

デジタル・シティズンシップの考え方を踏まえた ICTリテラシーの向上に関する調査研究の請負 実施報告書

令和6年3月

アディッシュ・エース・プラス コンソーシアム

概要版資料目次

第1章	海外の取組みに関する調査	p.3
第2章	ガイドラインの作成（身につけるべき能力）	p.13
第3章	ガイドラインの作成（世代共通課題）	p.21
第4章	リテラシーの習熟度の作成	p.25
第5章	習熟度を測る指標の作成	p.29
第6章	リテラシーを優先して習得すべきセグメントに関する検討	p.33
第7章	コンテンツに関する検討	p.44
第8章	施策の効果を測る指標の検討	p.54
第9章	ガイドライン、習熟度及び習熟度を測る指標の活用方策の検討	p.59

第1章 調査対象国の選定について

ガイドライン、リテラシーの習熟度などを作成するにあたり、まずはリテラシーの全体像検討のための海外での取組みを調査した。

可能な限り、偏りのないように欧州評議会加盟国（フィンランド、スウェーデン、スペイン、イギリス）、アジア・太平洋地域（韓国、シンガポール）、アフリカ地域（南アフリカ、ケニア、ルワンダ）、北米地域（米国、カナダ、メキシコ）、オセアニア地域（オーストラリア、ニュージーランド）を候補国とし、最終的に以下の5カ国を対象として「各国で活用されているリテラシーの能力領域」「測定指標の有無、当該指標がある場合の測定の方法」「活用の状況（教育現場、民間サービス等）」について調査を行った。

1) フィンランド

ICT教育の先進国として代表的な国で、幼児教育などの早い段階から教育を進めているため。

2) スペイン

学校教育だけでなく、成人向けのデジタルリテラシートレーニングプログラムの提供やデジタルスキル向上を促進するキャンペーンの展開にも力を入れているため。

3) 韓国

IT先進国であり、政府のデジタル危機に対する取組みが盛んなため。

4) 米国

デジタル・シティズンシップという考えを広めた国のため。

5) オーストラリア

2016年にデジタル・シティズンシップ戦略を導入しており、若者や高齢者向けの取組みがあるため。

第1章 各フレームワークの概要

国名	フレームワーク名	対象	主体	内容
米国	ISTE Standards	学生・教育者・教育リーダー・コーチ	非営利団体	教育と学習においてテクノロジー使用を効果的にするためのフレームワーク。対象者ごとにガイドラインと基準が定められている。
米国	Common Sense Education K-12	教育者（幼稚園児から高校3年生まで）	非営利団体	デジタル・シティズンシップ教育に特化した教育者向けフレームワーク。安全かつ責任感ある行動をベースに、子どもたちのデジタル活用スキルの向上を支援している。
オーストラリア	デジタルリテラシースキルフレームワーク（DLSF）	就業者、就業予定者、雇業者	教育省	「将来の連邦政府プログラム2019のための基礎スキル」をサポートするためのフレームワーク。「デジタルユーザーとしての自己認識」「デジタルリテラシースキルの知識習得、活用と応用」の2軸で構成されている。
スペイン	MRCDD	教育者	教育省	教育者が学生に対してデジタルリテラシーの向上を促進するために作られたフレームワーク。6つの分野、3つの段階、6つの習得レベルで構成されている。
韓国	釜山市教育庁デジタルリテラシーフレームワーク Dilit	学生（主に中学生）	教育委員会	デジタルリテラシーの向上を促進するために開発されたフレームワーク。2022年より中学校では正式教科となったデジタルリテラシーの強化を支援している。
韓国	ICILS	学生	非営利団体	学生のコンピュータおよび情報リテラシー能力を国際的に評価するフレームワーク。「情報の収集、管理」「情報の創出、共有（変換）」の2軸で構成されている。
韓国	デジタルリテラシーフレームワーク	学生	非営利団体	読み書き、分析、コミュニケーションなどのデジタルリテラシー能力領域に焦点を当てたフレームワーク。デジタルウェルネスといった自己実現や幸福感、身体的な要素も含まれている。
フィンランド	デジタルコンピテンス	幼児～中学生	教育文化庁	ICT利用における基本と実践スキル、責任と安全な利用、情報管理と学習、他者との協働などの4つのカテゴリから構成されるフレームワーク。義務教育が始まる1年前（6歳）と、さらにその前の幼児も対象としている。

米国／ISTE Standards

ISTE（International Society for Technology in Education）Standardsは学生・生徒、教育者、教育リーダー、コーチのそれぞれを対象とした教育と学習におけるテクノロジー使用に関する基準で、アメリカ合衆国のISTE（国際テクノロジー教育協会）により策定されている。

リテラシー能力領域

各対象者ごとに制定されている。

1. for Students（学生・生徒向け）
2. for Educators（教育者向け）
3. for Education Leaders（教育リーダー向け）
4. for Coaches（コーチ向け）
5. for Computational Thinking
（教育者向け・計算論理的思考の活用）

測定指標・測定方法

ISTEが認定する教育者向けの測定方法、ISTEが認定する教育者資格の取得にあたっては以下の内容を元に測定が行われている。

- ・ 10週間で約40時間の専門的な学習を完了すること。
- ・ 6ヶ月で約40時間のeポートフォリオ（成果物や学習の振り返りを含む）を作成すること（eポートフォリオは、ISTE認定審査チームによって評価される）。

活用状況

教育現場

ミシガン大学マーサル・ファミリー教育学部（Advanced Education Technology Certificate（AETP））では、ISTE Standards for Educatorsに準拠した高等教育テクノロジープログラムを採用しており、プログラムの参加者は8つの教育課程の中で座談会の受講を完了し、成果物を作成し、ISTE Standards for Educatorsに基づいてミシガン大学から高等教育テクノロジー修了証（Advanced Education Technology Certificate）を取得することができる。

民間サービス

Vosaic社が開発・発売するクラウド型ビデオ分析・共有ソフトウェアVosaicは教育や研修の分野での教育者や学生・生徒のパフォーマンスの向上を支援するためのツールとして利用されている。

政府機関

アメリカ合衆国では各州が独自にISTEを活用しており、ISTE Standards for Studentを元に各州が目標や優先順位を決めて運用できるよう、名称の変更を行っている。

米国／Common Sense Education K-12

Common Sense Education K-12は、非営利組織Common Sense Educationが提供しているデジタル・シティズンシップ教育に特化した教育者向けのフレームワークである。2020年にはアメリカの60,000以上の学校に勤務する60万人以上の教育者が利用している。

リテラシー能力領域

幼稚園児から高校3年生までを対象とし、以下の6領域で構成されている。

1. メディアバランスとウェルビーイング
2. プライバシーとセキュリティ
3. デジタルフットプリントと存在意義
4. 人間関係とコミュニケーション
5. ネットいじめ、デジタル上の揉め事、ヘイトスピーチ
6. ニュースとメディアリテラシー

活用状況

教育現場

全米では習慣化を目標とし、イベントの要素も取り入れながらDigital Citizenship Week（デジタル・シティズンシップ週間）を2014年より開催している。

民間サービス

大阪府吹田市では市内の全小・中学校でデジタル・シティズンシップ教育の実践開始に合わせ、授業において、アメリカ・ハーバード大学大学院の研究機関が研究・開発した動画教材「Common Sense Education」を活用している。

測定指標・測定方法

教育者が子どもたちの理解を確認しながら学びの支援ができるように、学年別に設計されている。（詳細は実施報告書を参照）。

幼稚園：オンラインとオフラインのバランスを保てる

小学1年：オンラインで敬意を払える、耳を傾けられる

小学2年：オンラインでの個人情報に配慮できる

小学3年：オンラインへの投稿の影響を理解している

小学4年：オンラインで使用される画像やコンテンツの権利を理解している

小学5年：オンラインでのいじめの防止策を理解している

小学6年：オンラインで知り合った人と安全にチャットする方法を理解している

中学1年：ソーシャルメディアの影響を理解している

中学2年：オンラインでプライバシーを守る方法を理解している

中学3年：オンライントラッキングの性質を理解している

高校1年：確証バイアスに陥らない方法を理解している

高校2年：オンラインへの投稿が将来に与える影響を理解している

高校3年：オンラインで程よいコミュニケーションを取る方法を理解している

オーストラリア／デジタルリテラシースキルフレームワーク（DLSF）

デジタルリテラシースキルフレームワーク（Digital Literacy Skills Framework）は、「将来の連邦政府プログラム2019のための基礎スキル（Foundation Skills for your Future Commonwealth Government Program 2019）」をサポートするために開発されたフレームワークである。

リテラシー能力領域

「①デジタルユーザーとしての自己認識」「②デジタルリテラシースキルの知識習得、活用と応用」の2つの軸から構成されている。

- ①作成する、コミュニケーション、コラボレーションできる。デジタルアイデンティティと安全性を理解している。
- ②デジタル技術とシステムの理解。デジタルアクセス、情報整理、問題解決の活用ができる。

活用状況

民間サービス

ビクトリア州の非営利団体Learn Localはビクトリア州内に約240のプロバイダ（提供事業者）と連携し、住んでいる場所や勤務先近くのコミュニティの場で、DLSFによるトレーニングを提供している。

政府機関

オーストラリアの教育および労働市場に関連する取組みの一部であるFoundation Skills for Your Future（FSfYF）の中で、読み書きや英語・数学とあわせて、DLSFを用いたデジタルスキルに関する雇用者向けのトレーニング・サポートを提供している。

測定指標・測定方法

コアスキルとレベル毎に設定されている。

デジタル上でのコミュニケーション、コラボレーション

Pre 1A：他者をつながることの利点の理解

Pre 1B：他者をつながることの利点と欠点の理解

レベル1：基本的なネチケットの理解

レベル2：利用規約の理解と適用

レベル3：ネチケットの人間関係への影響の理解

デジタルアイデンティティと安全性

Pre 1A：様々な目的の利用者がいることの理解

Pre 1B：情報提供に関するリスクの理解

レベル1：安全ではないWEBサイトやリンクへの理解

レベル2：デジタルデバイスとシステムの一般的な理解

レベル3：ペアリング方法、ファイル転送の理解

デジタルテクノロジーとシステム

Pre 1A：限られた範囲の文字と記号が使用できる

Pre 1B：アラートや通知に文字や記号で応答できる

レベル1：基本的なトラブルシューティングの理解

レベル2：サポートに相談するタイミングの理解

レベル3：有線、無線での接続方法の理解

スペイン／MRCDD

MRCDDは、スペイン教育省（Ministerio de Educación y Formación Profesional）がデジタルリテラシーの向上を促進するために、教育者を対象に開発・提供された教育プログラムである。

リテラシー能力領域

6つの分野と3つの段階、レベルA1からレベルC2の6つの習得レベルに分かれている。分野と段階は以下である。

■6つの分野

1. 教師としての取組み
2. デジタルコンテンツ
3. 教育と学習
4. 評価とフィードバック
5. 学生のエンパワーメント
6. 学生のデジタルコンピテンシー育成

■3つの段階

1. 教教師の専門的能力
2. 教師の教育学的能力
3. 学生のデジタルコンピテンシー育成に必要な教師の能力

測定指標・測定方法

6つの分野と関連づけられ制定されている。

1.教師としての取組み

- 1.1組織コミュニケーション
- 1.2教師としての参加、協力、調整
- 1.3振り返り
- 1.4最終的なデジタル専門能力開発
- 1.5個人情報保護、プライバシー、セキュリティ、デジタルウェルビーイング

2.デジタルコンテンツ

- 2.1検索と結果の選択
- 2.2作成と変更
- 2.3保護、管理、共有

3.教育と学習

- 3.1教育
- 3.2指導と学習支援
- 3.3ピアラーニング
- 3.4自己調整学習

4.評価とフィードバック

- 4.1評価戦略
- 4.2分析
- 4.3フィードバックと意思決定

5.学生のエンパワーメント

- 5.1アクセシビリティとインクルージョン
- 5.2学習における個人差への対処
- 5.3学習者の積極的参加の促進

6.学生のデジタルコンピテンシーの育成

- 6.1メディアリテラシー、情報リテラシー、データリテラシー
- 6.2コミュニケーション、コラボレーション、デジタルシティズンシップ
- 6.3デジタルコンテンツの制作
- 6.4責任ある使用とデジタルウェルビーイング
- 6.5トラブルシューティング

活用状況

教育現場

INTEF（Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesoradoの略でスペインの国立教育技術および教員研修研究所）の協力の元、教師がデジタル技術を授業で効果的に使用する能力を向上させるためのトレーニングとして提供している。

韓国／釜山市教育庁デジタルリテラシーフレームワークDilit

Dilitは釜山広域市教育庁（英語表記ではBUSAN METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION（BMCOE））が、デジタルリテラシーの向上を促進するために開発・提供された教育プログラムである。

リテラシー能力領域

5つの領域で制定されている。

1. デジタル・シティズンシップ
2. 情報収集とデータ分析
3. コミュニケーションとコラボレーション
4. デジタルコンテンツの制作
5. トラブルシューティング

活用状況

教育現場

2022年から中学校でデジタルリテラシーが正式教科として採択されたため、デジタルリテラシー教科の強化や、定着を図るためにDilitを教育支援システムとして活用している。

政府機関

釜山市教育庁はDilitを通してデジタルリテラシー授業を支援するための様々なeラーニング教材を配信、提供している。

測定指標・測定方法

5つの能力領域に関連づけられ制定されている。

1. デジタル・シティズンシップ

- ・自分のデジタル上の足跡（記録）を通じて、それがどのように他の人に晒されるかを具体的に説明できる。
- ・個人情報を守る具体的な方法を説明でき、それを実践できる。

2. 情報収集とデータ分析

- ・検索エンジンの種類について理解し、欲しい情報の種類に応じて適切な検索エンジンを使用できる。
- ・信頼できる情報の特徴を説明し、情報の信憑性を判断できる。

3. コミュニケーションとコラボレーション

- ・デジタルメディアの活用方法を説明でき、有効活用できる。
- ・文書やプレゼンテーションを共同作業する場に参加し、参加者と役割分担しながら作成できる。

4. デジタルコンテンツの制作

- ・アイデアをメディアとデジタル技術とを組み合わせる表現できる。
- ・デジタルコンテンツ制作の過程で他人の著作物を活用する際に適切な引用ができる。

5. トラブルシューティング

- ・IoT、ビッグデータ、AIの技術を説明できる。
- ・問題を解決するために使用されるデジタルメディアとデジタル技術は何かを考えることができる。

ICILS（International Computer and Information Literacy Study）は学生のコンピュータおよび情報リテラシーの能力を国際的に評価する研究プログラムであり、国際教育評価機関（IEA：International Association for the Evaluation of Educational Achievement）により実施されている。

