なのは教育

学びやすい社会を目指して…

3班—〔1〕きっかけ



若年層、高齢者は多い傾向

中高年をメインにフォーカス！

3班一〔2〕アンケートとその気づき

- 01 誹謗中傷をした/されたこと
誹謗中傷とはそもそもなんなのか不明
- 02 ゲームをする時間はあるか
ほとんどない、好きではある
- 03 ICTとはなんだと思うか
コミュニケーションに関連するもの
- 04 ネットで詐欺にあったこと
ある人が過半数を超えていた
- 05 SNSで発信活動をしているか
仕事内ではしているが個人ではしない

認知度はまだ

低い状態・・・

3班一〔3〕 コミュニケーションとは何か

I nformation and Communication

T
echnology

特に受信者のコミュニケーション、
受信者コミュニケーションが重要

→発信せずとも**推測**をすること、話を理解することが
コミュニケーションの一つとなる

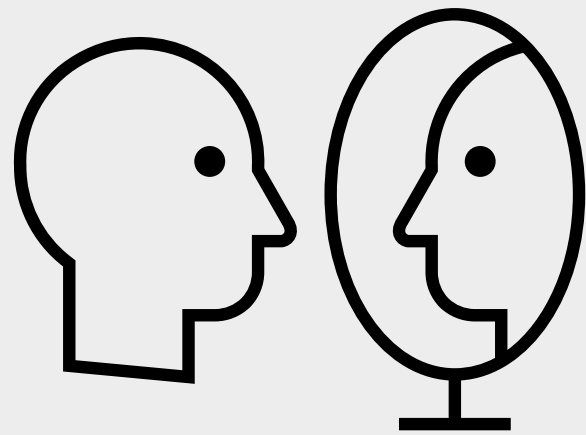
Ex) 見る専、ショート動画の閲覧など



3班一提言内容

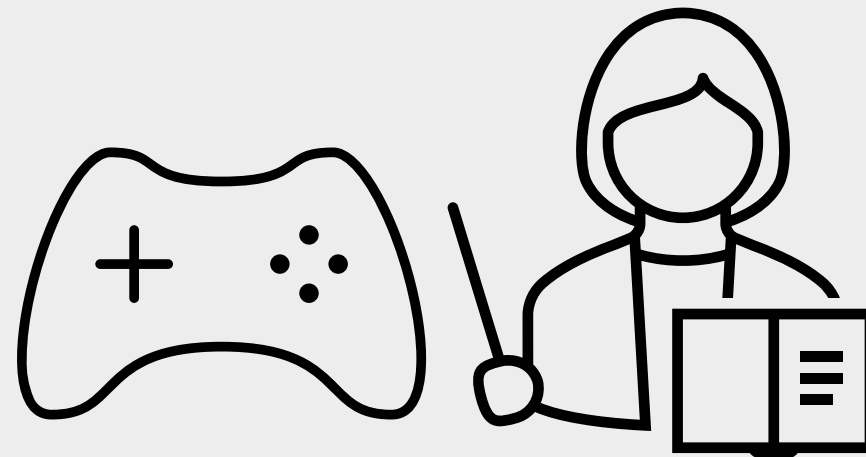
