

こどもの安全・安心な インターネット利用

～賢く・便利に・安全に
インターネットを使うために
必要なこと～

早稲田大阪高等学校 教諭 米田 謙三



- **早稲田大阪高等学校** 教諭 2025年より校名変更
早稲田コース担当 情報科・社会科・英語科・総合探究担当
- **文部科学省 教科 情報 高校学習指導要領**
学習指導要領等の改善に係る検討に必要な専門的作業等協力者
- **総務省 青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関するタスクフォース委員・青少年の ICT 活用のためのリテラシー向上に関するワーキンググループ委員・ILAS作問委員**
- **経済産業省 未来の教室 STEAM WG 委員**
- **内閣府他 6 省庁共催 高校生ICT カンファレンス実行委員長**
- **警察庁 児童のスマートフォン利用に関する効果的な広報啓発に関する研究会 委員**
- **教育委員会・教育センター・学校など セミナー・講演**

(内容：英語4技能、探究STEAM、SDG s、情報ICT、キャリア等)

こどものインターネット

利活用の実態と課題

GIGA端末の利用状況

ネット利用の現状

学校現場でのモラル教育など



GIGA SCHOOL ?

「Global and Innovation Gateway for All」

児童・生徒1人1台の学習用端末の配備

高速大容量の通信ネットワークの一体的整備

小学校：約90%以上が1人1台端末

中学校：授業や家庭学習に活用

高校：BYOD導入も進む

全体として 活用のばらつき、利活用スキル格差も

学校における I C T 環境整備状況の推移 (令和6年3月1日現在)

事 項	平成31年3月	令和6年3月
児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータ台数	0.2台/人	1.1台/人
普通教室の無線LAN整備率	41.0%	96.2%
インターネット接続状況	70.3% (100Mbps以上)	81.0% (1Gbps以上)
普通教室の大型提示装置整備率	52.2%	89.6%
統合型校務支援システム整備率	57.5%	91.4%

(出典：学校における教育の情報化の実態等に関する調査〔確定値〕（平成31年3月現在及び令和6年3月現在））

GIGA第2期の各種規程類の相関関係

文科省

調達等ガイドライン

- 以下の諸文章に基づき、端末の整備・更新について、地方公共団体が補助を受けるために検討しなければならない事項や共同調達等に関する手続きを概括的に解説
- GIGA第1期の知見を踏まえた留意事項や推奨事項を示す

交付要綱

(公立学校情報機器整備事業費補助金交付要綱)

- 国から都道府県に基金造成のための補助金を交付する手続を規定

運営要領

(GIGAスクール構想加速化基金管理運営要領)

- 都道府県による基金の管理運営について規定
- 都道府県に対し、**共同調達会議の設置**を義務付け
- 補助対象となる整備事業の内容は別添に定めるとりとする

別添 (公立学校情報機器等整備事業)

- 補助対象事業の詳細について規定
- 都道府県及び市区町村に対し、以下を義務付け
 - 共同調達会議への参加
 - 共同調達による端末の調達
 - 最低スペック基準を満たすこと
 - 教員数分の指導者用端末の整備
 - 児童生徒が利用する端末を対象としたWebフィルタリング機能の整備
- 各種計画の策定・公表

最低スペック基準

- 調達する端末の最低スペック基準を定める

計画策定要領

- 管理運営要領別添により策定すべきこととされている各種計画の策定要領
 - ① 端末整備・更新計画
 - ② ネットワーク整備計画
 - ③ 校務DX計画
 - ④ 1人1台端末の利活用に係る計画

都道府県

市区町村

更新予定年度に関わらず
R6年度に作成

主に予算執行に関する計画

(令和6年度～令和10年度までの端末更新・整備予定台数等を内容とする)

基金管理事業計画

(都道府県内の義務教育段階の学校における端末更新・整備予定の総表)

整備事業計画

(義務教育段階の都道府県立学校分)

整備事業計画

(義務教育段階の市区町村立学校分)

