

活用型情報モラル教材



## 保護者の方へ

ひょうご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。

## 端末を使うときのルールについて

### 1. 学校や家庭でのルールを守って使用する。

兵庫県男女青少年課  
「話し合ってみよう！  
ネットとゲームの  
ルールづくり」



家庭でのルールづ  
くりをお手伝いし  
ます。



### 2. 学校で配られた端末は、学習に関係のない目的で使用しない。

兵庫県男女青少年課  
「青少年愛護条例  
(概要版)」



青少年愛護条例（平成30年2月1日  
改正）により、フィルタリングの有  
効化が義務づけられています。



## 端末を使うときの健康面の配慮について

3. 目は、画面から適切な距離（目安30cm以上）を離して使う。
4. 30分に1回、20秒以上画面から目を離すなど、目を休ませる。
5. 部屋の明るさに合わせて、画面の明るさを調整する。
6. 就寝1時間前からはICT機器の利用を控える。

## トラブルが起きた場合の対応について

9. ネット上のトラブル等が発生した場合の連絡先や対応方法を  
確認し、お子様と共有する。
10. 端末の利用に関する問合せ先や、故障・破損・紛失・盗難  
などのトラブルが発生した場合の連絡先を確認する。



お子様が、端末を安心・安全に学習に活用できますように、ご理解・御協力をお願いします。

# インターネットの「良さ」と「危険性」

誰でも

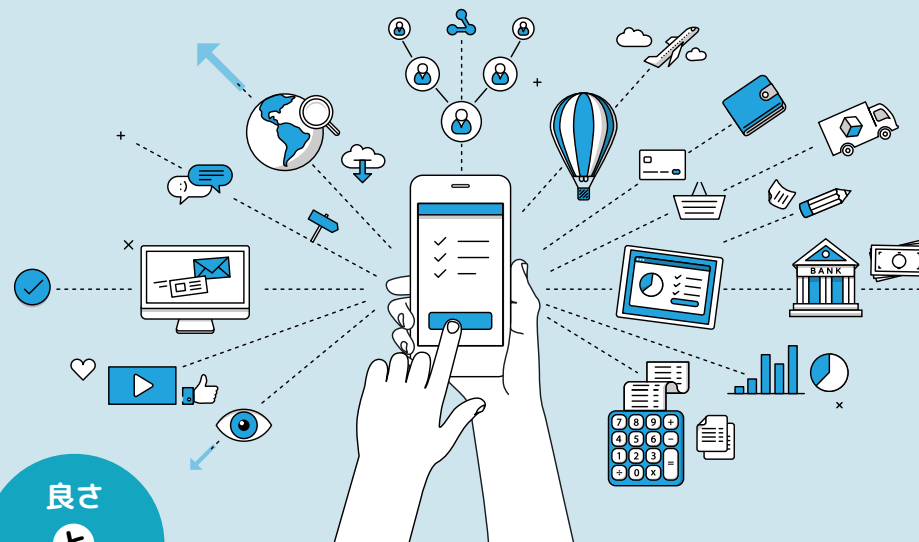
いつでも

どこからでも

過去から現在の世界中の情報にアクセスすることができる。

世界中に情報を発信することができる。

情報を記録し、蓄積できる。



良さ  
と  
危険性

世界中から  
見られています！



友達に向けて書き込んでいるつもりでも、第三者に見られたり、拡散されたりすることがあります。

発信した情報が意図せず、肖像権や著作権等の権利を侵害していることがあります。

また、インターネットは、みんなが使う道路と同じく公共の資源です。必要のない情報のやりとりは、資源の無駄使いとなります。

情報は消すことが  
できません！



一度発信した情報は、発信した本人の情報と一緒に必ずどこかに記録が残ってしまいます。

過去の書き込みを調べることは容易なので、例えば、自分の将来を決める重要な場面で、人物評価のために自分の過去の書き込みまで遡って調べられる可能性があります。

危険な情報も  
含まれています！



誰でも発信できるよさがある反面、信用できない情報や危険な情報も多数存在します。自分自身も気づかぬうちに誤った情報や危険な情報を発信してしまう恐れがあります。ホームページのボタンや、メールの添付ファイルをクリックするだけで、コンピュータに侵入されたり、情報が抜き出されたりすることもあります。