リテラシーの向上

- ICT、IT、AI、DXなど、デジタルネイティブとの**共生**にあたって必要となる知識を身につける



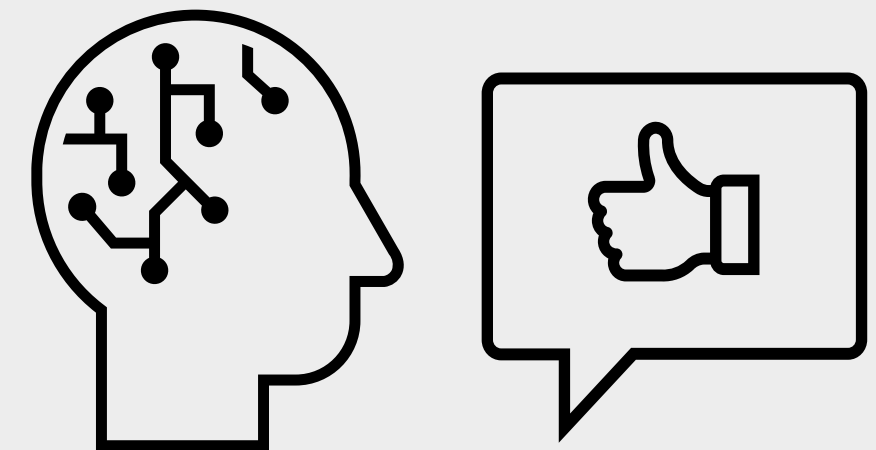
誰でも簡単に学べる

- **ゲーム×教育**で誰でも簡単に学べる
- レトロゲーム風を想定することで「エモ」く



発信と知識

- 実現のために、今世間でどのようにICTが使われているのか、どう付き合うべきか**明確な発信**が必要



3班

中高年とICT

[1] きっかけ

各地の報告から、高齢者と若年層へのアイデアは多いが中高年は少ないことに気づく

[2] アンケートとその気づき

アンケートをとり、その結果からまだ認知度が低いことに気づく。誹謗中傷の定義、ICTとはそもそも何か、など

[3] コミュニケーションとは何か

ICTのCはコミュニケーションのC
双方向のやり取り、特に重要なのは受信者
コミュニケーションなのでは？

提言内容：情報クエスト

[1] 概要

ICTやIT、DXなどの専門用語、リテラシーなどをゲームを通して学ぶ

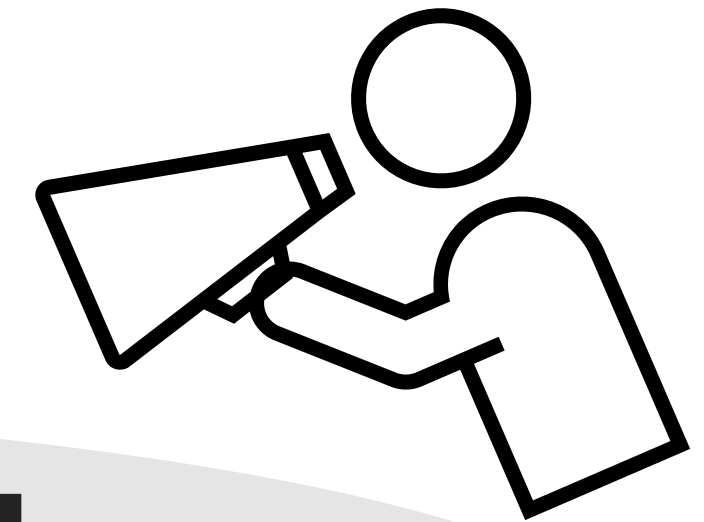
