

活用型情報モラル教材



ワークブック

いけだ



ビギナー

| | | | |
|---------------------------|----|-------------------------|----|
| はじめに | 3 | きょう有する | 58 |
| 使い方 | 4 | 上手な発表方ほうを学ぼう | 59 |
| じょうほうモラルを学ぼう(45分じゅ業) | 9 | 上手に聞いているかな | 61 |
| ICTでゆたかになる社会 | 10 | 勝手に書きこまれたら | 63 |
| たんまつを上手に活用しよう | 12 | まとめ | 65 |
| 生活を見直そう | 15 | つくる | 66 |
| 使いすぎているかな① | 16 | 上手なデザインの方ほうを学ぼう | 67 |
| 使いすぎているかな② | 18 | マネしてもよいのかな | 69 |
| 自分と相手とのちがひ | 20 | たんまつが動かなくなったときは | 71 |
| 使いすぎているかな③ | 22 | まとめ | 73 |
| じょうほう活用のう力を身につけよう(15分じゅ業) | 25 | 交流する | 74 |
| 使う前に | 26 | 言葉を使わず上手に交流しよう | 75 |
| たんまつを使うときの言葉を知ろう | 27 | これって悪口? | 77 |
| 「大切に使う」とは | 29 | 返事がないときは | 79 |
| パスワードの作り方や使い方 | 31 | まとめ | 81 |
| まとめ | 33 | 家で使う | 82 |
| 写真をとる | 34 | 家庭でのルールをつくろう | 83 |
| 上手な写真のとり方を学ぼう | 35 | 「学習の目てき」と言えるのかな | 85 |
| 勝手にとってよいのかな | 37 | 自分もやっつけてしまいそうなトラブルは | 87 |
| 勝手に写真をとられたら | 39 | まとめ | 89 |
| まとめ | 41 | 保護者の方へ | 90 |
| 調べる | 42 | ケータイ・スマホトラブル分類表 | 91 |
| 上手なけんさく方ほうを学ぼう | 43 | 家庭のルールを考えよう | 92 |
| 見てもよいサイトかな | 45 | フィルタリングやアプリの設定 | 95 |
| とつぜんメッセージが表じされたら | 47 | インターネットにおけるコミュニケーションの特性 | 97 |
| まとめ | 49 | | |
| 考える | 50 | | |
| じょうほうを上手にほぞんしよう | 51 | | |
| 目のけんこうを守ろう | 53 | | |
| わからないときにどうすればよいかな | 55 | | |
| まとめ | 57 | | |

「GIGAワークブック」で扱う用語について

スマホ・・・スマートフォン
ケータイ・・・携帯電話

アップ・・・アップロード
ネット・・・インターネット

※ この教材は、ネットやスマホ・ケータイとの上手な付き合い方を「自ら考える」ことを目的としています。スマホ・ケータイの購入を推奨するものではありません。



いけだ

はじめに

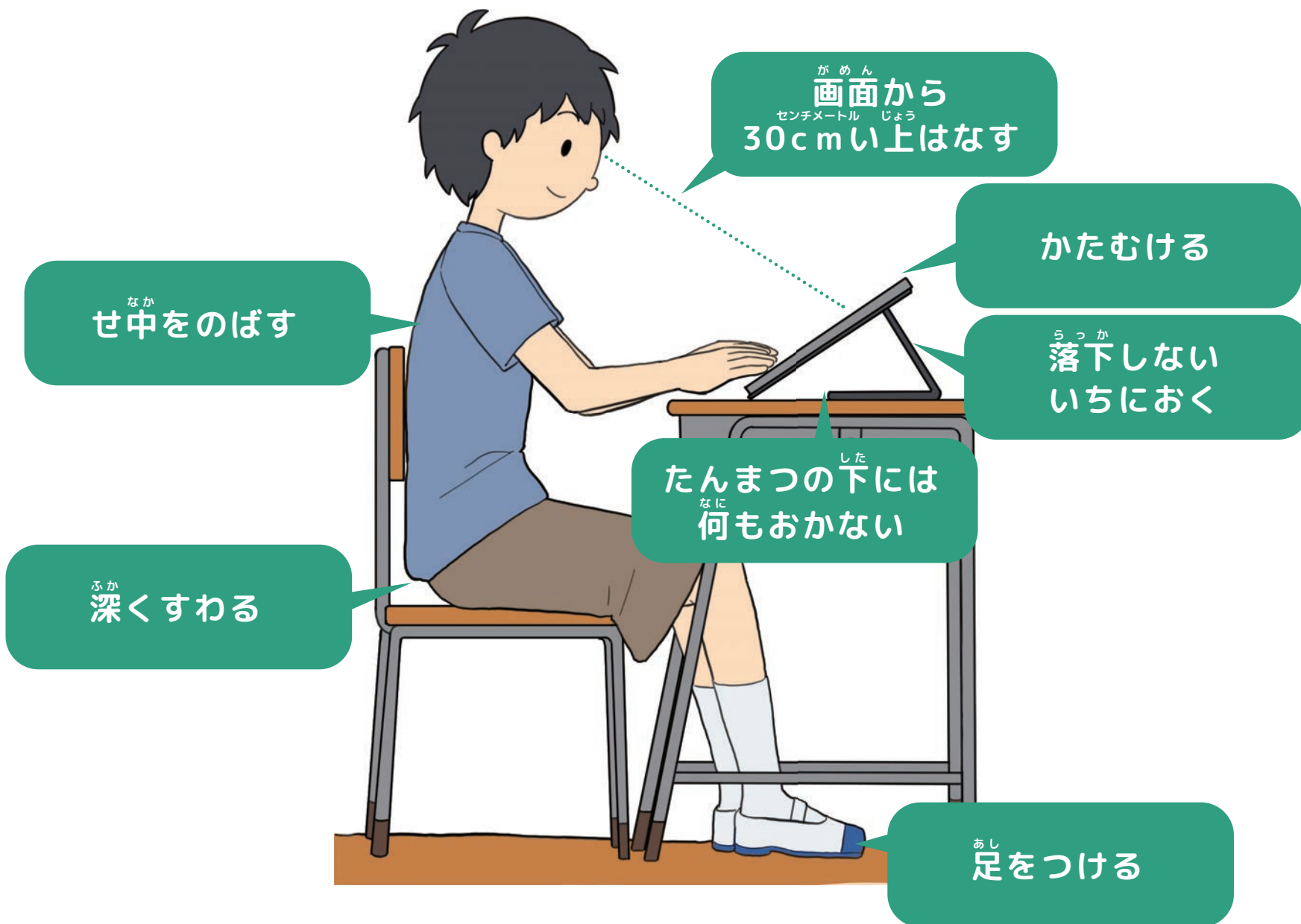
ネットがせかい中に広がり、1990年代には、ケータイ等のモバイルたんまつを持つようになりました。現在、大人たちはしこうさくごをくり返しながらかたただしい使い方を考え、しっぱいもたくさんしています。みなさんが生きていくこれからの時代は、全く予想がつかない時代です。



みなさんにも学習の道具として1人1台たんまつが配ふされています。たんまつを上手に活用するために、学校やおうちでのやくそくやたんまつのかたつかたについて「GIGAワークブック」を通して学んでいきましょう。

また、長時間使用によるし力のてい下等、けんこう上のかん点からも、たんまつを使用する前にやくそくを決めて、日ごろからけんこうチェックをすることをたいせつとが大切です。

これからの社会でもみなさんが学んだことを上手に活用してください。

つか たんまつを使うときのしせい



| けんこうチェック表 <small>ひょう</small> | | | | | | |
|------------------------------|---------------------------|---------------------------|------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|--|
| | チェックこう目 <small>もく</small> | | あてはまるものをえらびましょう | | | 「いつも」や「ときどき」をえらんだ人へ <small>ひと</small> |
| 目の じょうたい | 1 | 目がつかれる。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | <ul style="list-style-type: none"> ・ときどき目をとじて、目を休ませましょう。 ・まばたきをするようにしましょう。 ・し力が落ちた（前より見にくい）と感じたら、ほけんの先生やおうちの人にそう だんしましょう。  |
| | 2 | 目がチカチカする。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| | 3 | 見つめていると文字や絵がだぶったり、ぼやけてくる。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| きん肉や かんせつの じょうたい | 4 | すわっているときに、せ中がいたい。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | <ul style="list-style-type: none"> ・体をほぐすストレッチをしましょう。（かたを回す・くっしんをする・せのびをする） ・よいしせいで学習しましょう。 ・しょうじょうがづらい時には、ほけんの先生や おうちの人にそう だんしましょう。  |
| | 5 | すわっているときに、こしがいたい。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| | 6 | かたがこる。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| | 7 | うでがつかれる、いたみがある。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| ストレスの じょうたい | 8 | ねむれない。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | <ul style="list-style-type: none"> ・ねる前には、強い光を出す電子きき（ケータイ・スマホ・タブレット・パソコンなど）を使わないようにしましょう。 ・電子きき（ケータイ・スマホ・タブレット・パソコンなど）を使う時間を少なくしましょう。 ・しょうじょうがづらい時には、ほけんの先生や おうちの人にそうだんしましょう。 |
| | 9 | イライラする。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |
| | 10 | 集中できない。 | <input type="checkbox"/> いつも | <input type="checkbox"/> ときどき | <input type="checkbox"/> ない | |

たんまつそうさ じょうたつチェックひょう (1ねんせい)

| たんまつそうさ じょうたつチェックひょう (1ねんせい) | | できたら ○ |
|------------------------------|---------------------------------------|--------|
| No | こうもく | |
| 1 | じかんをまもってつかうことができる。 | |
| 2 | たんまつをつかうときのしせいにきをつけて、つかうことができる。 | |
| 3 | たんまつのでんげんをいれたり、きったりすることができる。 | |
| 4 | ホームがめんにもどることができる。 | |
| 5 | Wi-Fi(ワイファイ)をきったり、つないだりすることができる。 | |
| 6 | おわるときに、ひらいているアプリなどをしゅうりょうすることができる。 | |
| 7 | ファイルやデータをけして、せいりすることができる。 | |
| 8 | アプリなどをつかって、おえかきをすることができる。 | |
| 9 | てがきで、なまえをかくことができる。 | |
| 10 | キーボードで、なまえをにゅうりよくすることができる。 | |
| 11 | おんせいにゅうりよくで、ことばやぶんしょうをにゅうりよくすることができる。 | |
| 12 | たんまつで、せんせいにかだいをていしゅつすることができる。 | |
| 13 | カメラでしゃしんをとることができる。 | |
| 14 | QR(キューアール)コードをよみとることができる。 | |

たんまつそう作 さ じょう 上たつチェック表 ひょう ねんせい (2年生)

| たんまつそう作 <small>さ じょう</small> 上たつチェック表 <small>ひょう ねんせい</small> (2年生) | | できたら ○ |
|---|--|--------|
| No | こうもく | |
| 1 | <small>じかん</small> 時間をまもってつかうことができる。 | |
| 2 | たんまつをつかうときのしせいに <small>き</small> 気をつけて、つかうことができる。 | |
| 3 | <small>じぶん</small> 自分のIDやパスワードをおぼえている。 | |
| 4 | <small>が</small> 画めんの <small>あか</small> 明るさをちょうせいすることができる。 | |
| 5 | <small>おん</small> 音りょうをちょうせいすることができる。 | |
| 6 | <small>とけい</small> 時計で、アラームをつかうことができる。 | |
| 7 | ひつようのないデータをけして、せい理 <small>り</small> することができる。 | |
| 8 | キーボードをつかって、 <small>ぶん</small> 文しょうを <small>にゅうりょく</small> 入力することができる。 | |
| 9 | メモをつかうことができる。 | |
| 10 | たんまつで、 <small>せんせい</small> 先生にかだいやてんぷファイルを <small>しゅつ</small> てい出することができる。 | |
| 11 | カメラで、どう <small>が</small> 画をとることができる。 | |
| 12 | スクリーンショットをつかうことができる。 | |
| 13 | カメラでとったしゃしんやどう <small>が</small> 画をへんしゅうすることができる。 | |

たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生)

| たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生) | | あてはまるものに○ ◎…よくできた ○…できた △…あまりできなかった ×…できなかった |
|------------------------|--|--|
| No | こく目 | |
| 1 | じかん まも つか 時間を守って使うことができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 2 | たんまつを つか 使うときのしせいに ぎをつけて、 つか 使うことができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 3 | じぶん アイディー 自分のIDやパスワードをおぼえている。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 4 | べんきょう 勉強のためにアプリを つか 使うことができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 5 | マップ(地図)を ち ま つか 使って、ひつようなことを じょう 調べることができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 6 | ネットでけんさくをして、ひつようなことを じょう 調べることができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 7 | ひつようなしりょうをいんさつすることができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 8 | メモを つか 使って、しりょうを づく 作ることができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 9 | つき ど 月に1度、データを せいり 整理することができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 10 | ローマ字入力で、 じにゅうりよく ぶんしょう う 文章を打つことができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |
| 11 | カメラを つか 使うときのマナーを じ 知っている。また、じっせん することができる。 | ◎ ・ ○ ・ △ ・ × |

活用型情報モラル教材



いけだ



じょうほうモラルについて学ぼう (45分 じゅぎょう)

これから、たんまつを上手に活用するために、まずはき本となるじょうほうモラルを身につけましょう。

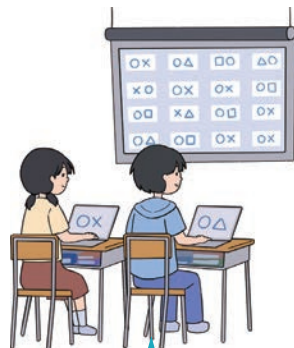
あいて相手をきずついたり、自分がトラブルにあってたりすることがないように、ともだちと話し合いながら、じょうほうモラルについて学びます。

アイシーティー
ICT(パソコン・タブレットやスマホなど) でゆたかになるわたしたちの暮らし



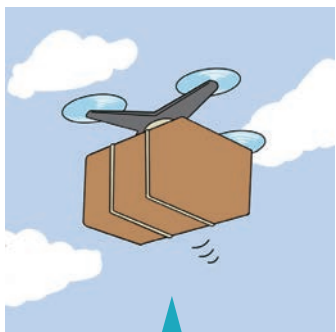
とても遠くにいる家族や
友達とお話できるよ

調べたいことをすぐに
調べられるよ



みんなの考え方や答え
をかんたんにくらべ
ることができるよ

おうちでもわからないこと
を先生に聞くことができ
るよ



ドローン(空とぶ自動
ロボット)が荷物を配
たつしてくれるよ



うんてんしなくても
自動で目つき地まで
行けるよ

いろいろな家電が
かしくなるよ



かんが
考えてみよう

みなさんが大人になるころ、べんりになっているといいなと思うことを話し合ってみましょう。

たんまつ等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

がっこう ぎょう 学校のじゅ業では

- ・ 自分のかいた絵や、作文を写真にとってほぞんする
- ・ QRコードを読みとって動画や写真を見る
- ・ 遠くにいる人にメッセージを送る
- ・ 考えたことをカードに書いてクラスの人に送る
- ・ 友だちの考えを送ってもらって自分の考えとくらべる
- ・ 自分の調べたいことを自分のペースで調べる