リテラシー能力領域

以下2つの領域から構成されている。

①情報の収集、管理

- ・ コンピュータ利用についての知識、理解
- ・ 情報へのアクセスと評価・情報の管理

②情報の創出、共有（変換）

- ・ 情報の変換・情報の創出
- ・ 情報の共有・情報の安全と保護

活用状況

教育現場

国内の学校でのコンピュータサイエンス教育の導入と実施に関する取り組みを強化する中で、ICILSを活用している。また、韓国では質の高い教員研修、段階的ではあるが頻繁なカリキュラムの更新などを行い、学生の参加を支援しながら取り組んでいる。その結果、2018年のICILS試験への国別参加者数は12カ国中2位となっている。

政府機関

韓国政府は、ICILSを活用しながらコンピュータサイエンス教育のカリキュラム開発を行い、教員向けにトレーニングを提供している。

測定指標・測定方法

コンピュータを用いて以下の課題を行い、結果に応じて1から4までのレベル分けをしている。

1. 放課後のクラブ活動（運動）

情報を共有するオンラインの協同的な作業スペースを用意することができる。放課後のクラブ活動（運動）のプログラムを宣伝するポスターを作るために掲載する情報を挙げ、見た人の興味を引く情報の取捨選択ができる。

2. バンドのコンクール

学校のバンドのコンクールについての情報を掲載するウェブサイトを作成するために、ソフトウェアを用いて簡単なウェブサイトを作成できる。

3. ブレス（呼吸法）

8歳、あるいは9歳の生徒にブレス（呼吸法）の過程を説明するプレゼンテーションを作るために、ファイルを管理し、情報を評価したり、集めることができる。

4. 遠足

オンラインデータベースを使って遠足の計画を立て、友達のためにオンラインのしおりを作るために、どの情報を用いるかを決められる。また、地図作成のソフトウェアを用いて作成された地図も含めることができる。

韓国／デジタルリテラシーフレームワーク

デジタルリテラシーフレームワークは読み書き、分析、コミュニケーションなどのデジタルリテラシー能力領域に焦点を当てた基本概念で、2016年に設立された韓国のデジタルリテラシー教育協会（CDL-Center for Digital Literacy）により策定されている。

リテラシー能力領域

以下の9つの領域で制定されている。

デジタルウェルネス

- ・ 幸福感の向上、自己実現、評判管理

デジタルデータ

- ・ データ収集、データ分析と解釈

デジタルコンテンツ

- ・ デジタルコンテンツの消費、企画、知的財産の保護

デジタルメディア

- ・ 検索能力、情報の真意の確認、批判的思考

デジタル技術

- ・ 基本概念の理解、トレンドの把握

デジタル規律

- ・ 倫理と法の遵守、正直さと謙虚さ

デジタル上の関係性

- ・ 信頼関係の形成、尊重と配慮

デジタルコミュニケーション

- ・ 基礎読解力、文脈と意図の理解

デジタル学習

- ・ 自己評価と考察、自主的な学習能力

活用状況

教育現場

活用事例①：2019年夏休み期間中に公州市の小学生を対象にデジタルリテラシーのワークショップを開催している。

活用事例②：Googleの支援により中学生自由学習プログラム「デジタルメディア リテラシー キャンパス」を開催している。プログラムの一例として、フェイクニュース※とは何かをテーマに、それがどれほど有害かを明らかにするために、フェイクニュースと本物のニュースのどちらかを選んでニュースを作成して共有するワークを行った。

民間サービス

全世界のeスポーツチームの中で、歴代最も多くの優勝を収めたグローバルeスポーツチームが運営する「T1 eスポーツアカデミー」内において採用されている。T1との協約を通じて、以下の計画を行なっている。

- ・ 全国民のeスポーツリテラシー向上のための教育カリキュラム開発
- ・ eスポーツ倫理教育
- ・ eスポーツ発展のための産業人材養成
- ・ 健全なeスポーツ文化拡散のためのキャンペーン

※本調査においては測定指標・測定方法に関する情報は見当たらなかったため項目を省略している。

フィンランド／デジタルコンピテンス

デジタルコンピテンス（The Finnish Framework for Digital Competence）は、フィンランド教育文化省（Finnish National Agency for Education）とフィンランド国立視聴覚研究所（Kansallinen audiovisuaalinen instituutti／略称：KAVI）によるフレームワークである。

リテラシー能力領域

4つの大カテゴリの中にそれぞれ中カテゴリが設定され、学年ごとに求められる具体的な能力が示されている。

実践スキルと個人による生産活動

- ・ 基本的な技術スキル・多様な環境での実践
- ・ 生産活動

責任ある安全なICT利用

- ・ 責任あるICT利用・安全なICT利用
- ・ 身体への影響

情報管理と探究的、創造的な作業

- ・ 情報の管理・探究学習と創造的な作業

他者との関わり

- ・ 協働と参加

測定指標・測定方法

フィンランドの教育システムは7～15歳（1～9年生）を基礎総合教育期間（義務教育）、義務教育が始まる1年前に行われる就学前教育（6歳）、更にその前に行われる幼児教育（0～5歳）となっており、それに合わせて制定されている。ここでは一部を紹介する。

責任あるICT利用

幼児教育

- ・ デジタル社会で生じる事象に精通している。

就学前教育

- ・ 著作権や他者コンテンツ使用時の許可について理解している。

1～2年生

- ・ 双方向性のあるデジタルサービスの利用ができる。

3～6年生

- ・ 正しい出典の参照方法を理解している。

7～9年生

- ・ ソーシャルメディアの使用とその重要性を理解している。

活用状況

政府機関

フィンランドの教育文化省（Finnish National Agency for Education）は、2023年4月に2027年までの教育と訓練のデジタル化に関する方針を策定。将来の教育においてデジタル化を推進するための戦略的基盤の構築と合わせ、デジタルコンピテンスのフレームワーク維持と開発を継続していくと発表。デジタルコンピテンスフレームワークの使用をサポートするために、教育コンテンツ、手引書、解説や論文、動画を公開している。

第2章 ガイドラインの策定にあたって

日本国内・海外のICTリテラシーに関するフレームワーク及び法律を分析し、身につけるべき能力、世代共通課題（素案）をベースに日本国内・海外のICTリテラシーに関するフレームワーク及び法律を分析・考察し、新たに追加・変更を検討すべきと判断した要素を取り入れた。
今回対象とした国内法及び海外フレームワークは以下のとおりである。

国内	海外
ILAS 青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標	ISTE Standards（米国）
高等学校学習指導要領	Common Sense Education K-12（米国）
児童ポルノ法 児童買春、児童ポルノに係る行為等の規制及び処罰並びに児童の保護等に関する法律	デジタルリテラシースキルフレームワーク（DLSF）（オーストラリア）
リベンジポルノ防止法 私事性的画像記録の提供等による被害の防止に関する法律	MRCDD（スペイン）
不正アクセス禁止法 不正アクセス行為の禁止等に関する法律	釜山市教育庁デジタルリテラシーフレームワークDilit（韓国）
著作権法	ICILS（韓国）
青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律	デジタルリテラシーフレームワーク（韓国）
デジタル社会形成基本法	デジタルコンピテンス（フィンランド）

第2章 追加を検討すべき能力

日本国内・海外のICTリテラシーに関するフレームワーク及び法律を分析した結果、新たに身に付けるべき能力として追加を検討すべき要素は下記の内容である。

デジタルウェルネス		
検討内容	詳細	参考フレームワーク
幸福感の向上、自己実現	デジタルフレームワークに詳細の記載なし	デジタルリテラシーフレームワーク（韓国）
健康と幸福の保護	デジタル技術を使用しながら、健康上のリスクや身体的および心理的幸福に対する脅威を回避できるようにする。デジタル環境で起こり得る危険（ネットいじめなど）から自分自身と他人を守ることができるようにする。社会の幸福と社会的包摂のためのデジタル技術を認識すること。	デジタルコンピテンス（フィンランド）
（追加を検討すべき理由） 身体的及び精神的な健康については、「ICTリテラシー検討会における素案（身に付けるべき能力）」の「b.デジタル空間において安全を確保する能力」の中で触れられているが、幸福については触れられていないため、身に付けるべき能力として追加するか検討すべきではないか。 身に付けるべき能力より、さらに上位概念として捉えられるため、身に付けるべき能力としてでなく、ガイドラインの目的等への記載を検討。		

第2章 追加を検討すべき能力

バランス		
検討内容	詳細	参考フレームワーク
過大消費、依存、歩きスマホ、マナー等	利用料金や時間の浪費に配慮して利用できる。	ILAS（国内）
日常生活の中でメディアのバランスを取る力	自分のメディアの使用について振り返る機会を持ち、スクリーンタイムを超えて、デジタル生活が幸福や人間関係に与える影響を探究しながら、日常生活の中でメディアのバランスをとる能力。	Common Sense Education K-12（米国）
（追加を検討すべき理由） デジタル端末の利用機会が増加しているため、世代を問わず、日常生活の中でデジタルを適切なバランスで利用することが必要であると考えられる。「ICTリテラシー検討会における素案（身に付けるべき能力）」では、触れられていないため、追加を検討すべきではないか。		
環境の保護		
検討内容	詳細	参考フレームワーク
環境の保護	デジタル技術とその使用が環境に与える影響を認識すること。	デジタルコンピテンス（フィンランド）
（追加を検討すべき理由） 「ICTリテラシー検討会における素案（身に付けるべき能力）」で記載はないが、持続可能な開発目標を考慮する上では反映を検討すべきではないか。		

※上記内容、現状の素案を元に議論を行い、身に付けるべき能力の更新案を作成した。更新は次ページに記載する。

第2章 身に付けるべき能力 更新案（a）

a.データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力

※説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所、取り消し線が削除した箇所）

目的達成のために必要な情報を明確にし、適切なデジタルツール（検索エンジン、SNS、生成AI等）を選定し、データ、情報、及びデジタルコンテンツを見つけて取得すること。

ツールの特性を考慮しつつ情報源（インターネット上の論文、記事、個人の投稿等）の信頼性を分析し、比較し、批判的に評価すること。

インターネットの特性を理解すること。

・自分の好みの情報や自分と似た意見に触れやすくなること等

データ、情報、デジタルコンテンツを保存、管理、整理すること。

・ファイルの名称等ルールを設ける、ブックマークで保存、管理用のツールを選定し、使いこなす等

（変更点の解説）

データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する上で、作業としては①目的の設定②適切なツールの選定③情報の取得④情報の保存が想定される。そのため、目的達成（例：料理をするためにレシピを調べる等）、適切なデジタルツールの選択（検索エンジンを利用するか、SNSを利用する等）についての文章を追加した。

また、情報の信頼性は、ツールの特性の考慮も必要であるが、主に情報源（発信元の信頼性）が判断軸となるため、ツールの特性についての文言は削除している。

その他、素案で一文にまとめられていた文章を分解し、例を追加した。

第2章 身に付けるべき能力 更新案（b）

b. デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力

※能力の定義の再考、名称の変更・説明文の見直しを実施

（太字が見直しを実施し追記した箇所、取り消し線が削除した箇所）

先端技術が新しいデジタル空間の利用がリスクを伴う恐れがあることを理解すること。

- ・ インターネット上に違法・有害情報や偽・誤情報が存在すること
- ・ 個人データが商業目的で利用されること
- ・ インターネットの利用に関する代表的な法律と規制（規約等）を理解し、遵守すること等

~~身体的及び精神的な健康を保つこと。~~

デバイス、デジタルコンテンツ、個人データ、プライバシーを保護するための手法、対策を理解し保護すること。

デジタル空間において被害にあった際の適切な対処方法を理解し、自分や他人のために対応すること。

- ・ 適切な相談先を理解し利用する、周囲の人に教えることができる等

（変更点の解説）

加害者側にもなり得ることの視点が不足しているように見受けられた。そのため、利用者が知らないことよって加害者になり得ることを防ぎ、不利益を受けることがないようインターネットの利用に関する法律・規制の理解についての文言を追加している。また、一定のリスクを許容して（個人名の公開等）発信を行う場面も想定されるため、能力名を「デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力」に変更した。

「デジタル空間の利用がリスクを伴う恐れがあること」は、先端技術に限ったことではなく、一般的にはこれまでのデジタル空間の利用に伴う内容と大きく相違がないと考えられるため、（メタバース空間での依存や、生成AIにおけるトラブル等も紐解けば、インターネット上で発生してきたトラブルと同様の内容である）先端技術についての文章は削除している。

身体的及び精神的な健康を保つことについては、後述の「f. デジタル空間の利用による影響を把握し、対処する能力」に追加するため削除している。さらにリスクマネジメントする上では、①リスクを理解する②手法・対策を理解する③手法・対策を実行する④被害にあった際の対処手法を知っている⑤対処できる、⑥他人や社会のために対応することが必要であるため、説明文を追加している。

第2章 身に付けるべき能力 更新案（c）

c.デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力

※説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所）

デジタル空間で適切なコミュニケーションを取ること。

- ・発信者は発信する上で、受信者に配慮や自分の意図が適切に伝わるよう工夫する
- ・状況に応じて適切なツールを選択する等

デジタル空間におけるアイデンティティを確立し、オンライン上での信頼を積み重ねること。

デジタル技術とその使用が環境に与える影響を認識しデジタル技術と環境保全のためのバランスを取れた選択をすること。

（変更点の解説）

「c.デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力」では、素案で一文にまとめられている社会参加に関する文章を分解し、例として追加した。また、コミュニケーションについては、他者や社会と関わる上で必須とされる能力のため、発信者は発信する上で、受信者に自分の意図が適切に伝わるよう工夫する（例：伝わりやすいような言葉選びをする）、状況に応じて適切なツールを選択する（緊急時は、メールやチャットツールの電話機能を有するSNSを利用する等）等の具体例を追加している。

「自分のデジタル空間での存在感、アイデンティティ、評判を管理すること」について、存在感はアイデンティティと近い内容であること、他者や社会と関わる上では、評判の管理に重きを置くのではなく、自己評価と他者評価を一致させ、信頼を積み重ねることが重要であると考えられるため、「デジタル空間におけるアイデンティティを確立し、オンライン上での信頼を積み重ねること」に変更している。なお、他者と社会と関わる上では①マナーの理解②社会参加し、適切なコミュニケーションを取る③アイデンティティの確立、信頼の積み重ねのステップが必要であると考えられる。

また、持続可能な開発目標を考慮する上で環境に与える影響についても認識すべきであるため、「f.デジタル技術の利用による影響を把握し、対処する能力」として新たに能力を追加している。