兵庫県下の子どもたちのスマホやインターネットの利用状況を紹介します。



【参考】  
令和3年度「ケータイ・スマホアンケート」及び「インターネット夢中度調査」結果より

## 1 インターネット依存傾向の割合

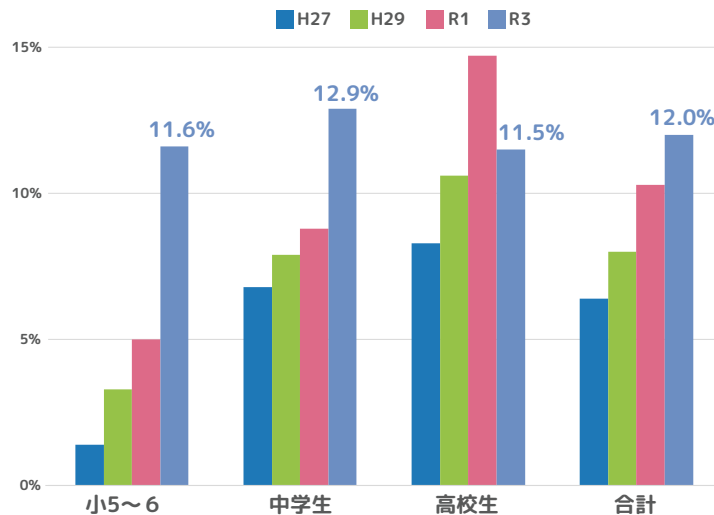


図1 インターネット依存傾向にある子どもの割合

全体の12%がインターネット依存傾向があることがわかりました。特に、小中学校で増加しています。コロナ禍における在宅時間が増えたことも一因と考えられます。



## 2 インターネット利用のルールについて

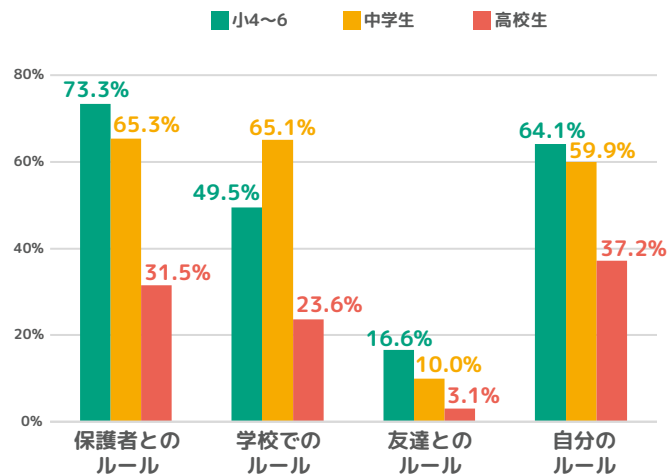


図2 ルールづくりの浸透状況

保護者とのルールを決めている割合は、学年が上がると極端に下がっています。また、多くの学校でルールづくりが行われていますが、そのルールが子供たちに浸透しているとは言えないことがわかります。学校のルールを明確に示すとともに、保護者と連携しルール作りに取り組みさせるなど、作ったルールを周知し、定着させる必要があります。