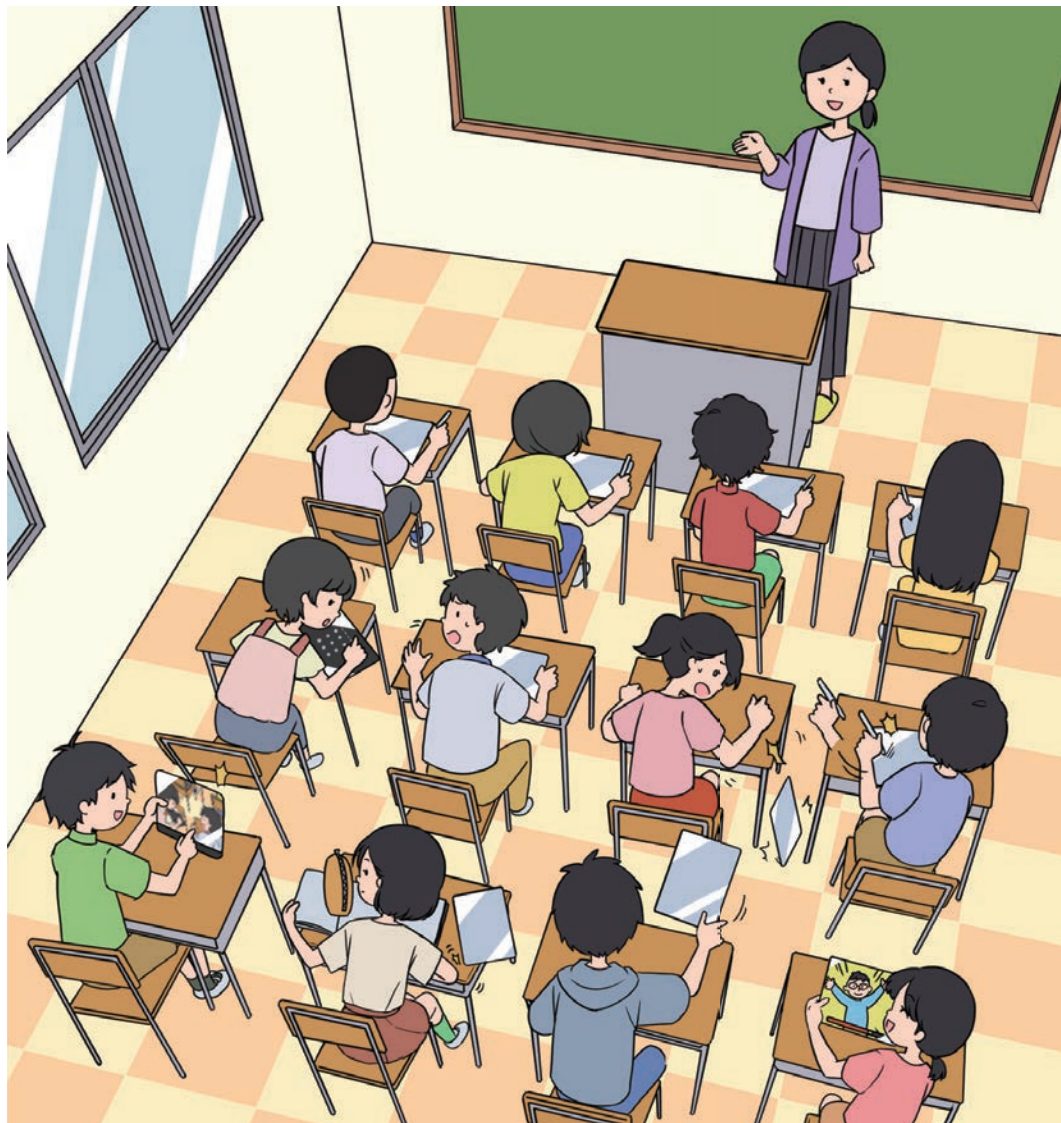


かてい 家庭では

- ・ 学校で勉強したことをもう一度ネットで調べる
- ・ 学校に行けなくなったときに先生や友だちと話したり勉強したりできる
- ・ きょう味を持っていることをすきなときに調べる



1 この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



2 ○をつけた理由^{りゆう}をせつ明^{めい}しましょう。

3 じょうず つか
上手^{じょうず}に使うためのルール^かを考え^{かんが}ましょう。

① せんせい はな
先生^{せんせい}が話^{はな}しているときは

② もち運^{はこ}ぶときは



③ ^{じぶん}自分のパスワードは

④ ^{うえ}つくえの上は

! ネットのとくせい

アイディー
IDとパスワード

みなさんが使っている^{つか}IDと^{アイディー}パスワードは、とても^{たいせつ}大切なものです。ほかの^{ひと}人に^{おし}教えることはせず、きちんと^{かんり}しましょう。

また、たんまつを使う^{つか}時は、目を^め近づけ^{ちか}すぎずに、休けい^{きゅう}をとりながら^{つか}使うように^{かんり}しましょう。



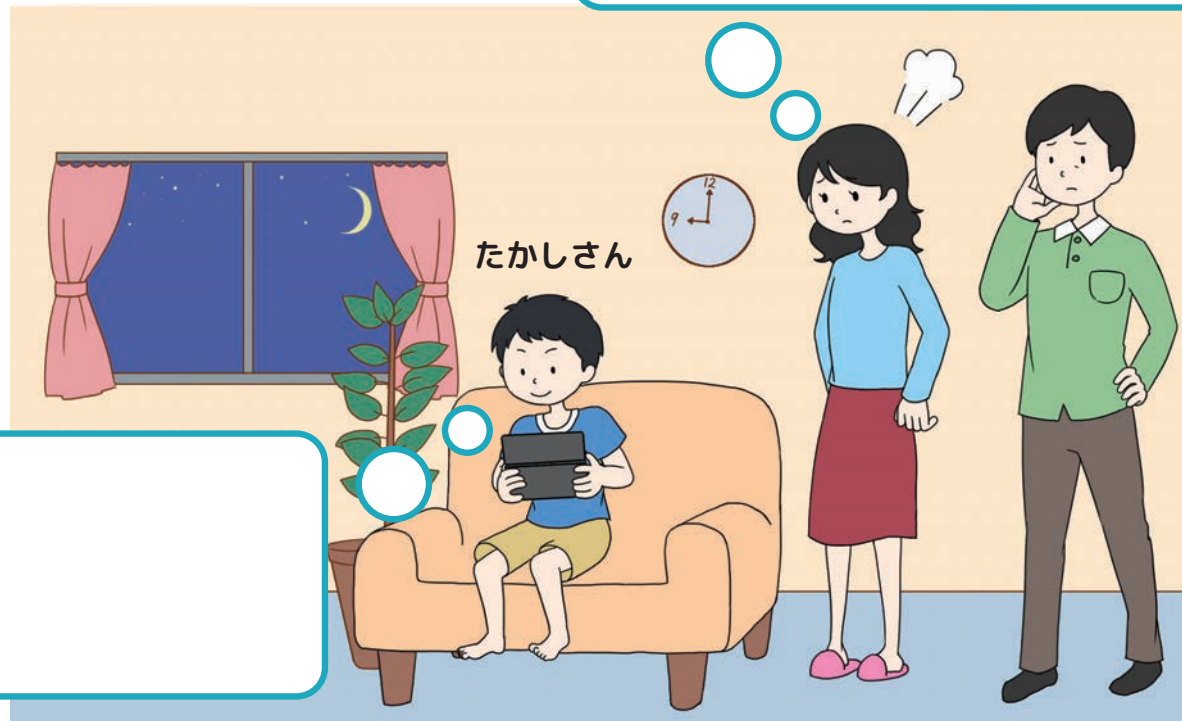
1 この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



2 ○をつけた^{りゆう}理由をせつ^{めい}明しましょう。

たかしさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。



② どこを直したらよいでしょうか。あなたの考えを書きましょう。

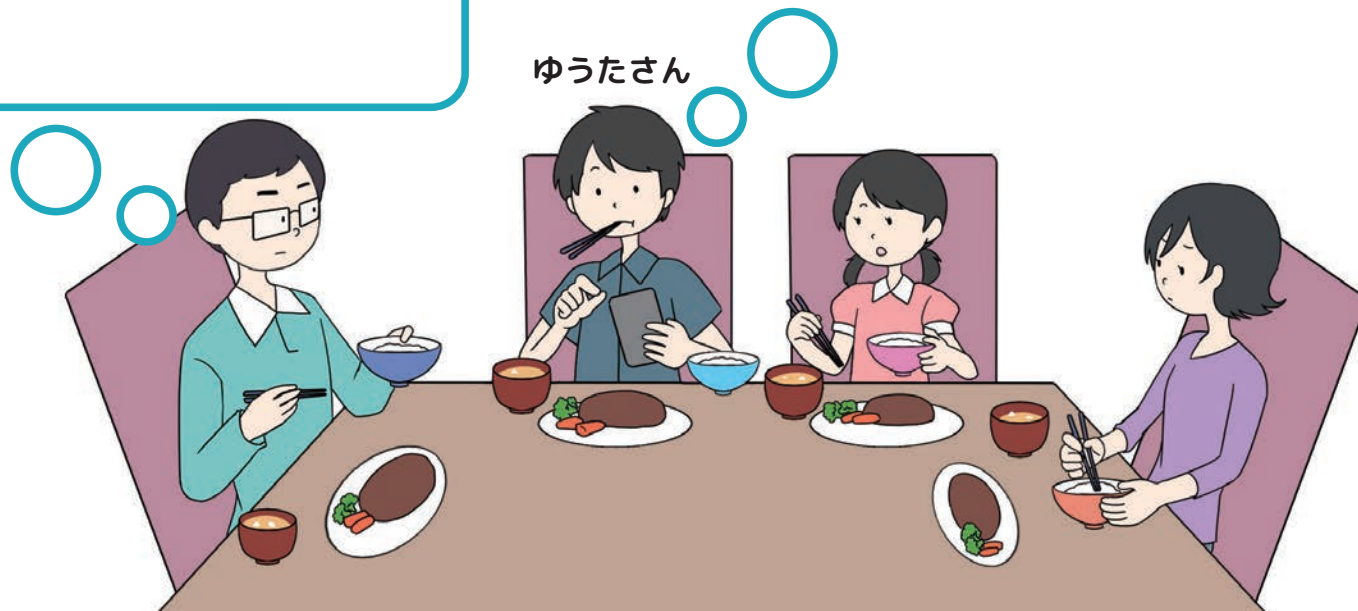
- ① ^{へいじつ}平日、ゲームやネットを^{なんじかんつか}何時間使っていたら「^{つか}使いすぎ」だと思^{おも}いますか。
1つえらんで、^{りゆう}理由を^{めい}せつ明してみましよう。



- ② どん^きなことに気がつきましたか。

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る^{はい}言葉^{ことば}を書きましょう。



② どこを直したらよいでしょうか。あなたの^{かんが}考^かえを書きましょう。

1 ^{いちばん} 一番「^{つか}使いすぎ」だと思^{おも}うカードを1つえらんで、^{りゆう}理由をせつ^{めい}明してみましよう。

1 ^{かぞく} 家族と^{あそ}遊びに^い行く
ときにいつも
マホやゲームきを
^も持っていく

2 おこづかいは、
ほとんどゲームに
^{つか}使っている

3 いつもネットや
ゲームの^{はなし}話ばかり
する

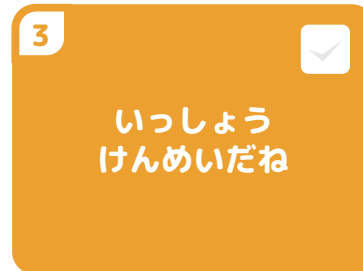
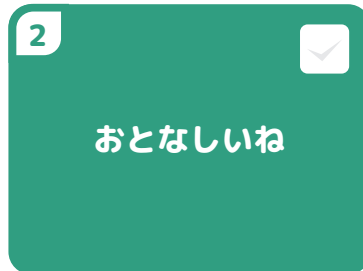
2 どん^きなことに気がつきましたか。

きょうしつ ようす
教室での様子です。

① ふきだしに入る言葉を書き、感じたことを話し合ひましょう。



- ① あなたが、クラスの友だちから言われて「あまりうれしくない。」と感じる言葉を1つえらんで理由をせつ明してみましょう。



- ② 友だちのえらんだカードと見くらべて、どんなことに気がつきましたか。

! ネットのとくせい

もし文字だけでつたえると、そのときの「かんじょう」がつかわりにくいので、相手をきずつけてしまうこともあります。



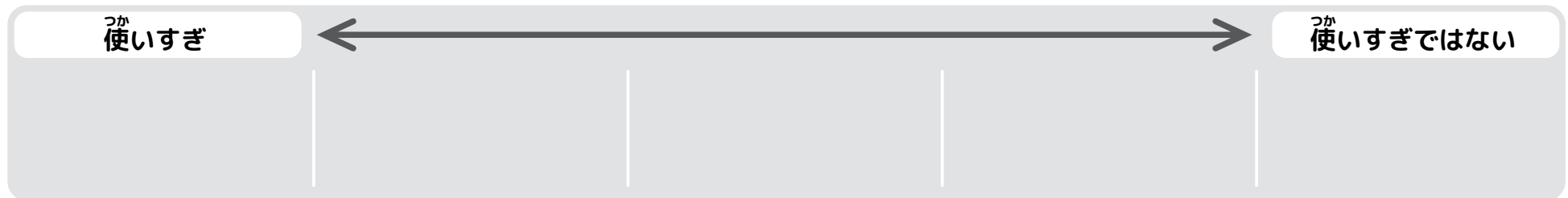
たかしさんの^{とも}友だちのおうちでの^{ようす}様子です。



1 あなたがたかしさんならどうしますか。

1 「この人、ネットやゲームを使いすぎだなあ」と思うじゅんにカードをならべてみましょう。

| | | | | |
|--|--|-------------------------------------|--|--|
| <p>1 家族と遊びに行く ときにいつもスマ ホやゲームきを もっていく</p> | <p>2 おこづかいは、 ほとんどゲームに つかっている</p> | <p>3 いつもネットやゲー ムの話ばかりする</p> | <p>4 友だちと話してい るときに、スマホ やゲームで遊んで いる</p> | <p>5 ネットやゲームに む中になるとあっ という間に時間が たってしまう</p> |
|--|--|-------------------------------------|--|--|



2A 一番使いすぎだと感じるカードをえらんだ理由を書きましょう。

2B 一番使いすぎではないと感じるカードをえらんだ理由を書きましょう。

！
つか
使いすぎないためには

① ネットやゲームを^{つか}使いすぎないためには、どのようなルールがあるとよいでしょうか。

② ルールが^{まも}守れないのは、どんなときでしょうか。



いけだ



じょうほう活用^{かつよう}のう力^{りよく}を身^みにつけよう (15分^{ふん} じゅ業^{ぎょう})

1人1台^{り だい}たんまつ^{じょうず}を上手^{かつよう}に活用^{かつよう}するために、き本^{ほん}となるじょうほう活用^{かつよう}のう力^{りよく}を身^みにつけましょう。

たんまつ^{つか}を使う^{さまざま}様々な場面^{ばめん}での上手^{じょうず}な使い方^{つか}とそこでひつようとなるじょうほうモラルやじょうほうセキュリティ、さらにはトラブル^おが起きた^{ばあい}場合^{たい}の対おう^{まな}について学びます。



