

活用型情報モラル教材



ワークブック

とくしま



ビギナー

ver 5.1

もくじ

はじめに	I
使い方	XI
じょうほうモラルを学ぼう(45分じゅ業)	1
ICTでゆたかになる社会	2
たんまつを上手に活用しよう	4
生活を見直そう	7
使いすぎているかな①	8
使いすぎているかな②	10
自分と相手とのちがい	12
使いすぎているかな③	14
じょうほう活用のうかを身につけよう(15分じゅ業)	17
使う前に	18
たんまつを使うときの言葉を知ろう	19
自分にあった方ほうで文字を入力してみよう	21
「大切に使う」とは	23
どのくらいあぶないのかな?	25
パスワードの作り方や使い方	27
じゅう電できていないのは	29
まとめ	31

写真をとる	32
上手な写真のとり方を学ぼう	33
アップとルーズでクイズをつくろう	35
勝手にとってもよいのかな	37
みんなが使う場所でのマナー	39
勝手に写真をとられたら	41
写真に加工をされたら	43
まとめ	45
調べる	46
上手なけんさく方ほうを学ぼう	47
どの方ほうで調べたらよいのかな	49
見てもよいサイトかな	51
じょうほうをたしかめよう	53
とつぜんメッセージが表じされたら	55
勉強のために調べていたのに	57
まとめ	59
考える	60
じょうほうを上手にほぞんしよう	61
調べたことを整理しよう	63
目のけんこうを守ろう	65
知らない人に教えてはいけないじょうほうとは	67
わからないときにどうすればよいかな	69
たんまつをこわしてしまうときは	71
まとめ	73

もくじ

きょうする	74
上手な発表方ほうを学ぼう	75
感想をつたえよう	77
上手に聞いているかな	79
聞き方がちがうと、どう感じるかな	81
勝手に書きこまれたら	83
だれが見ることができのかな	85
まとめ	87
つくる	88
上手なデザインの方ほうを学ぼう	89
つたえたいことを整理しよう	91
マネしてもよいのかな	93
プライバシーとは	95
たんまつが動かなくなったときは	97
友だちにまねされたときは	99
まとめ	101
交流する	102
言葉を使わず上手に交流しよう	103
同じところとちがうところを見つけよう	105
これって悪口？	107
しょ対面の大人に聞いてよいことは？	109
返事がないときは	111
友だちだと思っていたら	113
まとめ	115

家で使う	116
家庭でのルールをつくろう	117
やることを計画してみよう	119
「学習の目てき」と言えるのかな	121
新しくチャレンジしたいことは？	123
自分もやってしまいそうなトラブルは	125
「ゲームをやめなさい！」と言われても	127
まとめ	129
保護者の方へ	130
ケータイ・スマホトラブル分類表	131
家庭のルールを考えよう	132
フィルタリングやアプリの設定	135
インターネットにおけるコミュニケーションの特性	137
デジいく（デジタル活用能力育成プロジェクト）について	138

<p>「GIGAワークブック」で あつかう用語について</p>	<p>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</p>
-------------------------------------	---

※ 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。

かつようがたじょうほうモラルきょうざい



とくしま



とくしまけんきょういくいいんかい
徳島県教育委員会

じどうのみなさんへ

みなさんが おとなになったときには みたこともないべんりなものが いっぱいでてきて どんどん つかわれるようになります。

そんなみなさんが あたらしいことをまなべるように がっこうで ひとりに1だいずつ タブレット・パソコンが あります。

ひとりひとりにあったもんだいをといたり ともだちとまなびあったり することができます。

タブレット・パソコンを えんぴつやノートとおなじように しっかりと つかいましょう。そして おもったとおりに つかえるようになりましょう。

もしも タブレット・パソコンが うごかなくなったときや つかいかた がわからなくなったときは すぐ せんせいにききましょう。

まな ちから タブレットで学ぶ力をパワーアップ!

タブレットを使うと、自分のペースで楽しく勉強できるよ。自分にぴったりの勉強のしかたを見つけよう!



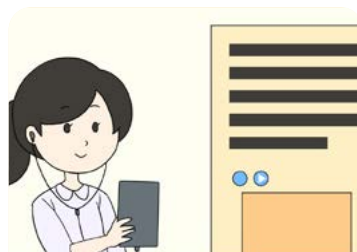
でんしこくばん

せんせいがえやどうがをみせてくれるよ。はっぴょうもできる。



かく

アプリでかくと、まちがえてもなおせるよ。あんしんだね。



よむ

デジタルきょうかしょは、おんせいでよんでくれるよ。



しらべる

わからないことはネットでしらべよう。どうがもみられるよ。



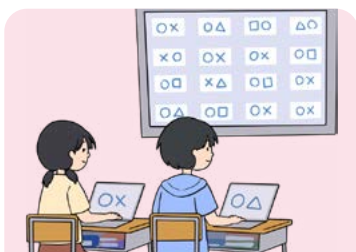
きろくする

しゃしんやおんせいできろくすると、せいちょうがわかるよ。



どうが

うんどうやおんがくをとって、なんどもれんしゅうしよう。



アンケート

みんなのかんがえがすぐみてわかるようになるよ。



きょうどうへんしゅう

グループでいっしょにえやぶんしょうをつくれるよ。たのしいね。



けいじばん・チャット

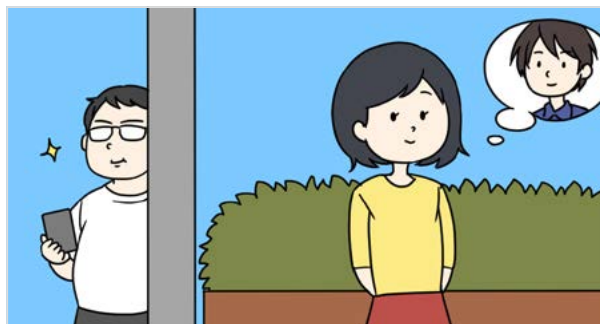
みんなでかんがえをいいあえるよ。クラスでいっしょにかんがえられるね。



ビデオつうわ

とおくのともだちとはなせるよ。いえからもさんかできるね。

じぶん だいじょうぶ ばんあぶ きけん
「自分は大丈夫」が1番危ない！ SNSにひそむ危険なワナ



じど ひがい
自撮り被害

「悩みを聞くよ。写真を送って」その声かけには注意してください。やさしいふりをして近づき、写真を送らせようとする行為を「グルーミング」といいます。一度送った写真は消せません。一生残ってしまうこともあります。これを「デジタルタトゥー」といいます。写真を求められたら、送らずに、すぐ信頼できる大人に相談してください。



こじんとくてい
個人特定

SNSに投稿した写真や動画が、あなたを特定する手がかりになることがあります。背景や写りこみから、居場所を調べ出す人がいます。思わぬ被害につながることもあります。投稿する前に、だれが見るかを考えましょう。



やみ 闇バイト

「簡単」「高額」をうたう話には注意。それは、犯罪に巻きこまれる入り口です。名前や連絡先などの個人情報を送ると、「学校に言う」などとおどされ、抜け出せなくなることがあります。個人情報は、送らないでください。

じぶん まも あいことば
自分を守る 合言葉は「と・く・し・ま」

と 


とりあえずで撮らない、送らない

名前、学生証、顔写真など、自分のことがわかる情報は、ネットの相手にわたさない。

< 


くわしい設定、今すぐチェック

フィルタリングを有効に、投稿時の位置情報はOFFにする。

し 

しんじない うまい話と甘い言葉

「リスクなし」「君は特別」そんな言葉は危険なサイン。一度立ち止まって、考えよう。

ま 

まよわず相談、すぐ連絡

少しでも怖いと思ったら、一人で悩まず、相談を。警察相談窓口「#9110」

そうしん お まえ ところ
送信ボタンを押す前に！「心のブレーキ」ちゃんとかけてる？

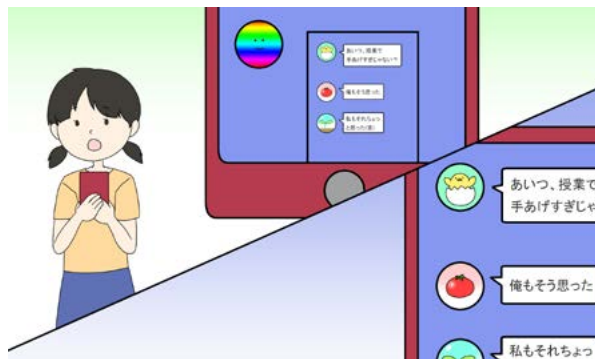
じょうだん
「冗談のつもり」で送った一言が、
お く ひとこと
友達を深く傷つけることがあります。
ともだち ふか きず
送信ボタンを押す前に、一度立ち止まって考えてみましょう。
そうしん お まえ いちどた と かんが



かって シャしん
勝手な写真アップ

ともだち は シャしん
友達の恥ずかしい写真を
きよか の
許可なく載せる

とうこう ひと み
□ その投稿、すべての人に見られても大丈夫？
だいじょうぶ



な か ま は す
グループでの仲間外れ

とくてい こ
特定の子だけを
グループから外す

とうこう き も
□ その投稿、だれかをイヤな気持ちにさせてない？



ぼうげん
ゲームでの暴言

き
チャットで「消えろ」などの
ひどい言葉を使う
ことば つか

とうこう さき じぶん
□ その投稿、ちょっと先の自分が
見ても後悔しない？
み こうかい

ほんとう だいじょうぶ
その「SNS」、本当に大丈夫？

かがいこうい ひ がね
「ノリ」が加害行為の引き金に。
なかまうち わる い と じゅうだい ほんざい
仲間内の悪ふざけが、意図せず重大な犯罪へとつながります。

わるぐち ほんざい
「ネットの悪口」も犯罪に。
かる きも か ことば ひと ふか きず
軽い気持ちで書いた言葉でも、人を深く傷つければ、
ほうりつ せきにん と
法律で責任を問われることがあります。

インターネットはとても便利ですが、その一方で、誤った利用方法によって、次のようなトラブルが起こっていることも知っておきましょう。



わるぐち
悪口・いじり

SNSやメッセージでからかったり、誤解が原因でけんかになることもあるよ。



ふてきせつ えつらん
不適切サイトの閲覧

怖い画像や大人の内容が
含まれるサイトを見ると、
心に悪い影響を与える
ことがあるよ。



ちよさくけん しんが
著作権の侵害

人の作った音楽や動画を
勝手に使ったり、共有し
たりすると、ルール違反
になるよ。



し ひと であい
知らない人との出会い

SNSで知らない人と話を
する時は、安全のために
先生やお家の人に相談し
よう。



かね つか す
お金の使い過ぎ

ゲームのアイテムをたく
さん買すぎないように
しよう。おこづかいがな
くなってしまふよ。



ちようじかんりよう
長時間利用

長い時間ゲームや動画
を見すぎると、目や体が疲
れるから、休憩をしっかりと
取ろう。



ふてきせつ とうこう
不適切な投稿

友達の写真や情報を勝手に
インターネットに載せ
ると、トラブルの原因に
なるから、やめよう。



こうい
なりすまし行為

他の人の名前を使って
ゲームをするのは、うそ
をつくことになる。正直
にふるまおう。



デジタルタトゥー

インターネットに書いた
ことはなかなか消えない
から、変なことを書かな
いようにしようね。



ネットいじめ

ネットであっても人をい
じめたり、うそを書いた
りするのは、悪いこと。
誰かが困っているのを見
たら、助けを求めよう。



す せかい すてきなネット世界にはルールがあるよ

インターネットを楽しく使うためには、ルールが大事だよ。家や学校で教えられたルールを
 しっかり守って、ネットを使おう。著作権や肖像権など、社会のルールについても学ぼうね。



だ やさ じぶん だれにも優しく、自分にも

ネットで何かを書くときは、その言葉が他の人をどんな気持ちにするかを考えてみてね。友達
 にも、自分にも優しい言葉を使おう。長い時間、画面を見続けられないようにして、目や体を休ま
 せることも大切だよ。



ち かんが じょうほうはっしん ちょっと考え、情報発信

自分や友達のことをインターネットに書く前に、ちょっと立ち止まって考えてみよう。大切な
 情報を守るために、どんな情報を共有するかをしんちょうに選んでね。



くん おも おとな そうだん ん?と思ったら大人に相談

インターネットで変だと感じることや、何か困ったことがあったら、すぐにお家の人や先生な
 だに相談しよう。困ったときは、一人で悩まずに、信頼できる大人の助けを求めることが大切
 だよ。

「**チャットGPT**」などの**生成A I**について、知っているかな？
文部科学省が出した、**使い方**についての**新しいガイドライン**（めやす）を説明するので**ルール**を守つて**正しく使**ってね！



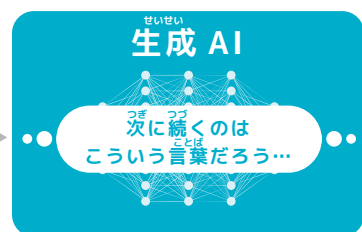
Q1 生成A Iって、何ですか？

生成A Iは、パソコンで**質問**を入力すると、**事前に学習**したデータをもとに「**もっとも可能性が高い言葉**」を選んで**回答**します。間違えることもよくあります。

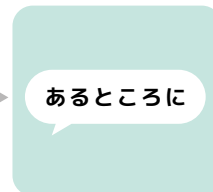
質問を入力



生成A I



文章の生成



Q2 どのようなことに使うことができますか？

すでに**答えのある問題**であれば、**インターネット検索**でもできますね。生成A Iは、まだ**答えのない問題**について、**解決方法**を考えていくときの**相談相手**となってくれます。

Q3 生成A Iは、小学生でも使えますか？

小学生は、**学校でも家庭でもほとんどの場合**、**使うことができません**。
 なぜなら、**今使われている多くの生成A I**には**13歳**、または**18歳以上**などの**利用規約**（ルール）があるからです。

使う時は、必ず保護者と一緒に使おうね！



小学校では、**先生が使っているところ**を見て、**生成A Iのしくみ**を知ると**いう使い方**が**かか**っています。

しょうがくせい つか
どうして小学生は使うことができないのですか？

Q4

せいせい つか しく べんきょう ひつよう
 生成A Iを使うには、仕組みやルールをしっかりと勉強する必要があるので。
 しょうがくせい せいせい し しょうらいつか ちから たいせつ
 小学生は、生成A Iのできることやできないことを知り、将来使うための力をつけることが大切です。

せいせい つか ちから
**生成A Iを使うためには、どのような力が
 ひつよう
 必要ですか？**

Q5

せいせい ただ つか あぶ
 生成A Iは正しく使えば危ないものではありません。
 しょうらい あたら ぎじゅつ つか ちから
 将来、「新しい技術をうまく使いこす力」は
 たいせつ しょうがくせい つぎ
 大切になってきます。小学生のみなさんは、次のこ
 とに気をつけ、力をつけていきましょう。