## 3 子どもと保護者のアンケートの比較

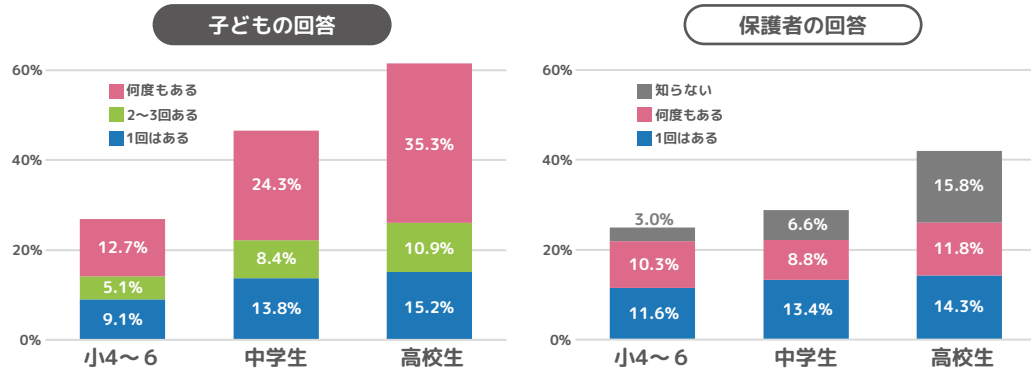


図3 会ったことのない人とネットでやりとりした経験

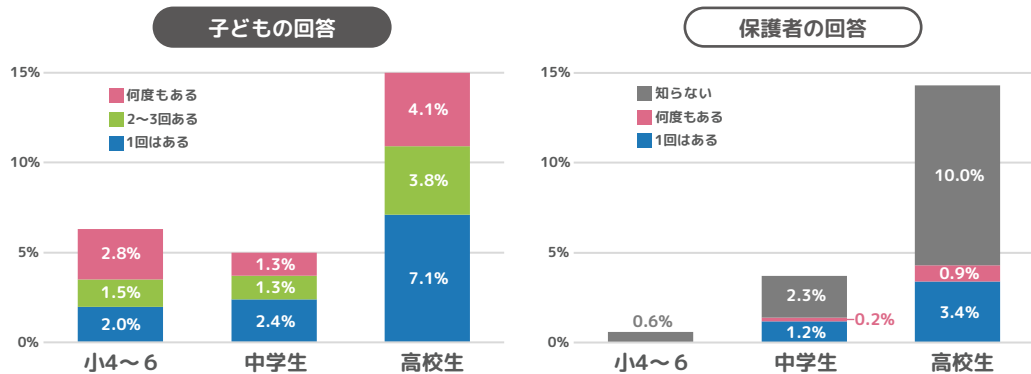


図4 ネットで知り合った人と実際に会った経験

## 4 フィルタリング等の利用状況

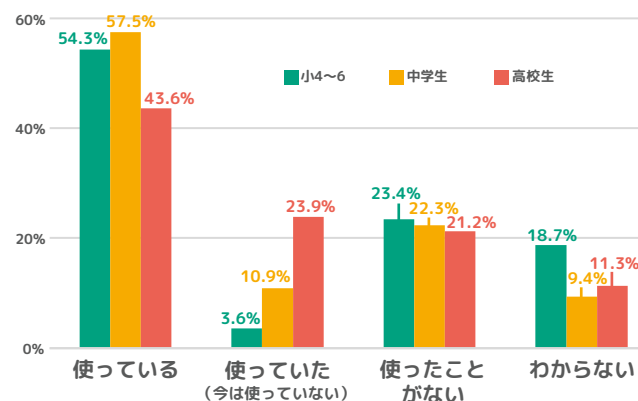


図5 フィルタリングの利用状況（保護者回答）

県内の事業者を対象とした調査では、フィルタリングサービスに約8割が加入しているという調査がありますが、実際の利用率は約半数となっています。フィルタリングの利用と継続をいかに促していくかが課題です。



もっと詳しく知りたい方は

公益財団法人 兵庫県青少年本部  
「ケータイ・スマホアンケート」  
及び「インターネット夢中度調査」



「会ったことのない人とネットでやりとりした経験」「ネットで知り合った人と実際に会った経験」の割合は、いずれも保護者より子どもの方が高い割合になっています。子どもたちが、スマホ等を使って何をしているかを保護者が把握できていないことも考えられます。危険な事件に巻き込まれないよう、まずは大人が子どもの利用実態を知る努力が必要です。



# 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…………… P96～98へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P99～100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…………… P101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

