

南街公民館・市民企画運営講座 街づくり懇談会 「子育ての取組は家庭と地域で」

第一回「子ども達のオンラインメディア・コミュニケーションとどう向き合うか」

市民企画運営委員
2021年12月02日

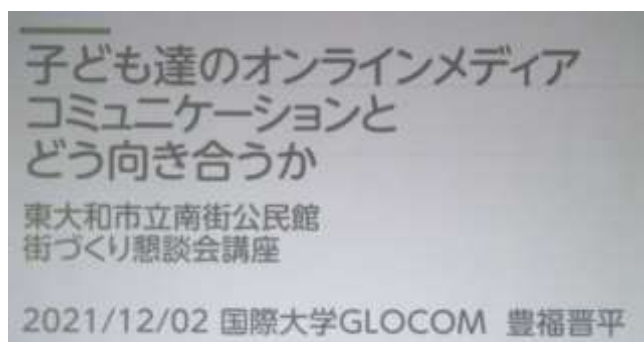
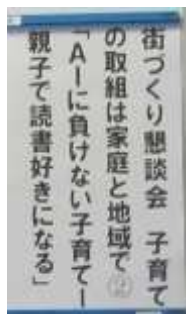
2021年度第一回表題講座が12月02日に南街公民館202号室で開催されました、

◎「子ども達のオンラインメディア・コミュニケーションとどう向き合うか」

については豊福晋平様(国際大学；GLOCOM 准教授)に講演をして戴き、

◎ 地域活動案内

については新井純孝様(東大和どっとネット代表)に講演をして戴きました。



総司会；南街公民館
尾又様



企画委員；第一回司会；
岡田様



講師；
豊福晋平様



講師；
新井純孝様



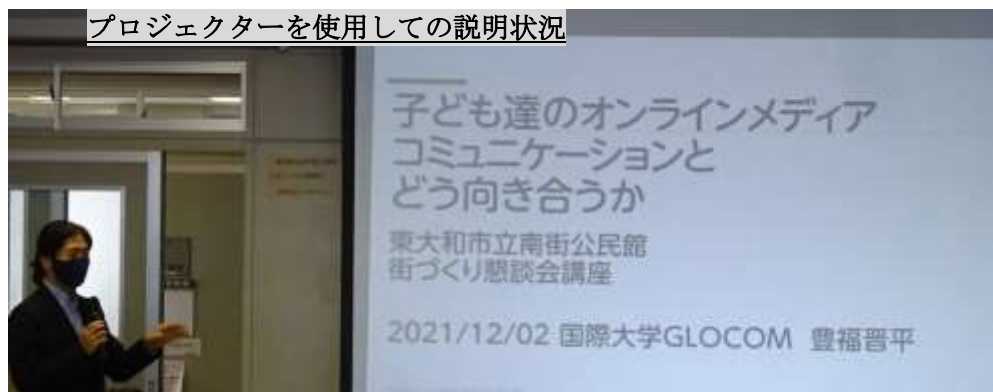
講師席



参加者の皆様



- G I G Aスクール構想で進むパソコンの一人一台の活用の中で、これに伴う保護者の懸念にどう応えるべきか、家庭での ICT との付き合い方、又世界及び日本での ICT の進捗等について豊福様からのご講演をして戴きました。



資料検索案内の QR コード



- 実施例として市内で活動している「東大和どっとネット」の、地域での ICT に関する種々取り組み状況について、新井様からご講演をして戴きました。



● 参考資料の添付

本日の講演会で使用した資料は以下の通りです。

1. 「南街公民館・市民企画運営講座 街づくり懇談会」案内 ; P3
2. 「子ども達のオンラインメディア・コミュニケーションとどう向き合うか」
; 豊福晋平様 ; P4~P10
3. 「東大和どっとネットの会ご紹介(地域での ICT との付き合い方について)」
; 新井純孝様 ; P11

保育付

南街公民館・市民企画運営講座

街づくり懇談会

「子育ての取組は家庭と地域で」※

コロナ禍で子育ては増々大変に。今後の子育てに必要な今どきの基礎的知識・ノウハウを、保護者・地域の人も共に学び、スクラムを組みませんか？ 保護者の方、地域の子育てを助っ人したいと思っている方、多くの方々のご参加をお待ちしております。保育付の方は連続でご参加ください。夫婦での参加歓迎です。保育付でない方は単発で参加できます。