更新予定年度に関わらず
R6年度に作成

端末の調達・利活用・環境整備に関する計画

義務教育段階の
都道府県立学校を設置する
都道府県も各種計画を策定

① 端末整備・更新計画

② ネットワーク整備計画

③ 校務DX計画

④ 1人1台端末の
利活用に係る計画

国策としてのGIGAスクール構想の更なる推進

① これまでの 成果

●世界に先駆け、わずか1～2年で整備完了

- ✓ICT機器を「ほぼ毎日」「週3回以上」活用する学校は9割を超え、その割合は年々上昇。
- ✓1人1台端末、無線LAN環境等のデジタル学習基盤が整い、端末は鉛筆やノートと並ぶマストアイテムに。



●学力調査等にも効果

- ✓全国学力・学習状況調査において、ICT機器を活用し、主体的・対話的で深い学びに取り組むほど、平均正答率が高い結果。
- ✓約9割の児童生徒が、「友達と考えを共有したり比べたりしやすくなる」などのICT機器活用の効力感を実感。
- ✓ICT機器の効力感に肯定的に回答した児童生徒ほど、挑戦心・自己有用感・幸福感等に関して肯定的に回答。また、その傾向は、特に低SES（社会経済的背景）グループにおいて見られる。
- ✓コンピュータ活用型調査（CBT）であるPISA2022において、日本は世界トップレベル。



●誰一人取り残されない学びの保障

- ✓該当者のいる約7割の学校で、授業配信を含め、ICT機器を活用した不登校児童生徒の学習活動等の支援を実施。
- ✓同様に、8割以上の学校で、特別な支援を要する児童生徒に対する学習活動等の支援を実施。



●単なる教育施策ではなく、我が国の重要施策のインフラ

- ✓デジタル人材育成の基盤（端末を活用してプログラミングを学んだ子どもの増加、また、今後のAI戦略にとっても重要）。



●地域・学校間で大きな活用格差

- ✓利用率の自治体間格差（約7割～ほぼ100%）や授業での活用方法に学校間格差があり、早急な是正が必要。



●端末更新、学校のICT環境（ネットワーク）の改善

- ✓端末については、R5補正予算でR7年度までの更新に必要な経費を確保。一方、各自治体において適切かつ計画的な更新が行われる必要。
- ✓ネットワークについては、速度が不十分な学校が存在しており、改善が急務（GIGA端末はクラウドの活用を前提としており、ネットワーク環境がないと十分に活用できない）。



●校務DXの推進

- ✓校務支援システムが自前サーバに構築され、校務処理の多くが職員室に限定。また、ネットワークが分離され、学習系データと校務系データの連携が困難。校務システムのクラウド化及び校務系・学習系ネットワークの統合等による更なる校務DXが必要。



② 直面する 課題

③ 今後の方向性（教育DXの更なる進化）

- 共同調達スキームの下での**着実な端末更新**。
- ネットワークアクセスの徹底・その結果を踏まえた**通信ネットワークの着実な改善**。
- 地域間活用格差の解消に向けた好事例の創出やICT運用支援を含む**伴走支援の強化**。
- クラウド環境の活用等による**校務DXを加速**。



小学校のネット活用事例

- ・調べ学習（調査活動）
教科、総合学習で、インターネットを使って情報を集める
- ・プログラミング学習
Scratchなどを活用、論理的思考を育む
- ・デジタル教科書・教材の活用
- ・学校連絡ツールの使用（保護者向け含む）
- ・ネットモラル学習
なりすまし、個人情報の扱い、ゲーム課金の注意など
動画や教材で学ぶ

中学校のネット活用事例

- ・ 学習支援アプリの活用（自学自習）
アプリを用いた家庭学習や提出物のやりとり
- ・ 協働学習・意見交流（クラウド活用）
グループワーク
- ・ プレゼンテーションの情報収集・発表
情報を整理し、スライドにまとめて発表
- ・ 学校行事の記録や発信（動画・SNS的利用）
クラス内で共有したり、限定公開で発信
- ・ ネットリテラシー・情報モラルの実践教育
著作権やSNSでのトラブル事例、AIの使い方など

高等学校のネット活用事例

- ・ 進路情報の収集
オープンキャンパス、入試情報、模試の成績管理
- ・ 探究学習・課題研究における資料収集
論文検索やニュースサイト、政府統計などデータ活用
- ・ SNSなど活用した情報発信
地域活動や学校プロジェクトを発信
- ・ ICTを使った創作・表現活動
動画編集、プログラミング、3DCG制作など
- ・ AIや情報社会に関する専門的な学び
情報I・IIにおけるアルゴリズム、AIの仕組み、
ネットワークの構造などの学習