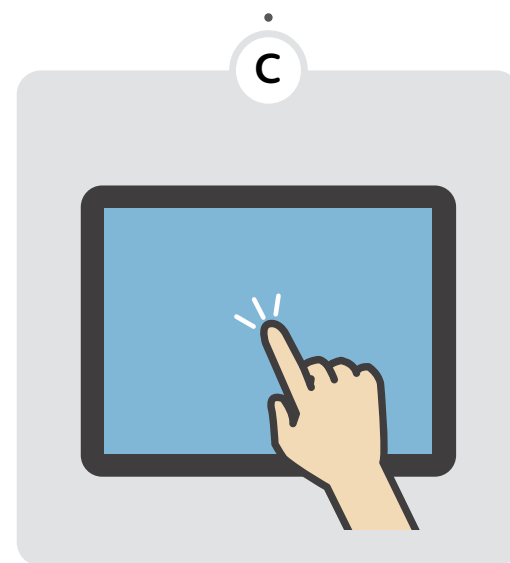
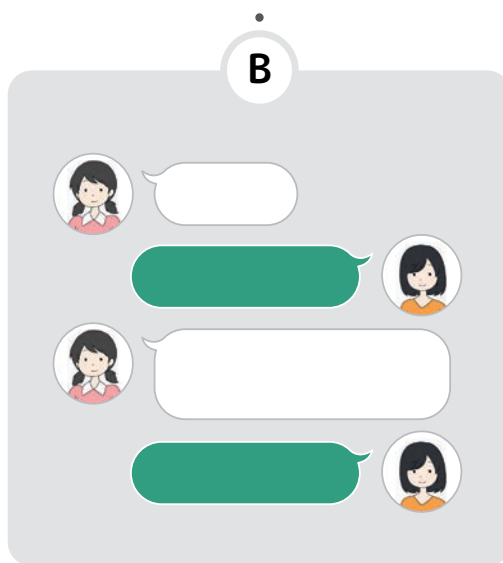
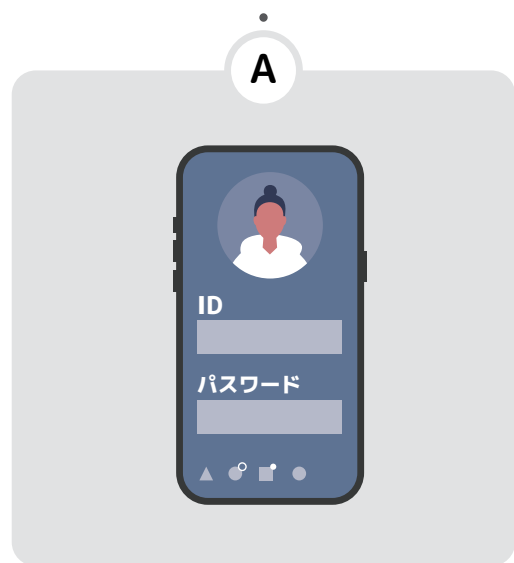
ここから、たんまつを使った^{つか}学習^{がくしゅう}がはじまります。

ここでは、たんまつを使う^{つか}前^{まえ}に知^しっておくべきこと^きや気^きをつけておくべきこと^{まな}について学びます。

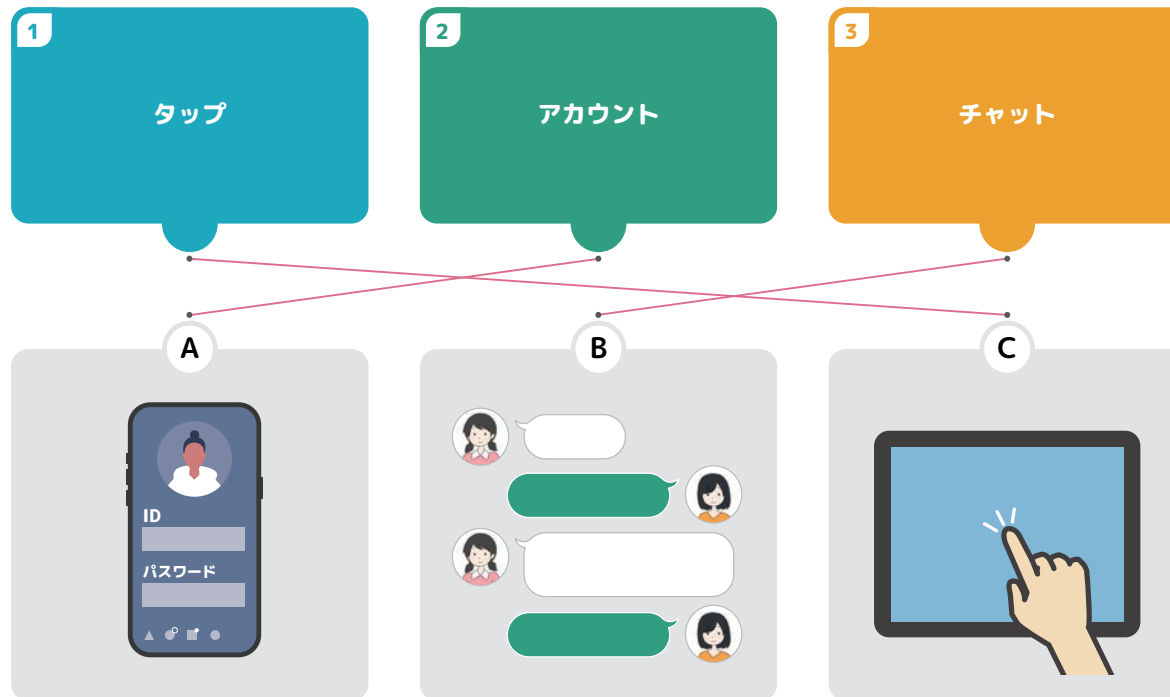
さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使う^{つか}ときの言葉^{ことば}を知^しっている思^{おも}う
- わたしは、たんまつを大切^{たいせつ}に使^{つか}っていると思^{おも}う
- わたしは、よりよいパスワードの作り^{つく}方^{かた}や使^{つか}い方^{かた}を知^しっていると思^{おも}う

これから、たんまつを使った学習がはじまります。
 上の1～3の言葉のせつ明として正しいものを、下の①②③の絵からえらび、線でつなげましょう。



せい
正かい



☆ スキルのポイント

「タップ」とは、指で軽くさわることです。

「アカウント」とは、その人のことをはんだんするもので、家にたとえば住所のようなもの、「パスワード」とは家のカギのようなものです。パスワードはとても大切なものなので、人に教えないようにしましょう。

「チャット」とは、ネット上での文字だけのコミュニケーションのことです。

つぎ 3つのことを実践にやってみて、^{とも}友だちとくらべてみましょう。

1

たんまつを
「しずかに」
とじる

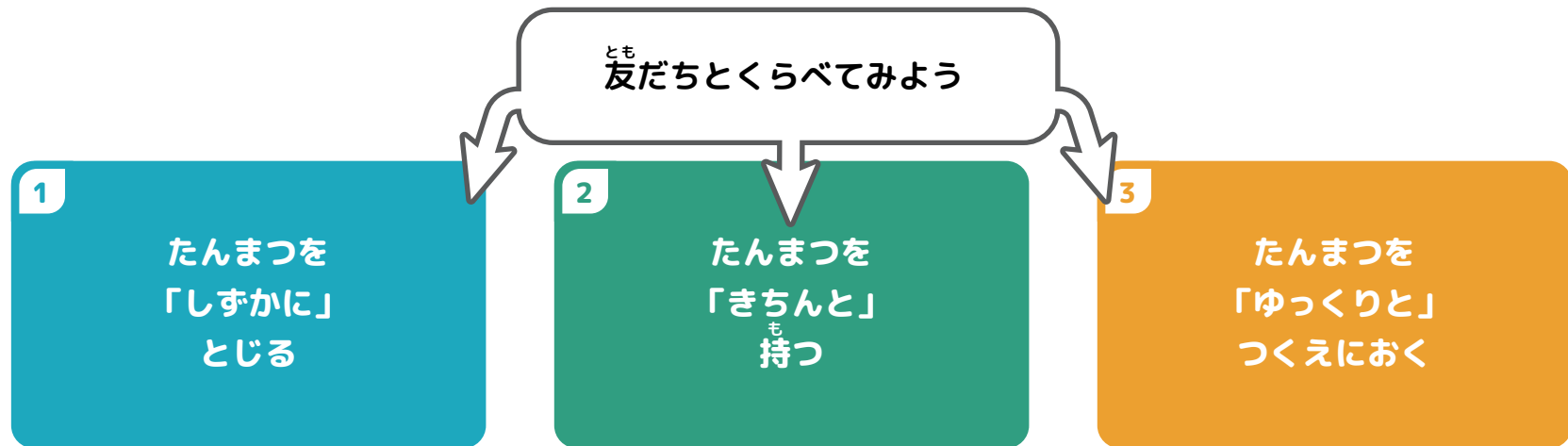
2

たんまつを
「きちんと」
も
持つ

3

たんまつを
「ゆっくりと」
つくえにおく





★ スキルのポイント

たんまつは、大切にたいせつ使つかわないとこわれてしまうことがあります。
もし、こわれてしまうと、しゅうりのために時間じかんがかかり、みんなと同じようにたんまつを使つかえなくなることもあります。

たんまつを使つかうときは、できるだけやさしくさわったり、しっかりと両手りょうてで持もったり、ゆっくりとつくえにおいたりすることを心こころがけましょう。





パスワードの作り方や使い方

パスワードにかんする3つの^{こうどう}行動を、「○^{もんだい}問題はない」「×^{もんだい}問題がある」にわけてみましょう。

1

わすれないように、パスワードを自分のたん生日(1215)にした

2

わすれるかもしれないので、友だちにパスワードを教えた

3

友だちがパスワードを入力しているときは、その様子を見ないようにした

○^{もんだい}問題はない **A**

B ×^{もんだい}問題がある



○ ^{もんだい}問題はない **A**

3 ^{とも}友だちがパスワードを
^{にゆうりよく}入力しているときは、
^{ようす}その様子を見ないように
 した

B × ^{もんだい}問題がある

1
 わすれないように、パス
^{じぶん}ワードを自分のたん生日
^{じょうび}(1215)にした

2
 わすれるかもしれないの
^{とも}で、友だちにパスワード
^{おし}を教えた

★ スキルのポイント

パスワードを自分のたん生日にしてしまうと、ほかの^{ひと}人にかんたんに^{よそう}予想されてしま
 います。

パスワードは、ほかの^{ひと}人がかんたんに^{よそう}予想できないようにして、だれにも^{おし}教えず、も
^{とも}し友だちがパスワードを^{にゆうりよく}入力しているときは、その^{ようす}様子を見ないようにしまし
 ょう。





つか まえ
使う前に

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつは、^{つか}使おうと思えば、^{おも}学習だけでなく^{あそ}遊びにも^{つか}使えてしまいます。

「なぜ、たんまつが^{はい}配^りふされているのか」、その^{りゆう}理由を^{かんが}考えながら、たんまつを^{ゆう}有^{つか}こうに^{つか}使^{つか}っていきましょ
う。

チェックしてみよう

- わたしは、たんまつを^{つか}使うときの^{ことば}言葉を^{めい}せつ明^{めい}することができる
- わたしは、たんまつを^{たいせつ}大切に^{つか}使うことができる
- わたしは、よりよいパスワードの^{つく}作り^{かた}方や^{つか}使^{かた}い方を^{めい}せつ明^{めい}することができる



しゃしん 写真をとる

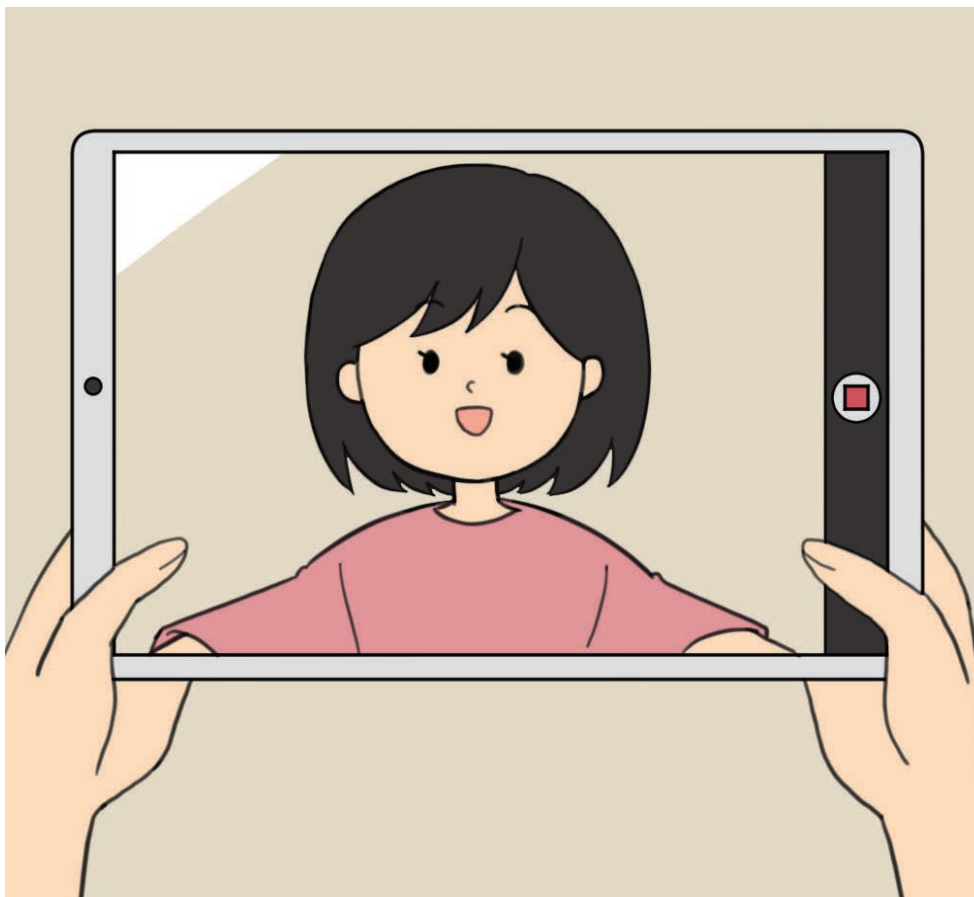
たんまつでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画で様々なモノやコトなどを^き記ろくすることができます。

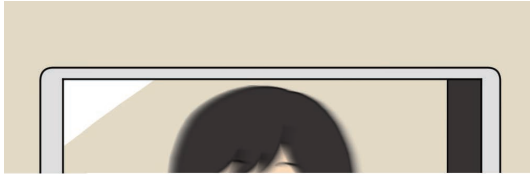
ここでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

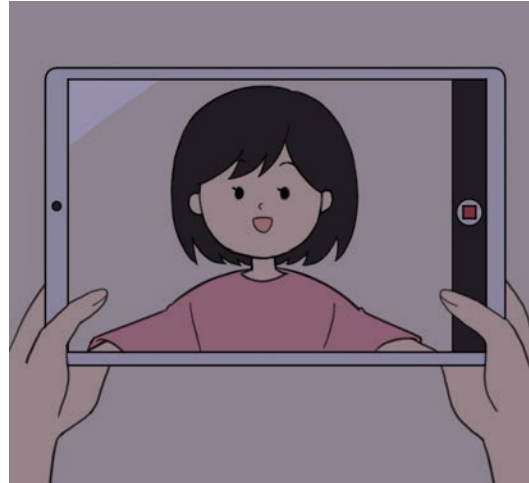
- わたしは、^{じょうず}上手な^{しゃしん}写真の^{かた}とり方を^し知っていると思う
- わたしは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときのマナーを^み身につけていると思う
- わたしは、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{こうどう}どう行動すればよいか^し知っていると思う