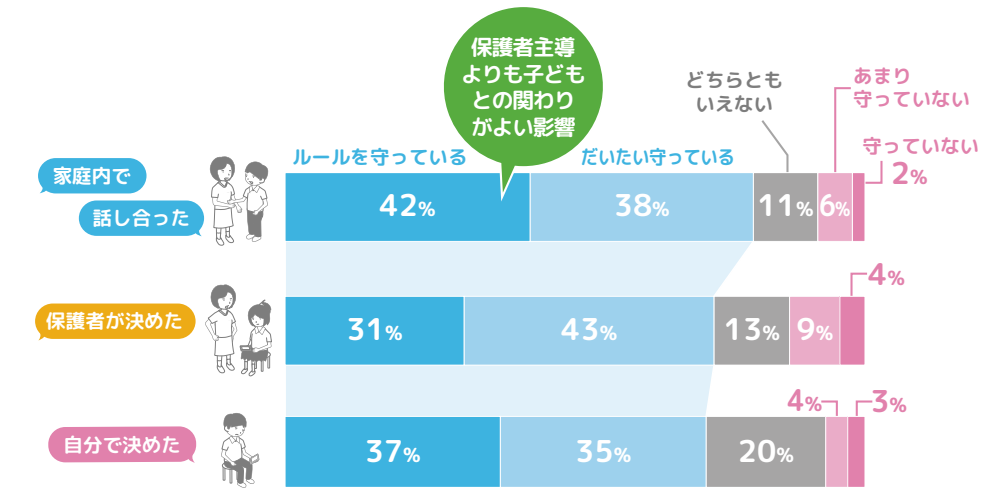
B

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

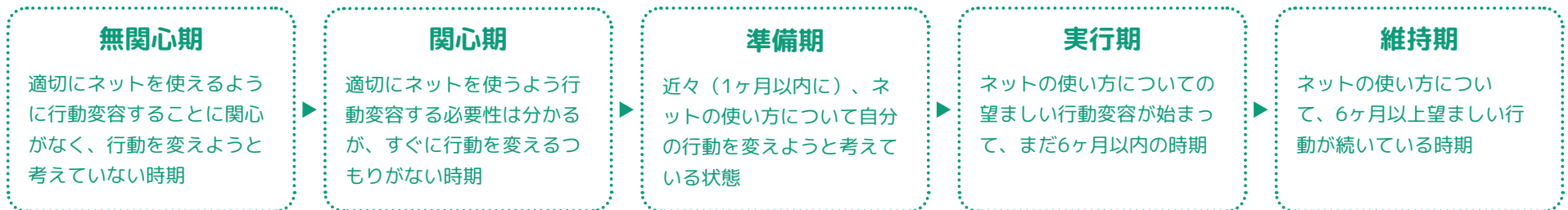
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

## 「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。

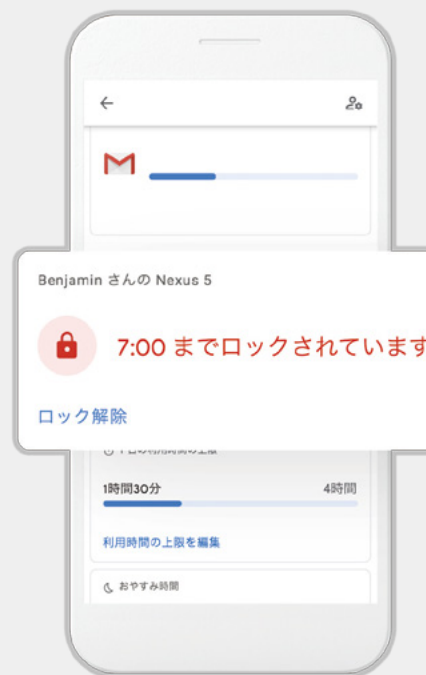


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

<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

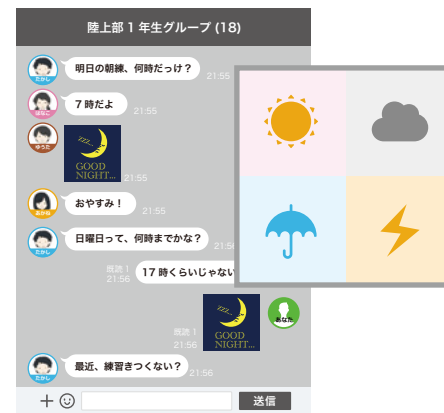


相手の  
「イヤなこと」を  
しないようにしましょう

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

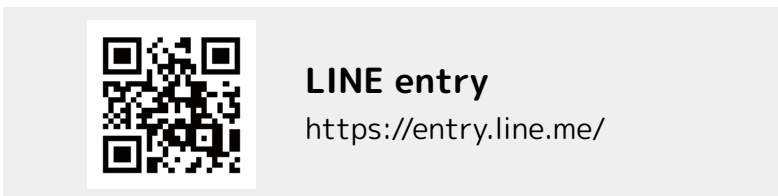
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

### 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。

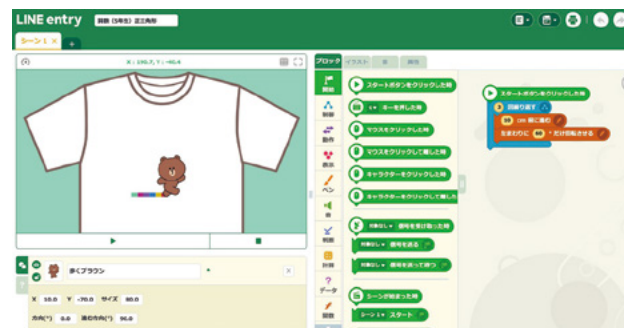
「LINE entry」は遊び感覚で楽しみながらプログラミングを学習することができる、プログラミング学習プラットフォームです。

4つの基本機能「学習する」「作る」「共有する」「マイページ」はすべて無料で利用可能です。



## 学習する

「学習する」では、LINEオリジナルの公式教材を無料でダウンロードできます。学校や家庭で子どもにプログラミングを教える際に役立てることも可能です。



## 作る

「作る」では、子どもたちが直感的に操作できるビジュアル型のプログラミング言語を使って、ブロックを組み合わせながらコーディングし、実行することができます。LINEのキャラクターを自由自在に動かしたり、オリジナルのゲームを作って遊んだりするような、自分だけの作品を作ることができます。

---

活用型情報モラル教材  
ひょうごGIGAワークブック  
ビギナー

---

ver.1.0

発行日 令和5年1月4日

---

制作 兵庫県教育委員会  
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  
アラサキデザインスタジオ

---

**LINE みらい財団**

- ・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。