学校のネット環境の課題

【ハード面の課題】

GIGAスクール構想と高校DXの関係で、
高校現場では以下のような**インフラ**的課題

- タブレットの整備状況（GIGA未導入の学校も）
- 通信環境の不備
- 周辺機器（カメラ・マイク・プロジェクターなど）の不足
- 教職員のICTスキル差
- 教材やソフトのライセンス問題

学校現場における フィルタリングの問題

① クラウドサービス（Google WorkspaceやMicrosoft 365）の外部共有制限

事例： 課題提出や共同編集をしたいが、「外部との共有禁止」のため、他校や家庭の端末と連携できない。

影響： 探究、地域連携、国際交流など、学校外とのコラボ活動が制限される。

② YouTube完全ブロックによる動画学習の阻害

事例： 教師が推薦した教育系チャンネル（NHK for Schoolなど）も視聴できない。

影響： 授業活用・反転学習に活用できず、自主学習意欲の低下につながる。

③ アプリ・拡張機能のインストール制限

事例： プログラミング学習で使いたい「micro:bit」「Scratch」「Blockly」などのアプリや、アクセシビリティ向上ツールがインストールできない。

影響： 教科横断的なSTEAM教育や個別最適化された支援が困難になる。

④ アクセスログ・画面キャプチャ監視が過剰で子どもが萎縮

事例： 生徒が「見られている」「操作ミスもすぐ記録される」と感じ、ICT活用を避ける。

影響： 自由な探究や失敗を許容する学習環境が成立しにくくなる。

学校現場における フィルタリングの問題

⑤ 校外持ち出しの制限（時間・場所の制限が過度）

事例： 放課後の家庭学習や図書館での使用ができないよう制限がかかっている。

影響： 個別最適な学習の柔軟性が失われる。特に家庭学習支援や自己管理能力の育成に悪影響。

⑥ チャットやコメント機能の無効化

事例： 協働学習用のサイトで、コメント・リアクション機能が使えない。

影響： 児童・生徒間の対話的な学びや助け合いが阻害、教員中心の一方向型になりがち。

◆ 対応への提案視点

改善案過剰防御から段階的緩和へ

「低学年・高学年」「校内・校外」など、段階的に制限を緩和する設計。

子どもと保護者への啓発とセットで運用

制限強化の代わりに、子ども自身が“適切に使える力”を育てる指導と連携。

校種や目的に応じた柔軟なポリシー運用

一律制限でなく、「目的に応じて例外を設ける」現場裁量の確保。

『高校生が自分たちで思うネット利用についての課題』

1. セキュリティとプライバシーのリスク個人情報の流出
2. ネット（SNS）依存・疲れ
3. フェイクニュース（偽・誤情報）・情報リテラシーの問題
4. オンライン詐欺や課金トラブル オンラインカジノ
5. 動画視聴やゲーム 時間管理 ペアレンタルコントロール

【1】セキュリティの課題

まず最も多く挙げられるのが、**個人情報やアカウント管理の甘さ**

- SNSの設定ミスや位置情報の公開
- 名簿データの扱い
- 端末のパスワード（誕生日や共通パスなど）
- 二段階認証の未設定
- フィッシング詐欺やなりすましへ

クラウド活用が進む中で、

データの削除管理や第三者との共有設定など、
公開範囲の扱いについて 意識がまだ十分ではない。

【2】 ネット依存と人間関係

「自分ごと」として考えることができるかが
大きなポイントです。

- リアルな人間関係が希薄化
- 勉強時間が削られる
- SNSの炎上など
- 部活動などでSNSを連絡手段
→ 「見ざるを得ない」 状況

学校側も連絡ツールとしてのアプリ導入など、
公私の使い分けや運用ルールが
さらに必要なタイミング

【3】 偽・誤情報（フェイクニュース）への対応

AIの進化に伴う偽情報・誤情報の問題

- AIで作られた画像・音声・文章に惑わされやすい
- 出典確認をせずに情報をそのまま活用・信用する傾向
- フィルターバブル、エコーチェンバー現象により
多様な意見に触れない

