



デジタル シティズンシップ に関する マイクロソフトの取り組み

総務省 - ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会

2023 年 3 月 3 日

コンテンツ

- ・ マイクロソフトについて
- ・ マイクロソフトの考えるデジタルシティーズンシップ
- ・ マイクロソフトの取り組み（教育コンテンツ提供等）

マイクロソフト のミッション

“地球上のすべての個人とすべての組織
が、より多くのことを達成できるよう
にする”

“Empower every person and every
organization on the planet to achieve
more.”



マイクロソフトの 主なサービスと 利用者層



Office

- 学校：若年層
- 職場：青年層
- 家庭



Teams

- 学校：若年層
- 職場：青年層
- 家庭



Xbox

- 全年齢層



Bing

- 学校：若年層
- 職場：青年層
- 家庭



LinkedIn

- 職場：青年層

デジタル シティズンシップ とは？

“より安全に、より責任をもって、テクノロジーやデバイスを適切に使用すること”




“オンラインで、他の人を尊重し、親切にふるまうこと”

“責任のあるオンラインユーザー”

家族の安全 を見守る

Microsoft ファミリーセーフティ

- 家庭で PC やタブレットの安全な使い方を話し合いながら設定
 - ・ ルールを決める
 - ・ ファミリーセーフティの設定をする
 - ・ 定期的にルールの見直しをする

<p>ファミリーセーフティ活用テンプレート</p> <p>話しあってみよう！ルールや制限はなぜ必要？</p> 	<p>親子で確認しよう ファミリーセーフティの見守り機能はどういうもの？</p> <ul style="list-style-type: none"> ウェブサイトのフィルタリング 悪意のあるサイトから身を守る 利用時間の制限 使いすぎから目や体を守る 購入制限 アプリやゲームの使い過ぎを防ぐ アクティビティレポート 危険を早期に発見 デバイスの位置確認 紛失の際にPCやタブレットを探す
<p>ファミリーセーフティ活用テンプレート</p> <p>話しあってみよう！オンラインではどんなトラブルが起きやすい？</p> 	<p>ポイント：オンラインの脅威</p> <ul style="list-style-type: none"> フィッシング詐欺 本物と見分けのつかない詐欺サイト オンライン恐喝 サポートを騙る詐欺や人の心理に漬け込む犯罪 悪意のあるソフトウェア ウイルスや有害な広告 <p>安心安全に利用するためには、デバイスを常に最新の状態で常にセキュリティ機能を有効にしておきましょう。 また、インターネットでは、普通のサイトを閲覧しているのに、気づいたら変なサイトに行きつこともあります。お子さんが悪意は限らないので、普段と違うことが起きたらすぐに相談できるようなオープンな雰囲気を作ってあげましょう。 詳細は デジタルセーフティ (https://aka.ms/DigitalSafety) をご覧ください</p> 
<p>ファミリーセーフティ活用テンプレート</p> <p>話しあってみよう！オンラインを安全につかうためのマナーは？</p>	<p>ポイント：デジタルマナー</p>

デジタル セイフティ を学ぶ

教師と生徒向けのコンテンツ

- 4つの重要な行動について学ぶヒントとガイダンスを提供～教師向けメモ、クイズなど
 - ・ IDの保護
 - ・ いじめ行為を我慢しない
 - ・ リスクのある状況を見極める
 - ・ 自分の行動に責任を持つ～善良なデジタル市民になるには

デジタル セーフティーに関する教師向けメモ

Microsoft

デジタル シティズンシップについて 生徒に紹介する

デジタル シティズンシップとは
デジタル シティズンシップの背景には、より安全で責任を持ったテクノロジーやデバイスの適切な使用という概念があります。

クラスでの話し合い: デジタル マナー

デジタル マナーに関する Microsoft の 4 つの原則を活用して、クラス内での対話を始めましょう。内容と同意見でしょうか? 行動を実践するにはどうすればよいでしょうか?