[2] ゲームにすることで簡単に

レトロゲーム風にするすることで、中高年の方々に「懐かしさ」と「リテラシー」を。

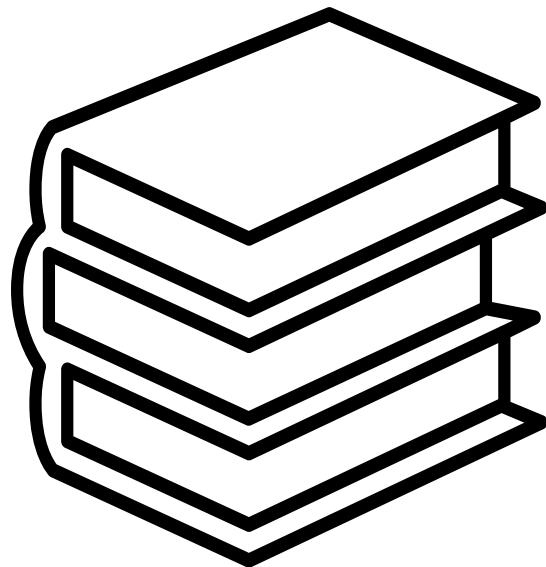
[3] 最終提言

ICTの導入をすすめる上で、私たちに必要なのは教育
学びやすい社会を目指して…

私たちに必要なのは



教育と発信



4班

中学生グループの意見

ICT discount

4班

ICT discountとは？

何らかの商品の購入時、レシートにてICTやAIの使用に関するクイズを出題



正解すると商品が割引される！

- ・ 作問を中高生が担うことで、世代を超えてICTと向き合える！
- ・ 割引効果で自主的に学べる！

例題

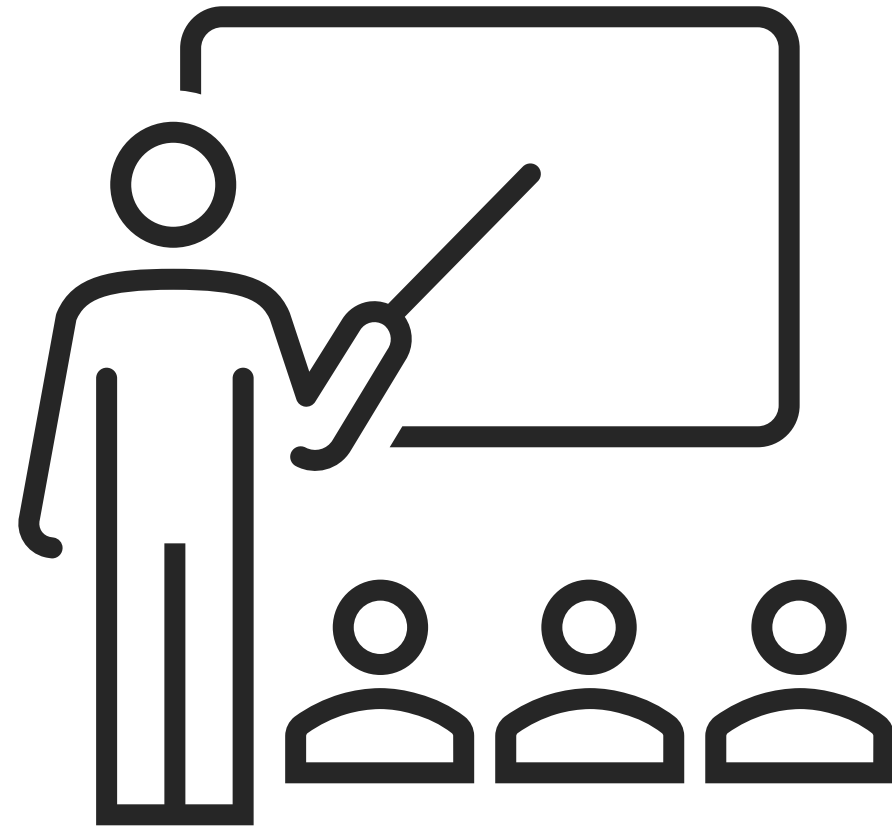
Q：炎上とは？

- A 人気が出て話題になる
- B ネットで批判が殺到する
- C サーバーが落ちる

正解は 「B」

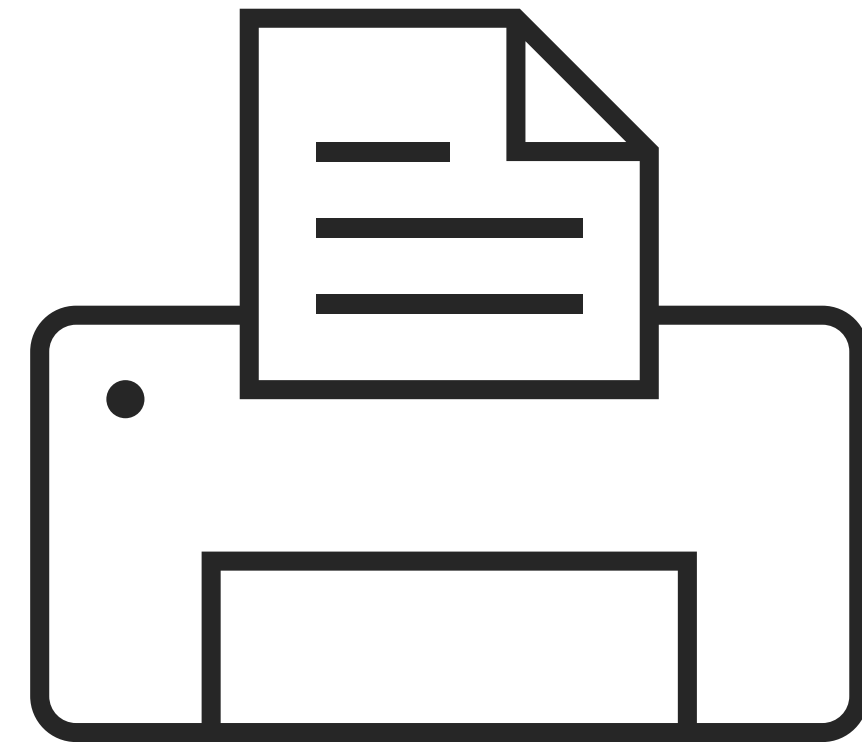
他にも、
草、拡散希望、裏垢、リポスト… などの、
ネットと付き合う上での基本用語になって
いるものについて出題