探究の授業の中で出典確認・情報の信頼性評価などを重視、
図書館などと連携した授業を実施する必要性

ファクトチェックサイトの活用

【4】オンライン詐欺と課金トラブル

詐欺被害と課金トラブルです。

- オンラインカジノなど法的なリスクに無自覚なケース
- 高校生は少し自由にお金を使えるため、トラブルに遭いやすい
- なりすましや、フィッシング型の通販詐欺も増加傾向

特に「実際に買える世代」である高校生は、

小中学生とは異なる注意喚起が必要

→ **18歳成人化 契約にすぐに関わる世代**

【5】動画・ゲームの長時間利用

多くの生徒が利用・活用していて、
「気づけば長時間使っていた」・・・

- 親の設定やペアレンタルコントロールは機能していない
- ルールを形だけにせず、
自分でコントロールできる力の育成がさらに必要

学校生活でのネット活用の課題

1. 精神的な被害を受ける場合
プライバシー、迷惑メールなど
2. 経済的な被害を受ける場合
個人情報漏洩、知的財産の侵害など
3. 犯罪
ネット詐欺、不正アクセス、オンラインカジノ



情報セキュリティ強化

1. 技術 ファイアウォール、フィルタリング、生体認証
2. 規制 法律、条令、校則
3. 倫理 ルール・モラル、自覚・自立・自律

学校現場でのモラル教育

情報モラル教育の実施（年数回）

テーマ例：

個人情報保護

SNSマナー課題

：形式的になりがち、実態とズレ

学校現場でのモラル教育

小学校 「気づき」と「生活習慣」
ゲームの時間、自分の写真の扱いなど

中学校 「対人関係」と「マナー」
SNSいじめ、既読スルー問題など

高校 「発信責任」と「批判的思考」
SNS炎上、フェイクニュース、リスク管理など

指導案・スライド

文科省、NITS、東京都教委

小学生向け教材

NHK、ココロノート（CANVAS）

中高生向け事例教材

LINEみらい財団、ILAS（内閣府）

保護者啓発用

総務省、Google for Education

ちょっと待って！ スマホ時代の君たちへ 文部科学省

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1369617.htm

「国民のためのサイバーセキュリティサイト」 総務省

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/cybersecurity/kokumin/index.html

警察庁サイバー犯罪対策プロジェクト 警察庁

<https://www.npa.go.jp/bureau/cyber/index.html>

インターネットトラブル事例集 総務省

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/

大人への道しるべ - 法務省

<https://www.moj.go.jp/seinen/>

「生成AIははじめの一步」について 総務省

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/

情報 I

文理の別を問わず

全ての生徒が学習するもの

分野を問わず

大学での学習の基盤

情報科目は2022年入学の高1から導入
新学習指導要領 「情報Ⅰ」と「情報Ⅱ」が新設

「情報Ⅰ」は必修科目
→ 大学入学共通テストでは「情報Ⅰ」が出題範囲
一部の私立大学の入試科目

ポイント

「情報Ⅰ」は単にパソコンを使ったり、プレゼンテーションを練習したりする科目
ではなく、

問題の発見、解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を育む科目

情報科の変化

社会と情報

○情報の表現, コミュニケーション

情報の科学

○コンピュータの活用, 情報の管理

共通

- 情報通信ネットワーク
- 情報社会, 情報技術
- 問題解決
- 情報モラル
- 情報セキュリティ

情報Ⅱ

- 
- (1) 情報社会の進展と情報技術
 - (2) コミュニケーションとコンテンツ
 - (3) 情報とデータサイエンス
 - (4) 情報システムとプログラミング
 - (5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探求

情報Ⅰ

- (1) 情報社会の問題解決
- (2) コミュニケーションと情報デザイン
- (3) コンピュータとプログラミング
- (4) 情報通信ネットワークとデータの活用