こうみんかん
50th

場 所：南街公民館 202号室

定 員：先着60人

日 時：日にち・内容：下表のとおり（毎回木曜日 全6回）

時 間：午前10時～正午

地域ボランティアのお話も伺います

回	日時	テーマ	内容	講師+地域ボランティア
1	12/2 (木)	子ども達のオンラインメディア・コミュニケーションとどう向き合うか	GIGA スクール構想で進む1人1台の活用、これに伴う保護者の懸念にどう応えるべきか。家庭でのICTとの付き合い方を学ぼう。地域のネット支援者も参加して聞いて下さい。	豊福晋平氏（国際大学GLOCOM 准教授） 東大和とっとネット会員
2	12/9 (木)	AIに負けない子育て—親子で読書好きになる	AIに負けない子育ての一環として、子どもの読書好きへの工夫を知ろう。地域の読書支援を利用しよう。	内田伸子氏（お茶の水女子大学名誉教授） ぼけっと文庫世話人
3	12/14 (火) 【日にちにご注意】	ちょっとした工夫で豊かな食事	バランスよく食べるには？ 工夫いろいろお伝えします。	多摩友の会 東大和市南街子ども食堂スタッフ
4	1/13 (木)	今どきの教育、ディベートって何？	保護者もディベートに関する知識を持ち、今どきの教育に対応できる心構えを持とう。	武田顯司氏（ディベートクラブ「たま。」主宰）
5	1/20 (木)	コロナ禍と子どもの心理	子どもの自殺が増えている。コロナ禍における今どきの子どもの心理を学んで絆を深め、危機を乗り越えよう。	菅野恵氏（和光大学教授） 市内放課後子ども教室コーディネーター
6	1/27 (木)	親が知っておくべきこれからの金事情	コロナなど、何が起きるかわからない時代。子どもにもお金教育が必要。これからの生き方に影響するお金事情などをお子さんにどう伝えるかに関する基礎的知識を得よう。	奥住昌史氏（くるまるしえカンパニー代表）

保育について：定員先着12人（0歳児は3人まで）令和3年2月24日生～就学前の幼児

11月25日（木）午前10時～11時30分 慣らし保育・オリエンテーション

2月3日（木）午前10時～正午 保育懇談会

申込み期間：11/15（月）以降は先着で随時（除日・月・祝日）午前8時30分～午後5時

☑申し込み可

申込み・問合せ：南街公民館 ☎042-564-2771

子ども達のオンラインメディア コミュニケーションと どう向き合うか

東大和市立南街公民館
街づくり懇談会講座

2021/12/02 国際大学GLOCOM 豊福晋平

Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

本日お話しすること

- ・世界の教育が展望すること
- ・GIGAで何が変わるの？
- ・デジタルシティズンシップとは？
- ・依存・長時間利用の懸念と向き合う



Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

1

GIGAスクール構想 子どもの1人1台環境に対する不安

- ・そもそも勉強にICTは必要なのか？
- ・勉強以外のことにばかりICTを使わないか？
- ・ICTの長時間利用は健康に悪影響
依存やトラブルが増えるのではないか？

Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

2

4観点と情報社会への対応

	これまで(工業社会)	これから(情報社会)
社会要請	安定的な社会と 規格化された労働力	予測不可能な社会と 職業変化への柔軟対応
要求知識	要求知識は一定 10年に一度の改訂	カリキュラムの爆発 有限な授業時数の配分課題
能力観	ICTスキルは能力と無関係 模倣一貫主義	ICTスキルは 個人の資質・能力と一体化
公教育	標準化された カリキュラムを提供	ICTで 個性化された学びを実現

Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

5

いまは工業社会から情報社会への 公教育の転換点にある

- ・工業社会的教育制度に矛盾が生じている
 - ・近代の公教育は多人数に効率良く知識教授する仕組み
 - ・標準化から個性化へ
 - ・学習機会(学習情報)の偏在と過在
- ・誰もテクノロジーの革新から逃れることは出来ない
 - ・世界の教育情報化は、教育側のニーズというより
政治的社会的な要請によるもの