- **黄金律 (自分にしてほしいことを人にもする) を実行する**
常に共感、思いやり、親切心をもってやり取りし、ネット上でつながる人すべてを尊重と敬意
- **違いを尊重する**
文化的な違いの価値を認め、多様な考え方を尊重します。意見に同意できない場合は、よく考えたうえで対応し、名指しや個人
- **返信する前にひと呼吸**
同意できない事柄に返答する前に、ひと呼吸置いて考えるようにします。誰かを傷つけたり、自分や他の人の安全を脅かす可能性
- **自分自身と他の人のために行動する**
安全ではないと感じたら誰かに話して伝え、ネット上の虐待や残酷な行為の対象者にサポー

教師向け・サ ポート・トレー ニング

Microsoft Learn 教師センター

- 教師向けトレーニングプログラムを提供
 - ・ リモート、ハイブリッド学習
 - ・ STEM、コーディング、eスポーツ
 - ・ アクセシビリティと包摂性
 - ・ 社会性と情緒の育成

MICROSOFT LEARN

教師センター

対話型のレッスンで学習を深め、専門的な開発時間を獲得し、資格を取得し、ご自分の目標達成に役立つプログラムを見つけましょう。

[すべての教師向けトレーニングを参照する](#)



教師向けトレーニングとプロフェッショナルな開発

教育で起こっていること

Learn で利用できる新しいコースや、教育の現場で話題になっているトピックをご紹介します。

ブレンド型、リモート、ハイブリッド学習

対面式やハイブリッド型の教育モデルにおいて、学習者とながらための柔軟で創造的な学習用デジタル空間を管理する方法を学びます。

STEM、コーディング、eスポーツ

クラスでのアクティビティを現実世界での応用につなげることで、学習者の好奇心を刺激し、モチベーションを高めます。

アクセシビリティと

トレーニングや Microsoft シンクでアクセシビリティ

学生中心の学習

学習者中心の指導を可能にするデジタル ツールを使用して、学生の主体性と自立性を育成しましょう。

教育、リーダーシップ、コラボレーション

コラボレーション ツールやプロフェッショナル開発を使用して、ご自分の教師コミュニティを強化しましょう。

社会的情動の学習

学習者がプレゼンテーション ツールを使って情報を共有し、自己表現する機会を提供しましょう。

Microsoft の説明ツ

教室での教育および学習ツールについて、詳しくご

すべて参照：教師向けトレーニング。

教育版マインクラフト



サイバーセーフ: ホーム 스위트 ホーム?

作者 MINECRAFT → [詳細を見る MINECRAFT](#)

★★★★☆ 113860 評価

このアイテムのロックを解除する 無料

サイバー セキュリティをはじめ、オンライン セキュリティとプライバシーの原則を楽しく、クリエイティブに紹介します。

Minecraft デバイスでマーケットプレイスを開き、ダウンロードします。

[このアイテムを取得する](#)



プライバシーの天才

作者 MINECRAFT → [詳細を見る MINECRAFT](#)

★★★★☆ 4101 評価

このアイテムのロックを解除する 無料

Minecraft 「プライバシーの天才」になるためのクエストで、自分の個人データに会い、それを安全に保つ方法を学びましょう! 家族、友達、教師、コーチ、その他の人々と日常的なやり取りをする中で、個人データを保護するための戦略を学びます。どんなデータを保護し、どんなデータを安全に共有できるか、学びましょう。この新しいアドベンチャーで、あなたの個人データを保護するために戦ってください!

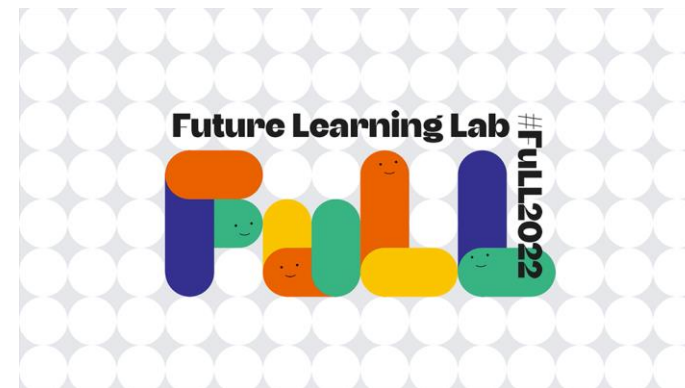
Minecraft デバイスでマーケットプレイスを開き、ダウンロードします。

連携・協働

- 安心ネットづくり促進協議会が実施する高校生ICTカンファレンス
 - ・ 2022 年度テーマ：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」