たんまつのインカメラを使って、^{つか}自分の写真をとってみよう。
どのようにとると、^{じょうず}上手にとれるでしょうか。

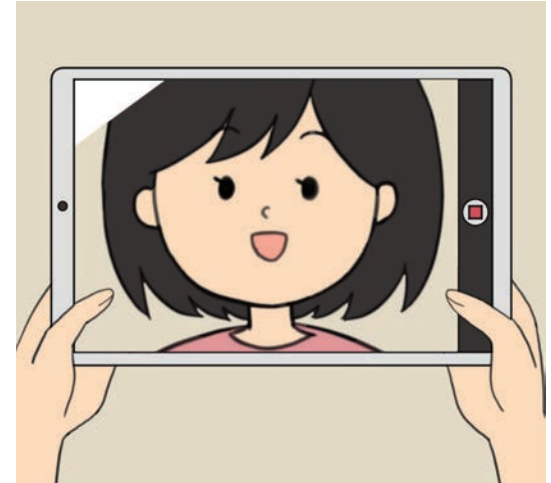




ブレている



くらい



ちか
近すぎる

★ スキルのポイント

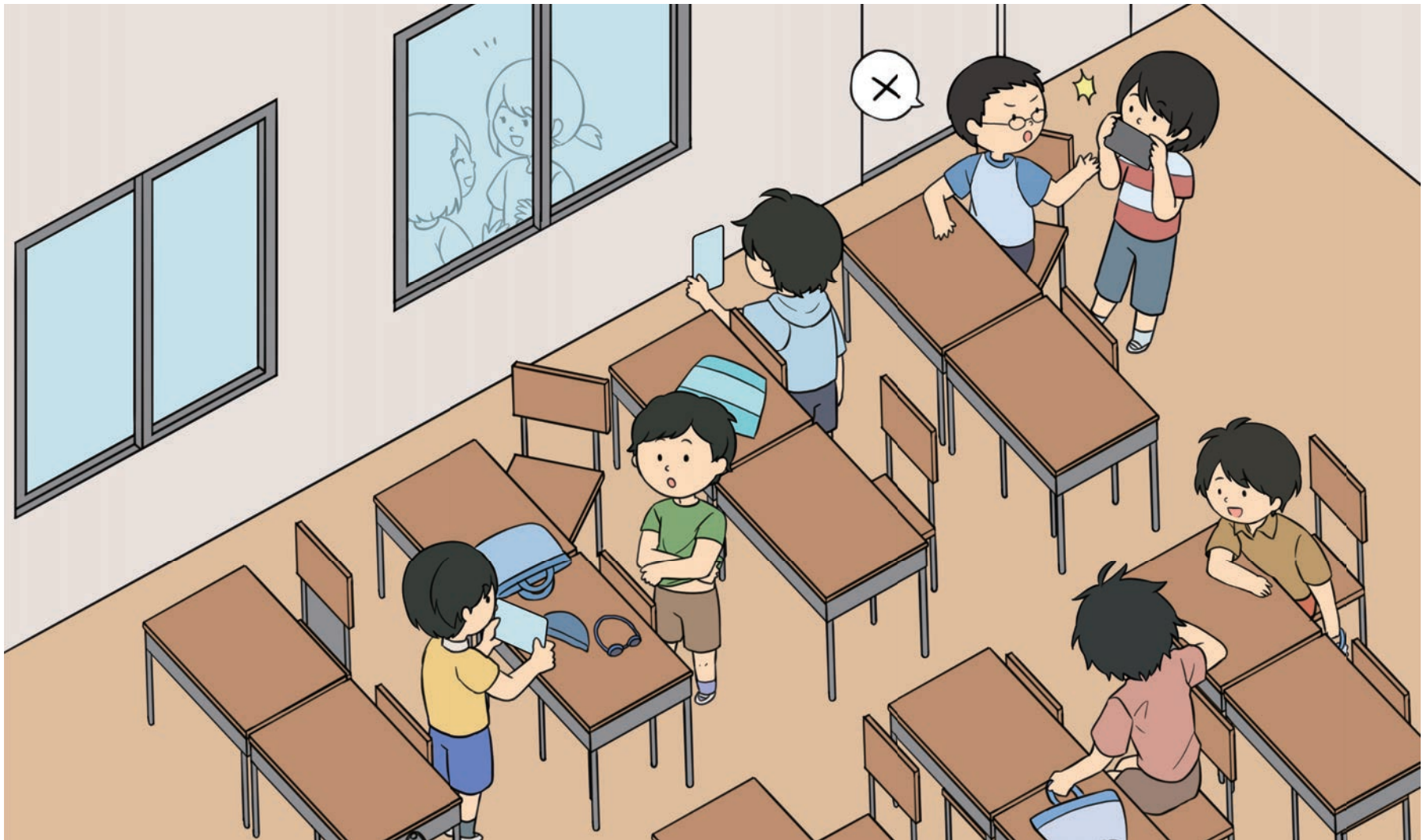
しゃしんをとるときは、3つのことをいしきしてみましよう。

まずは、「手ブレ」です。ブレないように、両手で持ってとりましよう。

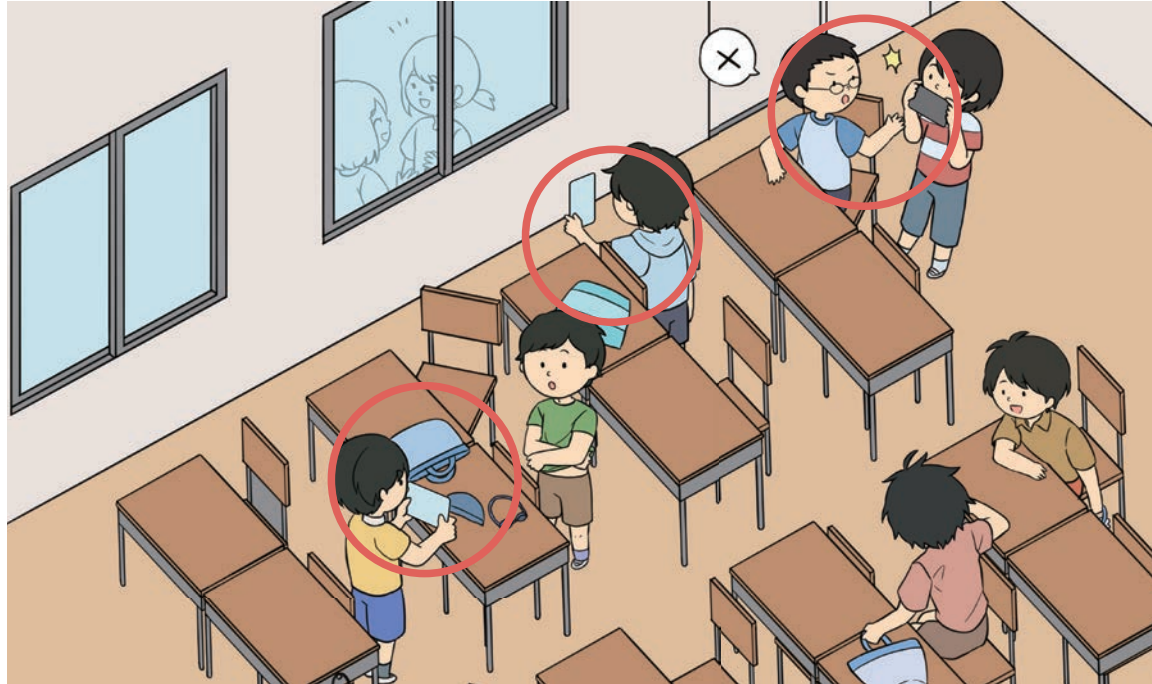
つぎは、「明るさ」です。暗い場所ではなく明るい場所でとりましよう。

さい後は、「いち」です。近すぎたり、遠すぎたりしないようにとりましよう。

つぎ
次のイラストで、たんまつの使い方について気になるところに○をつけましょう。



かい^{どう}答れい



☆ スキルのポイント

とも^{とも}だちの^{しゃしん}写真をとるときに、^{かって}勝手にとってもよいのでしょうか？

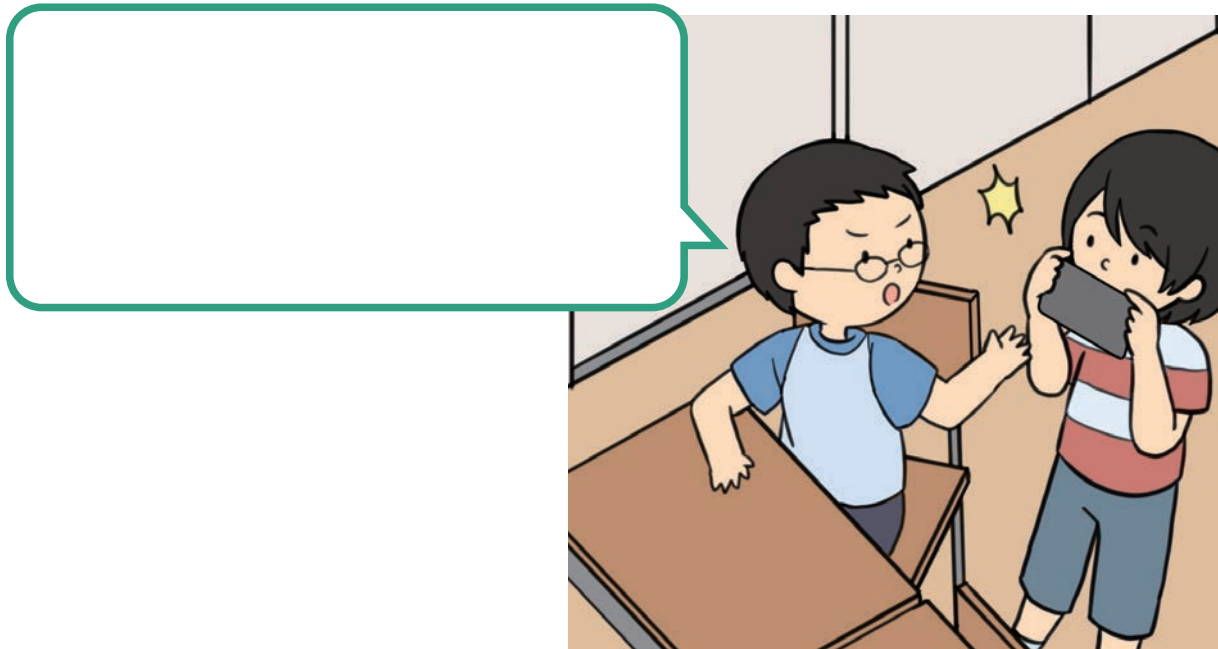
たとえば、^{みすぎなど}水着等のはだかに^{ちか}近い^{しゃしん}写真は、^{かって}勝手にとってもはいけません。

また、^{とも}友だちのことを^{こっそり}こっそり^とったり、イヤがっているの^とについてははいけません。

とも^{とも}だちの^{しゃしん}写真をとるときは、^{あいて}相手に^ときよかを取るようにしましょう。



とも
友だちが、ふざけてあなたの^{しゃしん}写真を^{かって}勝手にとってきました。
あなたは、とてもイヤな^{きも}気持ちになりました。
こんな^{とき}時、^{あいて}相手にどのようにつたえるとよいでしょうか？



とも
友だちとくらべてみよう



☆ スキルのポイント

とも
友だちがふざけてしゃしん
写真を撮ってきた場合、きちんと「イヤな気持ち」をつたえるひつようがあります。
また、しゃしん
写真は記ろくとしてのこってしまいますので、イヤな気持ちをつたえるだけでなく、とったしゃしん
写真を消してもら
いましょう。
もしこうしたことがつづくようならば、せんせい
先生にそうだんしましょう。



しゃしん 写真をとる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

しゃしん どうが
写真や動画は、その時のじょうほうを記ろくしたり、だれかにつたえたりするときにとても役立ちます。しかし、きよかなくとったり、イヤがるしゃしん どうが
写真や動画をとることで、だれかをずっときずつけてしまうことにもなります。しゃしん どうが
写真や動画をとるときにはどんな点に気をつければよいのか、話しあってみましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、じょうず しゃしん
上手に写真をとることができる
- わたしは、しゃしん どうが
写真や動画をとる時のマナーをせつめい
明することができる
- わたしは、かって しゃしん
勝手に写真をとられたときに、きちんとたい
対おうすることができる



ネット上には様々なじょうほうがあり、たんまつを使うとそれらのじょうほうを調べることができます。
ここでは、ネットを使って調べるときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、上手なけんさく方ほうについて知っていると思う
- わたしは、たんまつで見てもよいサイトかどうかをはんだんできると思う
- わたしは、とつぜんメッセージが表示されたときに、きちんと対応できると思う



つぎ 次の3つの方ほうで画ぞうけんさくをしてみましょう。
どんなちがいがあるでしょうか？

| けんさくワード | けんさくけっか |
|-------------|---------|
| くだもの | |
| くだもの きいろ | |
| くだもの きいろ ほし | |



かい^{とう}答れい

| けんさくワード | けんさくけっか |
|-------------|------------------------------|
| くだもの | メロン なし ぶどう かき りんご いちご キウイ |
| くだもの きいろ | バナナ レモン グレープフルーツ パイナップル パパイア |
| くだもの きいろ ほし | スターフルーツ |

★ スキルのポイント

「くだもの」で^が画ぞうけんさくすると、いろいろなくだもの^{しゃしん}の^で写真が出てきます。

「くだもの きいろ」で^が画ぞうけんさくすると、バナナやレモンなどの^{きいろ}黄色のくだもの^{しゃしん}の^で写真が出てきます。

「くだもの きいろ ほし」で^が画ぞうけんさくすると、^{ほしがた}星形の^{きいろ}黄色のくだもの^{しゃしん}の^で写真が出てきます。

スペースを^い入れて^{しら}調べたいキーワードを^{しら}調べることを「アンドけんさく」と^いいます。



スターフルーツ

やす じかん 休み時間にたんまつで、いろいろなサイトをしら 調べていると次のつぎ 3つのサイトをみ 見つけました。
「○ み 見てもよい」「× み 見てはいけない」にわけてみましょう。

1

ゲームのじっきょうを
しているサイト

2

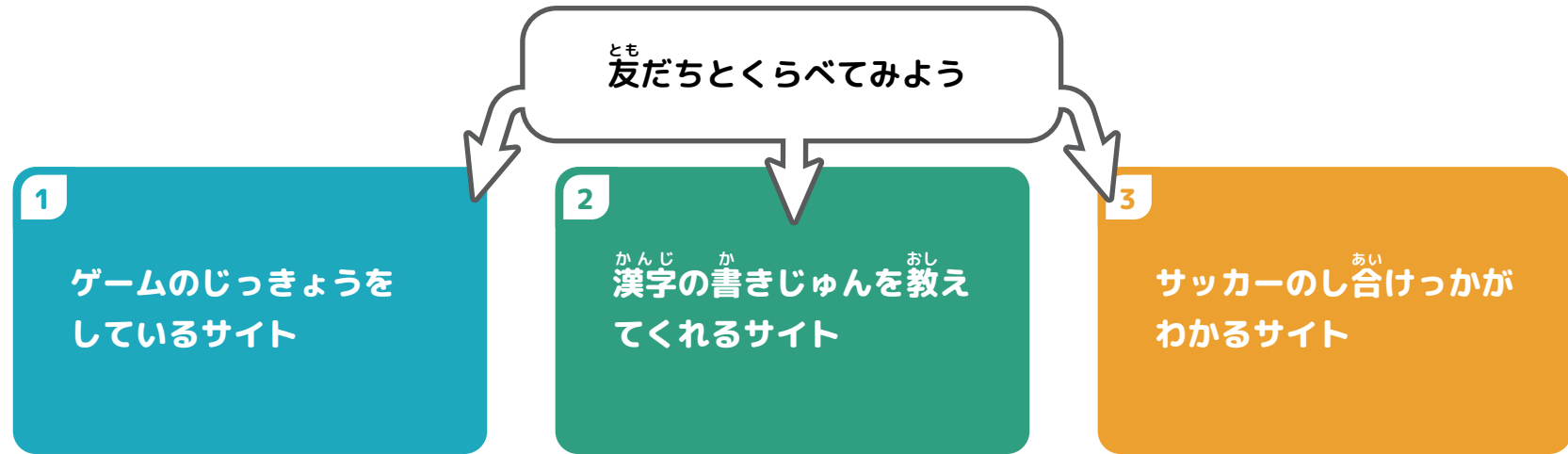
かんじ か 漢字の書きじゅんを おし 教え
てくれるサイト

3

サッカーのしあひ 合っかが
わかるサイト

○ み 見てもよい **A**

B × み 見てはいけない



☆ スキルのポイント

みなさんのクラスには、たんまつの使い^{かた}方にかんするルールがありますか？
たんまつを使う^{つか}前に、どのよう^{まへ}な時間^{じかん}にたんまつを使^{つか}ってもよいか、どのよう^みなサ
イトを見てもよいか、友だちや先生^{とも}と話し^{せんせい}合^{はな}っ^あてみましょう。