第2章 身に付けるべき能力 更新案（d）（e）

d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力

※能力の定義の再考、名称の変更・説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所）

デジタルコンテンツの目的、ゴールを定める。

目的達成のために適切なツールを選択すること。

目的、ツールに適した構成を行い、デジタルコンテンツの作成・編集をすること。

（変更点の解説）

デジタルコンテンツの作成・編集においては、①目的、ゴールを定める②ツールを選定する③構成を決定する④作成・編集する⑤確認する⑥発展させることが必要であると考えられる。そのため、「目的、ゴールを定める」「目的達成のために適切なツールを選択」「目的、ツールに適した構成を行う」ことについて説明を追加した。

e. デジタル技術を用いた目的達成や課題解決のための能力

※能力の定義の再考、名称の変更・説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所）

デジタル技術を用いる目的を明確にした上で課題を特定する。

デジタルツールを用いて課題解決を図る。

選定したデジタルツールの目的の達成状況を評価する。

評価をもとに目的達成に向けた改善を行う。

（変更点の解説）

デジタル技術の利用に当たり、課題だけではなく目的達成も想定されるため、能力を「デジタル技術を用いた目的達成や課題解決のための能力」に変更している。また、デジタル技術を用いた目的達成・課題解決においては①目的の設定②課題の特定③ツールの選定④目的達成状況の評価⑤改善が必要であると考えられるため、説明を追加している。

第2章 身に付けるべき能力 更新案（f）

f.デジタル生活において自己管理する能力

※新たに追加

デジタル空間が健康に与える影響を認識し、身体的及び精神的な健康を保つためにバランスの取れたデジタル生活を送ること。

デジタル空間におけるポリシーを策定し、自己評価を定期的に行うこと。

（追加理由）

デジタル端末の利用機会が増加しているため、世代を問わず、日常生活の中でデジタルを適切なバランスで利用することが重要である。身体的及び精神的な健康を保つことについては、「b.デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力」で定義されていたが、fの能力にまとめることが適切であると判断したため反映している。

なお、「f.デジタル生活において自己管理する能力」においては、①デジタル技術による影響の理解②ポリシーの策定③自己評価の流れが必要であると考えられるため、デジタル空間と向き合う上でのポリシーを策定し、自己評価を定期的に行うことを記載している。

第3章 世代共通課題 更新案（1）

（1）インターネット上の情報流通に関する仕組みやルール・ビジネスモデルの理解

※定義の再考、名称の変更・説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所）

デジタル空間における様々なシステム・ネットワーク等の技術的な仕組みの理解が不十分であり、従来からの課題と新たな課題とを区別して理解する必要がある。

「アテンションエコノミー」では、構造的に偽・誤情報が拡散されやすいため、利用者側もその仕組みや、自身もその中に組み込まれていることを認識する必要がある。

インターネット上の特性（フィルターバブル、エコーチェンバーなど）は、その存在を知らないと自身が遭遇していることに気づけないが、「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」といった現象の理解度が低い。

SNSや検索エンジンで表示される情報に関する「アルゴリズム」について、世代を問わず、その仕組みや効果、影響に関する知識が十分ではない。

「認知バイアス」により、無意識のうちに合理的ではない行動、偏った判断をすることがある。

インターネット上に利用において、理解すべき法律（著作権等）やルールを認識する必要がある。

（変更点の解説）

世代共通課題の素案では、インターネット上の情報流通に関する仕組み・ビジネスモデルに限定された記載となっており、身に付けるべき能力の更新案「b.デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力」に記載したインターネットの利用に関する法律・規制の理解についての文言が含まれていないため、追加している。

第3章 世代共通課題 更新案（2）（3）

（2）情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）の習得
※検討の結果、更新なし

事実の提示、推測、判断、行動の論理の切り分けが理解できないという問題がある。

かなりの人が間違った情報に触れており、そのうち2割程度しか偽・誤情報と見分けられなかったという民間の調査結果もあり、偽・誤情報に対する弱さは各世代であまり変わらない。

（3）インターネット上の情報を熟慮する機会の確保
※検討の結果、更新なし

インターネット上では「アテンション」が重要視されることを背景に、反射的な思考や反応が重視される環境にある。

情報過多の時代であるからこそ、情報を熟慮し、十分な分析や検証を行う機会を確保する必要がある。

第3章 世代共通課題 更新案（4）

（４）デジタル空間における情報発信者としての意識や社会参加への意識の醸成

※説明文の見直しを実施（太字が見直しを実施し追記した箇所、取り消し線が削除した箇所）

~~メディアを使いこなした上で、~~自分のメッセージを届けて、社会に働きかけるトレーニングが必要。

情報発信内容の作成・発信にあたって、情報を受信する側を意識した配慮が必要。

- ・ デジタル空間では、誰でも容易に発信ができ、他人を傷つけてしまう機会も増え、責任が発生するようになっており、情報発信者であることの認識が求められる。
- ・ 文化や公共性、世代の多様性等に配慮が必要。

これまでの情報消費者的な教育から、社会参加や情報構築教育へ転換する必要がある。

デジタル技術とその使用が環境に与える影響を認識し、デジタル技術と環境保全のためのバランスを取れた選択をする必要がある。

（変更点の解説）

メディアの基本的な使い方を心得ていれば、自分のメッセージを届けることは可能であるため、「メディアを使いこなした上で」という記載を削除している。

身に付けるべき能力の更新案「c.デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力」で新たに追加した情報受信者への配慮についても記載した。また、身に付けるべき能力の素案「c.デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力」で記載されている文化や公共性、世代の多様性等についての文言を追加した。

第3章 世代共通課題 更新案（5）

（5）デジタル生活における自己管理 ※新たに追加

デジタル技術とその使用が健康に与える影響を認識する必要がある。

身体的及び精神的な健康を保つためにバランスの取れたデジタル生活を送る必要がある。

（追加理由）

世代共通課題・身に付けるべき能力は対応している必要があるため、身に付けるべき能力の更新案「f.デジタル生活において自己管理する能力」で新たに定義した内容を世代共通課題にも反映する必要があると考えられる。

第4章 リテラシーの習熟度の作成

リテラシーに関連する知識の獲得について

ロードマップでは、「Lv.2自分自身でデジタル技術を利用できる」「Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解」の順番で習熟度が記載されているが、デジタル環境をめぐる様々なリスクへの理解がなければ、間違った使い方を続けてしまい、トラブルへと繋がるケースも発生する。そのため、デジタル技術利用開始の前段階からリテラシーに関する知識の獲得が必要である。

習熟度の度合いに関する考え方

ロードマップでは、Lv.1が「他人に助けてもらえばできる」レベルとあるが「デジタル技術の利用開始の前段階からリテラシーに関連する知識の獲得を始めるべきである」という考え方を前提とし、「できない」「知らない」レベルの設定（Lv.0）が必要であると考えます。Lv.0の定義は以下とする。

- ・ 与えられて触れる
- ・ 助けがないために使えない（助けを求める先がない、必要な時と場合がわからない）
- ・ 自分が困っているということがわからない

例えば、スマートフォンを利用し始めたばかりの高齢者の習熟度を考えたときには、レベルはLv.0であると考えられる。

第4章 リテラシーの習熟度の作成

習熟度の度合いと判定基準

上記のLv.0を含めて、6つの判定基準を策定し、5段階で習熟度の度合いを設定した。

習熟度／判定基準	Lv.0 知らない	Lv.1 知っている	Lv.2 知っている ことを 実践できる	Lv.3 活用できる	Lv.4 社会のために 活用できる
知識があるか	×	○	○	○	○
実践しているか	×	×	○	○	○
実践した結果が適切であるか	×	×	×	○	○
改善・活用しようとしているか	×	×	×	○	○
他人への働きかけをしているか	×	×	×	×	○
社会のためであるか	×	×	×	×	○

第4章 リテラシーの習熟度の作成

有識者会議での構成員によるご意見

レベル0があるのは良いと思った。全く使っていない人は評価することができない。レベル1としても良いが、レベル0の方が分かりやすく良いと思った。今までのテストは、スマートフォンを持っていないから諦めてしまう人もいそうだったが、「知っている」「知らない」で答えられるステップがあるのは非常に良いと思った。この5段階になっているのは良いと感じた。

参考にした海外のフレームワーク

海外では、デジタル技術利用開始の早い段階から、リテラシーと技術を同時並行で学んでいくフレームワークが見受けられたため、上記習熟度の作成の参考とした。

例1：米国／Common Sense Education K-12

米国のCommon Sense Education K-12では、幼少期（4歳から8歳ぐらいまで）の段階から、リテラシーに関する知識の指標が設定されている。

グレード (等級)	指標
K (幼稚園)	オンラインとオフラインの間で身心共にバランスを保つにはどうすればよいか。
	インターネットの利用時間をコントロールできない場合にはどうすればよいか。
	オンライン上で安全性を確保するにはどうすればよいか。

第4章 リテラシーの習熟度の作成

例2：オーストラリア／デジタルリテラシースキルフレームワーク（DLSF）

オーストラリアのデジタルリテラシースキルフレームワーク（Digital Literacy Skills Framework 略称 DLSF）では、デジタルリテラシーと技術に関する指標がそれぞれ存在しており、早期から同時に学習を進めている。

レベル	デジタルユーザーとしての自己認識		デジタルリテラシースキルの習得、活用と応用
	コミュニケーション、コラボレーション	デジタルアイデンティティと安全性	デジタルテクノロジーとシステム
Pre 1A	- 他者につながるための様々なデジタルデバイスがあることを認識している。 - デジタルデバイスの利用範囲が限定的である。 - デジタル上で他者につながることの利点を理解している。	- 利用者が様々な目的でデジタル接続をしているという認識を持っている。 - 単純な文字列でパスワードの生成ができる。	- デジタル文字と記号の使用が限定的である。 - デジタル周辺機器を使うことができる。 - デジタル上のアラートや通知への応答が限定的である。

第5章 習熟度を測る指標の作成

習熟度を測る指標

各「身につけるべき能力」に対して、リテラシーの習熟度を測る指標を下記の通り作成した。

習熟度 身につけるべき能力	Lv.0 知らない	Lv.1 知っている	Lv.2 知っていることを 実践できる	Lv.3 活用できる	Lv.4 社会のために 活用できる
a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	データや情報、デジタルコンテンツの検索ができることを知らない。	得られた情報を自身で批判的に評価し、適切に保存、管理することが必要であると知っている。	データや情報、デジタルコンテンツを検索し、得られた情報を評価、管理することができる。	データや情報、デジタルコンテンツを最適な方法で検索し、得られた情報を適切に評価、管理し、活用することができる。	他者にも役立つような形でデータ管理、表示、整理を行うことができる。
b. デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力	デジタル空間におけるリスクと脅威を知らない。	情報の提供や共有には個人情報漏洩などのリスクが存在することを知っている。	プライバシー保護や、個人情報の取り扱いなど、インターネットの利用に関する代表的な法律と規約を遵守することができる。	デジタル空間において、リスクを避け、被害に応じて適切な対処を講じることができる。	デジタル空間において、リスクに応じて被害を回避するための働きかけができる。
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	他者と接続するために使用される様々なデジタル技術があることを知らない。	他者と接続するためのデジタル技術の利用用途を知っており、デジタル空間におけるデジタルアイデンティティの重要性や、デジタル技術の使用が環境に与える影響と情報発信が他者に与える影響について知っている。	自身のニーズに合い、尚且つ環境保全のためのバランスがとれたデジタル技術を選択し、他者に配慮しつつ、自身のデジタルアイデンティティを確立しながら、限られた機能を用いてコミュニケーションを取ることができる。	様々なデジタル技術を用いた共同作業を通じて取引や通信を行い、オンライン空間でデジタルアイデンティティによる信頼が築ける。	デジタル技術を通じて他者や社会と関わるなかで、多様性が確保されるよう働きかけることができる。
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	デジタル技術を利用することでどのようなデジタルコンテンツが作成できるかを知らない。	デジタルコンテンツを作成するためのツールや、コンテンツを作成する上で順守すべき法令について知っている。	自身のニーズにあった適切なツールを選択し、法令を順守しながら、限られた機能を用いてデジタルコンテンツの作成・編集ができる。	より完成度の高いデジタルコンテンツを作成するだけでなく、自身のアイデアをデジタル技術と組み合わせることで表現することができる。	新たな情報やコンテンツを既存の知識や資源と統合して、新たなコンテンツや知識を創造することができる。
e. デジタル技術を用いた目的達成や課題解決のための能力	自身の目的や課題をデジタル技術を用いて達成・解決できることを知らない。	自身の目的達成や課題解決をするためのデジタル技術を知っている。	デジタル技術を用いて課題の原因を特定し、解決に向けて働きかけたり、目的達成に向けて働きかけることができる。	達成状況を評価し、デジタル技術を用いた目的達成や、課題解決ができる。	似たような目的や課題をもつ他者も同様の取り組みができるように、情報を発信したり仕組み化することができる。
f. デジタル生活において自己管理する能力	デジタル技術の利用が健康、身体、精神に及ぼす影響を知らない。	デジタル技術の利用が健康、身体、精神にどのような影響を与えるのかを知っている。	デジタル技術の利用におけるポリシーを作成するなどして、デジタル技術の利用と、自身の身体・精神の健康のバランスを取ることができる。	デジタル技術の利用におけるポリシーをもとに、定期的に自己評価を行うことができる。	自身のみならず、他者もデジタル生活において自己管理ができるように働きかけることができる。

第5章 習熟度を測る指標の作成

指標の測定方法の検討

指標をどのように測ることが望ましいかを検討するにあたり、考慮した点は以下である。

1. アンケート形式で測定・集計する

習熟度・指標をアンケート形式で測定する。回答者の状況に合わせ、紙アンケートとともにWebアンケート等も活用し、全世代に幅広く訴求する。

2. 測定結果は、全体の平均値ではなく身につけるべき能力ごとに測定する

習熟度に乏しい能力領域がある場合でも、課題認識することが重要であると考える。平均値で満足してしまうことがないように、能力ごとの習熟度結果を表示するようにし、自身の課題を特定しやすくする。

3. 設問は、日常生活の事例を参考に作成する

青少年～高齢者の全世代が回答しやすいよう、日常生活の事例を設問に設定する。

4. 自己評価の正確性を高める設問にする

「心掛けているか」だけでなく、「実際に行動しているか」など、事実を元に判断できる問う設問により、自己評価の正確性を高める。

第5章 習熟度を測る指標の作成

前述の1のWebアンケート形式での測定や、2の能力ごとの結果表示に関しては、海外のフレームワーク「DigComp」でも取り入れられている方法であり、また、4に関しては、有識者会議にて下記の通りご意見があった。

有識者会議における構成員からのご意見

「実践した結果が適切であるか」と記載があるが、適切かどうかは自分の判断だけではなく、他者の判定であり、その基準も必要になってくる。これ自体が分からず行っている場合もあるので、少し引っかけた。