文部科学省



・中高生に作問の授業を割り当ててほしい！

消費者庁



・レシートへの問題の印刷をしてほしい！

高校生の視点から感想

- ・ 大人世代が取り組んでくれるかどうか懸念点かもしれない
- ・ 割引をした時の負担はどこがするのか気になる
- ・ 作った時の難易度による割引額の差の程度が気になる
- ・ レシートという着眼点が新鮮だった
- ・ 民間企業への委託がメインの方がいいのかもしれない

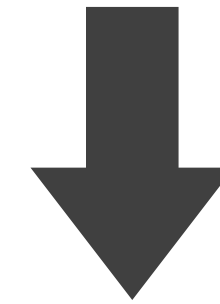


私たちからの提言

目次

- <01> 概要**
- <02> 懸念点と打開策**
- <03> 類似**
- <04> 結論**

能力を可視化する**ライセンス**



**免許のようなもの
全員取得必須ではない！**

4段階

① 小学校入学前

② 小学生

③ 中学生

④ 高校生

私たちからの提言 – 概要

小学校入学前

- ・ **親と共に事前学習のためにICT機器に軽く触れる**
 - **小学校入学後から始まるICTの使用に対してのハードルを下げる目的**

小学校

[1] ネチケット

[2] トラブル時の相談先

[3] 個人情報の取り扱い

[4] ゲーム課金

[5] SNS上での発言

[6] AIとの正しい付き合い方：基本編

中学校

[1] 小学校の復習

[2] フェイクニュース

[3] パスワード管理

[4] AIと人間の見分け方：画像編

[5] 二次創作

[6] AIとの正しい付き合い方：プロンプト編

私たちからの提言 – 概要

高校

[1] 小学校の復習

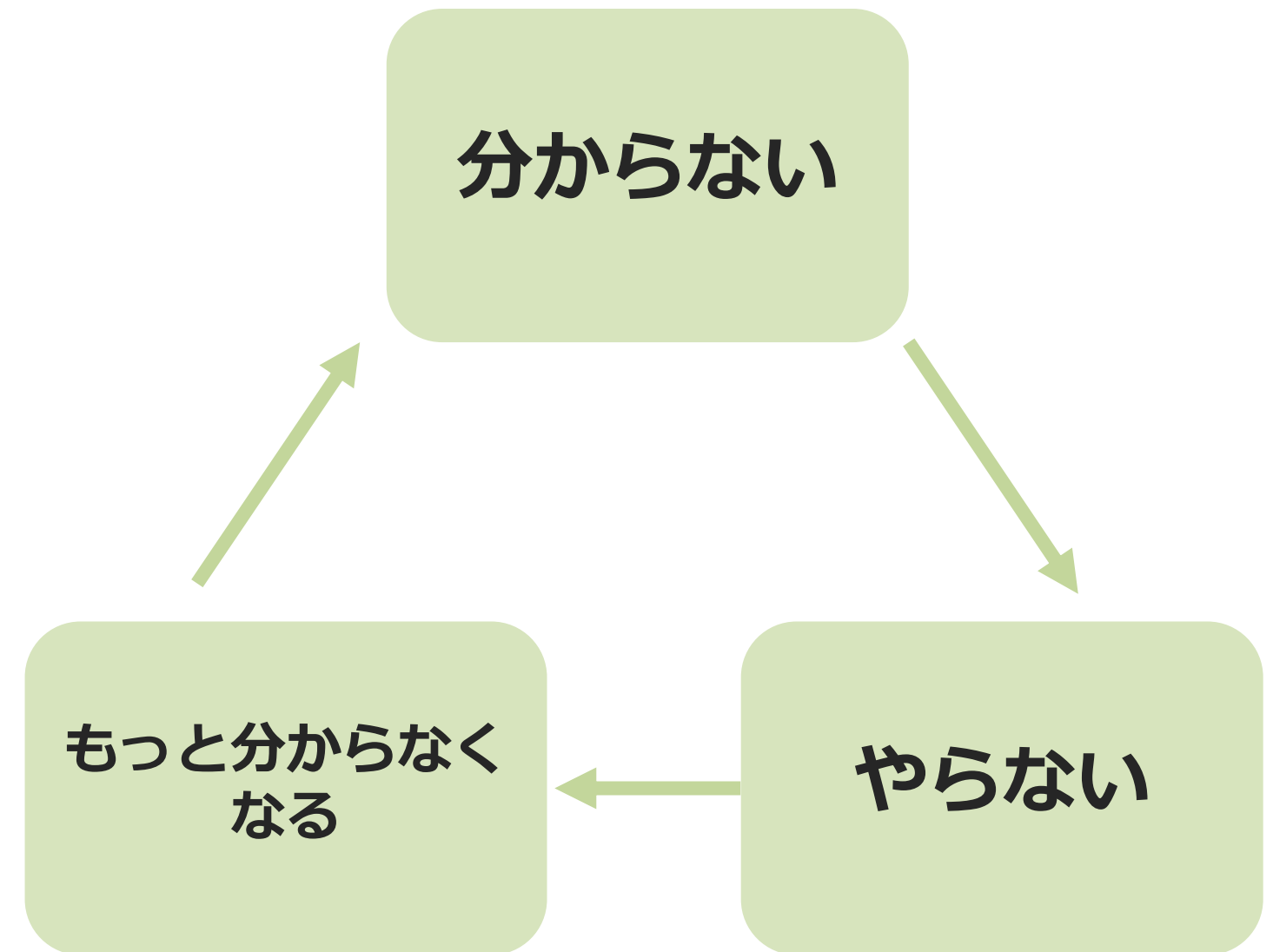
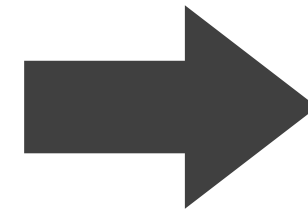
[2] 中学校の復習