※赤字は新しい内容を多く含む

共通教科情報科で学ぶ内容

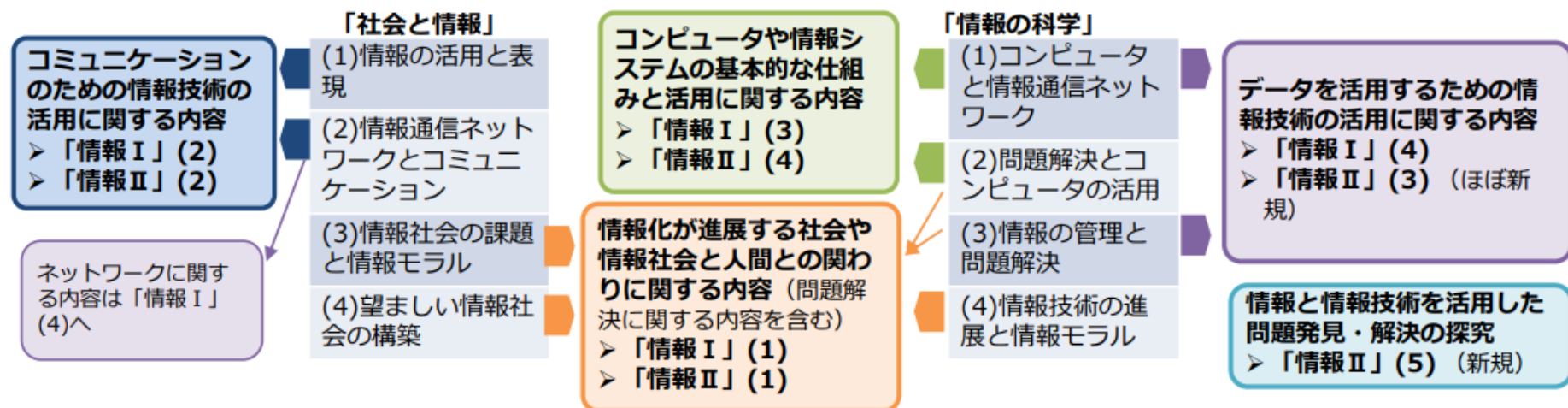
「情報Ⅰ」の主な内容

(1) 情報社会の問題解決	情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する方法や情報モラル、情報と情報技術の適切かつ効果的な活用と望ましい情報社会の構築などについて考察する。
(2) コミュニケーションと情報デザイン	効果的なコミュニケーションを行うために、情報デザインの考え方や方法に基づいて表現する。
(3) コンピュータとプログラミング	プログラミングによりコンピュータを活用するとともに、モデル化やシミュレーションを通して問題の適切な解決方法を考える。
(4) 情報通信ネットワークとデータの活用	情報セキュリティを確保し、情報通信ネットワークを活用するとともに、データを適切に収集、整理、分析し、結果を表現する。

「情報Ⅱ」の主な内容

(1) 情報社会の進展と情報技術	情報社会の進展と情報技術との関係を歴史的に捉え、将来の情報技術と情報社会を展望する。
(2) コミュニケーションとコンテンツ	文字、音声、静止画、動画等を組み合わせたコンテンツを、情報デザイン及び社会に発信したときの効果や影響も考慮して制作する。
(3) 情報とデータサイエンス	データサイエンスの手法により、多様かつ大量のデータを基に、現象をモデル化し、分析し、その結果を読み取り、解釈し表現する。
(4) 情報システムとプログラミング	情報システムを開発の効率等に配慮して設計するとともに、情報システムを構成するプログラムを制作する。
(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究	情報Ⅰ及び情報Ⅱで身に付けた資質・能力を総合的に活用し、情報と情報技術を活用して問題の発見・解決に取り組み、新たな価値を創造する。

(参考) 現行科目からの内容構成の変更(イメージ)



情報 I 内容

1 情報社会の問題解決

「問題の発見・解決」「法規・制度、情報セキュリティ、情報モラル」「情報技術が果たす役割と影響」 情報と情報技術の適切かつ効果的な活用と望ましい情報社会の構築などを考察する。

2 コミュニケーションと情報デザイン

「メディアとコミュニケーション手段の科学的理解」「情報デザインの役割の理解」、
「効率的(効果的) なコミュニケーションを行うための情報デザイン」

3 コンピュータとプログラミング

「コンピュータの仕組み」「アルゴリズムとプログラミング」「モデル化とシミュレーション」 プログラミングにより コンピュータを活用するとともに、モデル化やシミュレーションを通して問題の適切な解決方法を考える。

4 情報通信ネットワークとデータの活用

「情報通信ネットワークの仕組み」「情報システム」「データの収集、整理、分析、表現」
情報セキュリティを確保し、情報通信 ネットワークを活用するとともに、
データを適切に取集，整理，分析し，結果 を表現する。