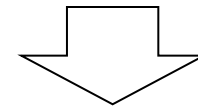
高校生ICT 2022
Conference

- GLOCOM “デジタルと学びの明日を展望する”
FuLL (Future Learning Lab) <実施中>



米国・EU Council for Digital Good

- ・ 2017 年に米国で開始し、EU にも展開
- ・ 14 - 16 歳の 15 名の子供で Council（評議会）を形成。Digital Safety について学び、啓発活動に従事
- ・ マイクロソフト等の会社がコンテンツを提供



大人が決めたルールを与えられ守るのではなく、
子供自らが主体的に考え、ルール作りにも貢献する

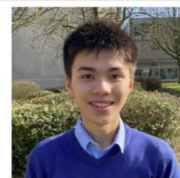


Reminder to Register!

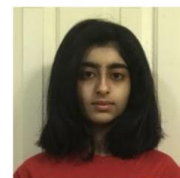
A Transatlantic Youth Dialogue on the
Future of Digital Safety



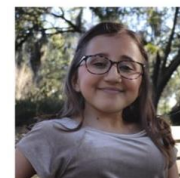
Donagh, 16
Council for Digital Good Europe



Wu-Ji, 16
Council for Digital Good Europe



Aishwarya, 14
Council for Digital Good US



Anns, 14
Council for Digital Good US



Stephen Balkam (Co-moderator)
Family Online Safety Institute



Dr. Sameer Hinduja (Co-moderator)
Cyberbullying Research Center



The European Council for Digital Good Members, along with their adult mentors, James Richardson and Veronica Samara, at Microsoft Brussels

デジタル上の マナーに関する 調査

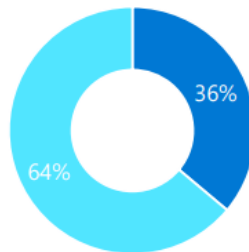
- 目的：学校内外のネットいじめやオンラインハラスメント等の有無、保護者や教育者の体験を調査する
- 主な所見：
 - 36% の回答者がオンラインで不愉快、意地悪または侮辱的な行為を経験
 - 保護者はオンラインハラスメント/ネットいじめの第一の防衛線だが、対応能力に大きな不安
 - 教師はオンラインでの安全を指導・支援できる絶好の立場

36% の回答者がオンラインで不愉快、意地悪または侮辱的な行為をされたと回答

このような行為は、生徒や保護者よりも教師からの報告数が遥かに多い

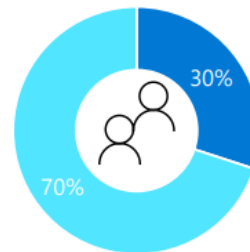
また、子供が受けた不適切行為に関する保護者からの報告数は、10代の子供自身からの報告数よりも大幅に少ない

合計
集計ベース: 合計 751 人



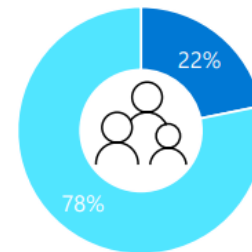
■ はい ■ いいえ

生徒
集計ベース: 250 人



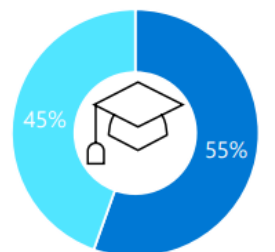
■ はい ■ いいえ

保護者
集計ベース: 251 人



■ はい ■ いいえ

教師
集計ベース: 250 人



■ はい ■ いいえ

デジタル シティズンシップ 文化の醸成

- テクノロジー会社
 - 学校、教育者
 - 政府、自治体
 - コミュニティ
- 対面でも、
オンライン
でも、礼儀
正しく人と
接する文化
を作る





ご清聴ありがとうございました。