国際大学GLOCOM 豊福晋平 (資料は自己責任で、責任は一切負いません)

6

#94 日本の教育情報化は世界の最底辺

PISA調査で日本でのICT学習活用度は最下位が10年以上続いている。
横ばい状態のような現状を踏まえよう。



PISA2018/2018年度におけるICT学習活用度スコア
PISA2018は、OECD加盟国・地域を対象とした調査。詳しくは <https://www.oecd.org/pisa/data/pisa2018/>、2018年度と2015年度では調査項目がやや異なる

7

GIGAスクールで変わる使い方 教員主導の教員から学習者中心の文具へ



Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

10

公的 学校日常のデジタル化 情報ライフラインの整備

- ・迅速な連絡応答手段
・コロナ禍での休校対応
- ・デジタル連絡帳・資料の配布
・オンライン朝の会・リモート保護者会



Shingeki Tsutsumi 2021-12-02-01-02

11

学びの個別化/分かる授業
個別最適な学び

知的
生産協働・意見整理/協働制作
クラウドを用いた協働的な知的生産

- ・AIで学習者特性に適應する課題提示
- ・進度の個別化と効率化
…単元・学年枠の撤廃へ



Business Transactions, 1999, 112, 479-482

- ・ G Suite/Microsoft365利用による同期/非同期の作業環境



© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

学びのあしあとづくり
プログラミング/Creative Writing/ニュース動画制作

共有
樂表

学習成果の社会化
電子図書館や学校ブログ



創作休日の巻

- ・創作作品の電子書籍公開
- ・児童会生徒会活動による外部発信



Copyright Clearance Center, Inc. 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923

22

24



公的
連絡

共有
発表知的
生産知識
習得

Received 2 June 2005; accepted 12 July 2005

- ・ICTは情報効率を圧倒的に向上させる道具
 - ・情報量を稼がない限り、効果は得られない
 - ・得られる膨大な情報を学びに活かせば教育効果になる
- ・“テクノロジーは道徳のない増幅器である”
C.フアデルほか(2016)
 - ・刃物と同じ、使い手の認識が重要

[illegible]

27

Eventos da 3ª edição SAMBAZILE

32

	S Substitution 代替	A Augmentation 増強	M Modification 変容	R Reinvention 再定義
活用科目	教科書の教習の活用	学習者の又向の活用	又向の生態と学習環境	学習プロセスの創造
活用場面	 日常への 適用	 日常利用 の場/場		

© 2002 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 252: 105–112

	これまで(GIGA前)	これから(GIGA後)
学校	デジタルは非日常 教員が使わせる教員 ネットコミュニケーションなし	デジタルは日常 子どもが道具立てる文具 ネットの情報ライフライン化 大躍に 変わる
家庭	日常はデジタル化 生活に不可欠 私的交流 勉強以外の情報消費	日常のデジタル深化 生活と学びに不可欠 私的公的交流 情報消費+知的生産

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

① 学校・家庭間の情報格差

学校は、一般的家庭と比べれば、きわめてICT活用水準が低い

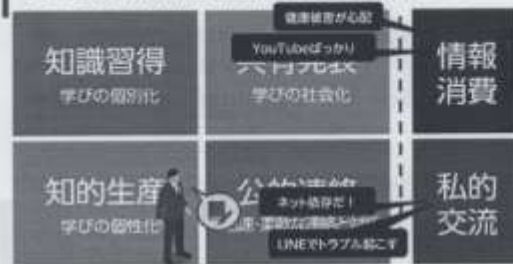


© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

34

世代間の情報格差とモラルパニック

子ども世代は、大人世代が未経験のメディア生活に慣れている



© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

35

スティーブ・ジョブズは自分の子どもにiPadを禁止したのか？

- ・子どもたちはまだiPadを使ったことがない
- ・子どもたちが家庭でテクノロジーを使う程度を制限している。
- ・壁にタッチスクリーンがあったり、食卓にiPadが数台置かれているような家ではない。