本意見に対しては、上記4のとおり、事実を元に判断できるような設問をとすることで対応することとした。

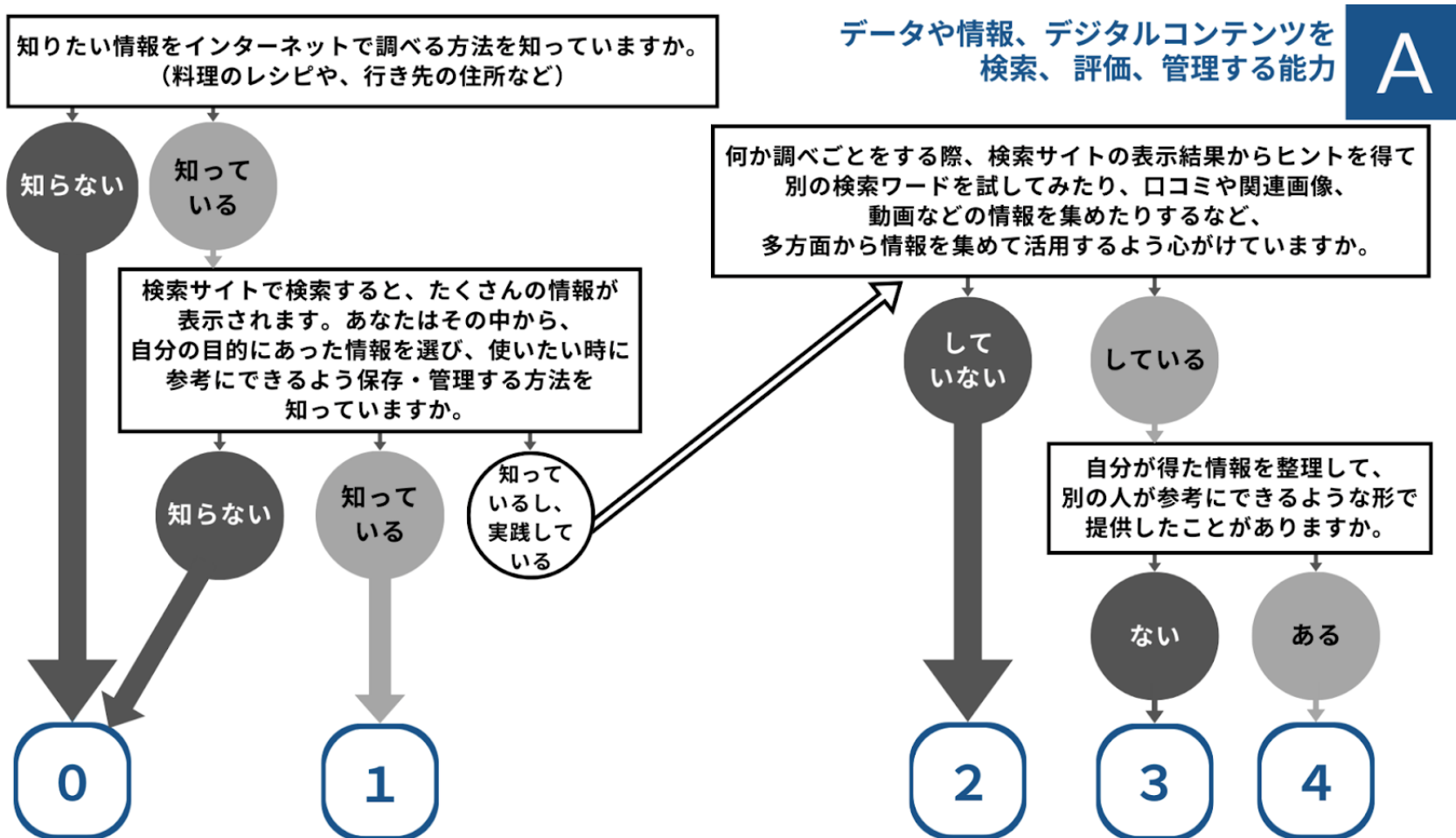
指標の測定方法（ICTリテラシー習熟度調査）

身につけるべき能力ごとに、指標の測定方法を検討した。詳細は最終報告書本編を参照されたく、本概要版には、能力a（データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力）に関する設問のみ記載することとする。

なお、本測定方法は「ICTリテラシー習熟度調査」と名して、本調査研究の他の章などでも参照する。

第5章 習熟度を測る指標の作成

図表 4-2 a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力を測定する設問



第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

第5章で作成したICTリテラシー習熟度調査を実施（調査期間：令和6年2月7日～3月10日）した。有効回答数は953名（うち優先セグメントの対象者は923名：9～18歳が67.6%、19～29歳が2.0%、30～59歳が19.5%、60～64歳が0.6%、65歳以上が9.8%、その他が0.5%）であった。

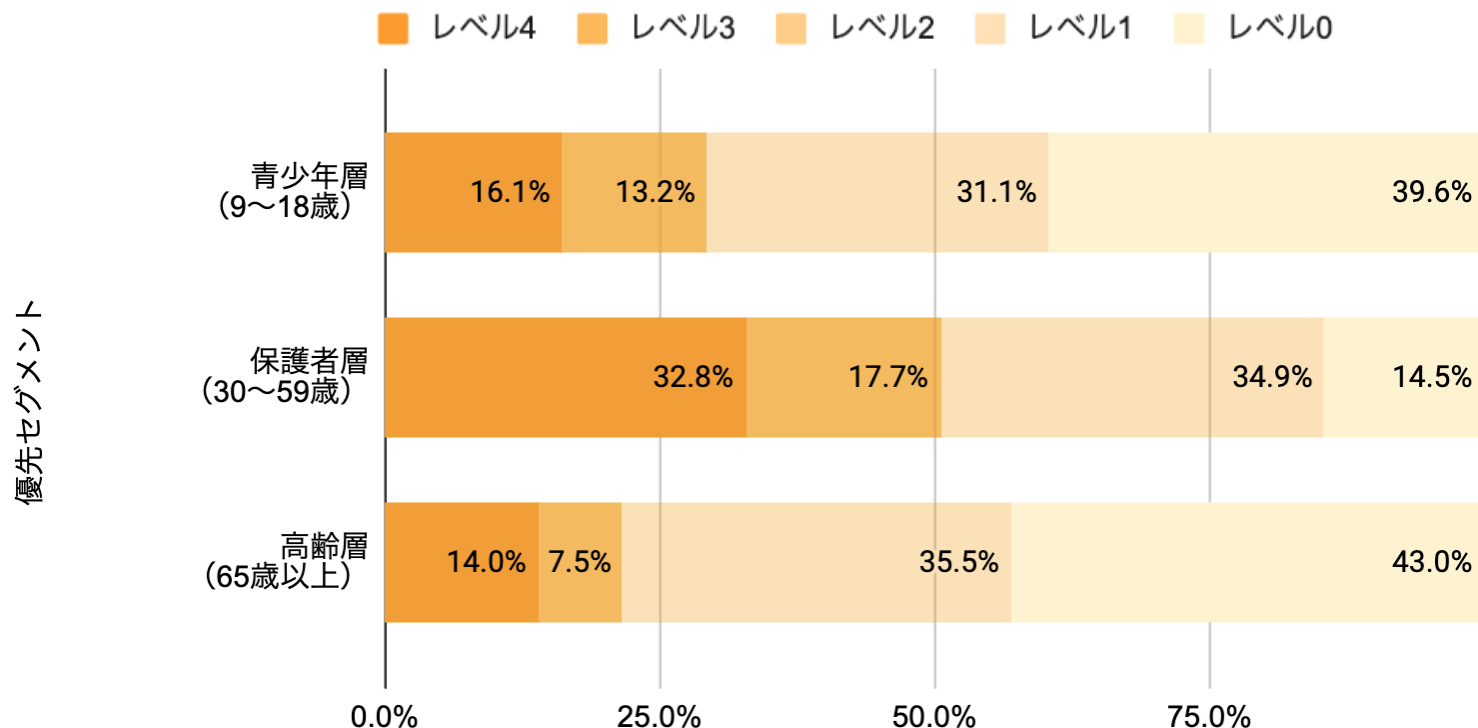
- ・調査対象：本調査研究事業にて「優先セグメント」に分類される年代を中心にした一般の方※
- ・調査方法：公開型インターネットアンケート（Googleフォームを使用し、各種SNSを介した呼びかけ、ネットリテラシー講座等にて実施）、紙アンケート（介護施設にて実施）など
- ・調査：ICTリテラシー習熟度調査
- ・調査期間：令和6年2月7日(水)～令和6年3月10日(日)

※ 本調査においては、回答者の属性として子どもの有無については加味していない

年齢	回答数（人）	母数（人）	許容誤差	信頼水準
9～18歳	644	1567万	4%	95%
30～59歳	186	1983万	7%	95%
65歳以上	93	3623万	10%	95%
優先セグメント総計	923	7173万	3%	95%

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力

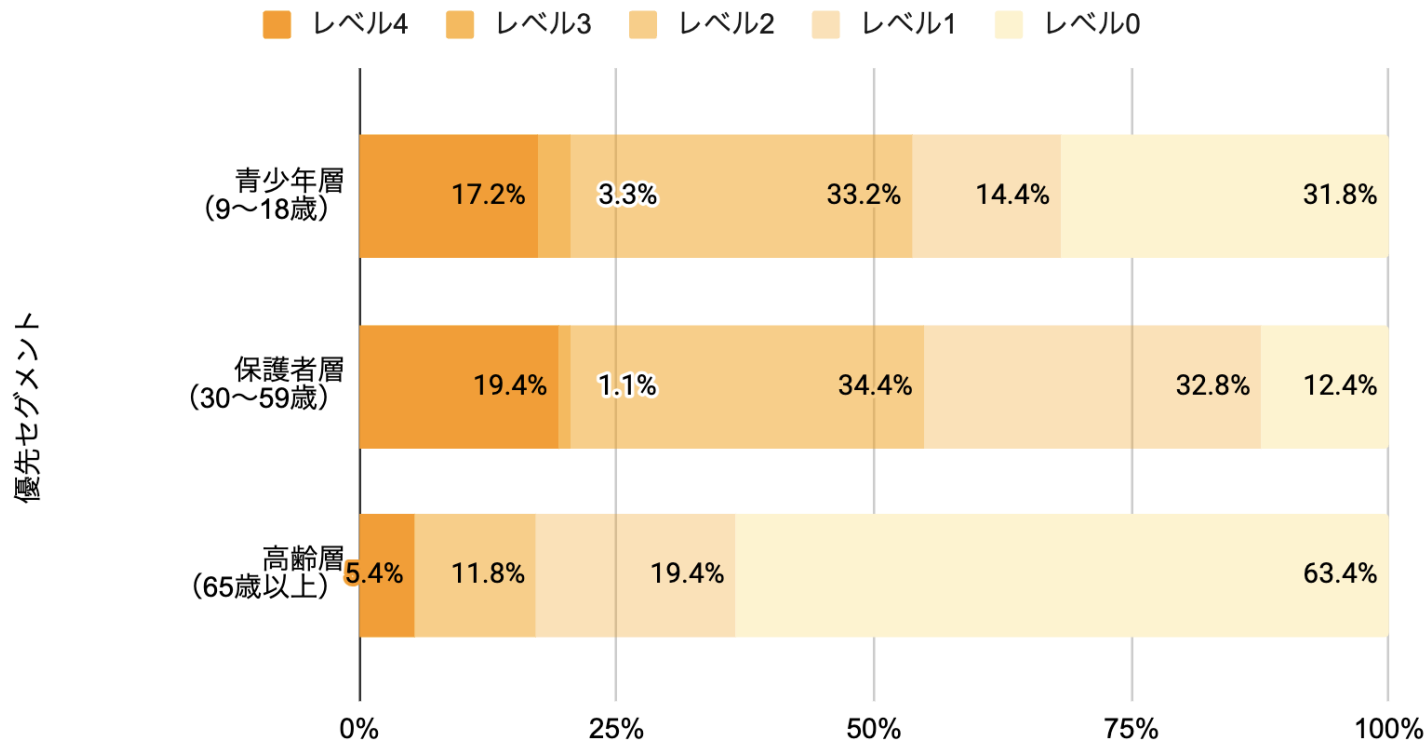


考察

- ・ 知りたい情報の調べ方（例：レシピや行き先の住所など）（Lv.1）、調べた情報の取捨選択や保存・管理（Lv.2）、調べるときの検索ワードの工夫（Lv.3）、調べた情報の整理と発信（Lv.4）を質問してレベル分けをしている。
- ・ いずれの層もLv.2以上が50%以上となっているが、青少年層と高齢者層が共に40%前後でLv.0となっており、この層に対しての基礎的なリテラシースキルの向上が必要と考えられる。
- ・ 青少年層と高齢者層は全体的な割合も比較的似た傾向となっており、Lv.0とLv.1の層をその上の層に引き上げていく取り組みが必要と考えられる。

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

b. デジタル空間においてリスクマネジメントをする能力

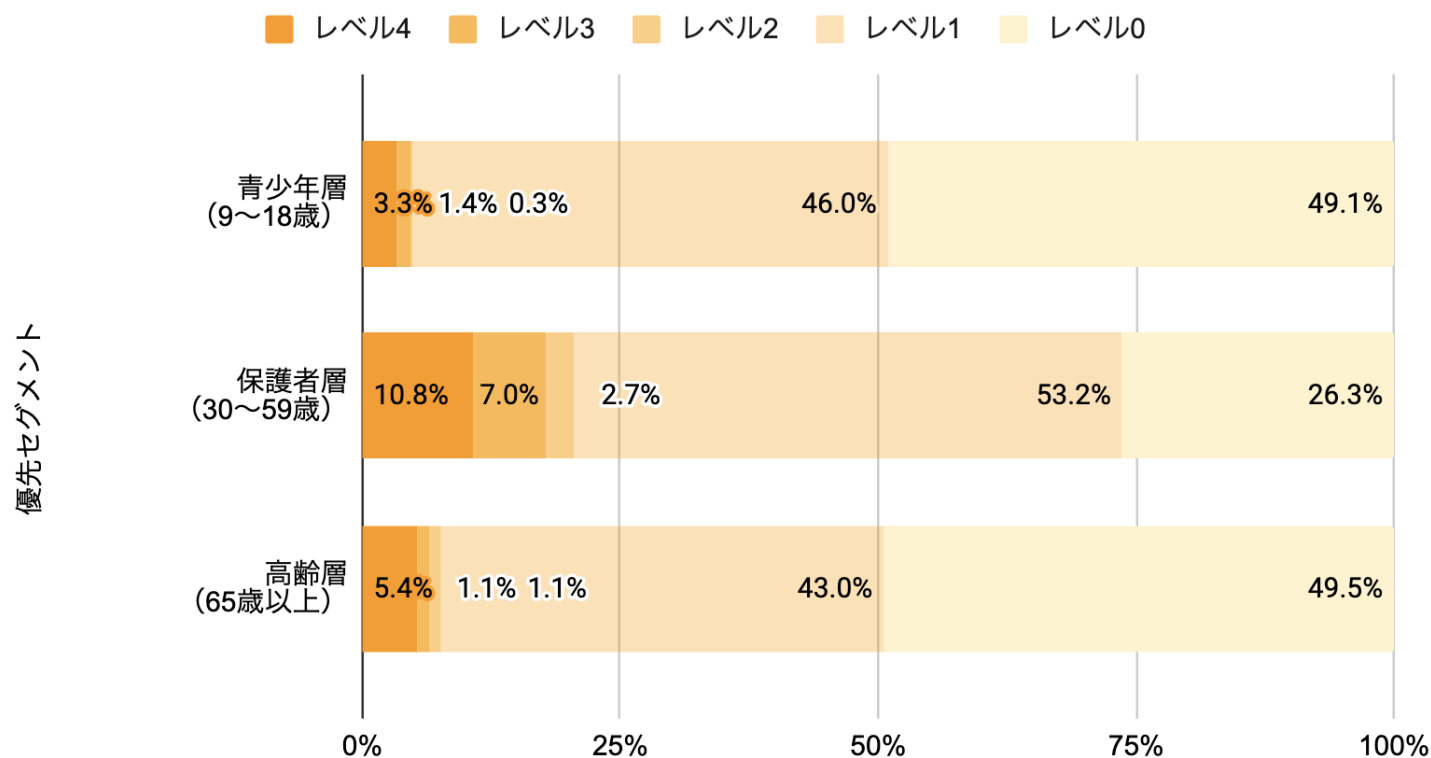


考察

- ・ インターネット上での個人情報の取扱い（Lv.1）、利用規約の理解（Lv.2）、リスクある投稿をした際の対応（Lv.3）、友人のリスクある投稿への助言（Lv.4）を質問してレベル分けをしている。
- ・ 高齢者層のLv.0（知らない）が半数を超えて多く、利用時間が長いと思われる青少年層でも30%を超えており、この層に向けて事例も交えた個人情報の取扱いに関する啓発が必要と考えられる。
- ・ 青少年層と保護者層はLv.0とLv.1の合計、Lv.2からLv.4の合計の比率に近い傾向にあるが、まずはLv.0とLv.1をLv.2に引き上げること、Lv.2をLv.3以上に引き上げることが並行して行っていくのが良策であると考えられる。