せいせい
 生成A Iのでき
 ること、できな
 いことを知る

じょうほう ただ
 情報が正しいか
 たし しゅうかん
 を確かめる習慣
 をつける

じぶん かんが
 自分で考えるこ
 との大切さを
 りかい
 理解する

なまえ じゅうしょ
 名前や住所など
 こじんじょうほう
 の個人情報ほ
 にゅうりよく
 入力しない



せいせい
 生成A Iが
 ったものをそ
 のまま使わな
 い

し
もっと知りたいときはどうすればいいですか？

Q6

し
 「知りたい」、「調べたい」という「学びに向かう力」
 にんげん まさ なん
 が、人間がA Iに勝るところだね！ A Iって何だろう？
 としょかん つか しら
 図書館やインターネットを使って調べてみよう！



とくしまけんじょうほう きょういく
 徳島県情報モラル教育サポートサイト

もんぶかがくしょう けいさい
 文部科学省のガイドラインを掲載しています。



こま ひとり なや がっこう かくそくだんまどぐち そくだん ほんにん かぞく がっこうかんけいしゃ う つ
困りごとがあったら、一人で悩まずに学校や各相談窓口にご相談してください。ご本人だけでなく、ご家族や学校関係者からも受け付けています。

じかんこども
24時間子供SOSダイヤル

いじめでこま ひとり なや じぶん ゆうじん あんぜん ふあん
困ったり、自分や友人の安全に不安があったりしたら、
一人で悩まず、いつでもすぐ電話で相談してください。

な や み お う む り よ う
☎0120-0-78310 (無料)



もんぶかがくしやう
文部科学省

でんわ ほか そくだん
電話の他に、チャット相談もできます。

だれ はなし だれ なや き
誰かと話したい、誰かに悩みを聞いてほしい、そんなあなたを
待っています。

む り よ う
☎0120-99-7777 (無料)
まいにち 毎日 16:00~21:00



18さいまでのこどもがつながる
チャイルドライン

かきん どう そくだん
課金やネットショッピング等のトラブルについての相談は

☎088-623-0110

へいじつ すいようび のぞ
平日(水曜日を除く) 9:00~18:00
どようび にちようび
土曜日・日曜日 9:00~16:00



とくしまけんしやうひしやじやうほう
徳島県消費者情報センター

みなさんが悩みごとを相談できる警察の電話です。

ヤングテレホン
☎088-625-8900

へいじつ しゅくさいじつ のぞ
平日(祝祭日は除く)
8:30~17:15

いじめホットライン
☎088-623-7324

じかんうけつけ
24時間受付
やかん きゆうじつ どうちやくいん たいあう
(夜間、休日は当直員の対応)



とくしまけんけいさつしやうねん
徳島県警察少年サポートセンター

じょうほう がくしゅう
情報モラル学習サイト

もんぶかがくしやう
文部科学省

情報モラル学習サイト

クイズ

写真やイラスト、動画を見ながらクイズに挑戦することで、情報モラルについて学べます。

じれいしゅう
インターネットトラブル事例集

そうむしやう
総務省

まんが
漫画

ネットのトラブルについて実際に起きている事例をもとに学べます。

じょうず つあ
上手にネットと付き合いおう！

そうむしやう
総務省

どうが
動画

SNSに悪口を書き込まないや誹謗中傷を受けた時など、SNSの正しい付き合い方についてアニメなどで学べます。

かんが じんけん
考えよう！インターネットと人権

ほうむしやう
法務省

しらべる
調べる

ネットを正しく上手に利用するための「人権」についてまとめられています。

じょうほう きょういく
情報モラル教育サポートサイト

とくしまけん
徳島県

クイズ

トラブルがあっても自分で対処できるように、失敗を例に何がいけなかったのかを考えます。

じがど
STOP! 自画撮り!

けいしちやう
警視庁

まんが
漫画

自画撮り被害に遭わないために自分ならどうするか考えます。

ひめ
姫とボクはわからないっ

NHK for School

どうが
動画

ネット・スマホとの付き合い方を学べるドラマです。相手の顔が見えないネットでおちいりがちな過ちや解決策について考えます。

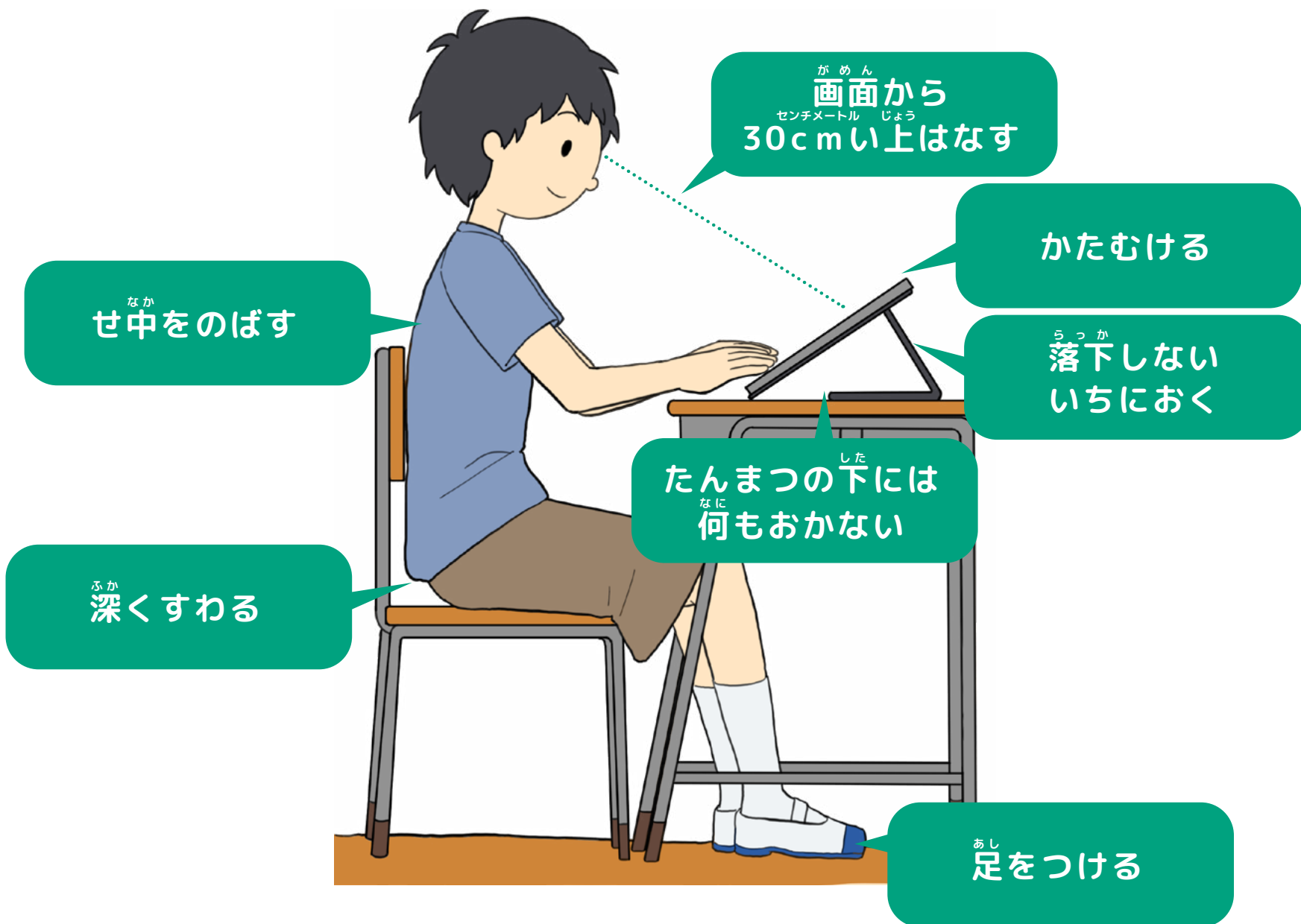
とき ちよさくけん
こんな時の著作権

ちよさくけんじょうほう
著作権情報センター

しらべる
調べる

著作物の正しい利用方法や、してはいけないことを調べられます。

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>にゅうりよく</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。	

さ じょう ひょう ねんせい
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 気を付けて、 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 つか 使って、ひつようなことを しょう 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 しょう 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 1 度、データを整り せいり 理することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	ローマ字入力で、ぶんしょう ぶんしょう 文章を うち 打つことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	カメラを つか 使うときのマナーを しか 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



とくしま



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。

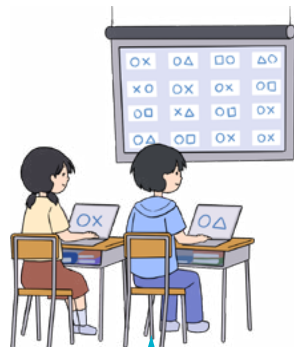
あいて相手をきずついたり、自分がトラブルにあってたりすることがないように、ともだちと話し合いながら、じょうほうモラルについて学びます。

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



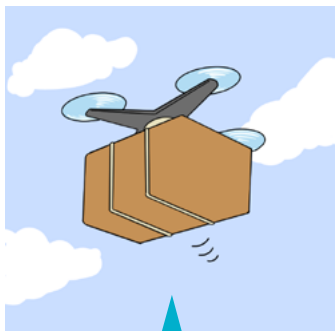
遠くにいる家族や
友だちとお話できるよ

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

① 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

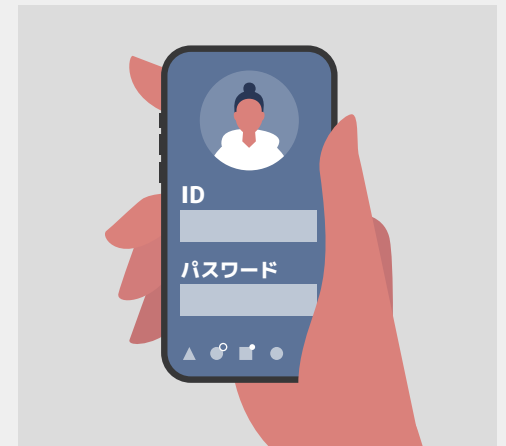
④ つくえの^{うえ}上は

! ネットのとくせい

アイディー
IDとパスワード

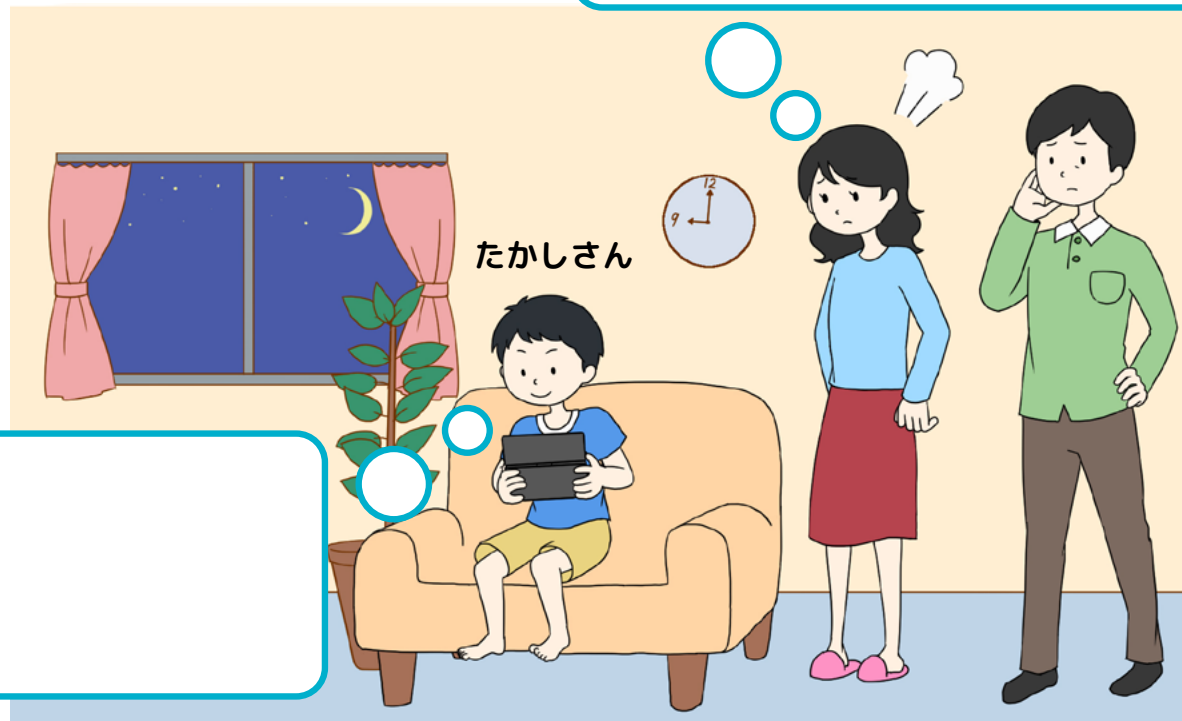
みなさんが使っている^{つか}IDと^{アイディー}パスワードは、とても^{たいせつ}大切なものです。ほかの^{ひと}人に^{おし}教えることはせず、きちんと^{かんり}しましょう。

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。



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 平日、ゲームやネットを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。
1つえらんで、理由をせつ明してみましよう。



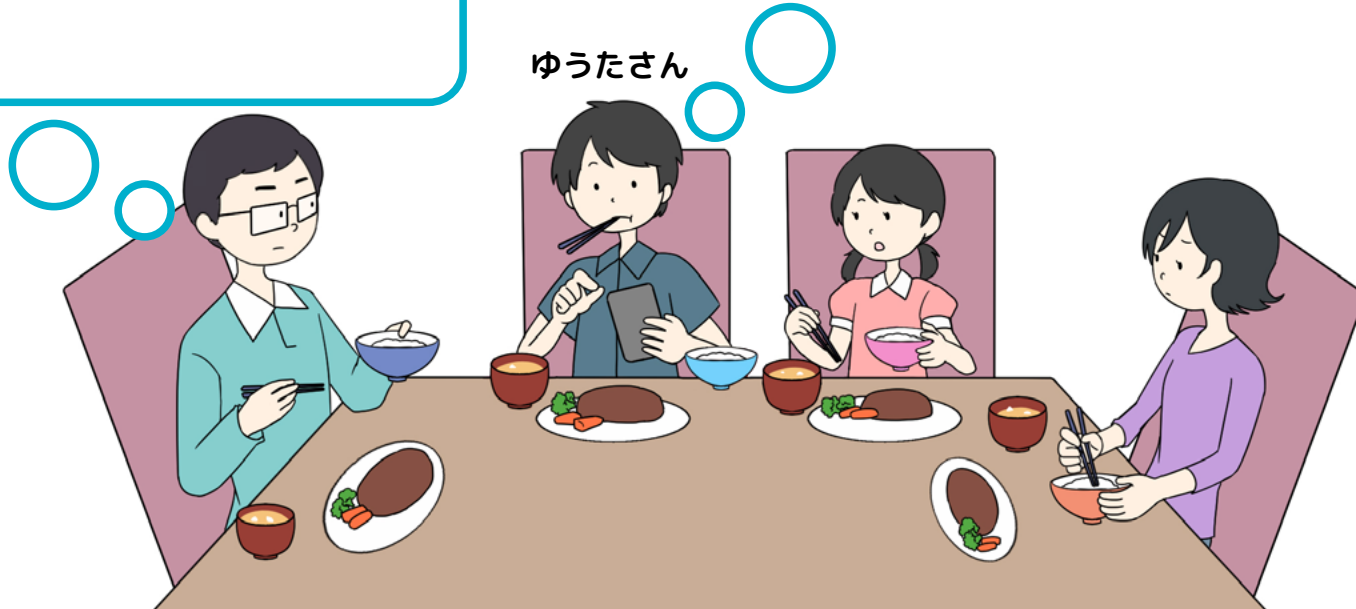
- ② どんなことに気がつきましたか。

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。

Blank box for writing the first question.