※「ジョブズ 禁止」で検索に引っかかる記事は、曲解か、元記事を参照していない。



© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

36

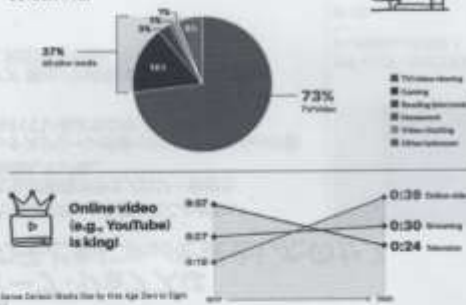
モラルパニックとは

特定の若者集団や社会的・民族的マイノリティを社会的秩序を脅かす存在と見なし、彼らを取り締まるべき、教化すべき(若者の場合)、あるいは排除すべき(民族的マイノリティの場合)とする激しい感情が社会の多数の人々に巻き起こること。

© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

37

Television and video viewing accounts for most screen use.



© 2012 The Economist Intelligence Unit. All rights reserved. (Shogakukan Topicality)

38

私的交流 情報消費 ICTは子どもの生活を支えるライフライン

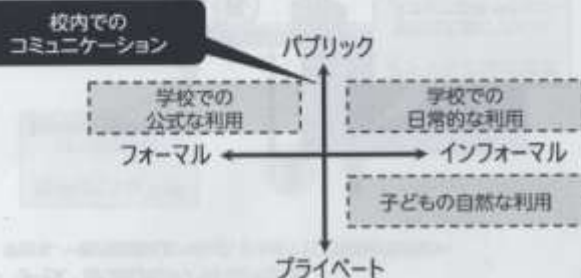
- ・身近な信頼や寄り添いの関係を維持する
- ・試行錯誤や探索を許容する
- ・社会や他者との接点を持つ

ICTにはポジティブな側面がある
ただし、リスクにも向き合わねばならない

© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

39

学校のICT活用が本来担うべきこと



© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

41

公的連絡 なぜ学校でオンライン・コミュニケーションを扱うのか？

- ・パブリックなオンライン・コミュニケーションのTPOと作法を学ぶため
- ・オンライン・コミュニケーションは発展的な学習活用の基礎になるから
- ・安全で見守りのある場所で発達に応じた練習経験が積めるから

© Shogakukan Topicality 2012 伊藤隆子・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一・長瀬裕一

42

大人都合の一方的利用抑制から 子どもの実態に即した自律と問題解決へ

- ・大人が常時監視指導することは困難に
- ・日常の連絡・宿題・制作がデジタル化する
“タブレット/パソコン利用＝遊び”ではなくなる



Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

43

情報化のメリットをポジティブに活かすこと

44

迅速で柔軟な 連絡手段	成果の共有 社会への貢献	興味関心の 試行錯誤や探索
個性的な 表現の上達	個人特性に あわせた学習	身近な信頼関係を 維持する

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

① ネット・スマホ利用と 背景問題は分けて考える

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

47

WHO ゲーム障害(ゲーム依存症) 国際疾病分類ICD-11(2018)

48

診断基準

1. ゲームをする頻度や時間のコントロールが出来ない
2. 日常生活でゲームを最優先してしまう
3. 悪影響が出ているにもかかわらず、
ゲームを続けたり、エスカレートしたりする
4. 個人・家族・社会・教育・職業やその他の重要な機能に
著しい問題が生じている

これら全てが12ヶ月以上続く場合

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

家庭環境が依存傾向に影響

49

- ・保護者の習慣
- ・兄弟関係の影響
- ・家庭の経済的事情と文化資本金格差
- ・子どもが傾聴・受容・共感される環境にあるか

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

いじめ加害やトラブルの背景

50

- ・自己有用感の低い子は、寂しさや不満、
自信のなさ、他者への妬み、怒りとして
向けられてしまうことが多い。
- ・ネットやゲームの問題ではなく
人との関わりが根本的問題

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

依存と発達障害

特に関係しやすいのはASDとADHD

51

- ・ASD(自閉症スペクトラム障害)
 - ・ASDの子は、友人関係をうまく築けないことが多いが
ゲーム内やネット交流ではコミュニケーションがとりやすい
(と受け取りやすい)
- ・ADHD(注意欠如・多動性障害)
 - ・衝動性、こだわりの強さが依存要因となることも

- ・ただし効果はネガティブなものとは限らない

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

② 年齢に応じた対応

52

Copyright © 2021, Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.