[3] AIと人間の見分け方：文章編

[4] 詐欺・犯罪

[5] AIとの正しい付き合い方：実践編

私たちからの提言 - 概要



私たちからの提言 - 概要

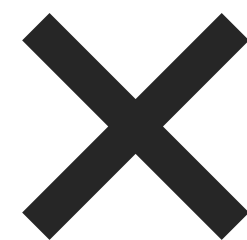
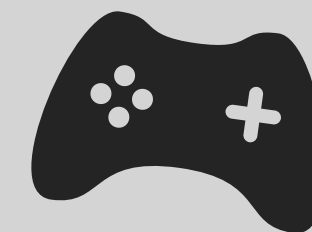
1班

絶対に信頼できる
プラットフォーム



3班

情報クエスト



安心して学べる環境 と 楽しみながら学べる環境

を作り出す！

私たちからの提言 - 概要



つまらない



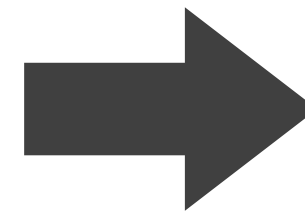
楽しい



眠い



分からない



挑戦したくなる

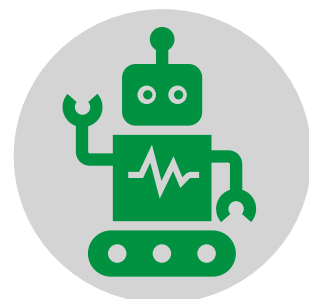


分かる

打開策

- 資格を取得するメリット
 - **講習のスキップが可能、学ぶ場の提供**
 - **だからこそ大人の意見を取り入れたい！**
- 従来の資格/検定との差別化
 - **取得することによる恩恵がある**
- あくまで理想論でしかない
 - **将来的にそれが慣習となり効果を発揮！**

私たちからの提言 – 類似



AIが作ったことを明確にするためのAIマークの作成
→AI使用においてロゴを入れて使用がわかるように



各種検定の検定料の見直し
→「検定にかかる費用が高くて受けられない」を解消



ICT環境の整備
→ICTを世代を超えて学び続けられる環境
(家庭環境・機器環境・教育環境) を

私たちからの提言 - 結論

教育の質向上

家庭や学校でより
質の高いリテラシー教育を受けられる



学び

リテラシー習得

若い世代が情報リテラシーをしっかりと学ぶ

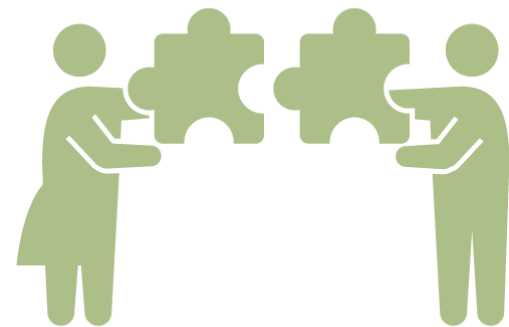


相互

成長

世代間協働

大人と子供が互いに学びあう
「世代間の双方向の学び」へ



享受

継承

適切な活用

ICTやAIを適切に使える大人へ



教えられる側 → 教える側