Blank box for writing the first question.



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。

Blank box for writing the second question.

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

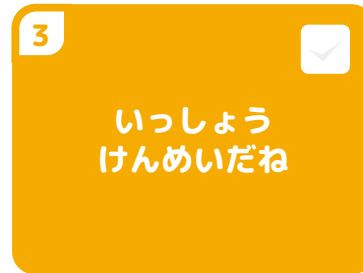
2 どん^きなに気がつきましたか。

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よう。



- 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」がつたわりにくいので、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。

！^{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。



とくしま



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。



つか まえ
使う前に

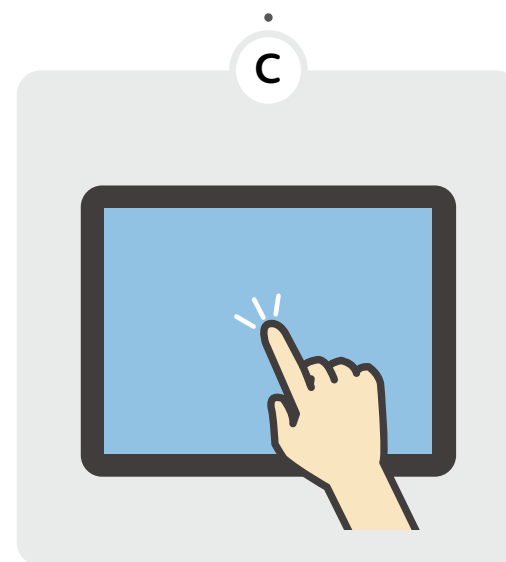
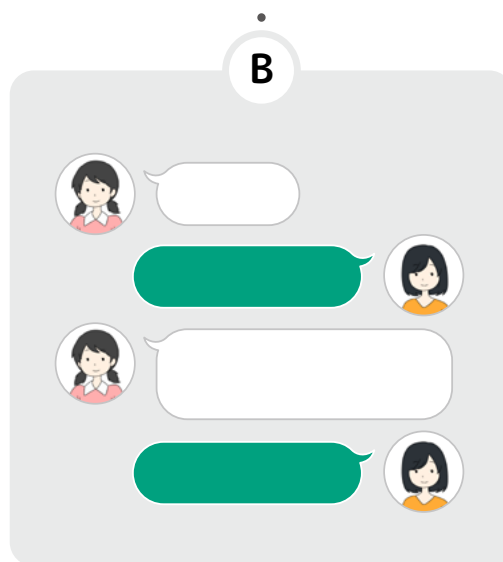
ここから、たんまつを使った^{つか}学習^{がくしゅう}がはじまります。

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。

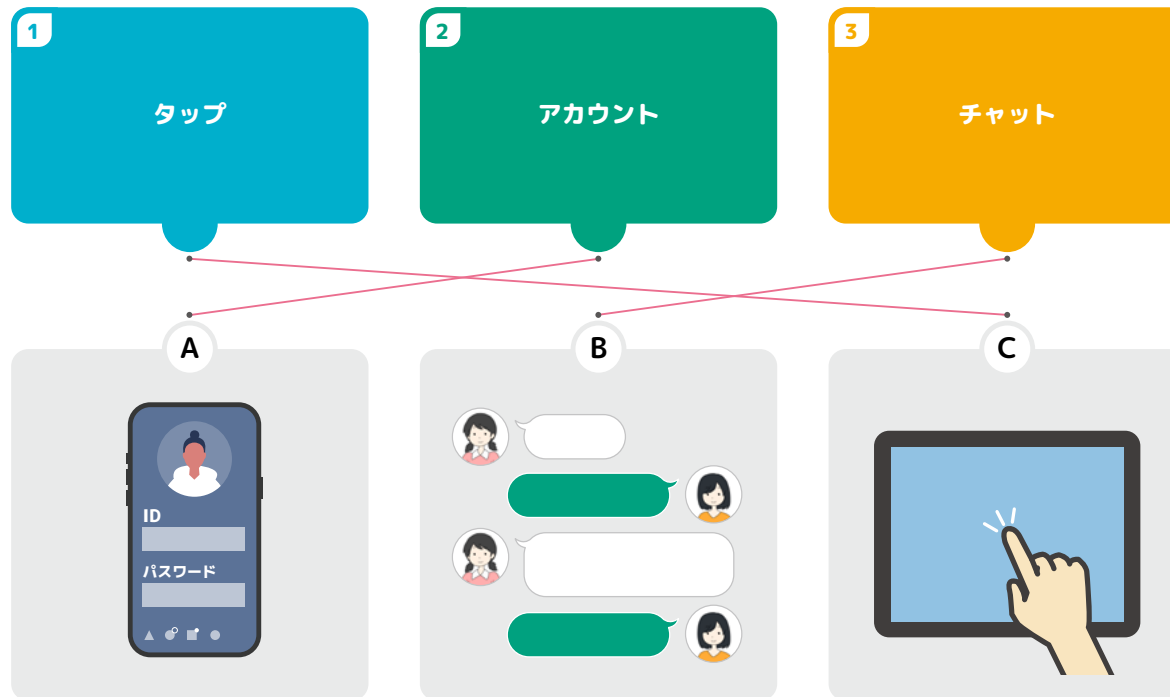
さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使う^{つか}ときの言葉^{ことば}を知^しっていると思^{おも}う
- わたしは、自分^{じぶん}にあった^{ほう}方^{ほう}で文字^{もじ}を入力^{にゅうりよく}することができると思^{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、たんまつを使う^{つか}ときに「ぜったいにやってはいけないこと」がわかると思^{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
- わたしは、たんまつのじゅう電^{でん}をわすれたこと^{おも}がないと思^{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^{ゆび}で軽く^{かる}さわることです。

「アカウント」とは、その人のこと^{ひと}をはんだんするもので、家^{いえ}にたとえば住所^{じゅうしょ}のようなもの、「パスワード」とは家^{いえ}のカギのようなものです。パスワードはとても大切^{たいせつ}なものなので、人に教^{ひと}えないように^{おし}しましょう。

「チャット」とは、ネット^{うえ}上での文字^{もじ}だけのコミュニケーションのことです。

タブレットでは、いろいろなほうで文字を入力することができます。
つぎ ことば じぶん ほう にゅうりよく
次の3つの言葉を、自分にあつたほうでそれぞれ入力してみましょう。

1

おいしい

2

ごはん

3

がっこう

キーボードで

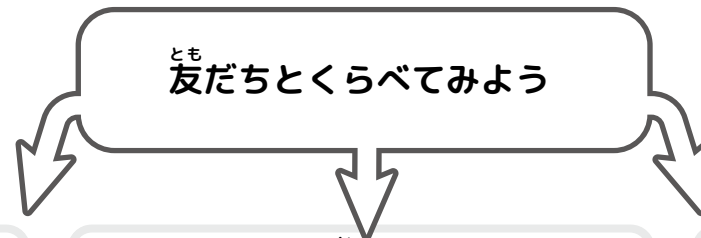


てが
手書きで



おんせい
音声で





キーボードで



てが
手書きで



おんせい
音声で



★ スキルのポイント

もじ にゅうりょく
文字の入力は、これからひとつようなスキルになります。

じぶん にゅうりょく
自分にあつた方ほうで入力できるようにするとともに、ぜひキーボード入力に
もチャレンジしてみましょう。

れんしゅう じゅう
くりかえし練習することが重ようです。



つぎ 次の3つのことを実践（じっ）にやってみて、友だち（とも）とくらべてみましょう。

1

たんまつを
「しずかに」
とじる

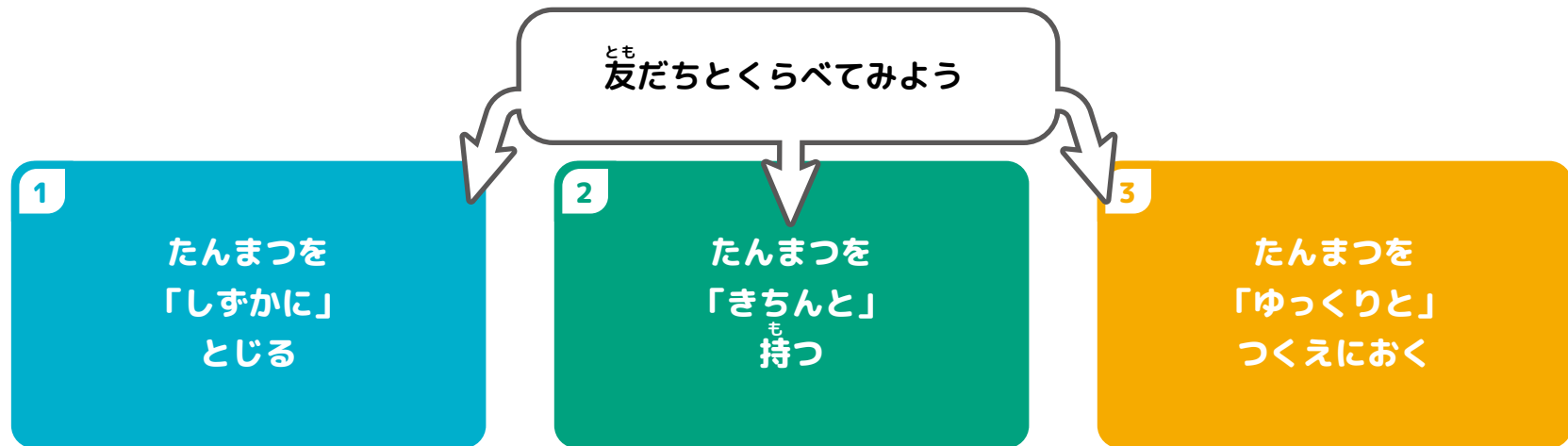
2

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。



どのくらいあぶないのかな？

つぎ
次のことは、どのくらいあぶないでしょうか。

「やらないほうがよい」か「ぜったいにやってはいけない」に分けてみましょう。

1

たんまつの動きが
おそいので、少し強く
タップした

2

とも
友だちのたんまつに
勝手にログインした

3

きょうしつとも
教室で友だちの着がえの
動画をこっそりとった

やらないほうがよい **A**

B ぜったいにやってはいけない



せい
正かい

やらないほうがよい A

1

たんまつの動きが
おそいので、少し強く
タップした

B ぜったいにやってはいけない

2

とも
友だちのたんまつに
勝手にログインした

3

きょうしつ とも
教室で友だちの着がえの
動画をこっそりとった

★ スキルのポイント

とも
友だちのたんまつに勝手にログインしたり、とも
友だちの着がえをこっそりとったりするこ
とは、はんざいなのでぜったいにやってはいけません。

すこし強くタップすることも、たんまつがこわれたりするおそれがあるので、できれば
やらないほうがよいでしょう。





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





せい
正かい

○ 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、
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
で、とも 友だちにパスワード
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、ほかの人にかんたんに予想されてしま
います。

パスワードは、他の人がかんたんに予想できないようにして、だれにも教え
ず、もし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まし
ょう。





でん じゅう電できていないのは

いえ も 家から持ってきたたんまつが、じゅう電できていませんでした。
つぎ なか じぶん いちばん 次の中から、自分が一番やっ^てしまい^さうなことをえらんでみましょう。

1 あさ がっこう 朝、学校のしたくをした
ので、じゅう電できな
かった

2 あとでじゅう電しようと
おも^わす 思って忘れてしまった

3 じゅう電するひつようが
ないと思^{おも}っていた

4 かぞく でん 家族がじゅう電してくれ
ていると思^{おも}っていた

5 じゅう電できていると
おも^{おも}っていたら、コンセン
トにささ^さっていなかった



とも
友だちとくらべてみよう

1

あさ^{あさ} がっこう^{がっこう}
朝、学校のしたくをした
ので、じゅう電^{でん}できな
かった

2

あとでじゅう電^{でん}しようと
おも^{おも}わす^{わす}
って忘れてしまった

3

じゅう電^{でん}するひつようが
ないとおも^{おも}っていた

4

かぞく^{かぞく}がじゅう電^{でん}してくれ
ているとおも^{おも}っていた

5

じゅう電^{でん}できていると
おも^{おも}っていたら、コンセ
ントにささっていなかった

☆ スキルのポイント

たんまつがじゅう電^{でん}できていないと、がっこう^{がっこう}でつかう^{つかう}ことができずにこま^{こま}ってしまいま
す。

「どんなときにじゅう電^{でん}できていないのかな」と自分^{じぶん}がやっ^{やっ}てしまいそうなことを
そうぞう^{そうぞう}想像^{想像}してみましよう。





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}有こうに^{つか}使っていきましょう。

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}せつ明することができる
- わたしは、^{じぶん}自分にあつた^{ほう}方ほうで^{もじ}文字を^{にゅうりよく}入力することができる
- 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、たんまつを^{つか}使うときに「^ぜぜつたいに^ややっては^いいけないこと」を^{めい}せつ明することができる
- わたしは、よりよいパスワードの^{つく}作り^{かた}方や^{つか}使い^{かた}方を^{めい}せつ明することができる
- わたしは、たんまつの^{でん}じゅう電を^{わす}わすれないように^くくふう^{する}することができる



しゃしん 写真をとる

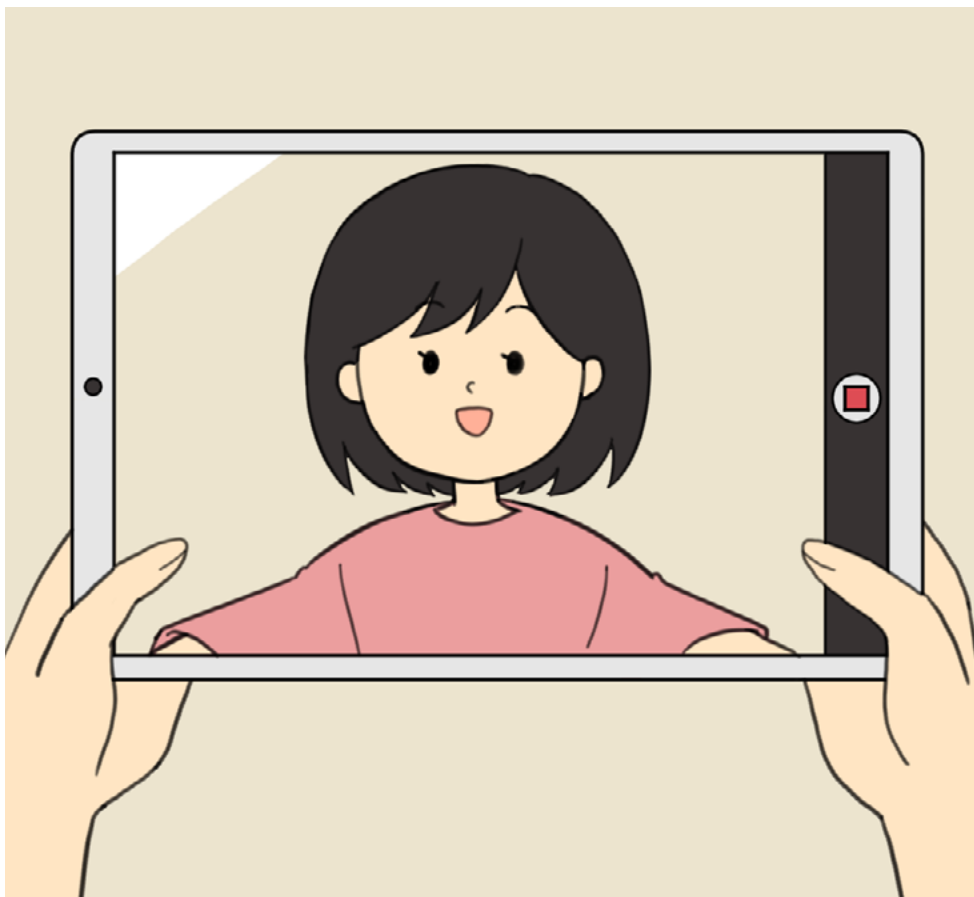
たんまつでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画で^{さまざま}様々なモノやコトなどを^き記ろくすることができます。