あなたがネットで調べ学習しら がくしゅうをしていると、とつぜん「ごとうろく ありがとうございます」というメッセージが表じひょうされました。あなたならどのように対たいおうしますか？



1

すぐに電話でんわして、まちがいであることをつたえる

2

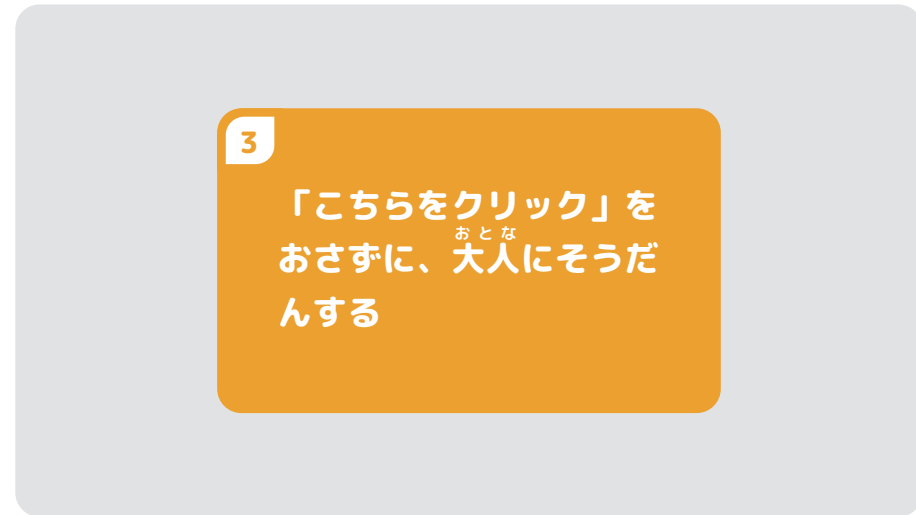
「こちらをクリック」をおして、どんなことが書かれてかいるかを調しらべる

3

「こちらをクリック」をおさず、大人おとなにそうだんする



せい 正かい



☆ スキルのポイント

とつぜん、こうしたメッセージが^{ひょう}表じされるととてもふ^{あん}安になります。あわてず、大人に^{おとな}そうだんしましょう。
^{でんわ}電話をしたり、^{さき}クリックをして^{にゆうりよく}れんらく先などを入力したりしてしまうと、そこからあなたの^{あいて}じょうぼうが相手につ
たわってしまいますので、^{けつ}決して^{さき}れんらく先を^{にゆうりよく}入力したりしないようにしましょう。



しら
調べる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

ネット上にはたくさんのじょうほうがあります。それらを調べるときには、「アンドけんさく」を使ってじょうほうをしぼりこんでいくと、知りたいじょうほうにたどりつきやすくなります。しかし、ネット上のじょうほうはすべてが正しいじょうほうというわけではありません。そのじょうほうは本当なのか、どのような時間にサイトを見てもよいのか、「あやしいな」と思ったときにどう対おうすればよいのかを考えてみましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、じょうず 上手なけんさく ほう 方ほうでしら 調べる ことができる
- わたしは、たんまつで みて もよい サイトか どうかを はんだん することができる
- わたしは、とつぜんメッセージが ひょうじ 表示されたときに、きちんと対おう することができる



たんまつを使うと、いろいろなし^{てん}点で^{かんが}考えたり、^{しら}調べたことをまとめたりするなど、^{かんが}考えることを^{たす}助けてくれます。ここでは、たんまつを使^{つか}って^{かんが}考えるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、いろいろなデータ^{じょうず}を上手にほぞんできると^{おも}思う
- わたしは、^め目のけんこうを^{まも}守って^{つか}使っていると思う^{おも}
- わたしは、^{じぶん}まずは^{あたま}自分の頭で^{かんが}考えてからたんまつを^{つか}使って^{しら}調べていると思う^{おも}

たんまつにいろいろなデータがあります。
このデータをどのフォルダにほぞんするとよいでしょうか。



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



がぞう
画像のフォルダ

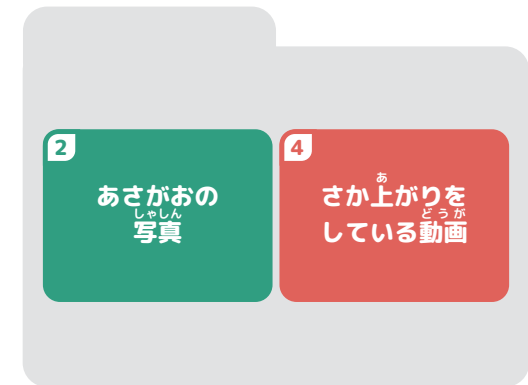
正しい



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



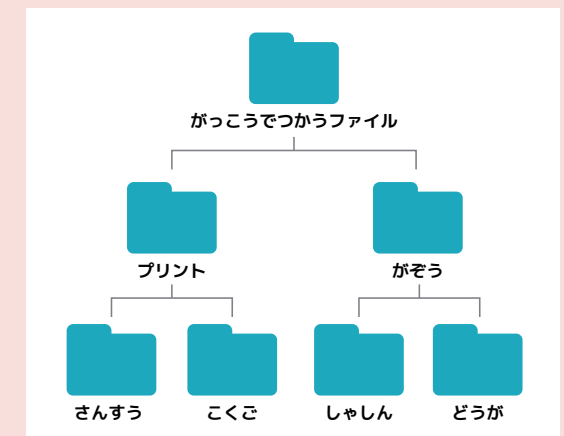
がぞう
画像のフォルダ

★ スキルのポイント

いろいろなデータをきちんと整理してほぞんすることで、次にそのデータを見たいときにさがしやすくなります。

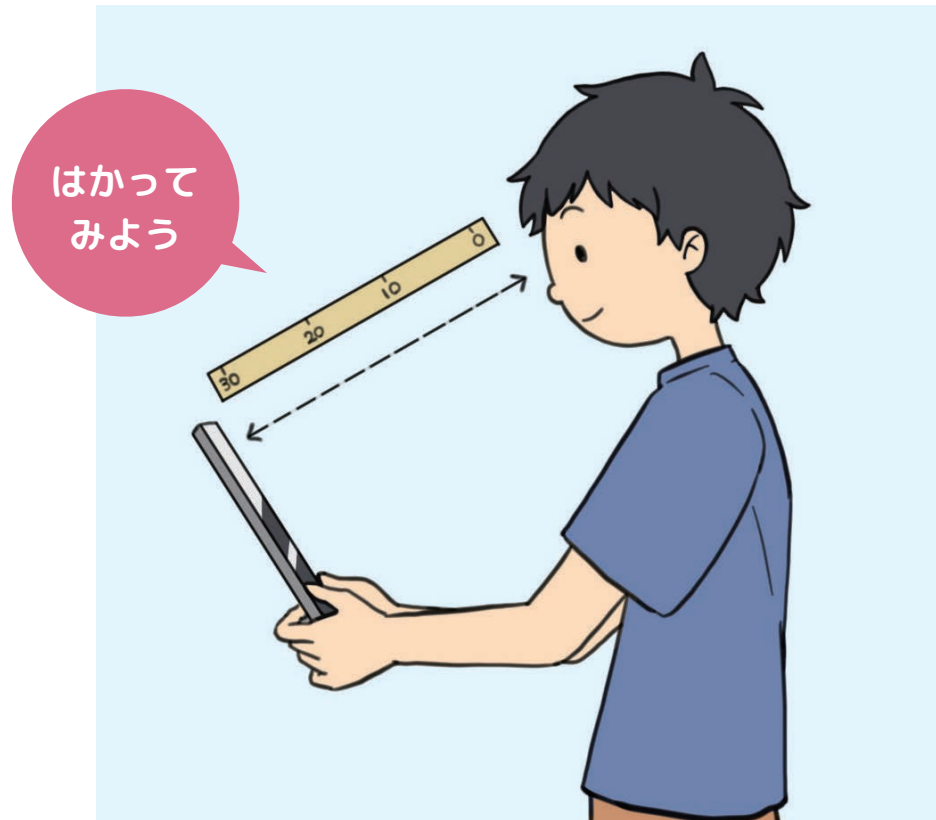
計算のプリントであれば算数のフォルダに、漢字のプリントであれば国語のフォルダに、写真や動画であれば画像のフォルダに入れておくとよいでしょう。

ふだんの生活と同じように、データも整理整頓ができるとういでしょう。

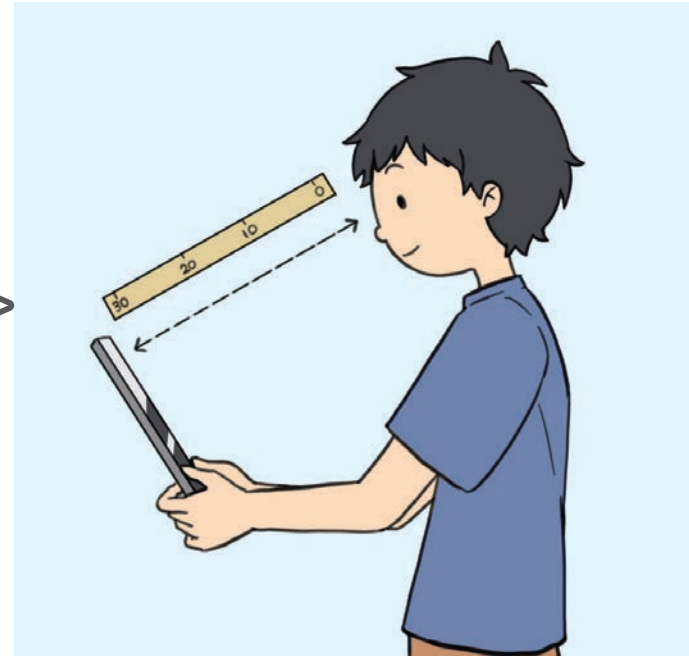


つぎ
次のことをじっさいにやってみましょう。

- ① たんまつ^もを持って、ふだん^{つか}使っているしせいになりましょう。
- ② 目^めからたんまつまでのきよりははかってみましょう。



とも
友だちとくらべてみよう



★ スキルのポイント

たんまつを使うときには、目のけんこうをまもることが大切です。

しゅうちゅうめちか
集中すると、目がたんまつに近づきすぎたり、まばたきをしないで見てしまったりすることが多くなります。

め
目をたんまつから30 c m い上はなしてみるために、どのくらいが30 c m なのかはかってみましょう。

また、30分に1回はたんまつから目をはなして20秒い上遠くを見たり、ゆっくりとまばたきをしたりするようにしましょう。



わからないときにどうすればよいかな

あなたは、「キリンの首はなぜ長いのだろう？」とふしぎに思いました。

あなたはこのあとどのよう^{こうどう}に行動しますか？

次^{つぎ}の中^{なか}から1つえらんでください。

1



すぐにたんまつで^{しら}調べる

2



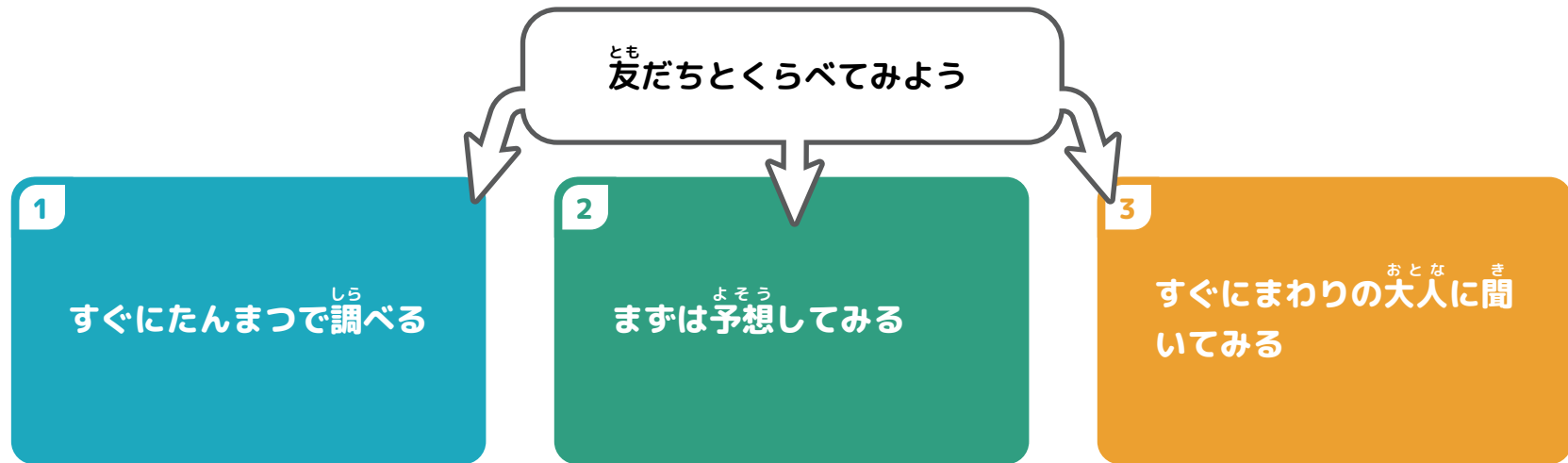
まずは予想^{よそ}してみる

3



すぐにまわりの大人^{おとな}に聞^きいてみる





★ スキルのポイント

たんまつを使うと様々なじょうほうが調べられます。もちろんそうした方ほうで調べたり、図書室で調べたり、くわしそうなおとなき 聞いてみたりして、答えを見つけることも大切です。

しかし、調べたり、聞いてみたりする前に、自分で予想してみることも大切です。

「なぜなのかな」と自分で考えてから、調べたり、聞いてみたりしてみましよう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「かんが 考える」ためには、じょうほうをせいり 整理しておくことがたいせつ 大切です。きちんとほぞんし、いつでもとりだ 取り出せるようにしましょう。

また、め 目のけんこうを守りながらつか 使うこともたいせつ 大切です。とく くに、しゅうちゅう 集中してつか 使っているときこそ、め 目をはなしてつか 使っているかをチェックしてみましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、いろいろなデータをじょうず 上手にほぞん することができる
- わたしは、め 目のけんこうを守りながらつか 使ってつか 使うことができる
- わたしは、まずじぶん 自分のであたま 頭でかんが 考えてからたんまつ たんまつを使ってしら 調べることができる

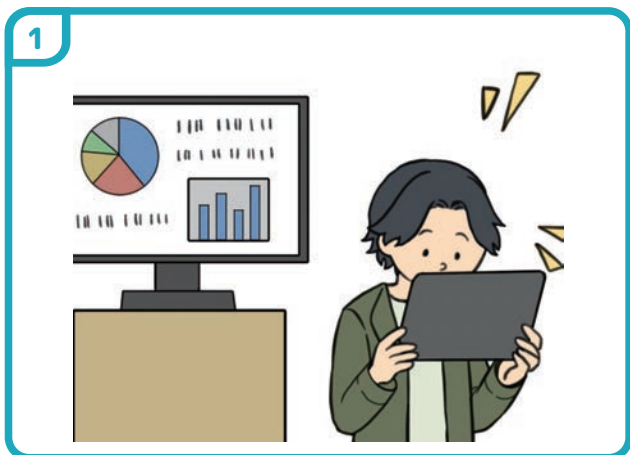


たんまつを使うと、いろいろなじょうほうを友だちときょう有したり、まとめたことをわかりやすく発表したりすることができます。ここでは、たんまつを使ってきょう有したり、発表したりするときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