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力

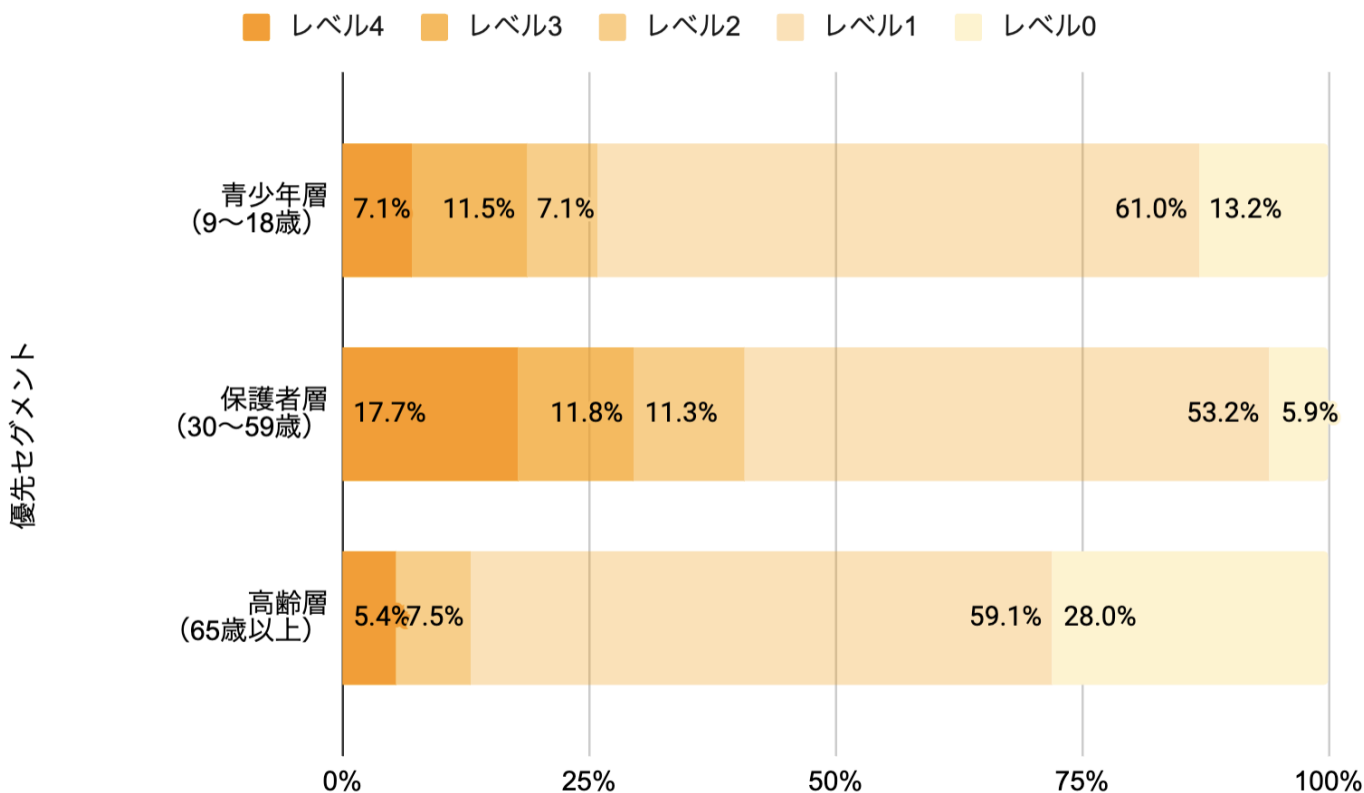


考察

- ・LINE等のオンラインコミュニケーションを例に文字の他、音声や映像を用いた機能の理解や（Lv.1）、ネット上での評判管理の理解や環境への配慮（Lv.2）、オンラインを介して協働作業ができる（Lv.3）、参加者の多様性への配慮（Lv.4）を質問してレベル分けをしている。
- ・全体的にaやbと比較してLv.2以上が少なく、圧倒的にLv.1までが多い。
- ・青少年層と高齢者層で全体の比率の傾向が近く、コミュニケーションの方法としてどちらも文字（テキスト）のみの利用者と、テキストに加えて音声や映像も用いた利用者が、それぞれ半数ずつ存在している。

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力

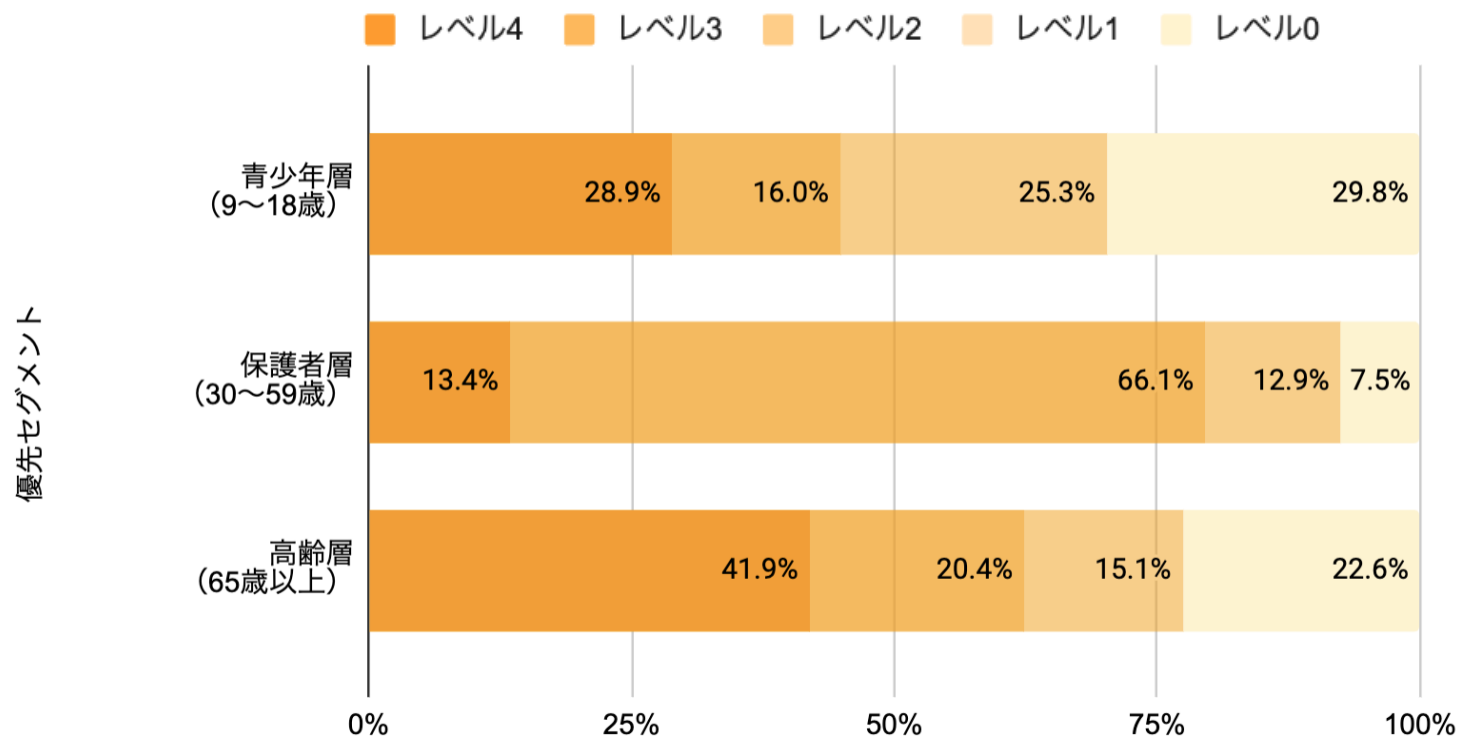


考察

- ・ スマートフォンのカメラ機能で撮影する際の留意点の理解 (Lv.1)、理解だけでなく実践している (Lv.2)、写真や動画で自身のアイディアを表現できる (Lv.3)、自身が作成したコンテンツが他者に気づきを与えた (Lv.4) を質問してレベル分けをしている。
- ・ どの層も60%以上が写真撮影の際の留意点 (相手に許可を取る) は認識できており、それを実践できているため、肖像権に関しては一定理解できているものと考えられる。
- ・ この中では保護者層のLv.4が多く、該当年齢層は仕事でもコンテンツ作成や発信をしている可能性があるため、このような結果になっていると考えられる。

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

e. デジタル技術を用いた目的達成や課題解決のための能力

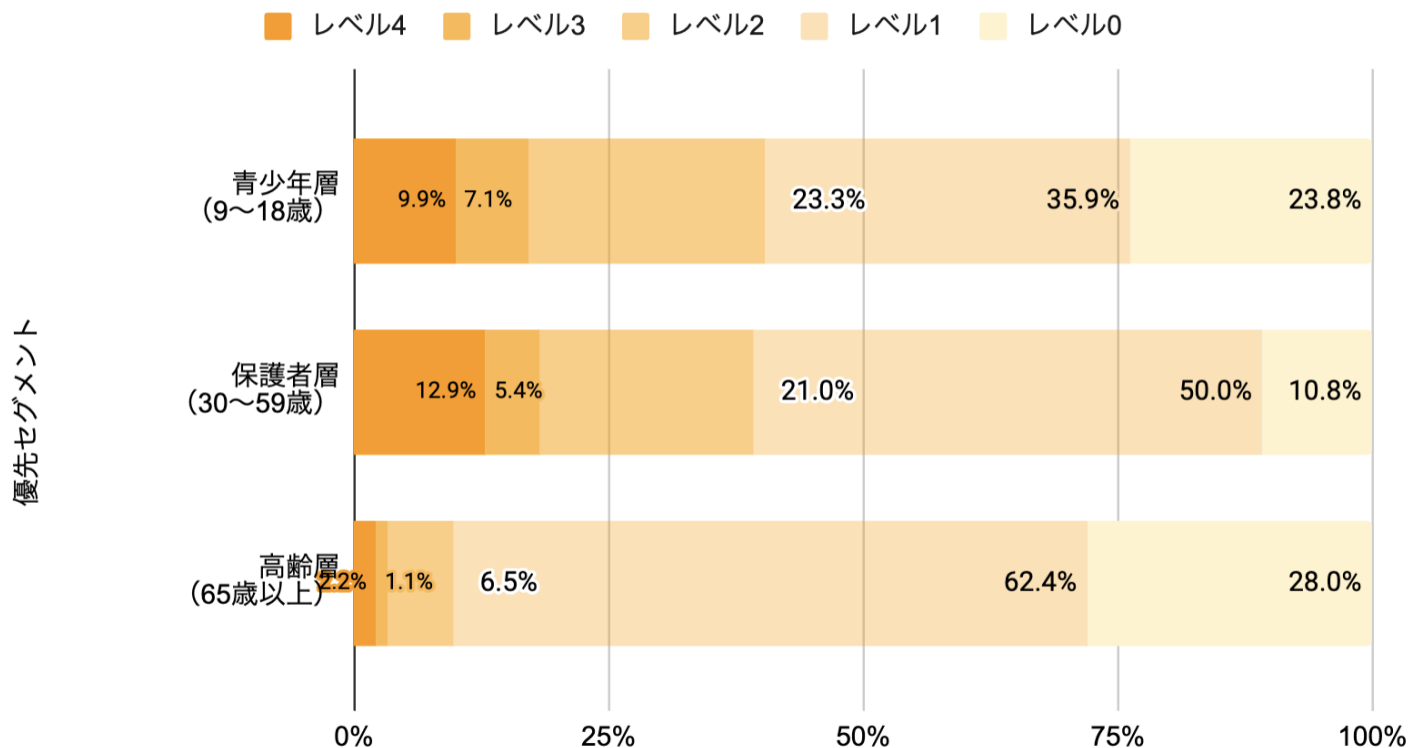


考察

- ・ 身近なお店で購入できない商品があるときに他者に依頼して探せる (Lv.1)、自らがインターネットで探せる (Lv.2)、見つからなかったときに他の方法を試せる (Lv.3)、商品入手後の他者への働きかけ (発信やシェア) ができる (Lv.4) を質問してレベル分けをしている。
- ・ 保護者層ではLv.3とLv.4が80%近くありインターネット取引に関する利用頻度の高さや一定のリテラシーが伺える。
- ・ 高齢者層では商品入手後の他者へのはたらきかけ (情報発信) が全体で最も高く、自身の経験を他者に伝えたい、継承していきたい傾向が、リアルの場と同様に見られた。