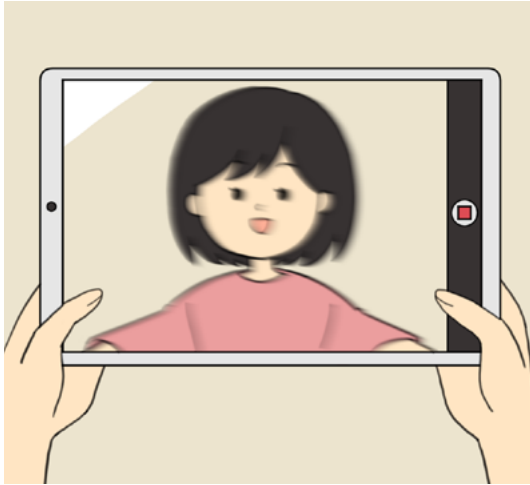
ここでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

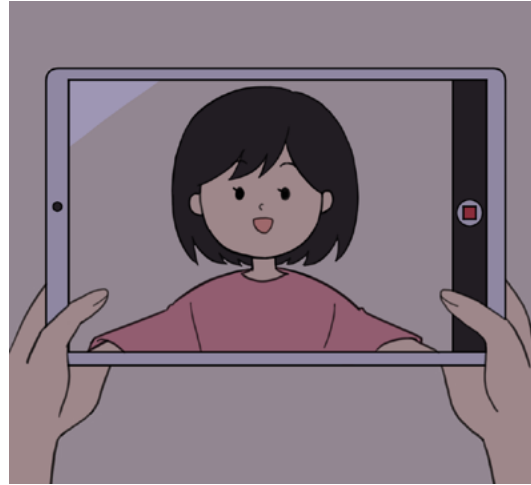
- わたしは、^{じょうず}上手な^{しゃしん}写真の^{かた}とり方を^し知っていると^{おも}思う
- わたしは、^{しゃしん}写真をとるときに^{アップ}アップや^{ルーズ}ルーズでとることができると^{おも}思う
- わたしは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画を^{とるとき}とるときのマナーを^み身につけていると^{おも}思う
- わたしは、^{みんな}みんなが^{つか}使う^{ばしょ}場所での^{さつえい}さつえいのマナーが^{わか}わかると^{おも}思う
- わたしは、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{こうどう}どう行動すればよいか^し知っていると^{おも}思う
- わたしは、^{しゃしん}写真を^{かこう}加工するとき^ににどんなことに^き気をつければよいか^{わか}わかると^{おも}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。

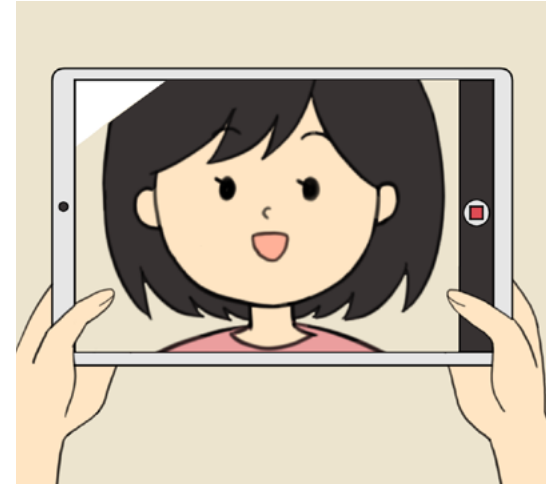




ブレている



くらい



ちか
近すぎる

★ スキルのポイント

写真を撮るときは、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。

次は、「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。

アップとルーズでクイズをつくろう

しゃしん ばあい いちぶ おお うつ ぜんたい うつ
写真をとる場合、一部を大きく写すことを「アップ」、全体を写すことを「ルーズ」といいます。
「アップ」と「ルーズ」でとった写真で、クイズをつくってみましょう。

アップの^{しゃしん}写真



クイズ

なん ^{しゃしん}
何の写真でしょうか？

ルーズの^{しゃしん}写真



せいかい
正解

こくばん ^{しゃしん}
黒板の写真でした



とも
友だちとやってみよう

アップの^{しゃしん}写真



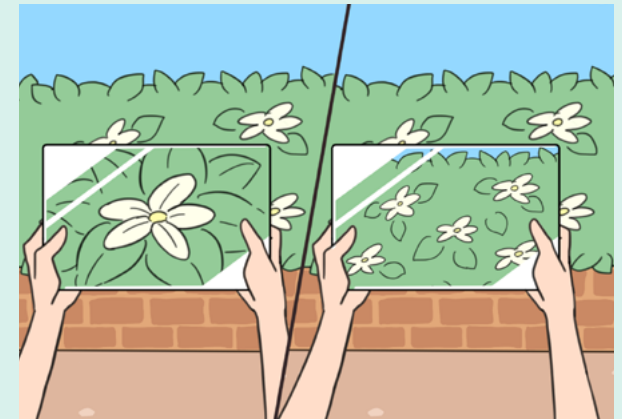
ルーズの^{しゃしん}写真



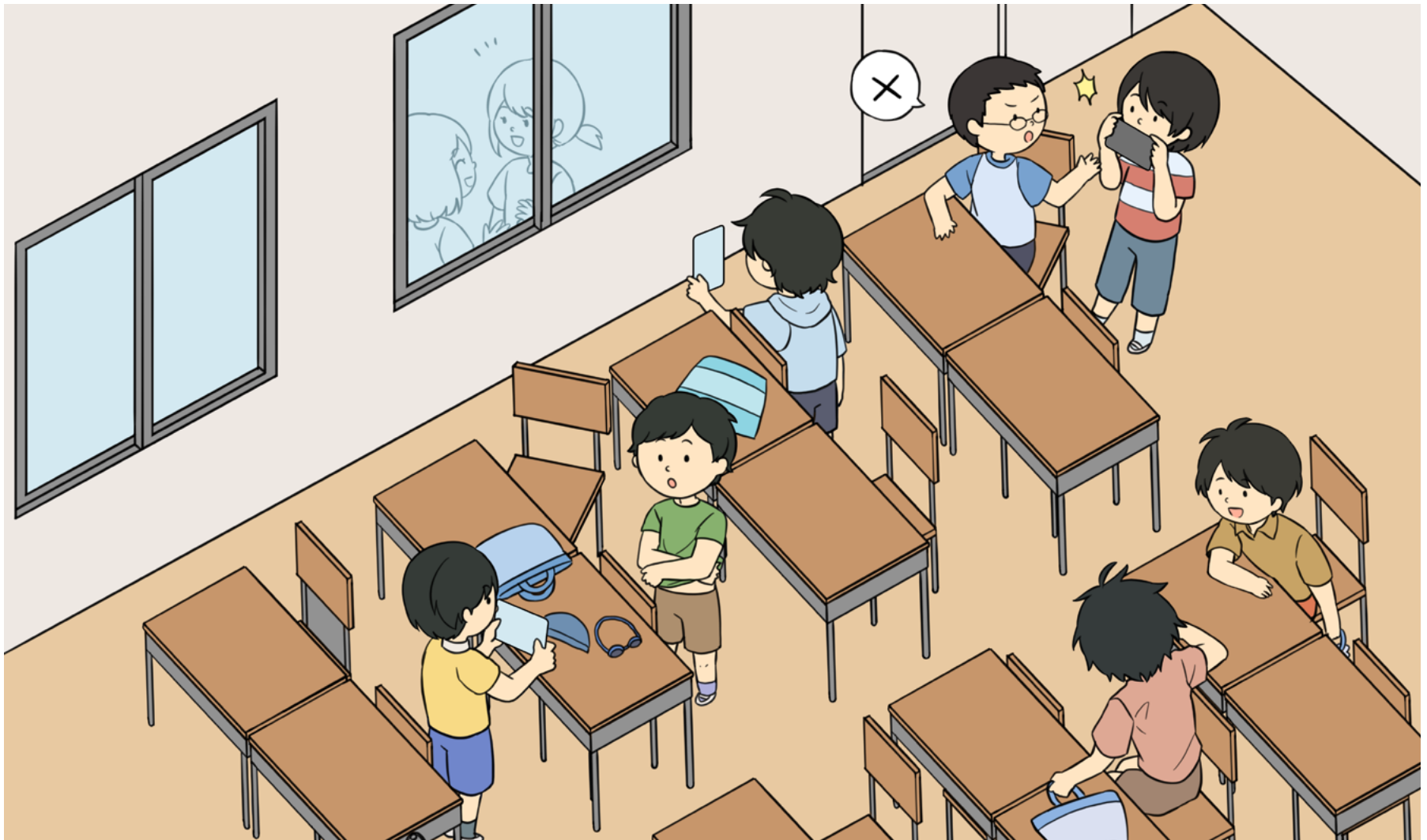
★ スキルのポイント

写真をとる場合は、「これは一部を大きく写したほうがよいのかな？」それとも「全体を写したほうがよいのかな？」とアップとルーズを意きしてとってみましょう。

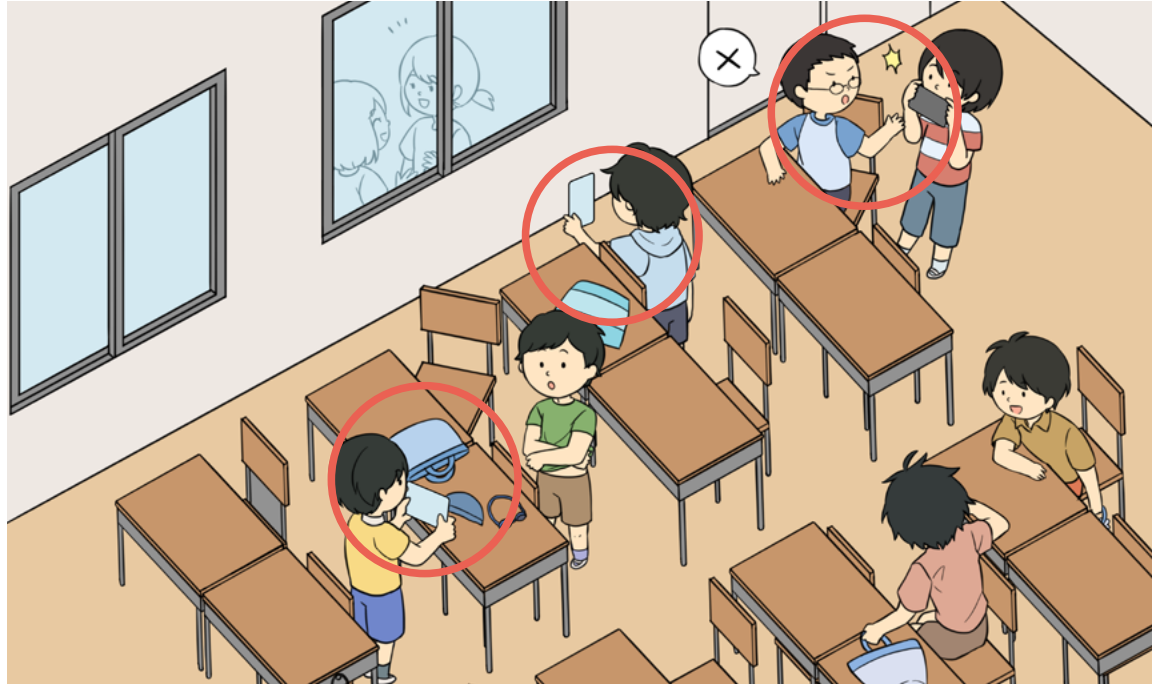
アップでとるときは、たんまつを近づけすぎてカメラをこわさないように気をつけましょう。



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^{とう}答れい



☆ スキルのポイント

とも^{とも}だちの^{しやしん}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^{しやしん}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^{しやしん}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。





つか ばしょ みんなが使う場所でのマナー

つぎ こうどう
次の行動は、「^{しゃしん}写真をとってもよいかかくにんする」「^{しゃしん}ぜったいに写真をとってはいけない」のどちらかな？

1
「^{みせ}お店では^{ひと}たらく人
^{しゃしん}を写真でとりたい

2
「^{どうぶつえん}の^{どうぶつ}のどうぶつ
^{しゃしん}を写真でとりたい

3
「^{プール}や^{おんせん}など
^{みんな}が^きがえている^{ばしょ}場所
^{しゃしん}で写真をとりたい

4
「^び美^{じゅつ}館の^{かん}さく^{ひん}ひん
^{しゃしん}を写真でとりたい

^{しゃしん}写真をとってもよいかかくにんする **A**

B ^{しゃしん}ぜったいに写真をとってはいけない

せい
正かい

しやしん
写真を撮ってもよいかかくにんする A

1

「おみせではたらくひと
しやしん
を写真でとりたい

2

「どうぶつえんのどうぶつ
しやしん
を写真でとりたい

4

「びじゅつかん
のさくひん
しやしん
を写真でとりたい

しやしん
ぜったいに写真を撮ってはいけない B

3

プールやおんせんなど
「みんながきがえているばしょ
しやしん
で写真を撮りたい

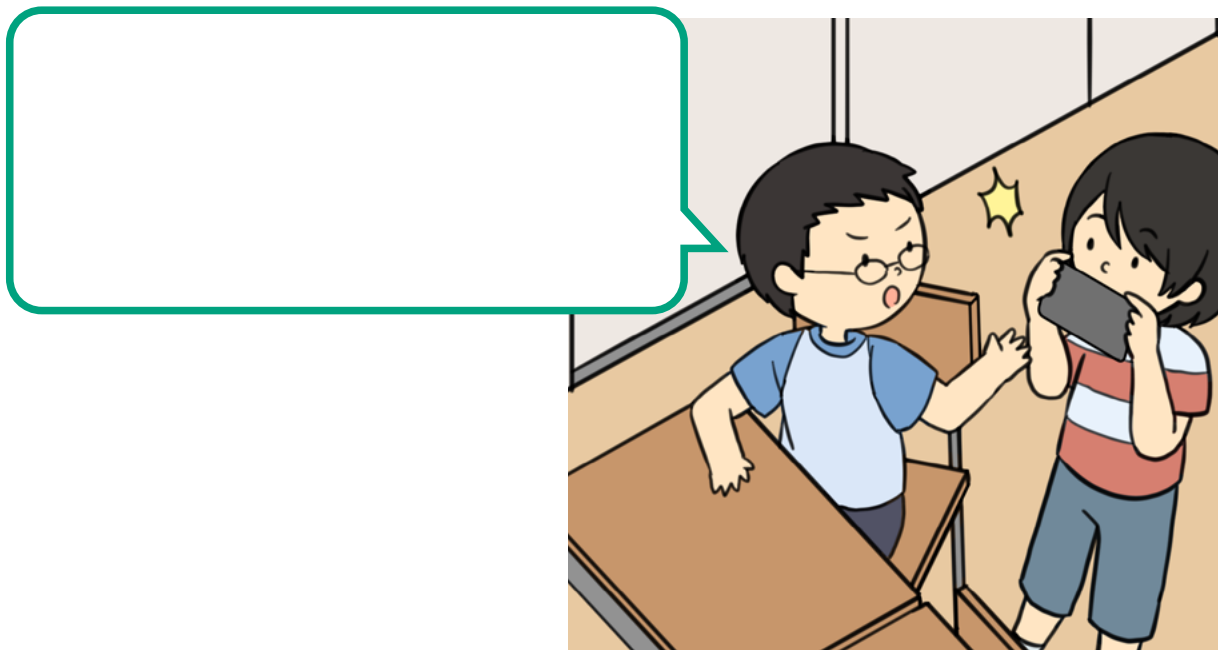
☆ スキルのポイント

おみせ どうぶつえん びじゅつかんなどでしやしんをとるばあひ、かならずしやしんをとってよいかをかくにんするひつようがあります。

また、プールやおんせんなど他のひとがきがえているばしょではぜったいにしやしんをとってはいけません。



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をとってきた場合、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 き 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 け
い 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。

