



学びのアップデート

Learning Updates

- 運動会のダンス動画を、運動会に来ることができない保護者に見せるには
- 災害に備えた情報収集・発信の仕方を指導に取り上げましょう
- 小学校からのプログラミングによる問題解決を高校生へつなげるために
- 問題解決とプログラミングの指導に「生成AI」を組み合わせると・・・？

# ● 運動会のダンス動画を、運動会に来ることができない保護者に見せるには

■ 運動会のダンスなど子供たちが頑張っている様子を、当日見に来ることができない保護者に見せたいのですが・・・



撮影した動画を見せるために、学校が行うことを整理しました。次のページで確認してみましょう。



# ● 運動会のダンス動画を、運動会に来ることができない保護者に見せるには

動画の配信も含め、運動会のダンスの様子を保護者等に見せることは教育活動として認められています。ただし制約があるので留意しましょう。

## リアルタイム配信／オンデマンド配信の場合

以下の条件を満たせば、配信可能です。

- ① **授業目的公衆送信補償金**を支払うこと  
(自治体が一括で支払っているため、問題ありません)
- ② 見せたい動画を「一般に公開されない設定」にする。  
(生徒・保護者にだけ見せるようにする。)

**オンデマンド配信の場合**は以下の③～⑤を満たすこと

- ③ 「7日間」など視聴期間を設定する。
- ④ 動画を見せることについて、保護者に同意を得る。
- ⑤ 視聴期間後、学校がデータを即時抹消する。

## 参考となる法律・制度

改正著作権法第35条運用指針

[https://sartras.or.jp/wp-content/uploads/unyoshishin\\_20201221](https://sartras.or.jp/wp-content/uploads/unyoshishin_20201221)

改正著作権法第35条運用指針 追補版

[https://sartras.or.jp/wp-content/uploads/unyoshishintsuiho\\_20211109.pdf](https://sartras.or.jp/wp-content/uploads/unyoshishintsuiho_20211109.pdf)

## 学校全体で準備しておくこと

### 早い段階での準備

- ・ 動画を配信することについて保護者の同意を得る。  
※撮影不可の子供も把握しておく。
- ・ 実施要項を作成する段階で、配信の方法と体制を学校で決定する。

### 時期が近づいてきたら

- ・ 閲覧のための **ID・パスワード等を必ず設定**しておく。
- ・ オンデマンドの場合は **ダウンロード禁止**の権限設定をする。
- ・ 配布する「運動会のお知らせ」に以下のことを明記する。  
「配信目的と方法」「視聴期間」「URL」「ID・パスワード等」  
「取扱い上の注意」 (URLはQRコードでも可能)

## 後日DVD等の媒体にして配布する場合

「ダンス」「音楽」それぞれの著作権者の許諾を得ることで配布できるようになります。日本著作権センター等に相談をして判断を仰ぎましょう。

学校の方針を保護者や児童・生徒と共有することで、保護者や児童・生徒に安心感を与えることができます。  
校内で動画を公開するまでの手続きを確認しておきましょう。



# 災害に備えた情報収集・発信の仕方を指導に取り上げましょう

災害時には周囲の情報に混乱せず、正しい情報を得ることが必要です。

## 指導のポイント

### 情報の収集

## だいふく

情報の信頼性を見極めるために大切な三つの要素を指導します。

**だ**れが 「誰が」  
**い**つ 「いつ」  
**ふ**くすう 「複数の情報を確認する」

### 情報の発信

## あまい

情報を的確に発信するために大切な三つの要素を指導します。

**あ**んぜん 「安全を確認」  
**ま**ちがえない 「間違った情報にならないか」  
**い**ちじょうほう 「位置情報を上手に活用」

## 指導教材の紹介

GIGAワークブックとうきょうアドバンスド版から紹介します

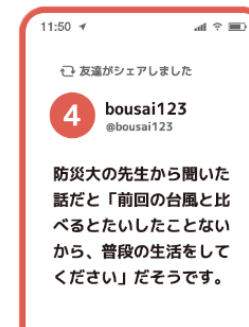
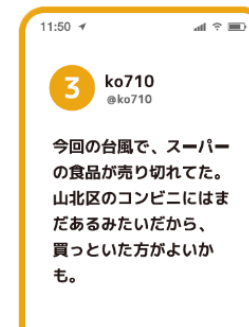
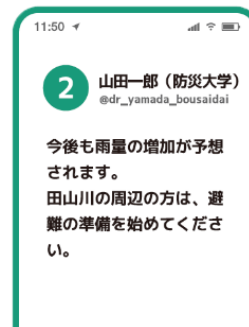
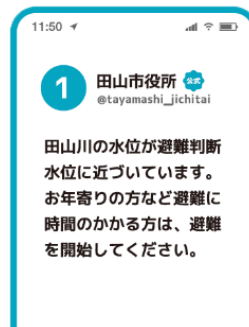


### 災害時のSNSの使い方①

1 あなたの住む街（田山市）に大型の台風が近づいてきています。  
あなたは家族と一緒に自宅の2階にいて、スマホで様々な情報を集めています。  
下の4枚のカードの情報について、信頼性が高いかどうかを分類してください。

11:50の情報時

19:10の情報時はこちら→



分類する際の「基準」が重要です。

- ・ **だ** 「誰が発信した投稿か」
- ・ **い** 「いつの情報か（発信日時）」
- ・ **ふ**く 「信頼できる内容が**複数**あるか」  
※テレビやラジオの情報も組み合わせる

[https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/giga\\_workbook/sns\\_tokyo\\_note\\_advanced\\_jouhoumorals4.html](https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/giga_workbook/sns_tokyo_note_advanced_jouhoumorals4.html)