第6章 リテラシーがどのくらい身に付いているかの現状調査

f. デジタル生活において自己管理する能力



考察

- ・ 今回の調査で新設した指標で、デジタル技術の利用が健康、身体、精神に及ぼす影響を理解でき（Lv.1）、バランスをとった利用を心掛け（Lv.2）、リスクを回避するための行動や自己評価を行い（Lv.3）、他者にも働きかけができるか（Lv.4）質問している。
- ・ 青少年層と保護者層では、影響について理解はしているが行動につなげられない傾向が見られる。
- ・ 高齢者層では、知らない（Lv.0）、理解している（Lv.）で90%を占めているが、そもそもの利用時間が短く、心身に影響が出るまでに至っていないとも考えられる。
- ・ 保護者層と高齢者層は、青少年層と比べて叱ったり諭してくれる存在が少ないことも関係していると考えられる。

第6章 優先セグメントの特徴

優先セグメントである青少年層、保護者層、高齢者層それぞれについて、ICTリテラシーに関連する文献調査を行い、その特徴や傾向を分析・検討した。

青少年層（9歳～18歳）

- ・ 8割以上が ICTリテラシーについての啓発や学習を受けたことがあり、学校種が上がるほどその割合は増加している。また、受講場所は9割が学校で「学んだことがある」青少年の6割以上が「役立っている」と感じている。
- ・ インターネットを利用する主な機器は、スマートフォン、学校から貸与されたGIGA端末（パソコンやタブレット）、ゲーム機、自宅用のパソコンやタブレット等。利用内容としては全年齢を通して動画視聴が最も高く、ゲーム、検索、音楽鑑賞、投稿やメッセージ交換などが上位にある。GIGA端末においては小中学生ともに主体的な調べ学習やプレゼンテーション作り等にも使っており、4人に1人程度がZoomなどのミーティングシステムも使っている。

保護者層（30歳～59歳）

- ・ ICTリテラシーに関する啓発や学習を受けたことがある青少年の保護者は7割程度で、ICTリテラシーが十分でないと感じつつも、ICTリテラシーを高める取り組みが必要だと感じている。
- ・ 子どもの学校種が上がるにつれて、保護者との「ルールの有無に関する認識のギャップ」が拡大傾向にある。また、子どものメディア利用に関して親がどのような影響を与え、指導しているかを測定している「指導スコア」の国際比較によると、2022年の調査結果では日本は世界ワースト3位となっている。

高齢者層（65歳以上）

- ・ 現在仕事はしていないが、今後仕事に意欲がある人は、ICT端末（スマートフォン、タブレット、パソコン）の所有率が高い。また、スマートフォンを使いこなすための指南は所有歴によらず購入店が最も多く、次いで同居している子どもからとなっている。他方で「使い方が分からないので、面倒だから」という理由で情報機器を利用しない傾向もある。
- ・ 70代以上においてもオンラインツールの活用意向は比較的高く、「オンラインではなく、対面での社会参加活動をしたい」との意向は3割未満（80代以上では2割未満）とする調査もある。
- ・ ICTサービスの内容としては「災害情報」の利用率が他世代と比べて高い傾向がある。

第6章 コンテンツのあり方・届け方

官公庁、プラットフォーム企業、NPO法人等の関連事業者が制作・公開している主なコンテンツの調査を行い、優先セグメントの特徴分析に基づきながらコンテンツのあり方および届け方について整理した。

＜コンテンツの分類＞

1. 動画教材（YouTube、Webサイト内での視聴）
2. 読み物教材（ガイドブック、マンガ、リーフレット等）
3. Webアプリケーション（ゲーム、クイズ、健診等）
4. その他（実機を用いたSNSアプリの操作体験等）

＜コンテンツのあり方＞

共通する事項

- ・ ICT端末（スマートフォン、パソコン、GIGA端末等）から利用できる
- ・ 友人や家族といった他者とも一緒に活用できる（対話の促進、相乗的な学習）

青少年層

- ・ 学校の授業での活用：ワークシート等を併用しながら要点や理解度の確認ができ、個に応じた調べ学習も行える
- ・ 学習者のフィードバック（理解度や興味関心）を踏まえて内容や形式を選択できる

保護者層

- ・ 学校等の教員も多い層であるため、指導者としても扱いやすい内容や形式の教材である

高齢者層

- ・ 他世代と同様にWebサイト上のコンテンツが多いが、デジタル・コンテンツへのアクセスが難しい学習者に配慮し、手に取れるテキスト等のアナログ・コンテンツも併用されることも少なくない

＜コンテンツの届け方＞

共通する事項

- ・ コンテンツの概要や必要性、アクセスの方法等を周知する方法として、各セグメントのターゲットに呼応したタイアップ、掲示物、ソーシャルメディアでのシェアが広報の手段として多用されている
- ・ 隙間時間に気軽に利用できるアプリやYouTubeをはじめとした動画共有サイト内にチャンネル等が開設されている

青少年層

- ・ 専門家や教師による授業形式（オンラインを含む）
- ・ GIGA端末にプリセットする（アプリだけでなく、Webコンテンツのリンク等も含む）

保護者層

- ・ 子どもの入学説明会、式典（入学式や卒業式）、行事、授業参観など保護者が集う機会における周知
- ・ 利用率の高いソーシャルメディア経由でアクセスできる（一例として、SNS相談事業等において開設されるLINE公式アカウントのリッチメニューに、コンテンツサイトへのリンクボタンが付記されるなど）

高齢者層

- ・ 携帯キャリア事業者等による対面形式の講習会（高齢者を対象にしたコンテンツはネット上に散見されるが、サイトにアクセスするために一定のリテラシーが求められる）
- ・ 敬老会や地域のイベント等における世代間交流を通じたワークショップ

第6章 優先セグメント以外のセグメント分類の検討

ICTに関する技術や社会の状況は10年間隔で見ても飛躍的な変容を遂げていることを鑑み、世代ごとのセグメントが20年（高齢者においてはそれ以上）間隔で分類されていることの是非について検討した。

視点1

優先セグメントとされなかった①未就学児、③青年層、⑤中高年層も対象とされるべきではないか。未就学児については、低年齢層のICT利用状況等に関する調査結果がこども家庭庁等からも出ており、またICT利用に付随するトラブルや事件等も低年齢化の傾向にあることから、初めて子を持つ人にとっても段階的にリテラシーを育む契機であると考えられる。

視点2

優先セグメントを20年間隔で括るのは広すぎであるという視座から、例えば、青少年層は発達段階に応じた学校種（小中高ならびに特別支援学校）での分類、保護者層は10年ごとの分類、高齢者層は属性（就労の有無、要介護であるかなどの健康状態）によっても細分化できると考えられる。

考察

- ・とりわけ40代以上の保護者層は青少年ないし青年期はネットおよびICT機器の発展と共にあり、学校等でICTリテラシーについて学べる機会は稀であった。そのため、使いながら（いわば感覚的に独学で）リテラシーを学んできた側面がある。今日では専門家が監修した青少年層向けのコンテンツが充実しており、その多くは保護者層にとっても現状の把握、感覚的に独学で学習したことの確認や正常性バイアスの是正といった意味においも有益であると言える。
- ・ICTリテラシーの習熟度や関連機器ないしサービスの活用においては個人間での差も生じやすく、世代ごとの分類だけでは測れない側面もある。ソーシャルメディアの利用を一例に挙げれば、モラルに反する行為の発信・拡散による炎上、悪意のある偽情報、誹謗中傷、剽窃（著作権の侵害を含む）といった諸問題は世代を問わず起こっている。その一方で、リテラシーや技術の向上によってキャリア形成、社会や産業へのコミットメント、QOL（広義の生きがい）などに寄与する活用事例も世代をまたいで見ることができる。
- ・高齢者層においては、他のセグメントよりも年齢の間隔が広いこともさることながら、年齢と問わずに個人が有している様々な属性（就労、健康状態、家族構成、所得、居住地など）によるセグメント分類を試みることによって、実態や適正により見合ったコンテンツの開発ないし支援を実施することができると考えられる。

第6章 世代に共通する課題の調査・検討について

コンテンツ調査における分析の一環として、総務省「ロードマップ」における世代共通課題および身に付けるべき能力（a～e）のどこに該当ないし寄与するものかを検討・集計し、下記の表にまとめた。

世代共通課題	該当数
(1) インターネット上の情報流通に関する仕組み・ビジネスモデルの理解	11
(2) 情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）	23
(3) インターネット上の情報を熟慮する機会の確保	19
(4) デジタル空間における情報発信者としての意識 や社会参加への意識の醸成	5

身に付けるべき能力	該当数
a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	21
b. デジタル空間において安全を確保する能力	24
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	10
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	3
e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	8

考察

- ・（１）は比較的高い専門性ないし興味関心が求められる内容ではあるが、ネット上の情報やコンテンツにはアフェリエイトや広告など収益化目的でアップロードされているものもあり、それらの仕組み・ビジネスモデルについての理解は（２）（３）（４）の基礎になるリテラシーであるとも考えられる。
- ・（２）ないしa.およびb.では偽誤情報を見分けるコンテンツが最も多かった。社会における身近なトピックスであることに加え、昨今ではフェイクニュースや特殊詐欺事件、災害時の情報収集におけるネットの活用等がメディアで報道されることも多く、世代を問わず普遍的かつ継続的に扱うことの重要性を示していると解される。

第7章 共通課題向けのコンテンツが具備すべき要素の検討

プラットフォーム事業者等によるICTリテラシーの啓発コンテンツを調査し、まずは共通課題向けのコンテンツのあり方、効果的な学習方法を検討した。

前述の優先セグメントに関する検討を踏まえ、ICT端末から利用できること、隙間時間に気軽に利用できること、専門家や教師による授業や講習会の形式で届けられること、GIGA端末にプリセットできることを重視した。

その上で、ベースコンテンツは、我々が定期的に講演活動を行っているため実証の機会を得られやすいという点と、コンテンツの有効性の検証やアンケート実施の実効性を考え、講座（授業）形式とした。

プラットフォーム事業者との連携コンテンツは、講師を必要とする上記のベースコンテンツに対して、オンデマンド形式で自主学習のみで完結するように配慮した。加えて、啓発する内容に付随して事例の説明や対策の紹介などを盛り込む際に、最新の事例や対策などを適宜更新する必要があると考え、部分的な修正・更新が容易なスライド形式の読み物教材とした。

啓発コンテンツの調査対象としたプラットフォームマー

Apple Japan, Inc.、Facebook Japan 株式会社、LINE 株式会社（現LINEヤフー株式会社）、Twitter Japan 株式会社、グーグル合同会社、日本マイクロソフト株式会社、ヤフー株式会社（現LINEヤフー株式会社）

コンテンツのあり方
効果的な学習方法を
検討した結果



本事業で作成するコンテンツの形式を選定
ベースコンテンツ
講座（授業）

連携コンテンツ
スライド形式の読み物教材

第7章 共通課題向けのコンテンツが具備すべき要素の検討

共通課題向けコンテンツに盛り込むべき要素、留意すべき点を検討する上では、前述の優先セグメントに関する検討を踏まえ、偽誤情報を見分けるコンテンツ、フェイクニュースや特殊詐欺事件、災害時の情報収集におけるネットの活用等、世代を問わず普遍的かつ継続的に扱うべき内容を重視した。

加えて、ロードマップで示されている共通課題と身につけるべき能力を啓発コンテンツとして広く網羅して展開しているFacebook Japan 株式会社、LINE 株式会社（現LINEヤフー株式会社）に対してヒアリングを実施した。

Facebook Japan 株式会社のヒアリング対象コンテンツ

みんなのデジタル教室（デジタルアイデンティティを考える、フェイクニュースの見分け方、デジタル・シティズンシップと情報発信）、一緒に話そう！インスタANZENルール、大人のためのfacebookガイドブック

LINE 株式会社のヒアリング対象コンテンツ

SNSノート、GIGAワークブック、金融リテラシー教育、情報防災訓練、地域で考える スマートフォン・SNS活用講座

コンテンツの概要については、ロードマップで示されている世代共通課題と身につけるべき能力のを広く浅く全般を網羅することとし、全体を大きく三つの章にわけ、第一章ではネットの仕組みや特性について、第二章ではデジタル技術の活用について、第三章ではデジタル空間での情報発信について扱うこととした。

さらに上記2社からのヒアリング結果を踏まえ、ベースコンテンツは第一章～第三章の各コンテンツに双方向の参加型ワークを盛り込み、各章のみで授業1コマ分の時間に相当する内容に改めた。

プラットフォーム事業者との連携コンテンツは、ワークがなく自主学習で読み進められる内容のため、第一章～第三章のすべてを受講しても60分以内で完結する内容へと改定した（コンテンツ概要は次ページ参照）。