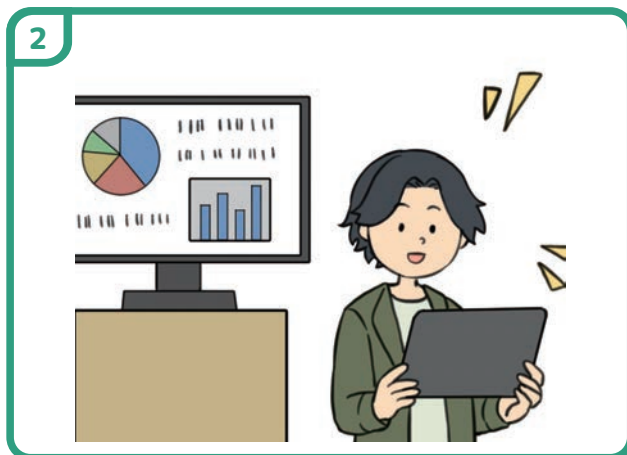
さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使って上手に発表できると思う
- わたしは、友だちの発表をきちんと聞いている思う
- わたしは、自分の作品が勝手に書きこまれたとき、きちんと対おうできると思う

つか はっぴょう ようす
たんまつを使った発表の様子です。クラスの前で発表しています。
じょうず はっぴょう おも
上手な発表だと思いうじゅんにならべてみましょう。



ずっとたんまつをみて発表している



き聞いている人を見て発表している



モニターをみて発表している

じょうず
とても上手



じょうず
上手ではない

とも
友だちとくらべてみよう

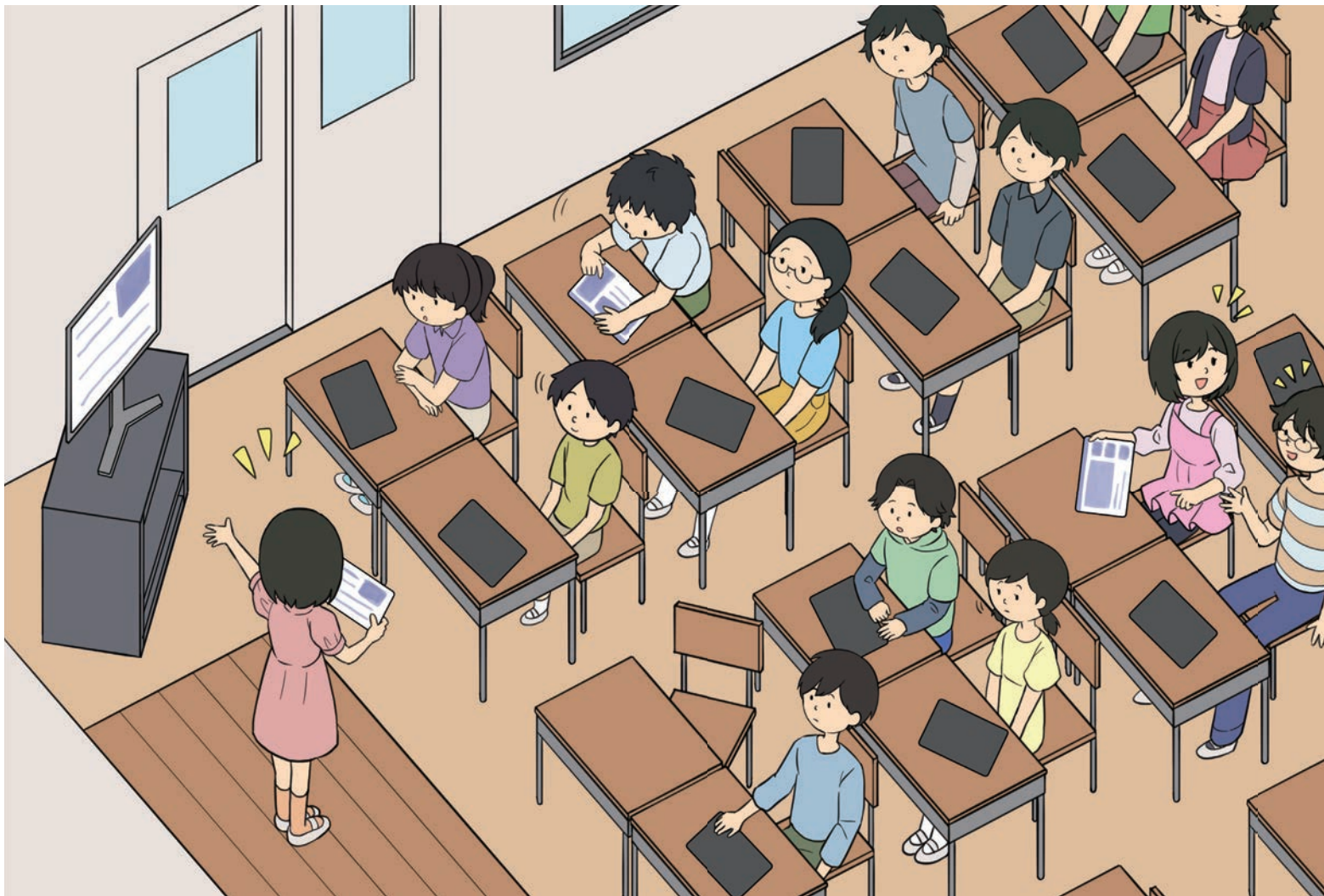


★ スキルのポイント

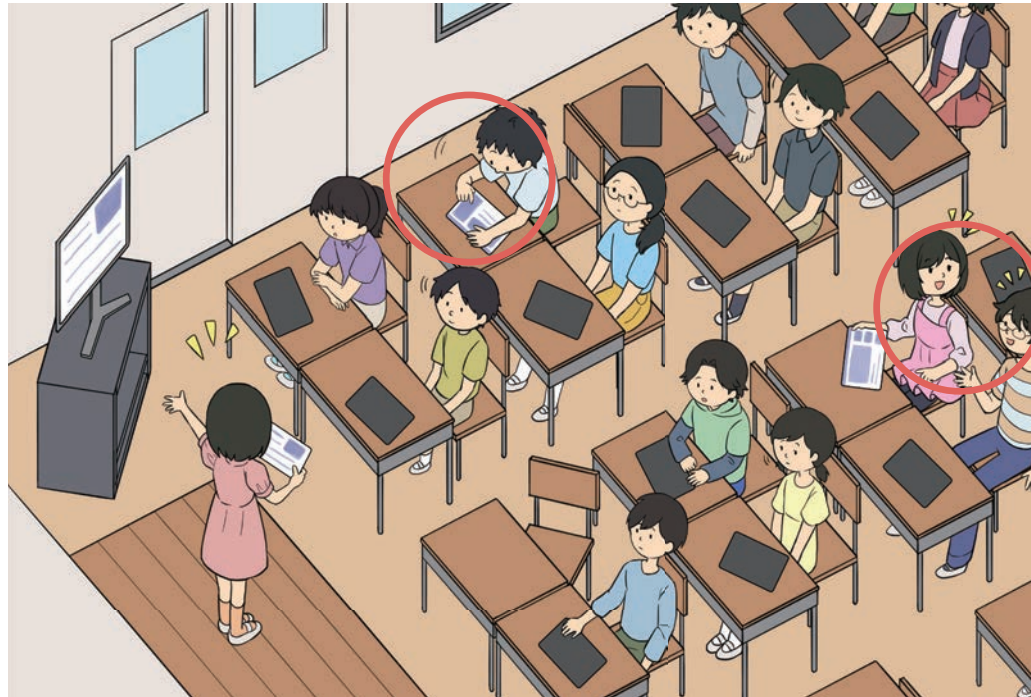
たんまつやモニターを^みながら話^{はな}してしまうと、どうしても声^{こえ}が前^{まえ}にとどきに^きくくなります。できるだけ、聞^きいている人^{ひと}の方^{ほう}を向^むいて発表^{はっぴょう}するとよいでしょう。

また、声^{こえ}の大き^{おお}さや話^{はな}す速^{はや}さなどもくふうしてみましよう。どのような声^{こえ}の大き^{おお}さや話^{はな}す速^{はや}さだと、聞^ききやすい発表^{はっぴょう}になるか、ためしてみましよう。

つぎ
次のイラストで、**発表の聞き方**について気になるところに○をつけましょう。



とう かい答れい



★ スキルのポイント

とも はっぴょう
友だちが発表をしているときに、きちんと聞くことができているでしょうか？
とも はっぴょう
友だちが発表をしているのに、たんまつをさわっていたり、とも はな
友だちと話をしていたりしていることはありませんか？
はっぴょうしゃ はな
発表者が話しやすいように、き かんが
聞くためのくふうも考えてみましょう。



かってか勝手に書きこまれたら

自分のつくった作品を、みんなが見られるように公開したところ、その作品に落書きをされてしまいました。あなたならどのように対おうしますか。
次の3つの行動を「○ やった方がよい」「× やらない方がよい」にわけてみましょう。

1

くやしいので
ほかひとの作品に
落書きする

2

その落書きの様子を
記しておく

3

落書きされたことを
先生にそうだんする

○ やった方がよい **A**

B × やらない方がよい



○ やった方がよい **A**

2

らくが
その落書きの様子を
き
記ろくしておく

3

らくが
落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

B × やらない方がよい

1

くやしいので
ほか ひと さくひん
他の人の作品に
らくが
落書きする

★ スキルのポイント

クラスの他の人の作品を自由に見ることができるのは、とてもべんりですが、なかには勝手に作品に書きこみをしたり、落書きをしたりする人もいます。そんなときは、まずはその落書きの様子を記ろくしましょう。

画面の様子を記ろくすることをスクリーンショットと言います。

そのスクリーンショットとともに先生にそうだんしましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつ^{つか}を使って「きょう有^{ゆう}」や「発表^{はっぴょう}」を行う^{おこな}場合には、相手^{あいて}のことをいしきするひつようがあります。どんな人^{ひと}がこのじょうほう^うを受けとるのかを想^{そう}ぞうしながら、「どうすれば相手^{あいて}につたわりやすいかな」ということを考え^{かんが}、くふうしてみましよう。

チェックしてみよう

- わたしは、たんまつ^{つか}を使って上手^{じょうず}に発表^{はっぴょう}することができる
- わたしは、友達^{とも}たちの発表^{はっぴょう}をきちんと聞^きくことができる
- わたしは、自分^{じぶん}の作品^{さくひん}に勝手^{かって}に書^かきこまれたとき、きちんと対^{たい}応^{おう}することができる



つくる

たんまつを使うと、いろいろなアイデアを表現したり、友達といっしょにしりょうをつくったり
することができます。

ここでは、たんまつを使って何かをつくる時に知っておくべきことや気をつけるべきことについて
学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、スライドを上手にデザインすることができると思う
- わたしは、作品をつくる時に、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- わたしは、たんまつが動かなくなったときに、きちんと対応できると思う

クラスメイトに、あさがおのせい長の様子^{ちょう ようす}をしょうかいします。
どのスライドが^{ちょう ようす}つたわりやすいでしょうか。つたわりやすいじゅんにならべましょう。

1

5日後^{いちご} 1ヶ月後^{かげつご} 2ヶ月後^{かげつご}



なん しゃしん
何まいかの写真をのせたスライド

2



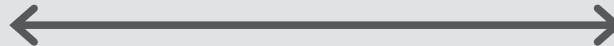
しゃしん
写真だけをのせたスライド

3

あさがおが
たくさんの花を
さかせました。

もじ せつめい
文字だけで説明したスライド

つたわりやすい



つたわりにくい

とう かい答れい

つたわりやすい

1

にちご
5日後



かげつご
1ヶ月後



かげつご
2ヶ月後



2



つたわりにくい

3

あさがおが
たくさんのはな
さかせました。

☆ スキルのポイント

もじ
文字だけでつたえるよりも写真などをつかってスライドをつくとつたわりやすくなります。

また、写真(しゃしん)を何(なん)まいか(つか)使って、あさがおのへん化(か)の様子もわかると、どのようにせい長(ちよう)したのかがつたわりやすくなりますね。



マネしてもよいのかな

すこう ぎょう え
図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。

つぎ こうどう もんだい もんだい
次の3つの行動を、「○問題はない」「×問題がある」にわけてみましょう。

1

とも え じょうず
友だちの絵が上手だった
ので、すべてマネしてか
いて、先生に^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

2

み え
ネットで見つけた絵が
じょうず
上手だったので、すべて
マネしてかいて、先生に^{せんせい}
てい出した^{しゅつ}

3

とも
友だちのアドバイスをさ
ん考^{こう}にして絵^えをかいて、
先生に^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

○ ^{もんだい}問題はない **A**

B × ^{もんだい}問題がある

○ もんだい
 問題はない A

 3
 とも
 友だちのアドバイスをさ
 ん考にして絵をかいて、
 先生にいてい出した

 B × もんだい
 問題がある

 1
 とも
 友だちの絵が上手だった
 ので、すべてマネしてか
 いて、先生にいてい出した

 2
 ネットで見つけた絵が
 上手だったので、すべて
 マネしてかいて、先生に
 いてい出した

☆ スキルのポイント

じょうず ひと
 上手な人のマネをすることは、うまくなる近道ともいわれますので、マネをす
 ることは悪いことではありません。しかし、友だちの絵やネットで見つけた絵を
 かって
 勝手にマネして、自分の絵としていてい出してはいけません。

せんせい
 先生や友だちのアドバイスをさん考にしなが、自分ならではの絵をかいてみ
 ましょう。





たんまつが動かなくなったときは

あなたがたんまつを使って発表しりょうを作っていると、とつぜんたんまつが動かなくなってしまいました。
次の行動の中から、あなたならどうするかを1つえらんでください。

1

動くまで、何度も強く
タップしてみる

2

動くまで少し待ってみて
動かなければさい起動を
する

3

「動かない！」と
いって大さわぎする

※「さい起動」とは一度電げん
を切ってもう一度電げんを
入れ直すことです。



せい 正かい

2

動か^{うご}くまで少し^{すこ}待^まってみて
動か^{うご}かなければさい^{きどう}起^き動^{どう}を
する

☆ スキルのポイント

たんまつを使^{つか}っていると、とつぜん動か^{うご}なくなることもあります。そんなとき、つい
なんど^{なんど}つよ^{つよ}くタップしたり、「動か^{うご}ない！」とおお^{おお}さわぎしたりしてしまいたくなります
すが、動か^{うご}くまで少し^{すこ}待^まってみるとい^{たい}せつ^{せつ}のも大切^{たいせつ}です。

少し^{すこ}待^まって動か^{うご}かなければ、先生^{せんせい}にそうだんしてからたんまつをさい^{きどう}起^き動^{どう}してみましょ
う。





つくる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

え ぶんしょう しゃしん さくひん ひといがい かって つか けんり
絵や文章、写真などの作品について、つくった人以外は勝手にそれを使ってはいけないという権利のことを「ちょさくけん」と言います。

とも さくひん じょう しゃしん ぶんしょう かって つか
友だちの作品をマネしたり、ネット上の写真や文章を勝手に使うこともできません。どうしても使いたいときは、つくった人に使ってもよいかを聞くようにしましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、スライドを上手にデザインすることができる
- わたしは、作品をつくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っている
- わたしは、たんまつが動かなくなったときに、きちんと対応することができる



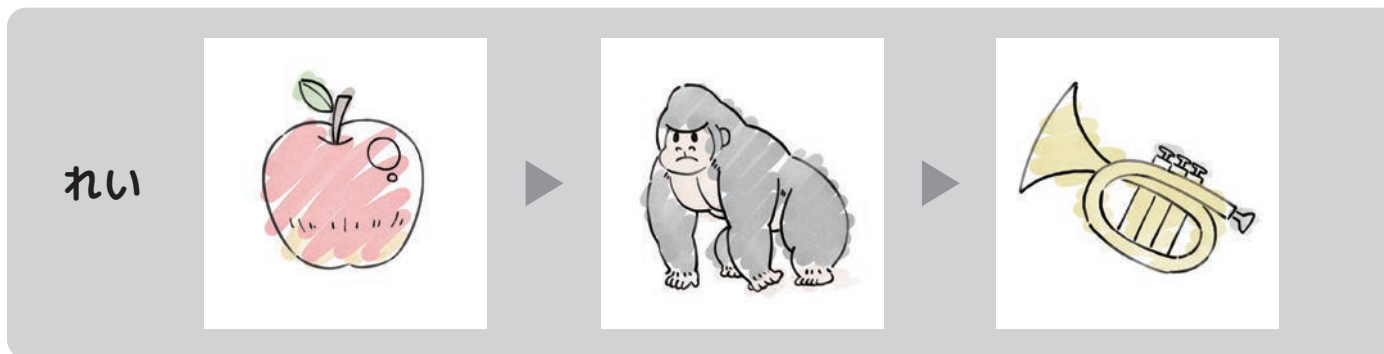
たんまつを使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人とやり取りしたり、交流したりすることができます。