じぶん
自分がうつっている
しゃしん とも
写真に友だちが
かこう
加工をしたようです。
あなたは、この加工をゆるせますか？ ゆるせませんか？



ゆるせる A

B ゆるせない



★ スキルのポイント

じぶん
自分は、おもしろくしようしたり、かわいくしようしたりして しゃしん 加工
写真に加工したつもりでも、加工された相手は、
イヤな気持ちになることもあります。

あいて おも かんが
「相手がどう思うかな」と考えてみるようにしましょう。



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^きろくしたり、だれかにつたえたりするときにとても役^{やく}立ちます。しかし、きよかなくとったり、イヤがる写真や動画をとることで、だれかをず^ずつときずつけてしまうことにもなります。写真や動画をとるときにはどんな点^{てん}に気^きをつければよいのか、話^{はな}しあ^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
写真をとるときにアップやルーズでとることができる
- わたしは、しゃしん どうが
写真や動画をとるときのマナーをせつ^{めい}明^{めい}することができる
- わたしは、つか ばしょ
みんなが使う場所でのさつえいのマナーをせつ^{めい}明^{めい}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^{たい}おうすることができる
- わたしは、しゃしん かこう
写真を加工するときにはどんなことに気^きをつければよいかをせつ^{めい}明^{めい}することができる



しら
調べる

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、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、どの方ほうで調べればよいかかわかると思う
- 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、じょうほうが本当かどうかをはんだんすることができると思う
- 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
- わたしは、勉強とはかんけいのない動画をみることがないと思う



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

つぎ 次^{つぎ}のことを しら 調べる場合、どの方ほうで しら 調べたらべんりでしょうか。

1

けん となりの県でおきた
きのう できごと
昨日の出来事を
し 知りたいとき

A

ず 図かん



2

はな しゃしん
花の写真をみたいとき

B

インタビュー



3

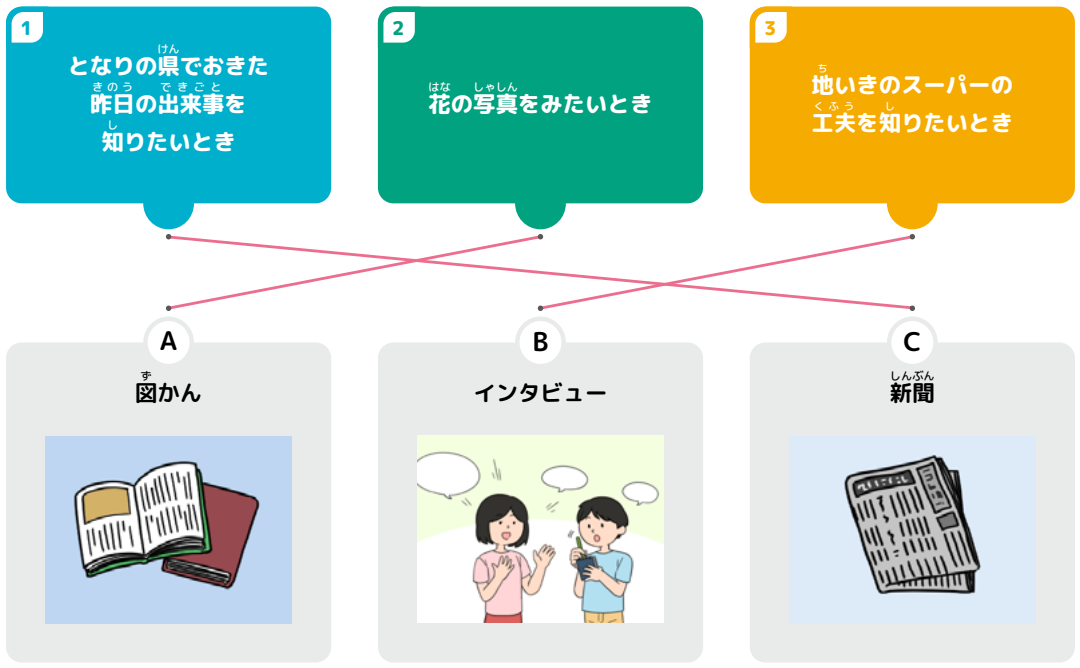
ち 地いきのスーパーの
くふう し
工夫を知りたいとき

C

しんぶん
新聞



せい
正かい



☆ スキルのポイント

きのうおきたち地いきの出来事をくわしく知りたいときにはしんぶんを、はなむししゃしんみ
 たいときはずつかしらべるとべんりです。もちろんインターネットでもこうしたことをしら
 べることができますが、じょうほうがたりなかつたり、じょうほうがあおすぎたり、じょうほ
 うがただしくないこともあることにちゅういしましょう。

また、お店の工夫など実際に聞いてみないとわからないこともあります。その場合には、
 インタビューで調べるとよいでしょう。



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

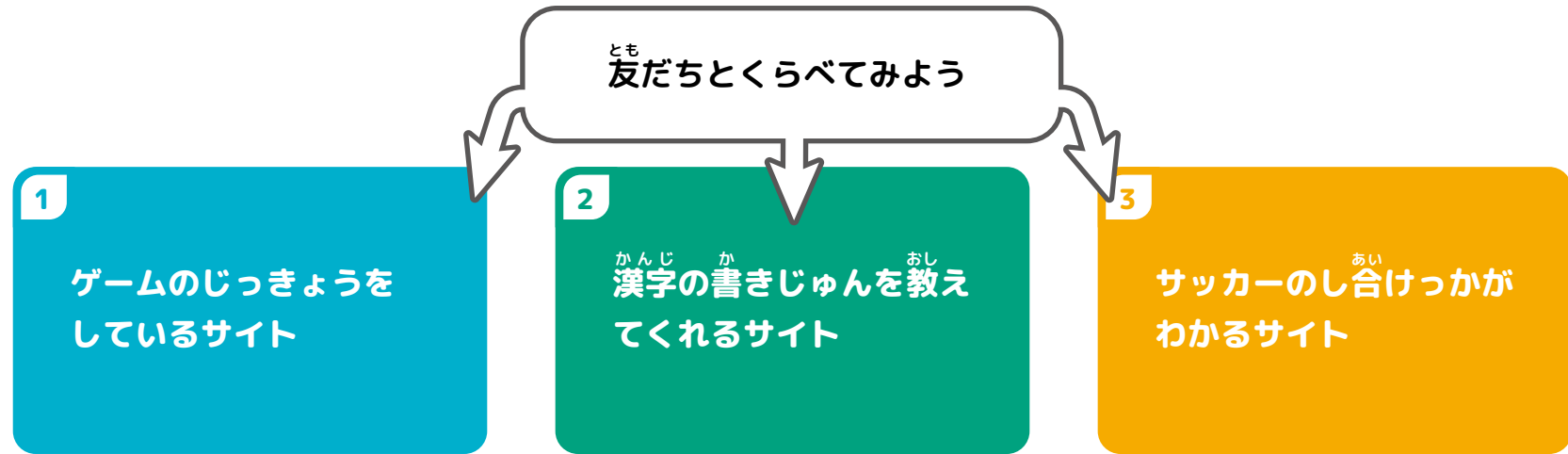
かんじ か 漢字の書きじゅんを教え
てくれるサイト

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^{まえ}に、どのような時間^{じかん}にたんまつを使^{つか}ってもよいか、どのようなサ
イトを見^みてもよいか、友だちや先生^{せんせい}と話し合^{はな}っ^あてみましょう。



だいにんきえいが
大人気映画「ギガモン2」の公開日について調べてみました。
こうかいび
公開日はいつでしょうか？

とも き
友だちに聞いたら
がつふつか
「12月2日らしいよ」と
い
言っていた

ネットに 12/1 と書かれて
いるじょうほうがあった

こうしき
公式サイトに 12/3
か
と書かれていた

1

がつ ついたち
12月1日

2

がつ ふつか
12月2日

3

がつ みっか
12月3日

せい 正かい



★ スキルのポイント

せい 正かいは12月3日です。

いろいろなひと 公開日をよそうするため、ほんとう なんにち 公開するのかわからなくなることがありますが、かならず「公式サイト」のじょうほうをかくにんするようにしましょう。

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

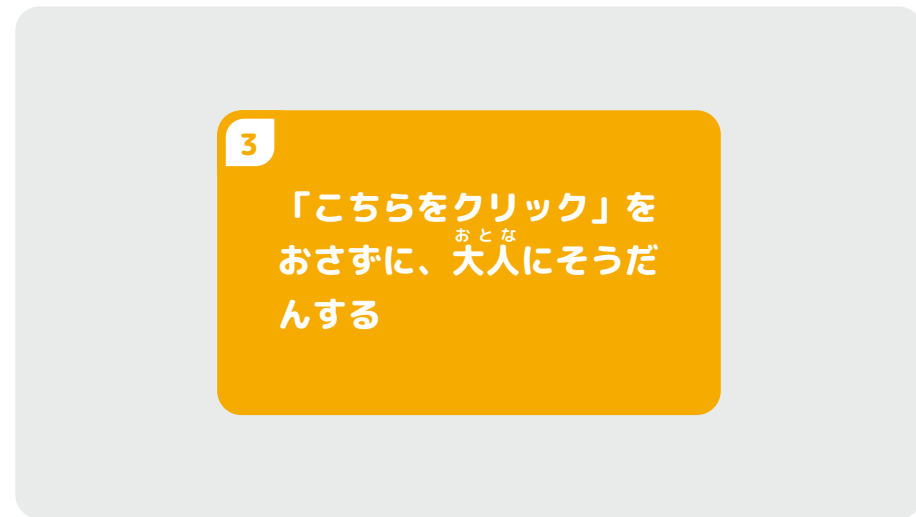
「こちらをクリック」をおして、どんなことが書かれてかいるかを調しらべる

3

「こちらをクリック」をおさおとずに、大人にそうだんする



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^{あん}ふ安になりますが、あわてずに、^{おとな}大人に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}れんらくしたり、^{にゆうりよく}れんらく先を入力したりしないようにしましょう。

きょうしつ 教室で、しら がくしゅう 調べ学習のさいに どうが み 動画を見ていたら、いつの間にか ま べんきょう 勉強とは かんけい 関係のない「おもしろ どうが み 動画」を見てしまっていました。
じぶん 自分がついつい「おもしろ どうが み 動画」を見てしまうときを かんが 考えてみましょう。

1
せんせい み 先生が見ていないとき

2
ちよっと み 見るだけだと おも 思ったとき

3
しら がくしゅう 調べ学習が おわって しまったとき

4
あなたのおすすめ どうが の動画 に表じされたとき

5
まえみ どうが 前見ていた動画のつづき が気になっていたとき



とも 友だちとくらべてみよう

1

せんせい 先生が見ていないとき

2

ちょっと見るだけだと
おも 思ったとき

3

しら がくしゅう 調べ学習が
おわってしまったとき

4

あなたのおすすめの動画
ひょう に表じされたとき

5

まえみ 前見ていた動画のつづき
がきになつていったとき

☆ スキルのポイント

おもしろそうな動画が表じされると、「見てみたいな」と思うことがありますがそれは、今見てもよい動画でしょうか。

どうしても気になったら、見てもよい場所や時間を意しきしましょう。





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。そのじょうほうはほんとうなのか、どのようなじかんにサイトをみてもよいのか、「あやしいな」と思ったときにどうたい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、どのほうほうでしら 調べればよいか 分かる 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、じょうほうが ほんとう 本当か 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 たいおう することができる
- わたしは、べんきょう 勉強とは かんけい のない どうが 動画を みる ことが ない ように くふう することができる



たんまつを使うと、いろいろなし点で考えたり、調べたことをまとめたりするなど、考えることを助けてくれます。ここでは、たんまつを使って考え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、いろいろなデータを上手にほぞんできると思う
- わたしは、調べたじょうほうを整理することができると思う
- わたしは、目のけんこうを守って使っていると思う
- わたしは、「知らない人に教えてはいけないじょうほう」がわかると思う
- わたしは、まずは自分の頭で考えてからたんまつを使って調べていると思う
- わたしは、たんまつをこわしてしまわないと思う



じょうほうを上手にほぞんしよう

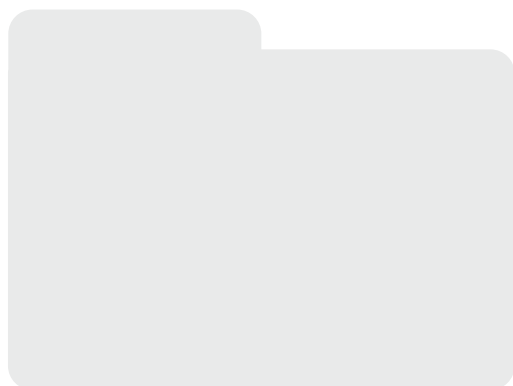
たんまつにいろいろなデータがあります。
このデータをどのフォルダにほぞんするとよいでしょうか。

