

今、高校生が考えるデジタルシティズンシップとは ーデジタルウェルビーイングな社会を目指してー

開催地： 札幌

グループ：

C 班

2023.09.16

使われるのではなく使いこなす



～目的と利用シーンから見た、いろいろなICT機器の役割～

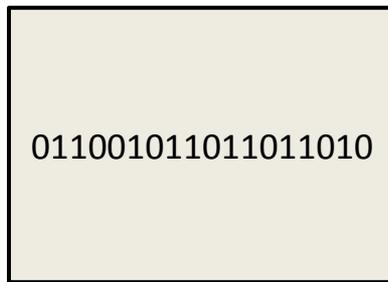
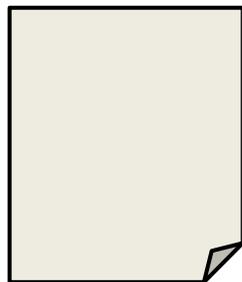
PC 主に 仕事 大きい	画面の大きさ	スマホ 主に 娯楽 小さい
比較的良い	スペック	比較的悪い
悪い	利便性	良い
高い	効率性	低い
難しい	操作性	簡単

～ICTの快適な社会的活用～

データ化

内容：授業プリントや文書などのデータ化

効果：軽量化、効率化、数値化、保存性^{など}



～安心安全な活用とは何か～

人

モラル、リテラシーの向上
いじめの防止やデマの拡散防止

モノ

セキュリティの向上
詐欺やハッキングなどの防止

※著作権
人、モノの
どちらにも関係する

～高校生が社会的に果たせる役割とは何か～

AIに使われるのではなく

AIを使いこなす力をつける

家族や身近な人にリテラシーを教える

(そこからコミュニティで広がっていく)

良い効果を広げる

～提言～

リテラシーの向上

**身近な人への共有
学校でのリテラシーの教育の強化**