インターネット利活用力を
育てるためには



学校生活でのネットの活用

1. 学習・受験対策での活用
2. 進路・キャリアの情報収集
3. 創作活動や自己表現
4. ボランティア・社会活動
5. スキルアップ・資格取得
6. 部活や趣味の発展

「主体的な学び」や「社会参加」に繋がる
ポジティブな活用も進んでいる

「インターネット活用に必要な4つのチカラ」

情報の受け取り手としてのリテラシー

自分に届く情報、アクセスしてしまう情報
どの情報が正しいのか考える

WORK：パスワードチェック AirDrop ニアバイシェアの確認

情報の発信者としてのリテラシー

発信に関連したトラブル：コミュニケーション 炎上トラブル

WORK：疑似体験 AIとの会話

バランスを考える

課金トラブル 依存症にならないために

WORK：依存症チェック、課金確認方法 フィルタリング活用

自身でできることを考える（自律・自立）

WORK：自分のルールを作る 環境を整える 場の設定

「青少年のインターネット利活用の力を育てるために必要な要素」

1. 情報リテラシー

必要な情報を見つけ、正しく選び、活用できる力

例：検索のコツ、フェイクニュースの見分け方、情報の出所の確認

2. 情報モラル（ネットモラル）

他者への配慮やルールを守って使う態度や価値観

例：誹謗中傷をしない、著作権を守る、匿名でも責任ある発言

3. セキュリティ意識

自分や他人の情報を守る力・危険を予測し対処する力

例：パスワード管理、フィッシング対策、個人情報の取扱い

4. 活用スキル（操作・表現力）

ICT機器やアプリを効果的に使いこなす技術的な力

例：スライド作成、動画編集、クラウド共有、アカウント管理など

5. 主体性と責任感

ネット空間でも、自分の行動に責任を持ち、目的をもって使う姿勢

例：学習や創作のために自分から使い方を工夫する態度

「インターネット活用を育てるために」

方法・教材	ポイント	特 徴
探究型学習	実践＋振り返り	主体性・判断力
実話教材	自分ごと化	感情・倫理観の育成
メディア・リテラシー	情報の見極め	批判的思考
家庭・地域連携	日常に接続	持続性・生活習慣
ピア・ラーニング	生徒主体	発信力・責任感
教員・保護者研修	大人のスキル向上	

学校に期待される役割

- ・ 安全なICT環境づくり
（家庭との連携含む）
リスクを防ぐ力の育成
- ・ 正しい使い方を「教える」
から「育てる」へ
単に禁止でなく「判断力」を育てる

育てるための具体的な事例

- ・トラブル事例から考えさせる授業
- ・グループディスカッション（事例など）
- ・ロールプレイで体験学習
- ・振り返り活動で自己評価など

フェイクニュース
投稿リスク分析ワーク
AIリテラシー

SNS模擬裁判
出典付き調べ学習

ポイント1 情報の受け手・発信者の視点

みなさんが経験あるいは考えるトラブルのポイントとその原因、理由
★起こりやすいトラブル事例と伝えておきたい対策のポイント

例)

1, 炎上

2, コミュニケーショントラブル

3, 自撮り、児童ポルノ、出会い

4, 偽誤情報

トラブルを知る 体験 → こどもたちの実態調査 → 分析

ポイント2 ルール作り

バランス・自律 を育てるために

1, ルール作り 環境

フィルタリング、パスワード管理 cf ルートキット

2, ルール作り バランスと自律

ネット依存・ゲーム依存・課金・保護者への啓発

⇒ 自律と他律（自助と公助⇒ 共助） デジタル社会に向けて
ICTリテラシーが 絶対に必要 教科情報

⇒ 使い方を考える

通知の工夫 働き方改革 人との付き合い方

ルール 変えたらいい → やりとりの必要性（家族、学校）

ツールの活用 トラブルの共有 SNS相談窓口紹介

勇気をもって叱られよう

1 8 8

もう1つ 身につけることが 必要になった チカラ

リスクを理解し、
AIを活用する力

初等中等教育段階における生成AIの利用にする暫定的なガイドライン

- ・「**情報活用能力**」を学習の基盤となる資質・能力と位置づけ、
情報技術を学習や日常生活に活用できるようにすることの重要性
- ・生成AIが、**どのような仕組み**で動いているかという理解や、
どのように**学びに活かしていくか**という視点、
近い将来**使いこなすための力**を意識的に育てていく姿勢