1
けいさん
計算プリント

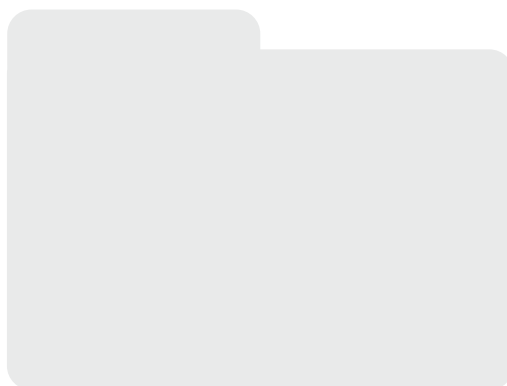
2
あさがおのしゃしん
あさがおの写真

3
かんじ
漢字プリント

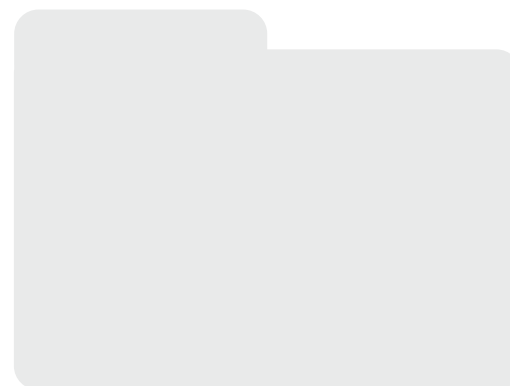
4
あさがり
さか上りをして
どうが
している動画



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

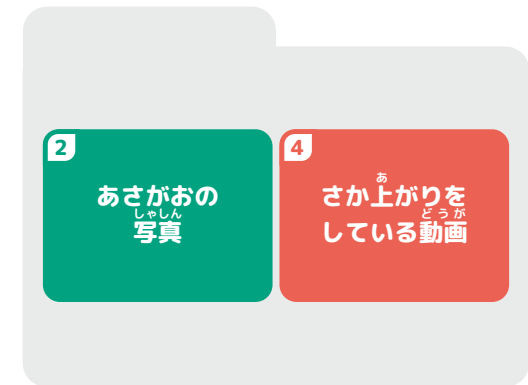
正しい



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



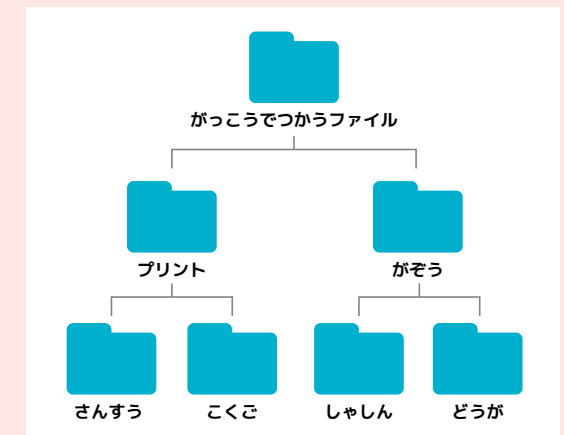
がぞう
画像のフォルダ

☆ 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。



「好きな食べ物」について、10人の友だちにインタビューをしたところ、次のようなけっかになりました。



しら 調べたけっかを表で整理してみましよう。

た もの 食べ物	おすし			
にんずう 人数	2			

せい 正かい

た もの 食べ物	おすし	ラーメン	からあげ	カレー
にんずう 人数	2	4	3	1

スキルのポイント

ひょう 表にしてみると、ランキングをつく とき やくだ 役立つ。もともと 元々のデータからは、おすしをす きな人がどれくらいいるかパッと見てわかりませんが、ひょう 表にするとひとめ 一目でわかるようになります。

たとえば、ひと 10人のなかでいちばんにんき 一番人気なのは、「ラーメン」(にん 4人)です。つぎ 次は、「から あげ」(にん 3人)、「おすし」(にん 2人)、「カレー」(にん 1人)となります。

1位 ラーメン



2位 からあげ



3位 おすし



4位 カレー

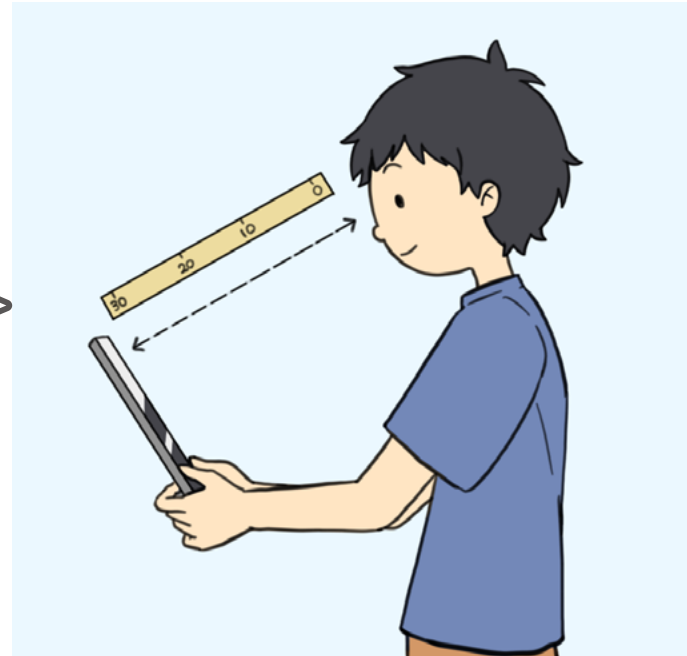


つぎ
次のことをじっさいにやってみましょう。

- ① たんまつを持って、ふだん使っているしせいになりましょう。
- ② 目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センチメートル以上はなしてみるために、どのくらいが30センチメートル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秒以上遠くを見たり、ゆっくりとまばたきをしたりするようにしましょう。



知らない人に教えてはいけないじょうほうとは

つぎのうち、知らない人にできるだけ教え^{おし}ないほう^{ひと}がよいじょうほう^しはどれでしょうか。

1

じぶん なまえ
自分の名前と
たんじょう日

2

じぶん いえ
自分の家の
じゅうしょ
住所

3

じぶん いろ
自分の好きな色

おし もんだい
教えても問題はあまりない **A**

B できるだけ教え^{おし}ないほう^{ひと}がよい

せい
正かい

おし もんだい
教えても問題はあまりない **A**

3

じぶん いろ
自分の好きな色

おし
できるだけ教えないほうがよい **B**

1

じぶん なまえ
自分の名前と
たんじょう日

2

じぶん いえ
自分の家の
じゅうしょ
住所

★ スキルのポイント

じぶん なまえ
自分の名前やたんじょうび、じゅうしょ
住所などの自分がだれなのかがわかってしまうじょう
ほうのことを「こじんじょうほう」といいます。

こじんじょうほうは、知らない人におしえたりネットにかいたりしないようにしま
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に行動しますか？

次の中から1つえらんでください。

1

すぐにたんまつで調べる

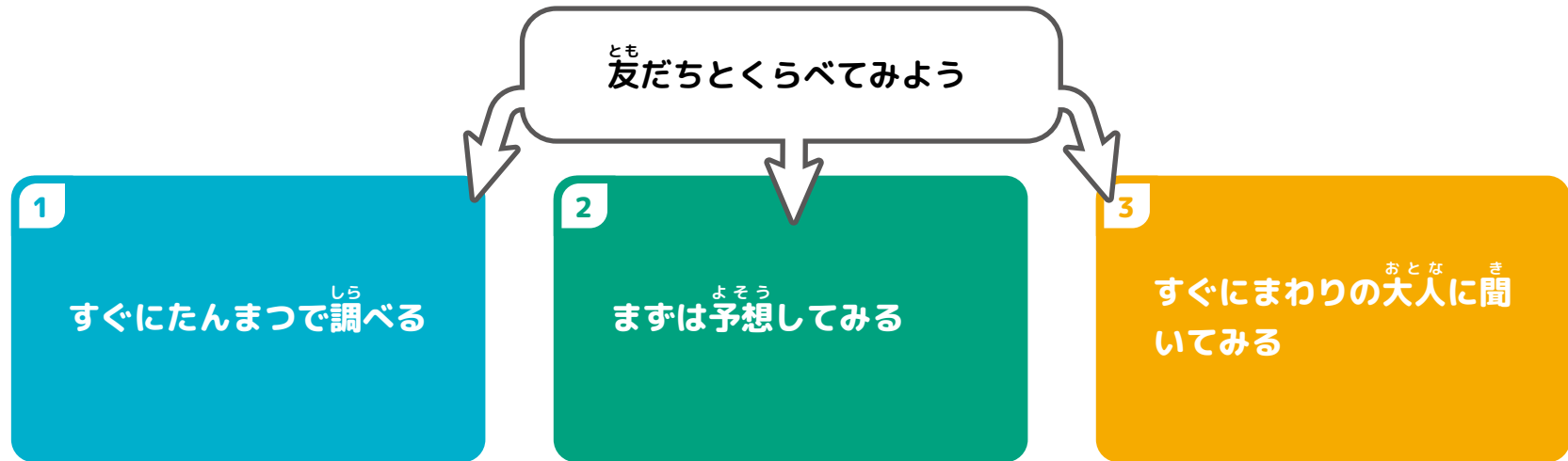
2

まずは予想してみる

3

すぐにまわりの大人に聞いてみる





★ 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に聞いてみたりして、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。





たんまつをこわしてしまうときは

たんまつを^{つか}使って^{がくしゅう}学習していたら、たんまつをこわしてしまいました。
次の中から、自分が一番^{つぎ なか}やって^{じぶん いちばん}しまいそうなることをえらんでみましょう。

1 つくえのうえがちらかっ
ていて^お落としてしまった

2 も^{はこ}持ち運ぶときに
^お落としてしまった

3 うご
動かないので
つよ
強くタップしてしまった

4 ものをはさんだまま
とじてしまった

5 ぬれた手^てで
さわってしまった



とも
友だちとくらべてみよう

1

つくえのうえがちらかっ
ていて落おとしてしまった

2

も はこ持ち運ぶときに
落おとしてしまった

3

うご動かないので
つよ強くタップしてしまった

4

ものをはさんだまま
とじてしまった

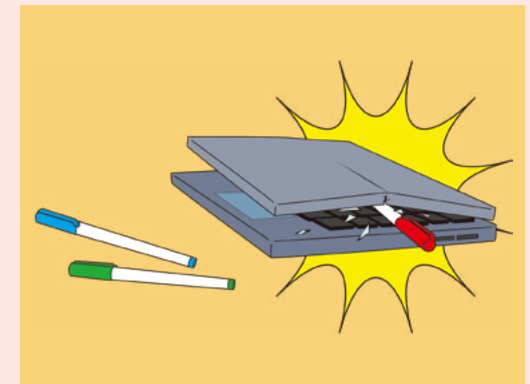
5

ぬれた手てで
さわってしまった

★ スキルのポイント

たんまつは、落おしたり、つよ強くおしたり、ぬれた手てでさわったりするとこわれてしまうことがあります。

つくえの上うえを片かたづけたり、もちはこぶときは両手りょうてでもったり、ものをはさんだままとじたりしないようにしましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「考える」ためには、じょうほうを整理しておくことが大切です。きちんとほぞんし、いつでも取り出せるようにしましょう。

また、目のけんこうを守りながら使うことも大切です。特に、集中して使っているときこそ、目をはなして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上手にほぞんすることができる
- わたしは、調べたじょうほうを整理することができる
- わたしは、目のけんこうを守って使うことができる
- わたしは、「知らない人に教えてはいけないじょうほう」をせつ明することができる
- わたしは、まずは自分の頭で考えてからたんまつを使って調べることができる
- わたしは、たんまつをこわさないようにくふうすることができる



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。

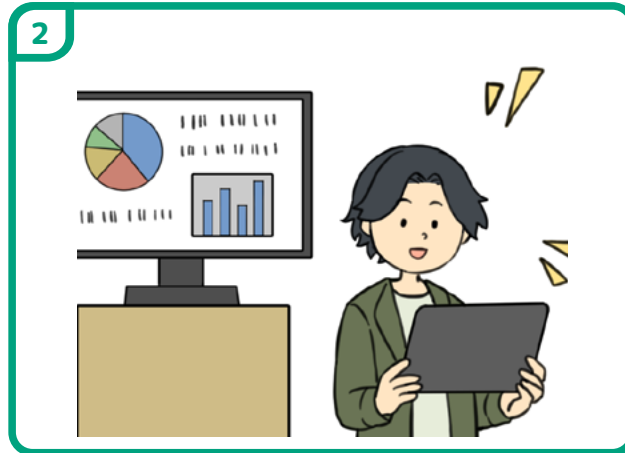
さいしょにチェックしてみよう

- 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、感想を具体的に伝えることができると思う
- わたしは、友だちの発表をきちんと聞いていると思う
- わたしは、聞き方をくふうして、相手の話を聞くことができると思う
- 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
- わたしは、写真を見ることが出来る人のせってい方ほうがわかると思う

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

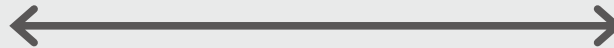


き聞いている人を見て発表している



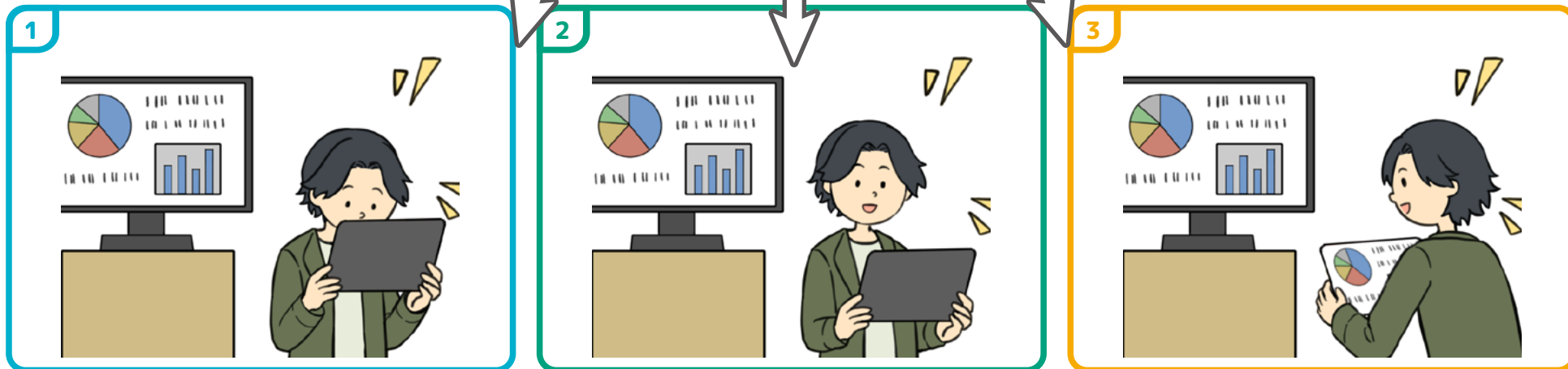
モニターをみて発表している

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^{はな}話してしまうと、どうしても^{こえ}声^{まえ}が前にとどきに^きくくなります。できるだけ、^き聞いている^{ひと}人の方を^{ほう}向いて^む発表^{はっぴょう}するとよいでしょう。

また、^{こえ}声の^{おお}大きさや^{はな}話す^{はや}速さなどもくふうしてみましょう。どのような^{こえ}声の^{おお}大きさや^{はな}話す^{はや}速さだと、^き聞きやすい^{はっぴょう}発表になるか、^きため^{はっぴょう}してみましよう。