米国のスタンダードな約束

子どもたちのメディア生活のバランスを助ける
Common Sense Education Help Kids Balance Their Media Lives

- ・ネット機器を使わない時間と場所を作る
- ・機器の機能制限を試す
- ・家族の約束を明確にする
 - ・どのようなメディアをいつ使用するか一緒に決めて統一する
- ・親子で一緒に見て遊ぶ
- ・子どもが様々な健康的な体験ができる機会を作る
 - ・身体的、感覚的、文化的に体験できる機会を作る

Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

53

発達段階で課題と対応は変わる

54

- ・幼児～小学低
 - ・保護者への依存度が高い、行動判断がまだ未発達
 - ・保護者の積極関与、機能制限が有効
- ・小学中～小学高
 - ・善悪判断と他者評価、援助行動
 - ・自律と約束、ふりかえり
- ・中高生
 - ・心理的不安定、自己との葛藤、承認欲求
 - ・居場所、社会参加、影響と責任

Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

多くの自治体条例で Zのゲームは有害図書扱い

55

- ・ゲーム・レーティング制度
- ・裸、性行為、排泄行為、性表現
出血、殺戮、暴力、死体、犯罪
麻薬、非合法な行為の表現を
審査し、対象年齢に区分。



<http://www.esrb.org/rating.html>

Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

～オンラインゲームの特徴～
長時間利用になりやすい仕組み、課金、
ボイスチャットなどで多数と交流。
深夜のイベント開催など

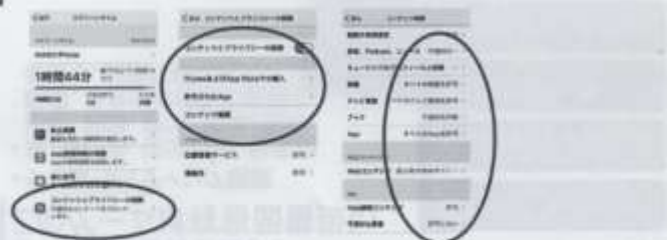
PUBG 17+ フォートナイト 15+



Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

56

iPhone iPad 機能制限



Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

iPhone 時間設定とパスコード設定

58



Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

上手につきあうために

59

- ・使わない時間帯や場所を決めましょう。
- ・ひと休みする習慣を(連続視聴への留意)
- ・創造活動につながる、年齢相応のゲームやアプリを選ぶ
- ・探索や知的生産の学びは大切
- ・さまざまなメディアをバランス良く利用しましょう。
- ・デジタル環境を自己管理出来る能力をつけましょう。

Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.

関わり方のポイント

60

- ・約束はシンプルに
- ・叱らないけど譲らない(一貫性)
- ・ゴネたら自分の思い通りになる、という誤学習を避ける。
- ・「本当はもっと遊びたいのに我慢できて偉いね」
受容、共感、褒める関わり

Copyright©2021 Tencent (MAKO) All Rights Reserved.



61

日本眼科協会

https://www.gankai.or.jp/info/post_132.html

62



63

③ デジタル・シティズンシップを共に学ぶ

子どもにとってインターネットの利用は日常の行為

64

- ・小学生でもSNS等を利用して公共世界に参加し社会に影響を与える可能性がある。
- ・段階的に公共社会に参加する意味を学び、意見表明の意味、他者を受け入れ対話できるスキルや人権意識を育む必要がある。
- ・公共（パブリックな世界）における倫理、つまり日常の基礎ともいえる市民倫理教育

デジタル・シティズンシップの指導 テクノロジーの書き使いになるための教育

65

- ・①安全 ②責任 ③相互尊重 の原則
- ・デジタルコミュニケーションの道具的意義を認め、社会(公)への参加を促す
- ・デジタル環境の持続的利用を前提に自律と課題解決を促す
- ・直面するデジタルジレンマへの共感と真正の問いがある



© Shogakukan Inc. 2021. All rights reserved. 本書は著作権者により保護されています。

デジタル・シティズンシップ教育 Common Sense教材の6つの領域を理解する

66



© Shogakukan Inc. 2021. All rights reserved.