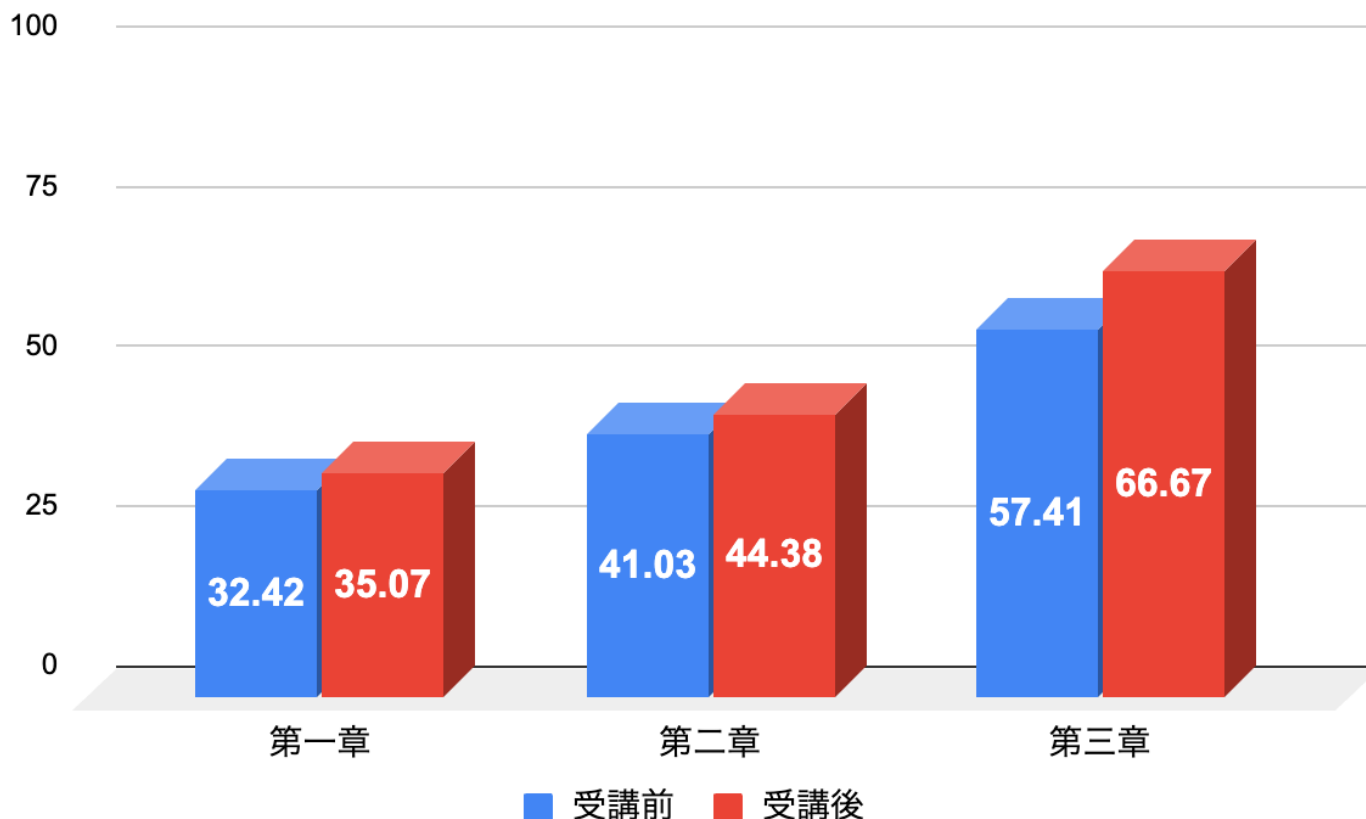
第7章 コンテンツ概要とガイドラインでの位置付け

本コンテンツの概要と当該コンテンツがガイドラインの中でどの能力・レベルに位置しているかをまとめた。

大項目	中項目	世代共通課題					身に付けるべき能力					
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	a.	b.	c.	d.	e.	f.
第一章 ネットの仕組みと 特性	導入	インターネットの世界										
	パート1	ネット上の自分	●	●		●	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2			
	パート2	アテンション・エコノミー	●	●	●		● Lv.2	● Lv.2				● Lv.2
	パート3	情報の信憑性	●	●	●		● Lv.3	● Lv.3				
	パート4	フィルターバブルと エコーチェンバー	●	●	●		● Lv.3	● Lv.3	● Lv.2		● Lv.2	
第二章 デジタル技術の 活用における ポイント	パート5	著作権・肖像権		●		●	● Lv.3	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2		
	パート6	デジタル技術を使った コミュニケーション		●	●	●		● Lv.3	● Lv.2	● Lv.3	● Lv.3	
	パート7	バランスと自律		●		●	● Lv.3	● Lv.3		● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2
第三章 デジタル空間に おける情報発信	パート8	情報発信を通じた社会参加	●			●		● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2	
	パート9	自分の役に立つ情報発信	●	●	●	●	● Lv.3	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.3	● Lv.3	
	パート10	誰かの役に立つ情報発信	●	●	●	●	● Lv.4	● Lv.4	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2	● Lv.2

第7章 ベースコンテンツの有効性

ベースコンテンツの有効性を測るため、青少年層、保護者層、高齢者層あわせて568人（各章の受講者数の合計）を対象に対面形式での講義、またはオンライン講義形式での試行展開を行った。その際、受講者にコンテンツの受講前と受講後に同一のテストを受講してもらい、ベースコンテンツの有効性を測った。テストは、各章4問、100点満点で構成されている。下のグラフから分かる通り、全ての章で点数が2～9点以上アップしており、このベースコンテンツの有効性が確認された。



第7章 ベースコンテンツの有効性

ベースコンテンツ受講後にアンケートにて意識調査と満足度調査を実施した。意識調査では、全てのパートで「当てはまる」「やや当てはまる」が約7割以上を占め、受講者の意識変化に寄与する結果となった。また、コンテンツの内容に関してどの程度参考になったかという質問に対して、「とても参考になった」が48.4%、「参考になった」が43.9%と、9割以上の受講者が参考になったと回答しており、ベースコンテンツが受講者に対して、新しい知識や発見を提供できたと言える。

意識調査 質問内容		当てはまる	やや 当てはまる	あまり 当てはまらない	当て はまらない
1	デジタルアイデンティティを形成するオンライン上の一つ一つの情報を改めて見直したいと思った。	45.9%	33.7%	7.9%	12.6%
2	動画の視聴や広告が流れてくる際には、アテンション・エコノミーに流されないよう注意ができそうだと感じた。	48.2%	26.5%	16.8%	8.4%
3	今後は情報に対して「これはニセ・誤情報やフィッシング詐欺なのは」と注意できそうだと感じた。	51.3%	26.1%	13.7%	8.8%
4	フィルターバブルやエコーチェンバーを防ぐために意識的に自分から情報を取りに行こうと思った。	38.1%	33.6%	19.5%	8.4%
5	デジタル技術を利用する際に、著作権や肖像権を侵害しないよう気をつけようと思った。	60.6%	18.3%	4.0%	17.1%
6	デジタル技術を使ったコミュニケーションの取り方について見直したいと思った。	54.5%	21.2%	8.0%	16.4%
7	自分のデジタル技術の利用を見直し、健康的に活用するための注意ができそうだった。	52.6%	24.3%	7.2%	15.9%
8	社会参加する一つ的手段として、ソーシャルメディアの特性を活かした情報発信をしていこうと思った。	41.9%	35.5%	16.1%	6.5%
9	自分の趣味やキャリア形成にも繋がるような情報発信を積極的に行いたい。	32.3%	35.5%	25.8%	6.5%
10	誰かのために役立つ情報発信を意識的行おうと思った。	41.9%	38.7%	16.1%	3.2%

第7章 今後の改善策

テスト正答率の変化には偏りがあり、受講後の平均点が下がってしまったパートも確認されている。この結果も踏まえ、今後の改善策を検討した。

対象者にあわせた解説

- ・ 本コンテンツは全世代を対象に制作したため、青少年層には理解し難い内容であったと考える。
- ・ 一方で、SNSを用いた事例等は青少年層には馴染みがあっても、高齢者層にとっては、そのSNSの特性から理解しなければならずハードルが高いという意見が有識者会議であがったため、最低でも青少年向け、保護者向け、高齢者向けの3種類を作成して運用を行うべきと考える。

カタカナ語を減らす

- ・ 本パート1については、当初「デジタルアイデンティティ」というタイトルでコンテンツを作成する予定だったが、12月の有識者会議で、単語先行ではなく、意味を先行させる方が分かりやすいとの指摘を受け、「ネット上の自分」というタイトルに変更し、「デジタル上におけるネット上の自分をデジタルアイデンティと言う」のような形で順番を変更した。
- ・ その他、別のパートでは「エコーチェンバー」や「フィルターバブル」など馴染みのない単語が多く使用されたことにより理解力が落ちてしまったと考えるため、今後はカタカナを減らした運用を行うべきと考える。

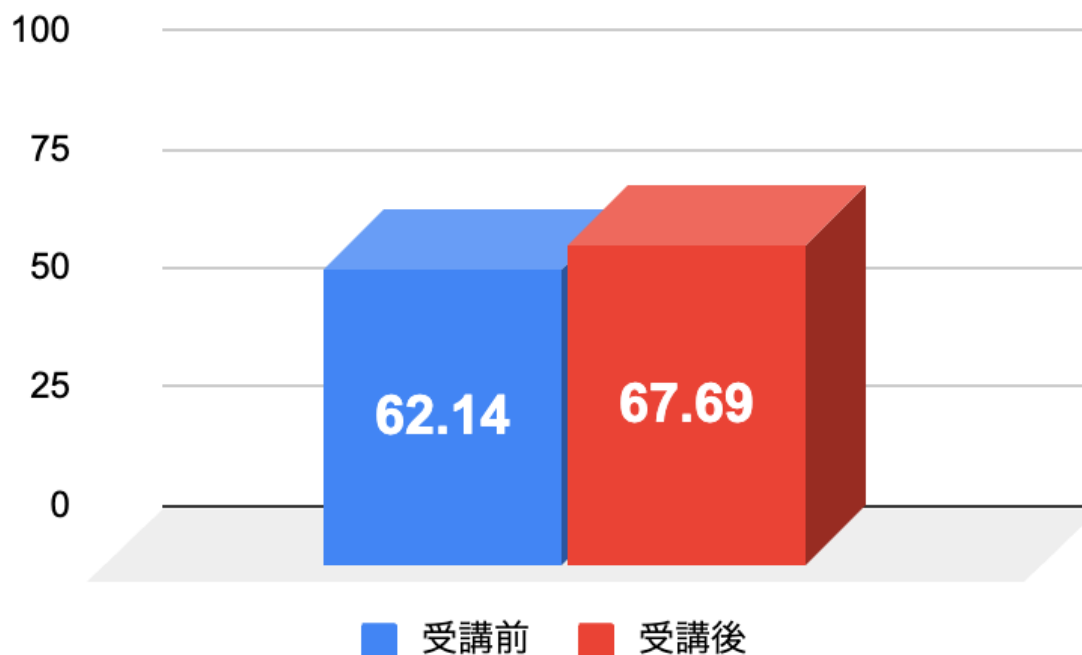
議論を主としたワーク時間の導入

- ・ 本コンテンツでは、個人ワーク、グループワークを各章で複数回実施していたが、議論ベースのワークではなく個人ワークで考えた意見をグループワークにて周囲の人と共有する趣旨であったため、より理解度を上げるためには議論を主としたグループワークの時間を設け、運用を行うべきと考える。

第7章 要素の検討に基づいたプラットフォーム事業者との連携

コンテンツに連携するプラットフォームについては、コンソーシアムの一社であるエースチャイルド社が運営するFili（フィリ）を選定し、利用ユーザーに向けてお知らせ機能などのプッシュ配信を通じて、コンテンツ試行の告知を行った。オンデマンド形式の読み物教材にしたことで、いつでもどこでも受講者の好きなタイミングで受講することができ、また、将来的に「上手にネットと付き合おう！」サイト等に掲載することも視野に入れて設計した。

ベースコンテンツと同様、受講者にはコンテンツの受講前と受講後に同一のテストを受講してもらい、読み物コンテンツの有効性を測った。受講者数は14名。テストは、全10問、100点満点で構成されている。結果として平均5点以上アップしており、読み物コンテンツの有効性が確認された。



第7章 共通課題を教える者向けのコンテンツの作成

リテラシーを教える者の育成に向けたコンテンツのあり方、コンテンツとして盛り込むべき要素、留意すべき点等を検討するため、デジタル・シティズンシップ教育に則ったコンテンツに限定せず、従来の情報モラル教育を含め、以下の団体を対象としてWeb上に公開されている情報を調査し、本事業の仕様に関わる情報を抽出し、考察をまとめた。

調査対象条件

- ICTリテラシー教育者を育成する活動を行っている団体
- ICTリテラシー教育者を外部から募集している団体
- ICTリテラシー教育者向けのコンテンツを公開・紹介している団体



調査対象団体

- 一般財団法人 マルチメディア振興センター
- 一般財団法人 LINEみらい財団
- 一般財団法人 インターネット協会
- 一般社団法人 情報教育研究所
- 独立行政法人 情報処理推進機構
- 特定非営利活動法人 みんなのコード
- 夢見る 株式会社

考察① リテラシーを教える者の育成に向けたコンテンツのあり方において考慮すべき点

- ❖ e-ネット安心・安全講座（FMMC）やインターネット利用アドバイザー（インターネット協会）のように、認定資格を設けて広く一般から講師を募る場合
 - 有資格者を対象にした、定期的な研修会の開催
 - 有資格者同士の知見共有・意見交換の場を設置
 - 他講師が実際に行うオンライン講座の見学・オブザーブ参加を許容
- ❖ GIGAワークブック（LINEみらい財団）のように、Web上にすべて情報を公開し、講師のスキルに依らない汎用的な教材一式を提供する場合
 - オンデマンドで受講できる講師向け研修動画を公開
 - ワンタイムの講座のタイムテーブルだけではなく、年間の指導計画例を公開

第7章 共通課題を教える者向けのコンテンツの作成

考察② リテラシーを教える者向けのコンテンツとして盛り込むべき要素、留意すべき点

- ❖ **e-ネット安心・安全講座（FMMC）やインターネット利用アドバイザー（インターネット協会）のように、認定資格を設けて広く一般から講師を募る場合**
 - 基本となる講座の構成や項目ごと削除禁止などの決まりは一定設けながらも、最新事例の差し込み・紹介等は、講師の裁量に委ねて許容する。
 - 一方向型の講座では、適度に受講者への問いを混ぜながら、投影スライド・講演内容に注目させ、ワークシート記入など、下を向く時間は講座終了後にとる。
 - 活動から得た知見・留意点・許容事項・禁止事項等を蓄積する。
- ❖ **GIGAワークブック（LINEみらい財団）のように、Web上にすべて情報を公開し、講師のスキルに依らない汎用的な教材一式を提供する場合**
 - 教員の誰もが、簡単に継続した授業を行えるように留意・設計する。
 - 授業1コマ（45分）の中に、受講者同士のワークの時間を設ける。
 - 授業1コマ（45分）教材に加え、短編の15分教材も用意し、あらゆる科目に流用できるよう配慮する。

以上の考察を踏まえ、本事業で作成するベースコンテンツを活用した講座に必要な教材は、将来的にFMMCなどでの活用を見据え、1コマの授業で使えるよう以下の素材を作成した。

投影資料（スライド）、講師用台本（スピーカーノート）、45分（授業1コマ）の構成・タイムテーブル

また、スライド形式の読み物教材であるプラットフォーム連携コンテンツは、講師用の台本やワークシートを必要とせず、受講者が自主学習のみで学びを完結できるように設計することとした。

第7章 共通課題を教える者向けのコンテンツの有効性の検証

本コンテンツは、ベースコンテンツの実証とあわせて、その有効性を検証した。

講師用台本（スピーカーノート）

- ・ ベースコンテンツ用に作成していた台本は、そのまま読み上げてスライドを送るの繰り返しで講座を進められるように設計しており、保護者層には違和感なく活用できていた。
- ・ 一方で、そもそも「SNS」を知らない高齢者や「クラウドファンディング」や「多要素認証」などに馴染みのない青少年層には用語の解説や事例の紹介などを行ったほうが適切であるスライドがあり、同じスライドでも受講対象者によって講師が話す内容（台本）を一部追加・削除する等の運用が望ましいと考えられる。

45分（授業1コマ）の構成・タイムテーブル

- ・ 本コンテンツは各パート10分、ワーク時間5分を目安に構成し、それにあわせたタイムテーブルを作成した。
- ・ 学校によっては授業時間が異なるため、講師はこのタイムテーブルを元に、ワーク時間を削るなど適宜調整することができた。

第8章 施策の効果を測る指標の検討

成果指標（アウトカム）及び活動指標（アウトプット）の概要

成果指標（アウトカム）

習熟度判定テストを受験した人のうち、優先セグメントごとに目標を設定した総合レベルに達している人数の割合をもとに設定する。測定方法は習熟度判定テストの結果を元に各受験者の「総合レベル」を算出し、年度ごとの成果を測定する。