生成AIは発展途上にあり、多大な利便性の反面、個人情報流出、著作権侵害のリスク、偽情報の拡散、批判的思考力や創造性、学習意欲への影響等、様々な懸念も指摘されている。

リスクを理解し、AIを活用する力

参考：総務省資料「生成AIははじめの一步」について

共催省庁の総務省様より生成AIに関する参考資料の共有



TOP > 特集ページ > 生成AIははじめの一步～生成AIの入門的な使い方と注意点～

特集ページ

生成AIははじめの一步～生成AIの入門的な使い方と注意点～

生成AIはさまざまな場面・目的で利用可能な便利なツールです。
本ページでは、今後の生活の中で生成AIに触れうる国民の方（初心者）向けに、

- ① 生成AIの基礎知識
- ② 生成AIの活用場面や入門的な使い方
- ③ 生成AI活用時の注意点

をご紹介します。教材を掲載しています。
生成AIをご自身で利活用できるリテラシーを身に付けるために、ぜひご活用ください。



コンテンツの対象と目的

対象



今後の生活の中で、
生成AIに触れうる国民の方

※IT関連の専門職等のみを
対象としたものではない

目的



生成AIを自身で
利活用できるリテラシーを
身に付けること

未来の創り手となるための力

- 予測できない変化に
受け身で対処するのではなく,
- 主体的に向き合って関わり合い,
協働・対話しながら
その過程を通して,
- 自らの学びの可能性を発揮し,
- よりよい社会と幸福な
人生の創り手となっていけること



未来の創り手となるための力

- 自ら目的を設定する
- 必要な情報を見いだす
- 自分の考えをまとめる
- 相手にふさわしい表現を工夫する
- 多様な他者と協働する
- 目的に応じた納得解を見いだす

習得・活用・探究



キーワード は ひまわり！ 自己肯定感を！！



最後に・・・

(1) 主体は 生徒・児童・子ども (学習者) がワクワクする
→ オンライン・オフライン → 探究 (問い進化) → 変容
(発見 → 探究・創造 → 共有・振り返り)

筋トレ と 戦略・ゲーム

(2) 大人 (教師) の役割 学びの体験の場を設定
探究の学び 「知る」「創る」 テーマ・デザインの提供
ESDな仕組み (今を前提としない) 多様な評価

(3) 校内外 (国内外) の多様なステークホルダー連携
(産業界・学术界・行政・自治体など) STEAM Edtech
開かれた学校 (生きる本質の場) 個の最適化 ICT WS

今こそ 教育活動を見直しチャンス と捉える
→ transforming our education (学びの変革)
→ できることから CHANGE MAKER



高校生ICT Conference

参考事例

高校生ICT Conferenceについて

主催

高校生ICTカンファレンス実行委員会

(構成団体)

一般社団法人安心ネットづくり促進協議会

大阪私学教育情報化研究会

一般財団法人草の根サイバーセキュリティ推進協議会

共催

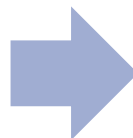
こども家庭庁、警察庁、消費者庁、デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省

1、高校生ICT Conferenceが目指すもの

高校生ICT Conferenceは、次世代の社会を支える高校生が、自ら考え、他者の意見を聴き、議論し、意見をまとめ、発表することにより、将来のインターネット社会に臨む環境整備の一助になることを目指す。

啓発活動における課題

- セミナーやシンポジウム形式に対する理解度・興味の薄れ
- 保護者層の参加率の低さ
- 自己責任に対する意識の希薄



- ネットが分からず対応できない保護者
- 操作能力が高く、安易にネットを利用する高校生
- 知識・経験が不足してトラブルに巻き込まれる小・中学生

大人からのおしつけでなく当事者の高校生が考える

負のスパイラルから正のスパイラルへ

「高校生ICT Conference」が持つ3つの意味

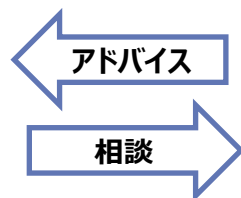
- 当事者である高校生自身の気づき
- 年少の子どもに行動できる高校生の育成
- 次世代の保護者の育成