きゅう食しょくを作つくってくれた人ひとに向けて、今日きょうのきゅう食しょくのカレーの感想かんそうをつたえることになりました。

れい

今日きょうのきゅう食しょくは、おいしかったです。



上うへの感想かんそうを、よりよく伝つたわるように工夫くふうしてみましょう。
どんなことをつけ加くわえると、よい感想かんそうになるでしょうか。

今日きょうのきゅう食しょくはおいしかったです。
とくに、

かい答れい^{とう}

きょう^{きょう}のきゅう^{しょく}食はおいしかったです。
とくに、お肉^{にく}がやわらかく、じゃがいも^{おお}が大きく、ニンジン^{おお}があまかったです。

とも
友だちとくらべてみよう



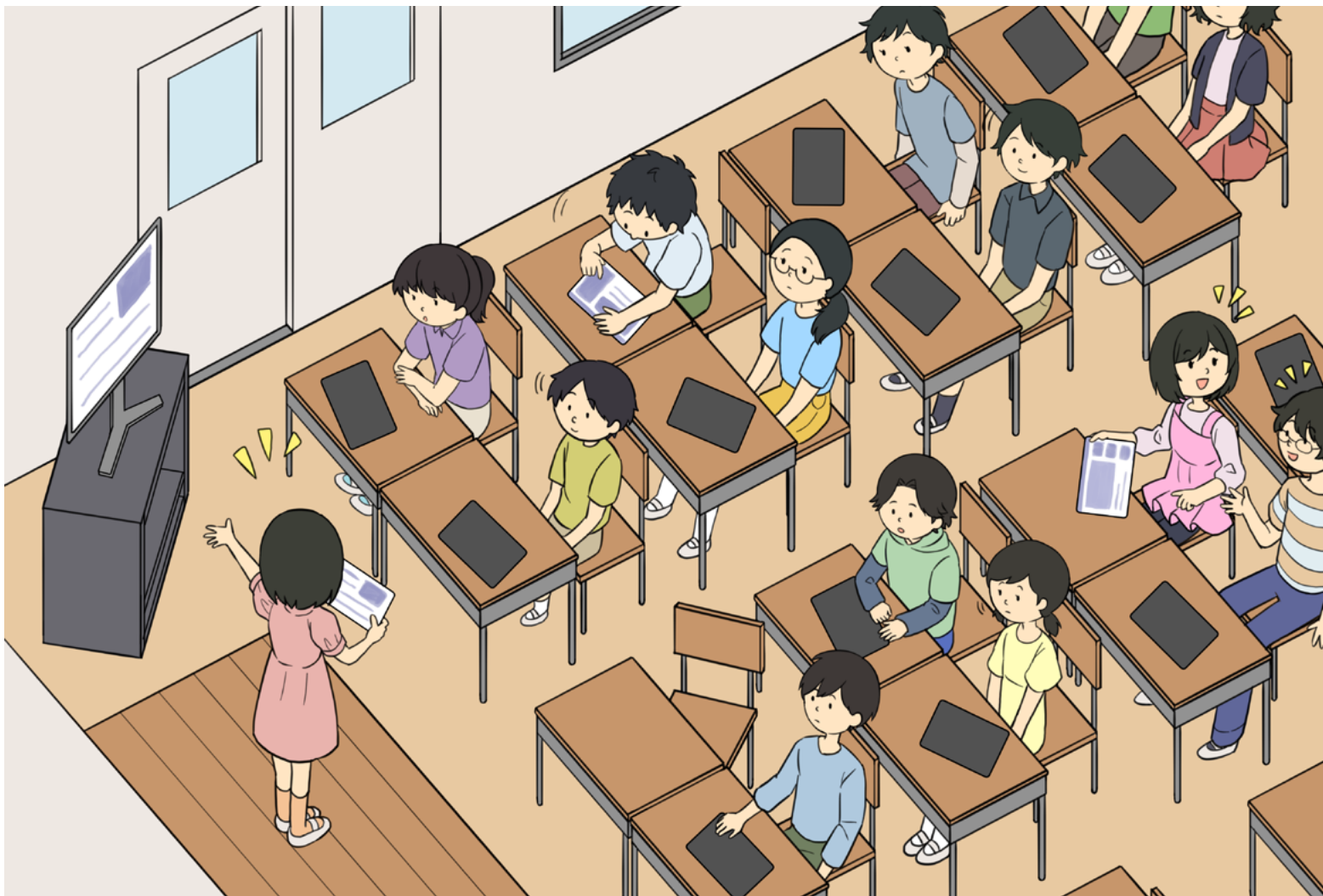
★ スキルのポイント

きゅう^{しょく}食^{つく}を作ってくれた人^{ひと}は、どんなことを知りた^しいでしょうか？

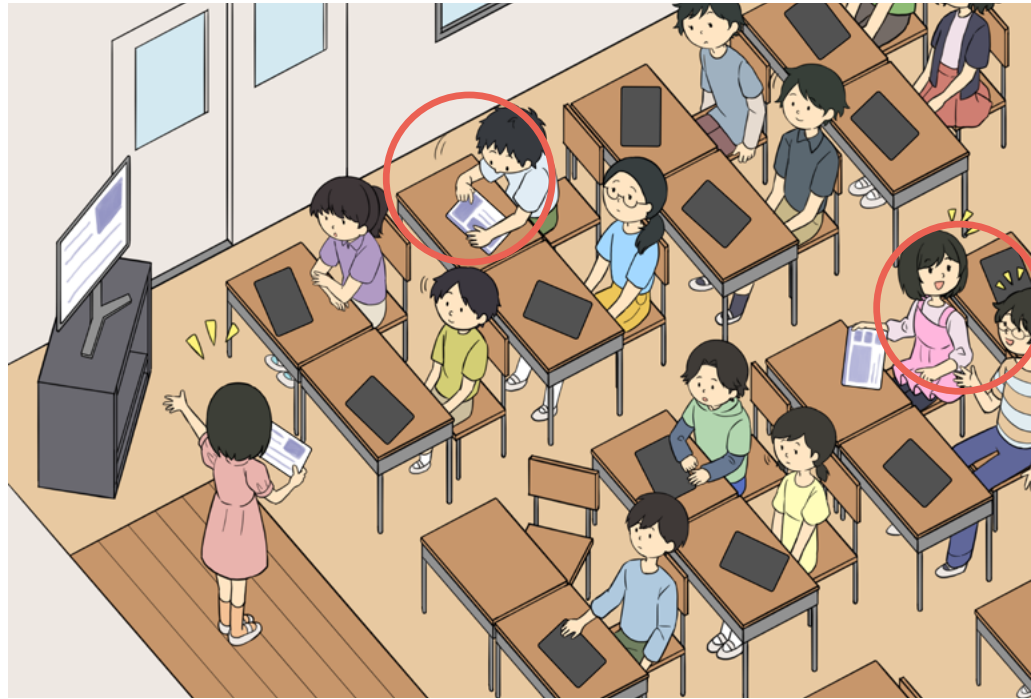
「おいしかった」だけでなく、カレーの何^{なん}がおいしかったのか、具体^{ぐたい}てきに知りた^しいはずです。

かんそう
感想をつたえるときは、理^りゆうを具体^{ぐたい}てきにつたえてみましょう。

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、聞くためのくふうもかんが
考えてみましょう。

ふたりひとくみとなり、^{つぎ}次のテーマを相手に話してみましょう。

テーマ：すきなデザート

わたしがすきなデザートは、「〇〇」です。

なぜ好きかという、「〇〇」だからです。

おすすめのお店や商品は、「〇〇」のものです。

き ^{ひと}聞く人は、それぞれ①～③のほうで^き聞いてみましょう。

1 ^{はなし}話をしている人に^{ひと}顔も^{かお}体も^{からだ}向けてうなづく



2 ^{はなし}話をしている人に^{ひと}体を向けて、^{かお}顔はみない



3 ^{はなし}話をしている人に^{ひと}体も^{からだ}顔も^{かお}向けない



3つの^き聞き方をされたとき、^{かた}話す人はそれぞれどのように^{かん}感じましたか。

とも
友だちとくらべてみよう

1
はなし ひと かお からだ
話をしている人に顔も体も
向けてうなづく

2
はなし ひと からだ む
話をしている人に体を向けて、
顔はみない

3
はなし ひと からだ かお
話をしている人に体も顔も
向けない

★ スキルのポイント

あいて はなし き
相手の話を聞くときに、タブレットを見たままだったり、ちがうことをしていたりしながら聞いていたら、相手はど
う感じるでしょうか。

いろいろな聞き方をためして、相手にどう感じるかを聞いてみましょう。



かってか勝手に書きこまれたら

じぶん さいくひん み こうかい さくひん らくが
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。
つぎ こうどう ほう
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
ほかひとさいくひん
他の人の作品に
らくが
落書きする

2

らくが ようす
その落書きの様子を
き
記しておく

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

○ やった方がよい **A**

B × やらない方がよい



せい
正かい

○ やった方がよい **A**

2
その落書きの様子を
き
記ろくしておく

3
落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

× やらない方がよい **B**

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。



だれが見ることができるのかな

つぎ せってい ばあい しゃしん み
次のように設定されている場合、この写真はだれが見ることができるでしょうか。
1つえらびましょう。



この写真を見ることができるユーザー

せんせい (かんり者)

ねん くみ 2年1組

ねん くみ 3年1組

1

この写真をとった人しか
み 見ることができない

2

ねん くみ ひと
2年1組の人が
み 見ることができる

3

ねん くみ ひと
3年1組の人が
み 見ることができる

せい
正かい

2

ねん くみ ひと
2年1組の人が
み
見ることができる



この写真しゃしんを見みることができるユーザー

せんせい (かんり者しゃ)

ねん くみ
2年1組

ねん くみ
3年1組

★ スキルのポイント

せってい
設定をすることで、写真しゃしんを見みることができる人ひとをかんりしたり、せいげんしたりすることができます。

この場合は、アクセスできるユーザー（見みることができる人ひと）のチェックがせんせいとねん くみ はい
2年1組の人だけがみ
見ることができます。



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、感想^{かんそう}を具体的^{ぐたいてき}に伝^{つた}えることができる
- 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、聞き方^{きかた}をくふうして、相手^{あいて}の話^{はなし}を聞^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
- わたしは、写真^{しゃしん}を見^みることができる人^{ひと}のせ^{ほう}ってい方^{ほう}をせつ明^{めい}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、友だち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、伝えたいことを整理して発表資料をつく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、プライバシーについてせつ明することができると思う
- 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
- わたしは、友だちにまねをされたときに、どう対応すればよいかかわかると思う

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 ^{にちご} 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



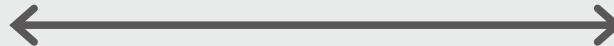
しゃしん
写真だけをのせたスライド

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

かい^{とう}答れい

つたわりやすい

つたわりにくい

1

にちご
5日後



かげつご
1ヶ月後



かげつご
2ヶ月後



2



3

あさがおが
たくさんの^{はな}花を
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^{しゃしん}写真などを^{つか}使ってスライドをつくるとつたわりやすくなります。

また、^{しゃしん}写真を^{なん}何まいか^{つか}使って、あさがおの^かへん化の様子も^{ようす}わかると、^{ちよう}どのように^せい長したのかがつたわりやすくなりますね。

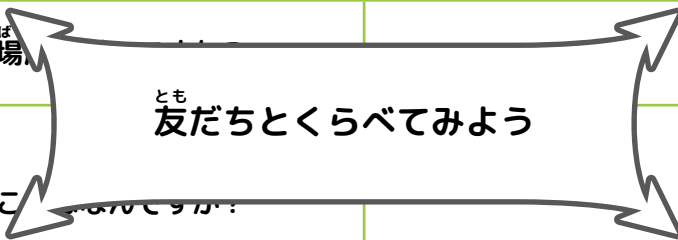


つたえたいことを整理しよう

がっこう ち
学校や地いきをたんけんして、わかったことを発表するしりょうをつくります。
しりょうを作る前に、まずはわかったことをまとめることにしました。
あ
空いているところに、わかったことを記入してみましよう。

1	どこにたんけんにいきましたか？	
2	いつたんけんにいきましたか？	
3	たの 楽しかった場所はどこですか？ ばしょ	
4	おどろいたことはなんですか？	
5	はじめて知ったことは、なんですか？ し	



1	どこにたんけんにいきましたか？	
2	いつたんけんにいきましたか？	
3	たの 楽しかった場 <small>ば</small>	
4	おどろいたこ <small>ころ</small>	
5	はじめて知 <small>し</small> ったことは、なんですか？	

☆ スキルのポイント

だれかにつたえるためのしりょうをさくせい作成するまえ前に、わかったことをまとめてみましょう。

どんな場ば所しょが楽しかったのか、どんなことにおどろいたのかを意いしきすると、よい発はっぴょう表しりょうをつくることができます。



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

せい
正かい○ もんだい
問題はない A

3
 とも
 友だちのアドバイスをさ
 こころ
 ん考にして絵をかいて、
 せんせい
 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
 え
 ので、すべてマネしてか
 せんせい
 いて、先生にいてい出した

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

☆ スキルのポイント

じょうず
 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
 ちかみち
 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
 わる
 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
 こころ
 ましょう。





プライバシーとは

じぶん
自分だけのひみつにしたいじょうほうをプライバシーと言います。
つぎ
次のうち、プライバシーになるじょうほうをえらんでみましょう。

1

じぶん ひと なまえ
自分の好きな人の名前

2

じぶん か
自分が書いている
にっき ない
日記の内よう

3

ゆうめい
有名な
しゅ なまえ
スポーツ選手の 名前

プライバシーになる **A**

B プライバシーにならない

せい
正かい

プライバシーになる **A**

1

じぶん ひと なまえ
自分の好きな人の名前

2

じぶん か
自分が書いている
にっき ない
日記の内よう

B プライバシーにならない

3

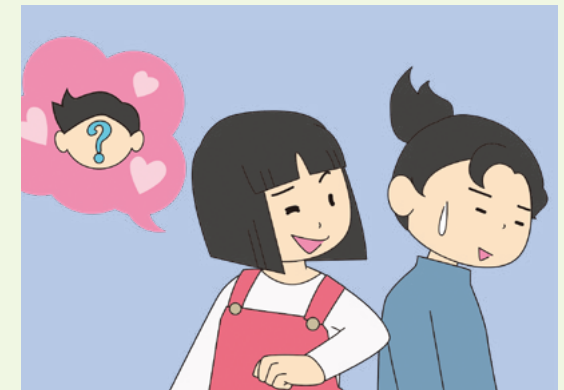
ゆうめい
有名な
スポーツせんしゅのしゅ なまえ
スポーツせん手の名前

☆ スキルのポイント

ひと し 知られたいくないじょうほうやひみつにしたいじょうほうをプライバシーと言
います。

たとえば、好きな人の名前や日記の内ようはプライバシーになります。こうした
自分や他の人のプライバシーは大切に守るようにしましょう。

しかし、すでに多くの人知っているスポーツせん手の名前は、プライバシーに
はなりません。





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}っているとき、とつぜん動か^{うご}かなくなることがあります。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}かない！」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}うのも大切^{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。