総合レベルの算出方法

身に付けるべき能力（a~f）の各項目で測定されたレベルの数値（0～5）を合計し、その合計値を総合レベルに換算する。

身に付けるべき能力の 各レベルの数値の合計値	総合レベル
0	0
1 - 6	1
7 - 12	2
13 - 18	3
19 - 24	4

総合レベルの注意点

総合レベルは、各受験者に対して結果として示すものではない。

（身に付けるべき能力ごとにレベル差がある場合に総合レベルを意識するあまり、自分に足りていない能力について実感しにくくなることを避けるため。）但し、施策の効果を測る上では、身に付けるべき能力を横断して判定できる総合レベルが必要になるため、施策の効果を測るための成果指標（アウトカム）として設定できるよう、算出方法を定義した。

第8章 施策の効果を測る指標の検討

活動指標（アウトプット）

コンテンツの受講人数の合計をもとに設定する。

活動指標の測定方法

コンテンツ受講後に受講者が回答するフォームの回答数をもとに算出する。

受講者は、第一章から第三章までのコンテンツをすべて受講する場合と、一部の章のみを受講する場合があるため、受講人数の算出時には重みづけを行う。

コンテンツ受講人数の算出ルール（重みづけ）

コンテンツ受講者は、第一章から第三章までのコンテンツをすべて受講する場合と、一部の章のみを受講する場合があるため、受講人数の算出時には下記の表の通りの重みづけを行う。

一人当たりの 受講したコンテンツ形式・内容		重みづけ後の 受講人数
オンデマンド 受講形式	第一章～第三章	3
対面講義形式 (※)	第一章	1
	第二章	1
	第三章	1

※対面講義形式の講座を一人が二章分受講した場合は、重みづけ後の受講人数は2となる。

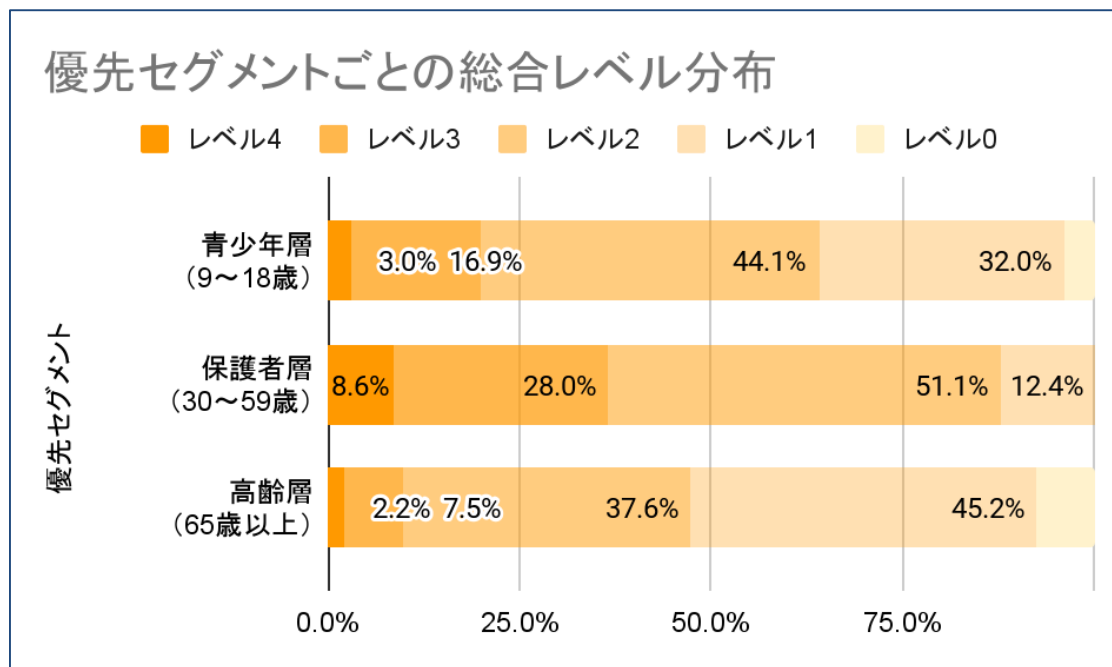
第8章 施策の効果を測る指標の検討

成果指標（アウトカム）及び活動指標（アウトプット）の目標値

習熟度調査（令和5年度実施）の結果と目標総合レベル

ICTリテラシー習熟度調査の結果、いずれのセグメントにおいても、レベル2の層が厚く、レベル3への移行が壁となっていることから、目標総合レベルはいずれのセグメントもレベル3とした。

なお、目標総合レベルに対する令和5年度の現在値としては、レベル3以上に達している人の割合（レベル4とレベル3の合計）が、青少年層は19.9%、保護者層が36.6%、高齢層が9.7%であった。



第8章 施策の効果を測る指標の検討

成果指標（アウトカム）の目標値

上記の考察に基づき、成果指標（アウトカム）の目標値を下記の通り設定した。

優先 セグメント	目標 総合 レベル	目標値 (テスト受験者のうち、目標総合レベルに 達している人の割合)				
		R5年度 (基準 値)	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度
青少年	Lv.3	19.9%	30%	40%	50%	60%
保護者 (子育て層)	Lv.3	36.6%	50%	60%	70%	80%
高齢層	Lv.3	9.6%	20%	30%	40%	50%

第8章 施策の効果を測る指標の検討

活動指標（アウトプット）の目標値

活動指標（アウトプット）の目標値は、エベレット・M・ロジャーズの「イノベーター理論」より、同理論のなかで提唱されているイノベーター（革新者、市場全体の2.5%）、アーリーアダプター（初期採用者、市場全体の13.5%）、アーリーマジョリティ（前期追随者、市場全体の34%）への普及を目標として設定した。

イノベーター理論では、全体の16%の組織・コミュニティが変革すると、その変革が他の組織・コミュニティにも広がっていくとされている。

優先 セグメント	目標値（コンテンツ利用者数、累計）					—
	R5年度 （試行 展開）	R6年度	R7年度	R8年度	R9年度	
優先セグメントごとの人口 における割合 （累計）	—	約2.5%	約13.5%	約16%	約50%	100%
青少年	400人	39万人	211万人	250万人	783万人	1567万人
保護者 （子育て層）	100人	49万人	267万人	317万人	991万人	1983万人
高齢層	50人	90万人	489万人	579万人	1811万人	3623万人

第9章 ガイドライン、習熟度及び習熟度を測る指標の活用方策の検討

ガイドライン、習熟度、および習熟度を測る指標、テストの位置づけ

ガイドライン

組織・個人のリテラシー向上に取り組む際、従来の情報モラル教育に代わる教育として、はじめにインプットする価値観として活用する。主に講師の立場になる者が参照する。

習熟度・習熟度を測る指標・習熟度テスト

習熟度・習熟度を測る指標はガイドラインと同じく、主に講師の立場になる者が参照する。各個人は、習熟度を測るテストを受講することで自身の習熟度を認識する。5段階のレベルで示される習熟度は、組織や各個人が、個人のICTリテラシーを測ったり、証明したりする場合に活用する。

優先セグメントごとの活用シーン

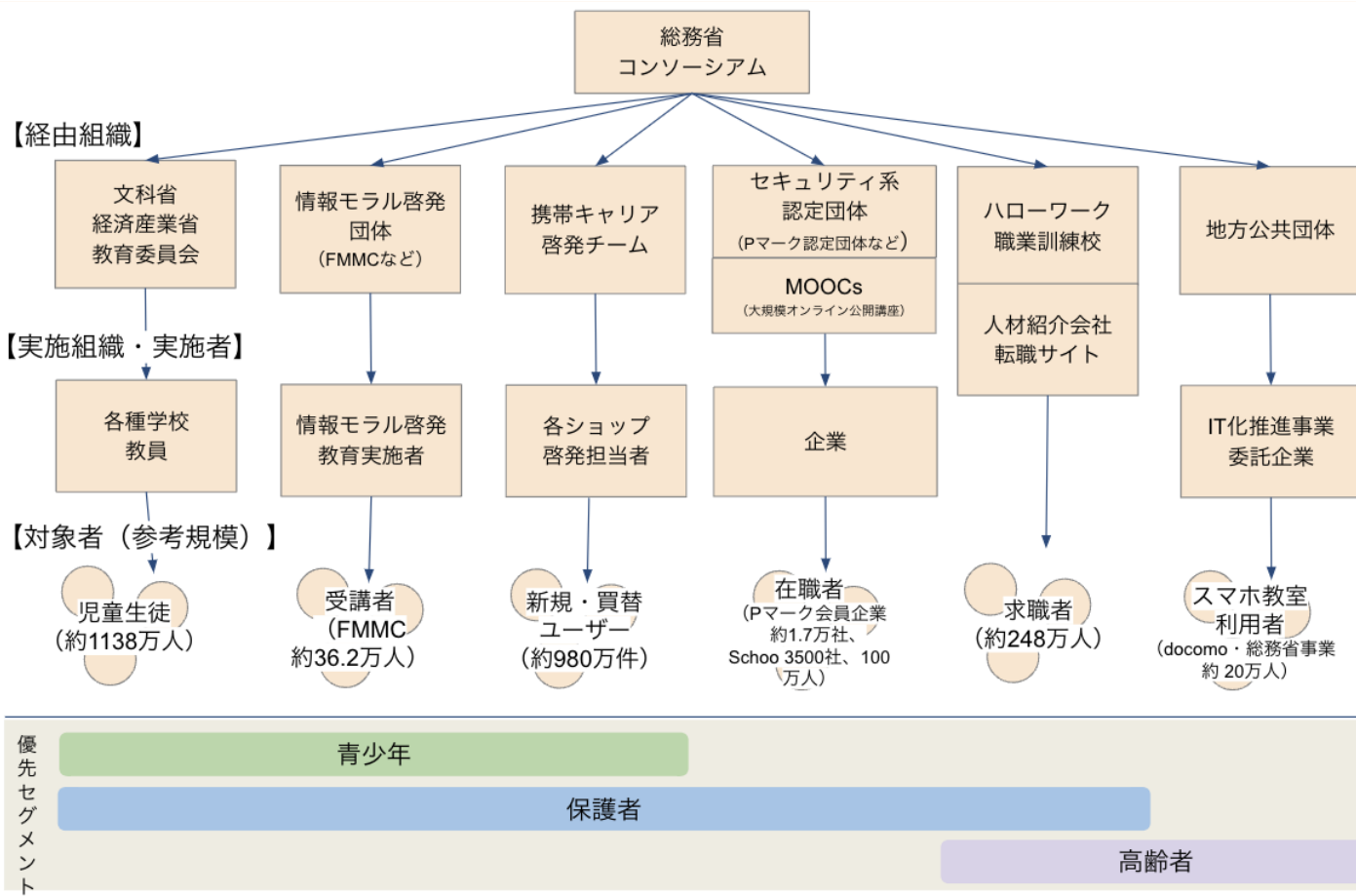
各優先セグメントごとの、主な活用場所と活用目的、活用方法の想定は下記の通りである。なお、高齢者については、第6章「優先セグメント以外のセグメント分類の検討」に従って細分化した。

優先セグメント		主な活用場所	活用目的・活用方法
青少年		学校	・ 情報モラル教育に代わる教育として ・ GIGAスクール、DX、ICT化文脈の取り組みの準備として ・ 自主学習（宿題・課題）として
保護者		職場	・ 情報セキュリティ研修の一環として ・ 生産性向上の糸口として ・ ICTスキル・リテラシーを示す証明・基準として
高齢者	高齢就業者・求職者	公共施設 携帯ショップ 高齢者施設など	・ ICTスキル・リテラシーを示す証明・基準として
	自立・要支援 高齢者		・ スマホ教室のコンテンツとして

第9章 ガイドライン、習熟度及び習熟度を測る指標の活用方策の検討

優先セグメントへの告知ルート

各優先セグメントに属する個人へ告知するためには、その個人が所属する組織（実施組織・実施社）を通じたアプローチが有効であると考えます。さらに、その組織を取りまとめる枠組みや、組織が参考にする資料の大元を作成しているチーム（経由組織）への協力依頼が有効であると考えた。



第9章 ガイドライン、習熟度及び習熟度を測る指標の活用方策の検討

具体的なアプローチ方法と参考事例

各ステークホルダーへのアプローチ方法の詳細は下記の通りである。

優先セグメント		経由組織	実施組織 実施者	アプローチ方法	参考事例
青少年	保護者	文科省 経済産業省 教育委員会	各種学校 教員	- GIGAスクール、DX推進、未来の教室などの取り組みの事例や教材集として、各省庁・プロジェクトで設置しているウェブサイトへの掲載。 - メルマガ等の告知媒体への掲載。	- リーディングDXスクール 実践事例 https://leadingdxschool.mext.go.jp/feature/ - StuDX https://www.mext.go.jp/studxstyle/ - 未来の教室 STEAMライブラリー https://www.steam-library.go.jp/
		情報モラル啓発団体	情報モラル啓発教育 実施者	- 情報モラル教育啓発に関わる教育者向けのセミナー・カンファレンスを開催する。 - 啓発コンテンツを作成しているチームへ、ガイドラインの周知を行う。	情報モラル教育指導者向けセミナー（文科省） https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416322_00004.htm
		携帯キャリア	各ショップ 啓発担当者	- 各団体で使用しているコンテンツへデジタルシティズンシップの考え方を取り入れる参考にしていただく。 - 共通指標としての習熟度は活動目標などにも活用いただく。	

第9章 ガイドライン、習熟度及び習熟度を測る指標の活用方策の検討

優先セグメント			経由組織	実施組織 実施者	アプローチ方法	参考事例
	保護者		セキュリティ系認定 団体 MOOCs (大規模オンライン 公開講座)	企業	- 各団体が企業向けに発信している媒体への掲載。 - 各企業が導入しているラーニングシステムへのコンテンツ提供。	- JIPDEC (Pマーク) https://www.jipdec.or.jp/news/ministry/othergroups.html (省庁・他団体よりというカテゴリあり) - Schoo https://schoo.jp/biz/landing/v8
			ハローワーク 人材紹介会社 転職サイト 職業訓練校		- 求職者向けのラーニングサイトへのコンテンツ掲載 - 職業訓練のカリキュラムへのガイドライン・コンテンツの組み込み。 - 能力証明としての習熟度テストの提案。	学びDX (IPA) https://manabi-dx.ipa.go.jp/publish
		高齢者	地方公共団体	委託企業	高齢者のIT化推進に力を入れている自治体を実施している、高齢者向けのスマホ教室などに取り入れてもらう。	- 体験型スマホ教室 (仙台市が民間に委託) https://www.city.sendai.jp/renkeisuishin/r5taikengata_01.html - デジタル活用支援推進事業 (総務省) https://www.digi-katsu.go.jp/