ここでは、たんまつを使って交流するときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

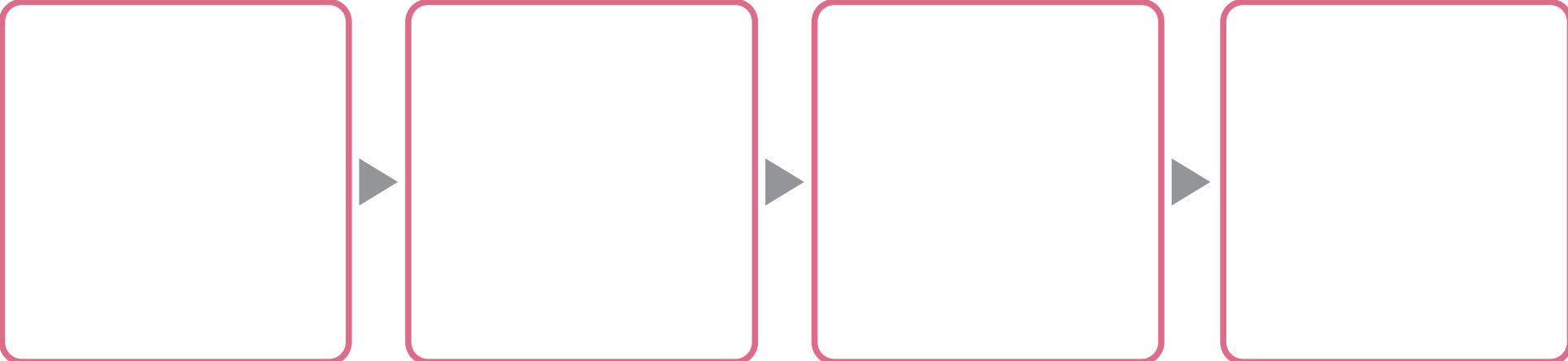
さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、話す以外の方法で友達と上手に交流することができると思う
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると
思う
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できると思う

とも ことば つか え こうりゅう
友だちと**言葉**を使わず、**絵**だけで交流できるでしょうか？
え
絵でしりとりをしてみよう。



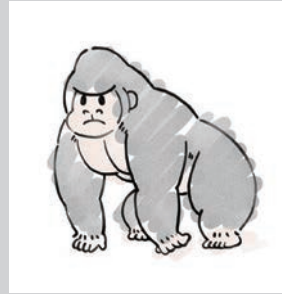
いちばんめ ひと ことば え
一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の絵をかこう



The image shows four empty rounded rectangular boxes arranged in a horizontal line, connected by right-pointing arrows. These boxes are intended for drawing pictures that start with the letter 'あ' (a).

どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい



☆ スキルのポイント

「言葉」を使う交流には、顔を見て話す方ほうや、電話のように声だけで交流する方ほう、チャットのように文字だけで交流する方ほうなど、様々な方ほうがあります。

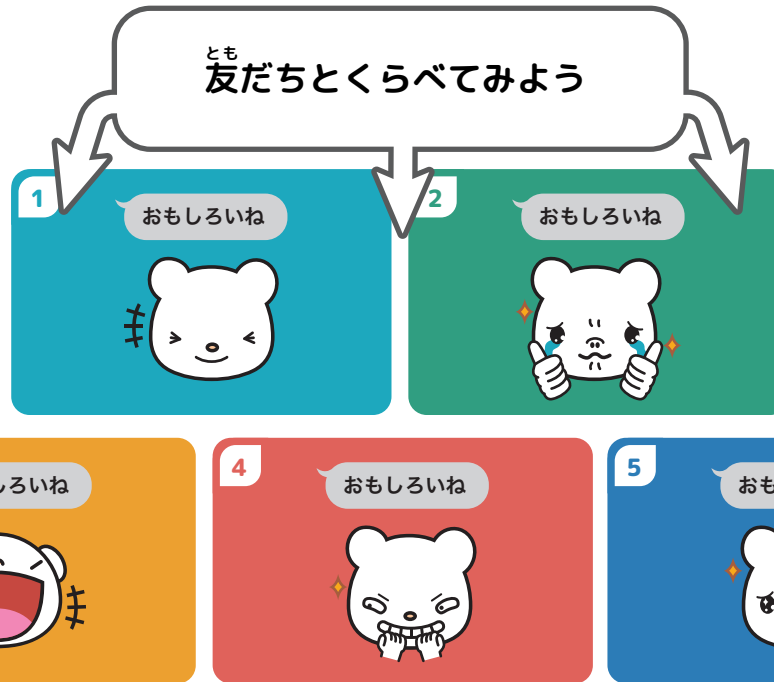
もちろん「言葉」はべんりですが、言葉い外の方ほうにも様々なコミュニケーションの方ほうがあります。どのような方ほうでコミュニケーションをとれるかを考えるとともに、そのときにどのようなことに気をつければよいかも考えてみましょう。

とも つぎ
 友だちから次のメッセージがとどきました。どのような気持ちで送ったと思いますか。
 つぎ おく とも きも おも
 次の4つのスタンプを送った友だちの気持ちを、「おもしろかった気持ち」「いじわるな気持ち」にわけて
 みましょう。



おもしろかった気持ち **A**

B いじわるな気持ち



☆ スキルのポイント

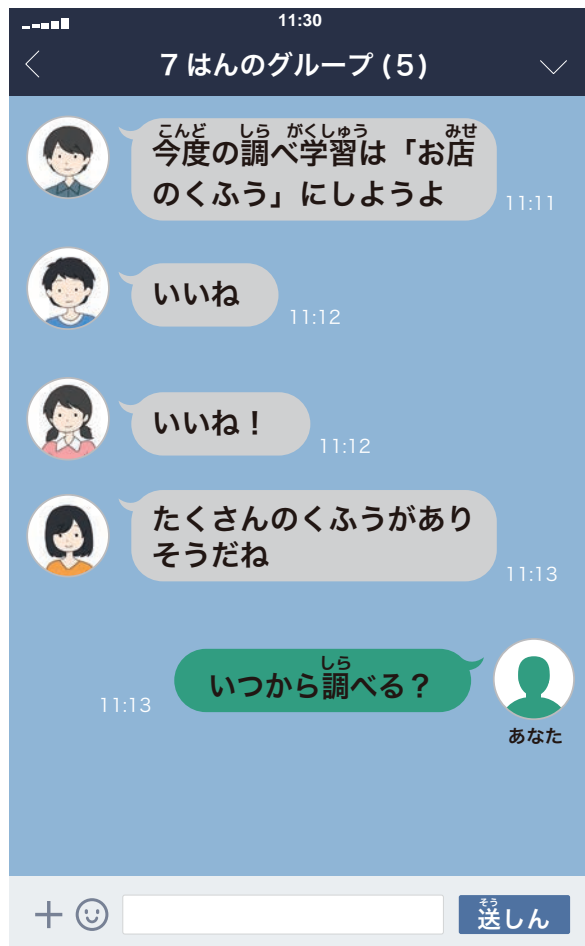
おな 同じスタンプや絵文字でも、ひとによって感じ方がちがうこともあります。

チャットでは、相手の顔が見えないので、自分が「おもしろい」という気持ちをつたえようとしたスタンプが、相手は「いじわる」という気持ちで受け取ってしまうこともあります。

相手にごかいされないかな？と考えながら、スタンプや絵文字を送るようにしましょう。



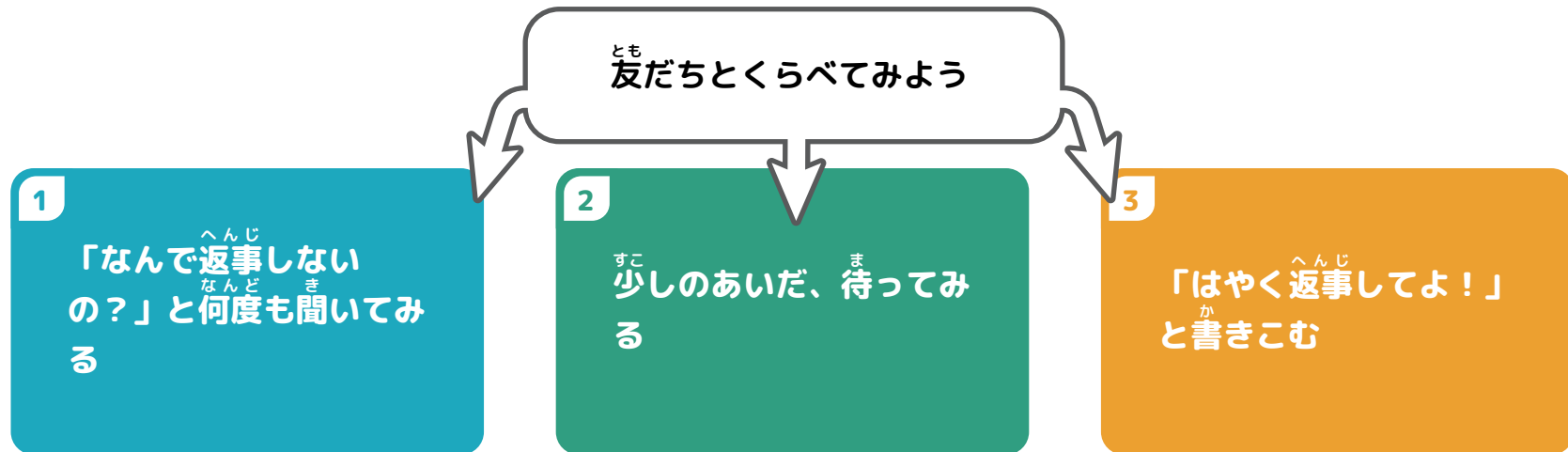
あなたが、グループのチャットで調べ学習について話し合いをしていると、すぐに友だちからの返事がありませんでした。
あなたはどのように対おうしますか。1つえらんでみましょう。



1 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる

2 少しのあいだ、待ってみる

3 「はやく返事してよ！」と書きこむ



★ スキルのポイント

グループのチャットで交流する場合、すぐに返事がない時もあります。

もしかしたら、友だちはあなたのメッセージをまだ読んでいないのかもしれない、読んだけどなやんでいて返事ができないのかもしれない、というかのうせいもあります。いろいろなかのうせいを想ぞうするとともに、返事がなければ、次の日に直せつ聞いてみましょう。



こうりゅう
交流する

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつを使うと、いろいろな人と交流することができます。しかし、顔が見えない相手と交流するときは、自分の気持ちが上手につたわらないこともあります。
あいて 相手のことを想ぞうしながら、交流するようにしましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、話し合い以外のほうで友達と上手に交流することができる
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っている
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できる



たんまつは、^{がっこう}学校だけでなく、^{いえ も かえ}家に持ち帰って^{つか}使うこともできます。

^{いえ しゅくだい}家で宿題をしたり、^{とも}友だちと^{だい}いっしょにか^{いえ}題のつづきをしたりと、^{つか}家でたんまつを使うことで、^{さまざま}様々な^{がくしゅう おこな}学習を行うことができます。

ここでは、^{いえ つか}たんまつを家で使うときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、^{いえ つか}たんまつを家で使う^{とき}時には、^{ひと はな あ}おうちの人と話し合^きってルールを決め、ルールを^{まも}守^{つか}って使うことができていると思う
- わたしは、^{いえ つか}たんまつを家で使う^{とき}時には、「^{がくしゅう もく}学習の目^{つか}てき」で使うことができていると思う
- わたしは、^{いえ つか}たんまつを家で使う^{とき}時には、^おトラブルが起きないように^{つか}使うことができていると思う

おうちの人と話し合っひと はな あて、家いえにたんまつも かえを持ち帰ったときの「家庭かていのルール」と「くふうかんが」を考えましょう。

かてい
家庭のルール

| | |
|---|---|
| ①たんまつ <small>つか</small> を使っ <small>じかん</small> てもよい時間は、 | じ時 ぶん分 ~ じ時 ぶん分 |
| ②たんまつ <small>つか</small> を使っ <small>ばしょ</small> てもよい場所は、 | |

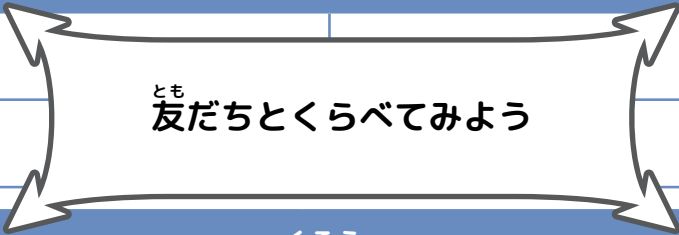
ひと かんが
おうちの人と考えたルール

| | |
|---|---|
| ① | ③ |
| ② | ④ |

くふう

| | |
|---|--|
| ①たんまつをじゅう <small>でん</small> 電しわすれないためのくふう | |
| ②たんまつを <small>いえ</small> 家におきわすれないためのくふう | |



| かてい 家庭のルール | |
|--|--|
| ① たんまつ <small>つか</small> を使ってもよい時間 <small>じかん</small> は、 | じ 時 ぶん 分 ~ じ 時 ぶん 分 |
| ② たんまつ <small>つか</small> を使ってもよい場所 <small>ばしょ</small> は、 | |
| ひと かんが おうちの人と考えたルール | |
| ① |  |
| ② | |
| くふう | |
| ① たんまつをじゅう電 <small>でん</small> しわすれないためのくふう | |
| ② たんまつを家 <small>いえ</small> におきわすれないためのくふう | |

★ スキルのポイント

たんまつを家いえで使うつかときは、使つかってもよい時間じかんや場所ばしょについて、おうちの人ひとと話し合あって決きめるようにしましょう。

また、少すくなくとも、ねる1時間前じかんまえにはたんまつを使つかわないようにしましょう。

そして、部へ屋やや画がめんの明あかるさ、目めからたんまつまでのきより、30分ぶんに1回かいはたんまつから目めをはなすなど、目めをまもる行こう動どうをするようにしましょう。

つぎ
次の3つの行動は、「学習の目てき」での使い方と言えるのでしょうか？

「○ 学習の目てきと言える」と「× 学習の目てきとていえない」にわけてみましょう。

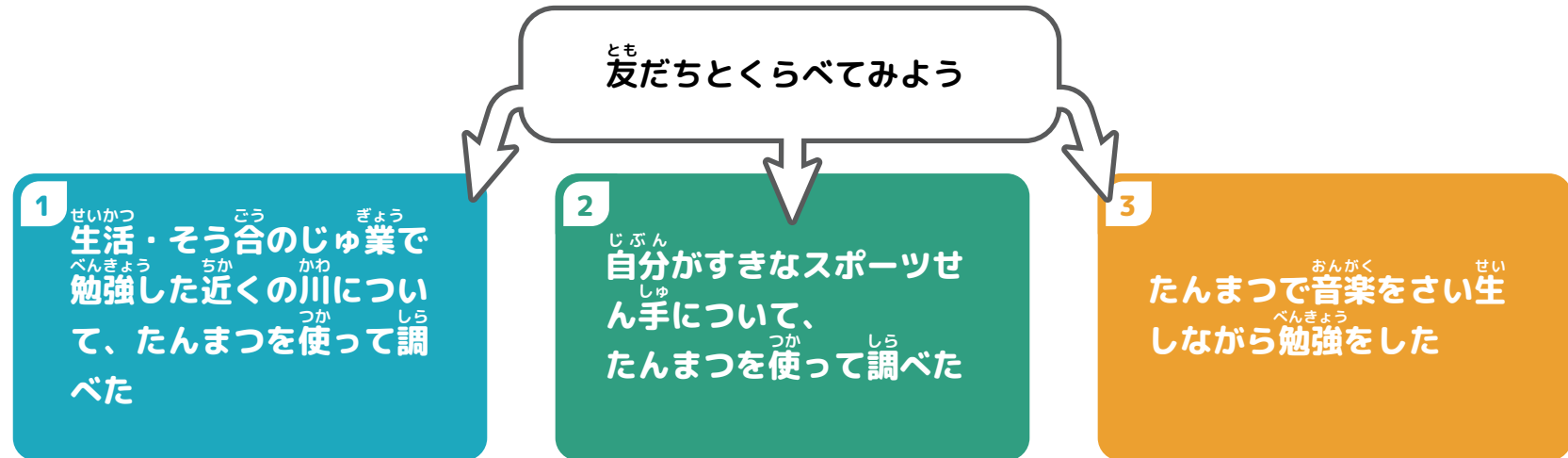
1
せいかつ
生活・そう合のじゅ業で
べんきょう
勉強したちか
近くのかわ
川につい
て、たんまつを使つてしら
調べた