- リテラシーに加え、情報モラルを獲得した高校生
- 身の回りに小・中学生のよき相談相手
- リテラシーを持って子どものネット利用に目を配ることができる保護者



小・中学生



高校生



大人

高校生ICT Conference開催概要

テーマ

- 2011年度 「ケータイ・インターネットの在り方 & 活用法」
- 2012年度 「スマートフォン時代の情報モラルと利活用」
- 2013年度 「考えてみよう！情報モラル・情報リテラシー教育の5W1H」
- 2014年度 「考えよう！これからのスマートなネットの使い方・あり方」
- 2015年度 「言いたい！イマドキのネットのルール&マナー！！～高校生のボクたちだから～」
- 2016年度 「ネットトラブル！どうする？【予防】と【対策】～トラブルに巻き込まれないために、巻き込まれたら～」
- 2017年度 「高校生が考える心豊かな生活 ～ICT×（家族・学校・地域）～」
- 2018年度 「社会で活躍するためのICT活用法 ～18才成人化を控えて～」
- 2019年度 「人はなぜSNSを使うのか？ ～改めて考えるSNSの使い方～」
- 2020年度 「新しい生活様式とICT活用法」～行動制限の時代に生きる～
- 2021年度 「フェイクを見極める」
- 2022年度 「デジタル社会における学び方と学びの場 –オンライン環境で「出来ること」「すべきこと」」
- 2023年度 「今、高校生が考えるデジタルシティズンシップとは –デジタルウェルビーイングな社会を目指して–」

開催日程例

- **各地域開催（7月～10月）**

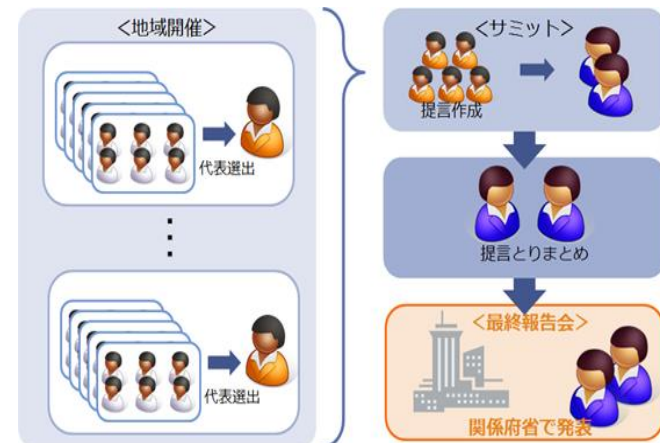
各地でワークショップ（議論を重ねる熟議方式）形式の議論を実施し、地域代表1名を選出。

- **サミット(11月3日)**

各地での議論をもとに、高校生が政府への提言をまとめるための討議を実施し、最終報告をする代表者を選出。

- **最終報告会(12月10日)**

共催省庁に高校生からの提言を発表、意見交換。



地域開催状況（写真）



札幌開催



愛知開催



新潟開催



帯広開催



大分開催

全国大会

「高校生ICT Conference 2024」の成果を提言として代表者3名が関係省庁に報告

1、日程

12月10日（火）

2、スケジュール

- 1）総務省 （10：30～12：00）
- 2）こども家庭庁 （14：00～16：00）
- 3）文部科学省 （16：30～17：30）

3、参加者

- 1）総務省 ： 省内関係者
- 2）こども家庭庁
「青少年インターネット環境の整備等に係る検討会」
発表生徒、米田実行委員長
- 3）文部科学省 ： 省内関係者

熟議のポイント

高校生 ICT Conferenceでは、高校生自身による
「熟慮」と「議論」を重ねながら

課題解決・政策形成をします。

- ①多くの**当事者（保護者、教員、地域の人等）**と
- ②課題の**本質**について学習・熟慮し、**議論**をする
- ③互いの立場や果たすべき役割への理解が深まり
- ④**解決策**が洗練され
- ⑤個々人が納得して**自分の役割を果たす**ようになる

**すべてのユーザーが
表現の自由を信じ
世界に影響を与える力を
持っている**

まとめ

知識基盤社会は 一人一人が答えを創る 社会

AIなどの 情報通信技術が高度化すると
課題・問題も どんどん増える（コロナ、温暖化）

「一人一人が大切」な社会

一人一人がスマートになる そのためにも
多様な人と対話をする必要がある

教わる（教えられる）教育から
自分で 学びたくなる（自立・自律）教育へ