Common Sense教材:指導案 幼児 オンラインのあんぜん

68

- ・概要
インターネットを使う事で、子ども達は実際には見る事の出来ない場所を経験・探訪できます。しかし、現実世界での旅行と同様にオンラインでの旅行でも安全を確保することが重要です。このバーチャルトリップでは、オンラインでの冒険を安全に過ごすための練習をすることが出来ます。
- ・児童が出来るようになること
 - ・オンラインで遠くの場所を訪れ、新しい事が学べる事を発見する
 - ・オンラインと現実世界での安全確保の違いを比較する
 - ・オンラインで安全に旅行するためのやくそくを説明できる

© Shogakukan Inc. 2021. All rights reserved.

Common Sense教材:指導案 5年 私のメディアバランスを見つける

70

- ・概要
子ども達の健康的なメディア選択を支援することは良いきっかけになります。ただ、現実世界で彼らが実際に責任ある選択をするにはどう支援したらよいでしょうか。この授業では、個別化されたメディアプランを作成する機会を与えます。
- ・子どもたちが出来るようになること
 - ・日常生活でどの程度バランスがとれているかふりかえる
 - ・「メディアバランス」が何を意味するのか、どのように適用されるか検討する
 - ・健康でバランスのとれたメディア利用のための計画を作成する

© Shogakukan Inc. 2021. All rights reserved.



概要

- デジタルシチズンシップを教える事は、子どもたちが自分自身を超えて考え、自らの行動がもたらす波及効果を認識出来るようにすることです。個人的な責任も重要ですが、他者に対する責任を理解することで、子どもたちは自分達のコミュニティとつながりを持つための新しい学習方法を見出し、さらには、コミュニティをより良い方向へ変えていくことが出来ます。
- 児童が出来るようになること
 - 対面での責任とオンラインでの責任の双方を検討します。
 - 自分の行動が自分自身と他者にどのように影響を与えるかを考える方法として「責任のリング」を説明します。
 - 他者に対するオンラインでの責任の例を確認します。

© Shingel Toyofuku 2021 許諾なし複製禁止・再印刷はご遠慮ください

学校向け教材と家庭向けTips

幼稚園～5年 家庭ヒント ネットいじめやもめごとを防ぐために できること



ほとんどの子ども達はデジタル生活がどこかで無意識な行動に出ています。それは一種のことです。に陥ってしまう子どもは、高い確率で、被害者となってしまいます。被害者によって被害を受けるのは、オンラインでもオフラインでも、つねに子どもの生活に隣り合わせ、必要に応じて助けを求めなければならぬことです。保護者や教育者がガイドすることで、子ども達はもめごとを避け、被害の未然に防げる方法を学ぶことができます。

6つのヒントをチェックしましょう



定義を明確にする

ネットいじめとは何が子ども達に理解できます。ネットいじめとは、ネット上（メール、ソーシャルメディア）の環境、オンラインチャットなどで行われる被害をいじめと見なす。

幼稚園～5年 家庭ヒント 子どもたちのメディア生活 バランスを整える



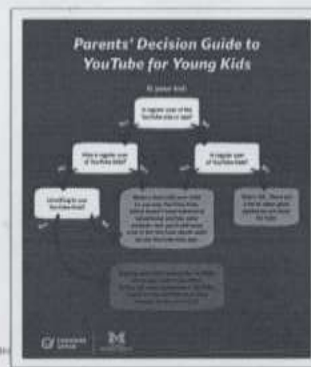
スマートフォンやタブレット、映画やYouTubeの動画まで、テクノロジーやメディアはどこにでもあります。子どもたちは、番組やゲーム、情報に簡単にアクセスすることが好きです。保護者は、子どもたちが外出先でも学習できる(夕食の支度をしている間もおとなしく見てくれる)ことを気に入っています。しかし、スマホがいつまでも再生停止せず、次々とエピソードが自動再生されれば、つい、使いすぎてしまいます。ご家族でいくつかの簡単な方法で、メディアやテクノロジーの使用をほどほどにすることができます。