2
じぶん
自分がすきなスポーツせ
んしゅ
ん手についで、
たんまつを使つてしら
調べた

3
たんまつでおんがく
音楽をさいせい
しながらべんきょう
勉強をした

○ 学習の目てきとていえる **A**

× 学習の目てきとていえない **B**



★ スキルのポイント

たんまつは、がくしゅう もく つかう ために がっこう から だし 出されているものです。

いえ がっこう のルールを思い出しながら、「これは がくしゅう もく い」と考えて つかう ように しましょう。

もし、「これは がくしゅう もく い」とまよったときは、おうちの人や ひと せんせい 先生に そうだんし てみましょう。



じぶんの 自分もやってしまいそうなトラブルは

つぎ
次の3つのことを自分もやってしまいそうだなと思うじゅんにならべてみましょう。

1

ジュースを飲んでいて、
たんまつに
こぼしてしまう

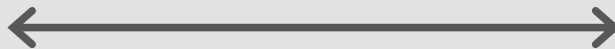
2

持ち帰るときに、
たんまつを
ぶつけてしまう

3

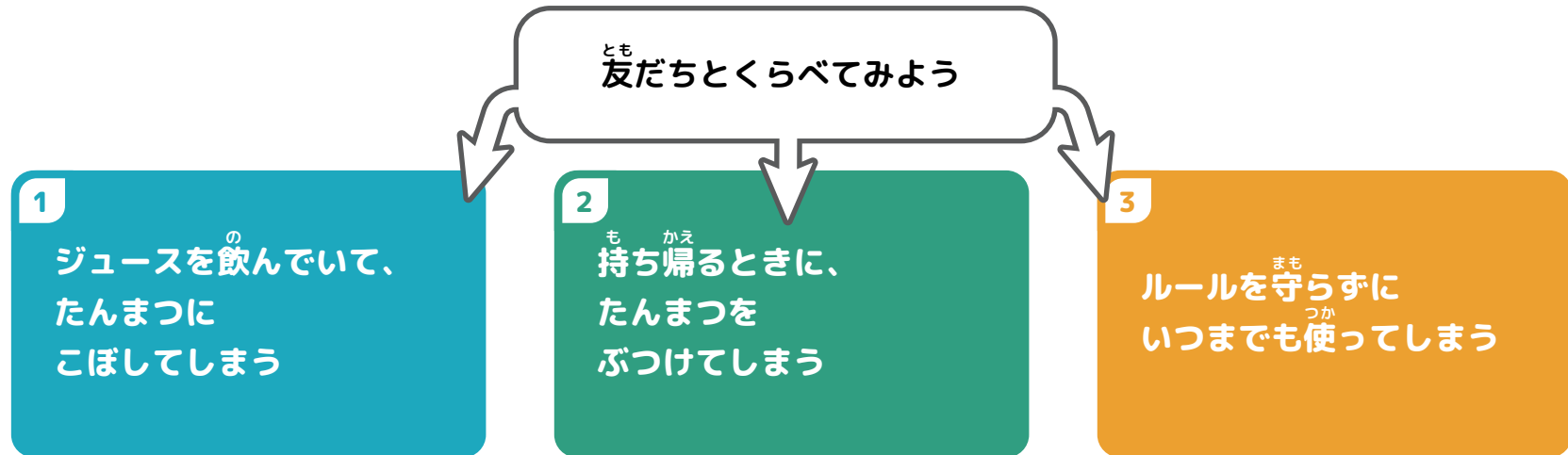
ルールを守らずに
いつまでも使ってしまう

やってしまいそう



やらないだろう





★ スキルのポイント

いえ
家でたんまつを使^{つか}う場合^{ばあい}には、持ち帰^{も かえ}るときはもちろん、使^{つか}うときにもきをつけなれば
ならないことがあります。

たんまつのしま^{かた}い方やたんまつを使^{つか}う場所^{ばしょ}、たんまつを使^{つか}う時間^{じかん}などをもう一度見直^{いちどみなお}し
てみましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「家で使う」ためには、家庭でルールを決めておくことが大切となります。たんまつを学習の目てきとして使うために、どんなルールがあればよいか、家庭で話し合ってみましょう。また、ルールを決めるだけでなく、「どんな時にそのルールをやぶってしまうのかな」「どことなくふうをすれば、そのルールを守れるのかな」と考えてみるとよいでしょう。

チェックしてみよう

- わたしは、たんまつを家で使う時には、おうちの人と話し合っ^{はな あ}てルールを決め、ルールを守^{まも}って使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使う時には、「学習の目てき」で使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使う時には、トラブルを起^おこさないように使うことができる

活用型情報モラル教材



いけだ



保護者の方へ

このGIGAワークブックでは、1人1台の端末を上手に活用するために、基本となる情報活用能力（情報モラルを含む）を身につけることができます。

家庭でも、端末の上手な使い方や端末を使うためのルールについて、ぜひ話し合いをしてください。

現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。

主に **A**

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

主に **A**

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

主に **B**

4 出会い



SNS で知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。

主に **A** と **B**

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。

主に **A** と **C**

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

主に **C**

7 個人情報の投稿



SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。

主に **C**

8 悪口・いじり



グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

主に **C**

① 子どもと一緒に、起きやすいと思うトラブルにチェックを付けながら話し合ってみましょう。

② アプリやフィルタリングの対策を考えてみましょう。
大きく3つの対策が重要です。

- A** 家庭のルールを考えよう…………… P92～94へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P95～96へ
- C** インターネットにおけるコミュニケーションの特性…………… P97へ

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの
「使いすぎ」に
気をつけよう

スマホは
「夜遅い時間」には
使わない

ネットで
「たくさん」お金を
使わない

「」の中の表現にあいまいさがあるため、親と子どもとで基準が異なる場合があります。ルールを決めるときは、あいまいな表現をさけましょう。

「スマホは夜10時までしか使わない」というルールを破ってしまう子どもがいたら、どのように声を掛けますか。

A

ルールを破ったことを
叱る

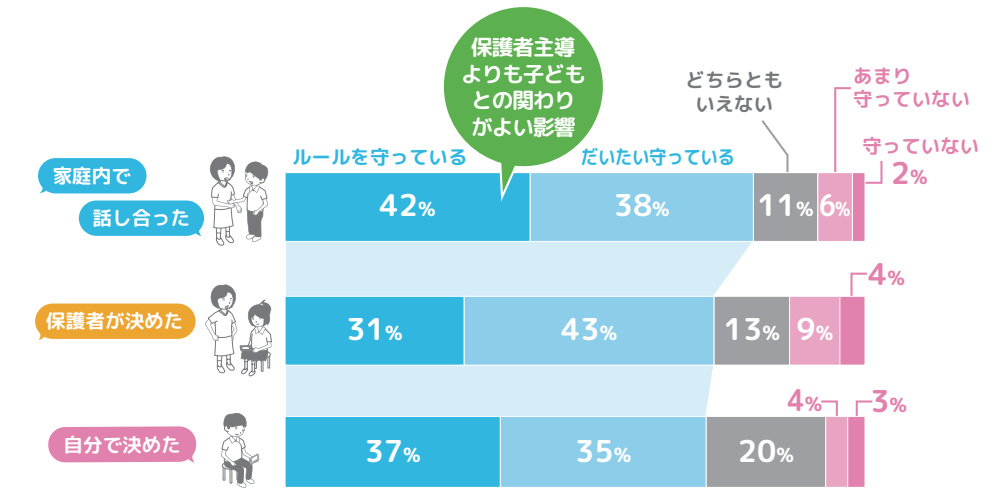
B

どのようにしたら
ルールを守れるかを
一緒に考える

Aのような「制限」によるコントロールから、Bのように子どもと一緒に対話をしながら「主体的なルールづくり」をするようにしましょう。

ルールの決め方と遵守の関係

高校生を対象とした調査によると、保護者主導でルールをつくったときより、子どもと一緒にルールをつくったときのほうが、子どもがルールを守る確率が高いことが分かっています。



「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

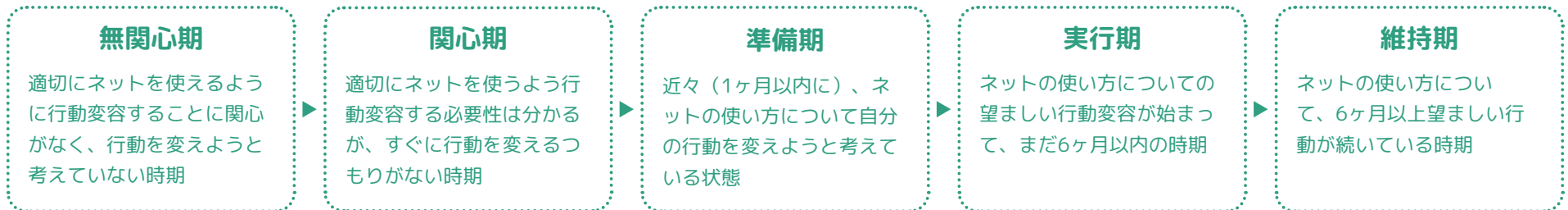
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

1日のうちにどのくらいネットを利用しているか、子どもに具体的に書き出させるなどして、「長時間使い過ぎていること」、「他者よりも長く使っていること」を本人に自覚させることが、インターネット依存傾向の予防・改善のための行動変容のきっかけとして重要です。

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

以下の質問票で、8項目のうち5項目以上当てはまれば「病的使用者」と判定されます。

- ① インターネットを利用し、SNSやゲーム、ショッピングなどをするのを思い出したり、次の利用が楽しみになるなど、インターネットに夢中になっている。
- ② 満足するには、インターネットの利用時間をどんどん長くしていかなければならない。
- ③ 利用時間を減らしたり、やめようとしたりしても、うまくいかないことが繰り返しある。
- ④ インターネットの利用時間を減らそうとすると、落ち着かなくなったり、不機嫌になったり、落ち込んだり、いらいらしたりする。
- ⑤ インターネットを利用した活動の時間が、利用する前に予定していた時間より長くなる。
- ⑥ インターネットの利用のせいで、大切な人との関係を危うくしたり、勉強の機会を失ったりする。
- ⑦ インターネットに夢中になりすぎたせいで困ったことが起きても、ごまかすためにうそをつく。
- ⑧ 困っていることや不快なことから逃れるためにインターネットを使う。

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

「スクリーンタイム」を使うことによって、iPhone、iPad、iPod touch でどのように時間を費やしているのかリアルタイムでまとめたレポートを確認し、管理しておきたいものについては制限を設けることができます。

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。



iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

<https://www.youtube.com/watch?v=6KbTXIO2vU4>

ファミリーリンク

Android向け



Google が提供する無料のペアレンタルコントロールのアプリです。子どもと保護者の携帯端末にインストールすることで以下のことが可能になります。

- 子どものアプリ利用を管理
- 子どもの利用時間を管理
- 子どもの位置情報を確認

※子ども端末はAndroid Lollipop (5.1) 以降を搭載したAndroidスマートフォン、保護者端末はAndroid Lollipop (5.0) 以降を搭載したAndroidスマートフォンと、iOS 9 以降を搭載したiPhone、iPad でファミリーリンクを利用することができます。

YouTube Kids

Android・iPhone/iPad向け



YouTube Kids は、13歳未満の子どもがより簡単に楽しくYouTubeを視聴

できるアプリです。プロフィールを作成することで、視聴できるコンテンツ選択や、視聴時間を制限するタイマーの設定をすることができます。また適切なデジタル習慣を身に付けるために役立つ情報も提供しています。

Digital Wellbeing

Android向け



毎日のスマートフォンの利用習慣を把握し、オフラインで過ごす時間を作る機能です。

- その日のスマートフォンの使用状況がグラフに表示され、自分の使い方を振り返ることができます。グラフをタップすることで、詳細を確認することができます。
- 勉強などに集中できるよう、気が散る原因となるアプリをワンタップで一時停止することができます。
- アプリの1日の利用時間の上限を設定することができます。動画の見過ぎなどに気付くことができます。

フィルタリングについて

犯罪・トラブルに巻き込まれないため、フィルタリングを設定することが大切です。スクリーンタイムやファミリーリンクにはフィルタリング機能があります。また下記のようなフィルタリング用アプリもあります。携帯電話会社の販売店に行き、最適なフィルタリングを設定してもらったり、相談したりしましょう。

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)



平成29年2月に、携帯電話事業者が提供するスマートフォン等のフィルタリングサービスのアプリアイコンが、統一されました。

iPhone、iPad は、米国および他の国々で登録されたApple Inc. の商標です。iPhone 商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。Google、Google Classroom、Android、ファミリーリンク、YouTube、YouTube Kids、Digital Wellbeing は Google LLC の商標です。

8 悪口・いじり

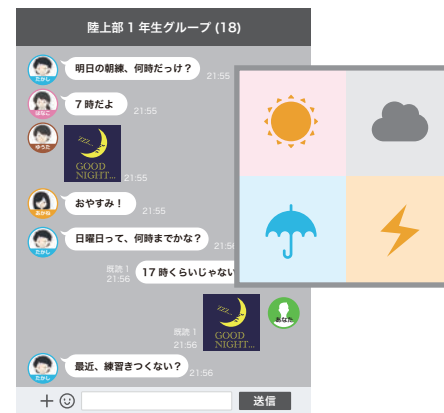


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

というルールや指導で大丈夫？

「イヤなこと」の感覚が人によってズレやすく、ネットの特性によって、ズレがより大きくなります。

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

人によって「イヤだな」と感じる言葉には違いがあります。自分にとってイヤな言葉が、友だちのイヤな言葉と同じとは限りません。

2 ネットの特性

普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

3 「リスクの見積り」によるズレ

子どもたちは、「何が危険か」は分かっているのですが、「どのくらい危険か」というリスクの見積りがズレやすく、「このくらいは大丈夫だろう」と思うことにより、トラブルにつながってしまうことがよくあります。

活用型情報モラル教材
GIGAワークブック いけだ
ビギナー

ver.1.0

発行日 2023年3月31日

制作 池田市教育委員会
一般財団法人LINEみらい財団
静岡大学教育学部准教授 塩田真吾
アラサキデザインスタジオ

協力 ソフトバンク株式会社
ヤフー株式会社

LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO!
JAPAN

- ・本教材は、東京都教育委員会と一般財団法人LINEみらい財団との共同研究による成果物「SNS東京ノート」をベースとして、GIGAスクール構想に対応した内容を加えています。
- ・本教材の著作権は、一般財団法人LINEみらい財団が保有しています。
- ・本教材は、児童・生徒・保護者への啓発・教育を目的として、無償で提供する場合に限り、自由に利用することができます。これ以外での2次利用はおやめください。