※「情報の発信」に関するコンテンツもあります

避難訓練や防災訓練等と組み合わせるとより効果的です。  
ぜひ導入を検討してください。



# 小学校からのプログラミングによる問題解決を高校生へつなげるために

高等学校では、「プログラミング」を用いた「身近な問題の問題解決」について学びます。小学校からどのような指導を進めておけばよいでしょうか。本事例で再確認してください。



## ■ 小学校6年「総合的な学習の時間」【全7時間】（ 未来ロボット開発会社一よりよい社会を目指してー ）

目的：情報技術が私たちの生活を便利にしていることに気付くとともに、どのように情報技術を活用していけばよいか考えさせる。

### テーマの設定

ロボットを  
使ってみよう

#### 機能の体験

自分で動かして  
見よう

ロボットがあると  
どんなことに役立  
てるか考えよう

#### アイデア出し



ホワイトボードでアイデア共有

### 整理と分析

どんな機能が必要  
かを考えよう

#### アイデア出し

試行錯誤しながら  
ロボットを制作し  
よう

#### 機能の実装

### まとめと表現

ロボットの機能を  
プレゼンしよう

#### 発表・実演



プレゼンテーションの様子

意見を聞いて  
改善しよう

#### 共有・改善

とうきょうの情報教育  
事例No.8 より

個人でアイデアを出すだけでなく、共有ボード等を用いて視覚的に共有できる工夫が重要です

「プレゼン」と「実演」を両方ともさせる活動のため、子供たちの身の丈に合ったレベルの活動で進めさせることが大切です

問題解決のために、アイデアを出したり、他の人の発表から振り返ったりするなど、思考する場面を大切にしましょう。



# 小学校からのプログラミングによる問題解決を高校生へつなげるために

高等学校で行われている問題解決とプログラミングの教育活動として、東京都がこの6～8月に実施した、プログラミングイベントをご紹介します。

一連の流れをご覧ください。「誰かのわくわくを解決しよう」をテーマに、この課題を解決するため、アプリ開発を問題解決学習に生かすためのすべてが詰まっています。

## アプリ開発ワークショップ

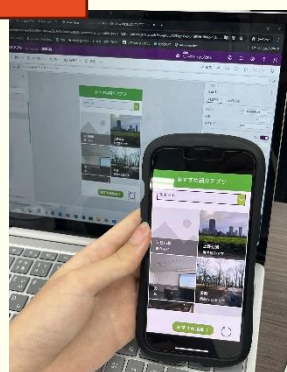
6月～7月で計16回実施

### テーマの設定

#### 機能の体験



ワークショップの様子



完成したアプリ

#### アイデア出し



机上のホワイトボードにアイデアを描いて共有・検討

## ハッカソン2024

8月5・6・8・9日の4日間で実施

### 整理と分析

#### 機能の実装



一人1台端末で設計

### まとめと表現

#### 作成したアプリを実演



#### 共有・改善



他チームの生徒同士でアプリの説明をし合う

前ページに、小学校の問題解決とプログラミングの例を紹介しています。比較してぜひご覧ください。



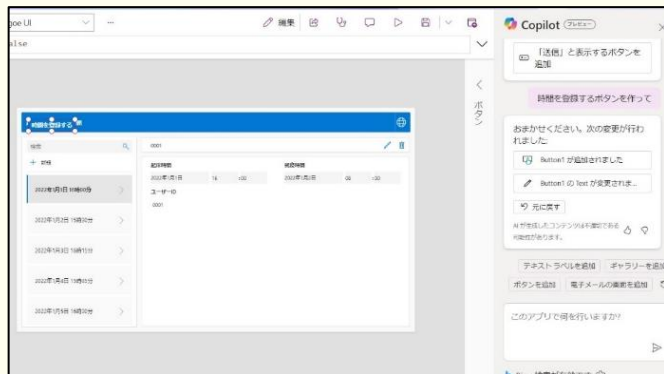
## ■ 生成A Iをアプリの開発に組み込むには

「ハッカソン2024」では、生成A Iの機能をアプリ開発に活用する試みを行いました。今後生成A Iはますます必要になるでしょう。

生成A Iを用いてグループのアイコンを生成



A Iによりアプリを自動生成



ローコード（簡易的に扱える）の開発言語

開発するための難易度が低く、短期間である程度のアプリを製作可能



「ハッカソン2024」では、Microsoft社のPower Appsを使用しました。

生成A Iの機能を柔軟に考えることで、アプリ開発の幅が広がる

子どもたちの考えたアイデアを生かすアプリ開発が可能に



アプリに生成A Iの機能を搭載

### 生成A Iを入れたアイデア例



- A Iにお手伝いの内容を自動でポイント換算し、アプリで管理できる。
- A Iが自分たちで指定したテーマに近いイラストを判断してくれる。
- 心理テストの結果をA Iが自動で分析し、最適な行動計画を提案する。
- A Iが苦手とするしりとりをアプリ機能の一つとして取り入れる。

問題を解決するための「アイデア」を生み出す経験は、アプリ開発にもそのまま生かすことができそうです。

いずれもハッカソンに参加した生徒が考案したものです



学習指導要領に示されている資質・能力を育むには、指導方法、学習方法、学習環境等を更新し、最新のものにする必要があります。

また、Society5.0に向けて、ICT機器及び環境というハード面と、それらをどう利用していくか、授業そのものをどのように構成するかというソフト面の両方のアップデートが求められています。

そこで、これからの「学び」を最新のものに「アップデート」していただくことを願い、本通信のタイトルを『学びのアップデート』としました。東京都教育委員会のホームページにも掲載する予定です。

#### 学びのアップデート

Society5.0に向けた一人1台端末の活用のための実践事例通信  
第24号 令和6年10月1日発行 東京都教育庁総務部デジタル推進課