5つのヒントをチェック



画面を見ない時間や場所を作ります

寝室や勉強中、あるいは、夕食中に画面を見る時間を制限することで、子どもたちが情報機器を使わない時間を確保出来るようにします。



YouTubeについて親子でできること

ステップ1: 動画の安全性を確認する

YouTubeは、子どもにとって安全な場所です。しかし、すべての動画が安全なわけではありません。保護者は、子どもが視聴する動画の安全性を確認する必要があります。YouTubeの「安全モード」を有効にすることで、子どもが視聴できる動画の範囲を制限できます。また、YouTubeの「ファミリーリンク」機能を使用することで、保護者は子どものYouTubeアカウントを管理できます。



ステップ2: 動画の年齢制限を確認する

YouTubeには、年齢制限が設けられています。保護者は、子どもが視聴する動画の年齢制限を確認する必要があります。YouTubeの「ファミリーリンク」機能を使用することで、保護者は子どものYouTubeアカウントを管理できます。また、YouTubeの「安全モード」を有効にすることで、子どもが視聴できる動画の範囲を制限できます。

ステップ3: 動画の長さや内容を確認する

YouTubeには、さまざまな長さや内容の動画があります。保護者は、子どもが視聴する動画の長さや内容を確認する必要があります。YouTubeの「ファミリーリンク」機能を使用することで、保護者は子どものYouTubeアカウントを管理できます。また、YouTubeの「安全モード」を有効にすることで、子どもが視聴できる動画の範囲を制限できます。

ステップ4: 動画の視聴時間を確認する

YouTubeには、さまざまな視聴時間の動画があります。保護者は、子どもが視聴する動画の視聴時間を確認する必要があります。YouTubeの「ファミリーリンク」機能を使用することで、保護者は子どものYouTubeアカウントを管理できます。また、YouTubeの「安全モード」を有効にすることで、子どもが視聴できる動画の範囲を制限できます。

ステップ5: 動画の視聴場所を確認する

YouTubeには、さまざまな視聴場所の動画があります。保護者は、子どもが視聴する動画の視聴場所を確認する必要があります。YouTubeの「ファミリーリンク」機能を使用することで、保護者は子どものYouTubeアカウントを管理できます。また、YouTubeの「安全モード」を有効にすることで、子どもが視聴できる動画の範囲を制限できます。

ご質問をどうぞ
toyofuku@glcom.ac.jp

© Shingel Toyofuku 2021 許諾なし複製禁止・再印刷はご遠慮ください

東大和どっとネットの会 ご紹介

～ 地域での ICT との付き合いについて ～

東大和どっとネットの会 新井純孝

□ 東大和どっとネットとは

- ・ 地域のコミュニティウェブサイト(ポータルサイト)
- ・ 東大和の魅力を伝える、様々な地域の情報を共有するホームページ
 - ① まちで遊ぶ ② まちで暮らす ③ まちで学ぶ ④ 公民館プラス ⑤ みんなのブログ
- ・ 投稿記事を随時更新(24 時間)、編集会議は 1 回/月
 - 記事の投稿 会員それぞれのブログから
- ・ 東大和市役所のホームページ(トップ)からアクセス
- ・ ネット時代のまちおこし

□ 東大和どっとネットの会について

- ・ 会の発足 : 2017 年 11 月、公民館講座(3 年間、2015-2017)から
 - ホームページづくりの主流 WordPress(ワードプレス)を学ぶ
- ・ 会員数 : 20 名 会員はそれぞれ他の地域の活動に
- ・ 毎月 3 回の定例会@上北台公民館 ① D.O.J.O(道場) ② 研究会 ③ 運営会
 - 研究会と運営会 : 遠隔会議システム(Zoom アプリ)利用の併用会議
 - 他に少人数のプロジェクト活動 : Zoom で開催
- ・ 東大和どっとネットの会・スタートの背景
 - 上北台公民館講座(2012 年 5/16-7/11)に参加 ブログ(FC2)を学ぶ
 - 「退職された皆さん、地域へお帰りなさい! 地域を調べて発信しよう!」
 - (どっとネットの会・会員の半数が、この講座に参加)

□ 地域での ICT との付き合いについて

- だべりサロン活動(お配りのリーフレットをご覧ください)
 - スマホ相談 パソコン相談 ブログ相談 IT よろず相談
- ブログ講座、勉強会の開催(公民館)
- Zoom 講座・研修の開催(公民館、社会福祉協議会)