とも
友だちのAさんが、あなたがかいた絵をまねしてきたので、「まねはだめだよ」とつたえました。

すると、今度はあなたの持っているふで箱と同じものを買って、も
持ってきました。

あなたは、どのように対おうしますか？



1

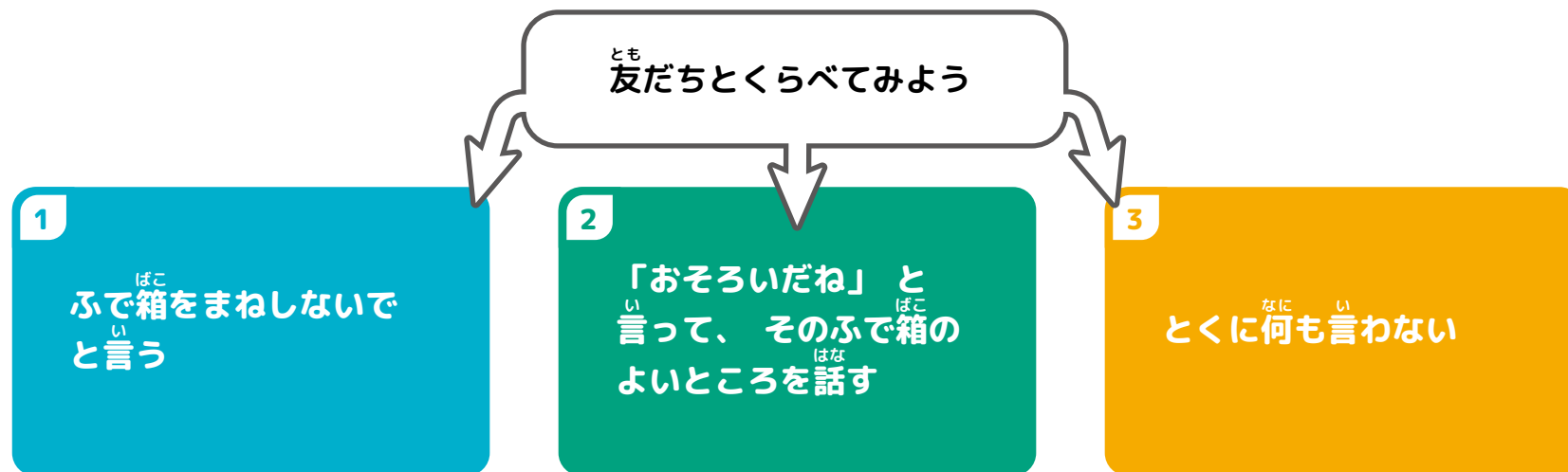
ふで箱をまねしないで
と言う

2

「おそろいだね」と
いって、そのふで箱の
よいところを話す

3

とくに何も言わない



★ スキルのポイント

自分じぶんがかいた絵えには、ちょさくけん（自分じぶんがかいた絵えをまもるけんり）があるので、かってにまねすることはできません。

しかし、自分じぶんの持ち物ものをまねすることをちょさくけんまもで守ることはできません。

いやなきもち気持ちをつたえてみることもよいですが、いっしょにその持ち物もののよいところをはな話したりすると、なかよくなるチャンスになるかもしれません。



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、伝えたいことを整理して発表資料をつくることができる
- 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、プライバシーについてせつ明することができる
- 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
- わたしは、友だちにまねをされたときに、きちんと対応することができる



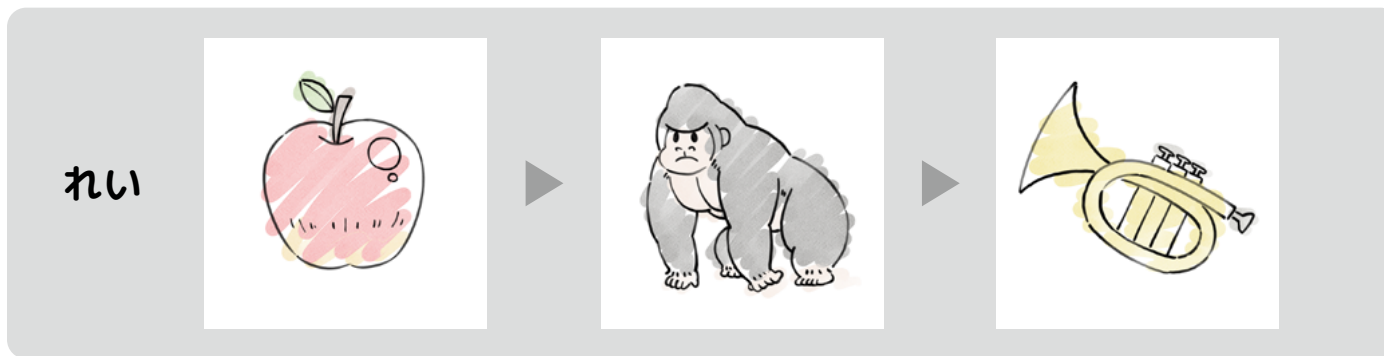
たんまつを使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人とやり取りしたり、交流したりすることができます。

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。

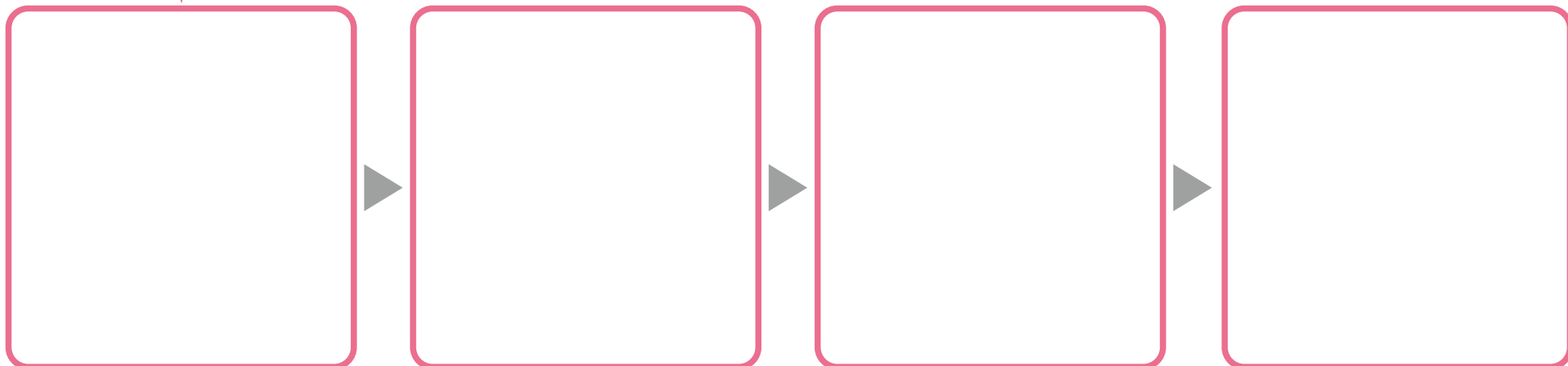
さいしょにチェックしてみよう

- 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、意見を交流するときに、同じところとちがうところを見つけ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、大人にインタビューするときに、「聞かない方がよいこと」がわかると思う
- 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
- わたしは、ネットゲームで表じされたキャラクターから、本人を想ぞうすることができると思う

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。

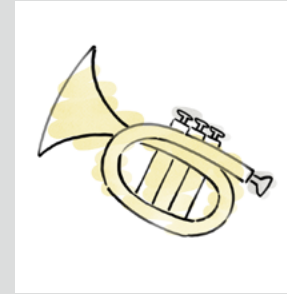
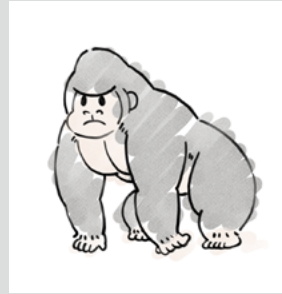
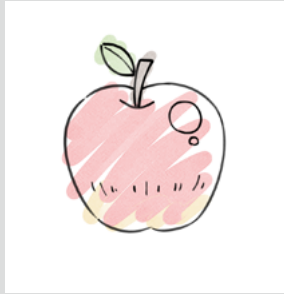


いちばんめ ひと ことば え
一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の絵をかこう



どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい

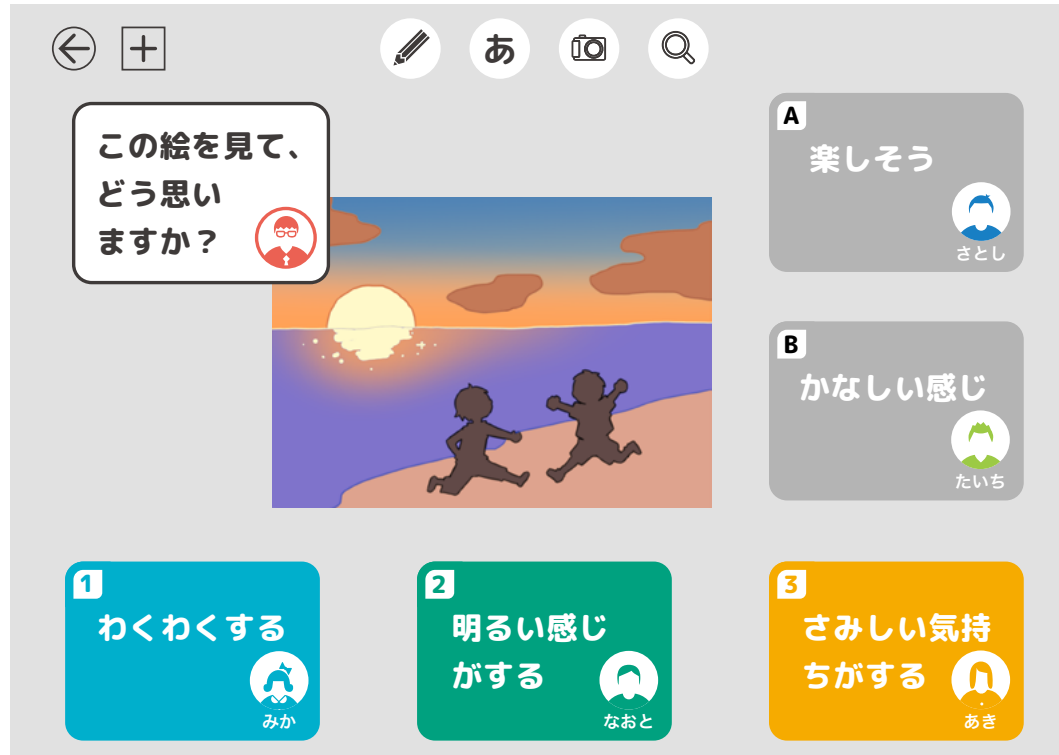


☆ スキルのポイント


「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。


^{ひと} ^{おな} ^え ^み 5人が同じ絵を見て、^{いけん} ^{こうりゅう} ふせんアプリで意見を交流しています。
^{おな} ^{いけん} ^{ひと} 同じような意見の人をさがしてみましょう。



楽しそう  ^{おな} ^{いけん} ^{ひと} さとしさんと同じような意見の人 **A**

B ^{おな} ^{いけん} ^{ひと} かなしい感じ  たいちさんと同じような意見の人

せい 正かい


楽しそう  さとしさんとおなじような意見の人 **A**


1
わくわくする

みか

2
明るい感じ
がする

なおと

B かなしい感じ  たいちさんとおなじような意見の人

3
さみしい気持
ちがする

あぎ

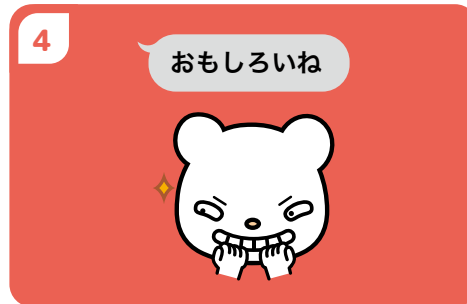
スキルのポイント

絵の感想には正かいがないので、いろいろな意見が出てきます。

「楽しそう」と同じような気持ちを表す言葉は、「わくわく」「明るい」です。一方、「かなしい」や「さみしい」は同じような気持ちを表す言葉です。

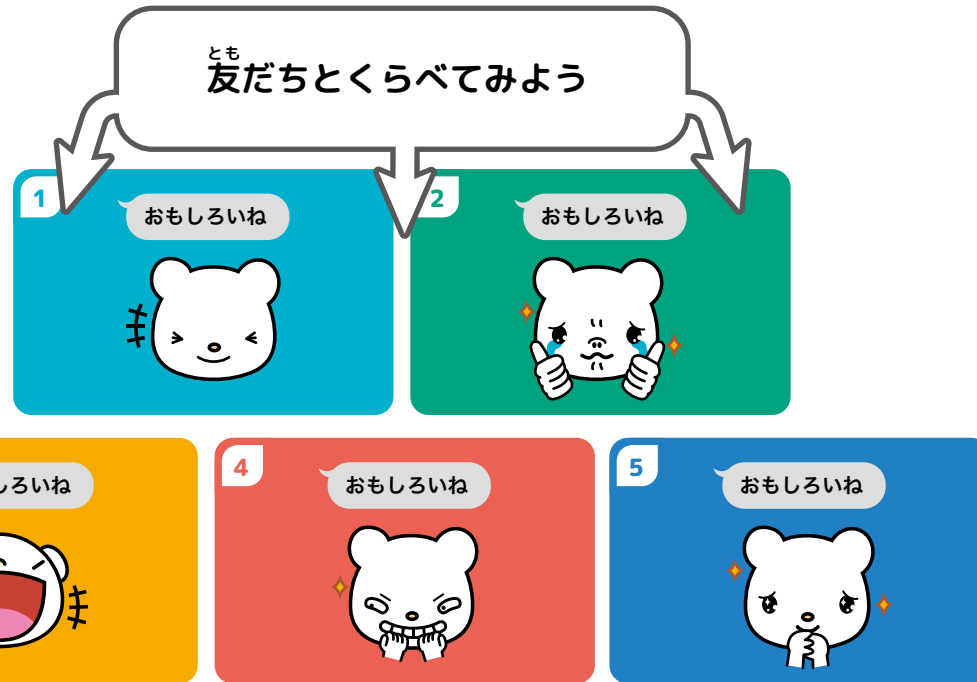
意見を交流するときは、同じところとちがうところを見つけてみましょう。

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
 次の5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。

あいて 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。



まちたんけんをして、お店の^{みせ}人に^{ひと}インタビューをすることにしました。
はじめて^あ会った^{おとな}大人と^{こうりゆう}交流するときに、いきなり^き聞かないほうがよいこともあります。
どんなことがあるか、^{かんが}考えてみましょう。

1

好きな^た食べ物^{もの}は
なんですか？

2

ねんれいは
いくつですか？

3

けっこんは
していますか？

あまり^き聞かない^{ほう}方がよい **A**

B ^き聞いても^{もんだい}問題ない

せい
正かい

あまり聞かない方がよい **A**

2

ねんれいは
いくつですか？

3

けっこんは
していますか？

B 聞いても問題ない

1

すきな食べ物は
なんですか？

☆ スキルのポイント

人に知られたくないじょうほうやひみつにしたいじょうほうをプライバシーと言います。

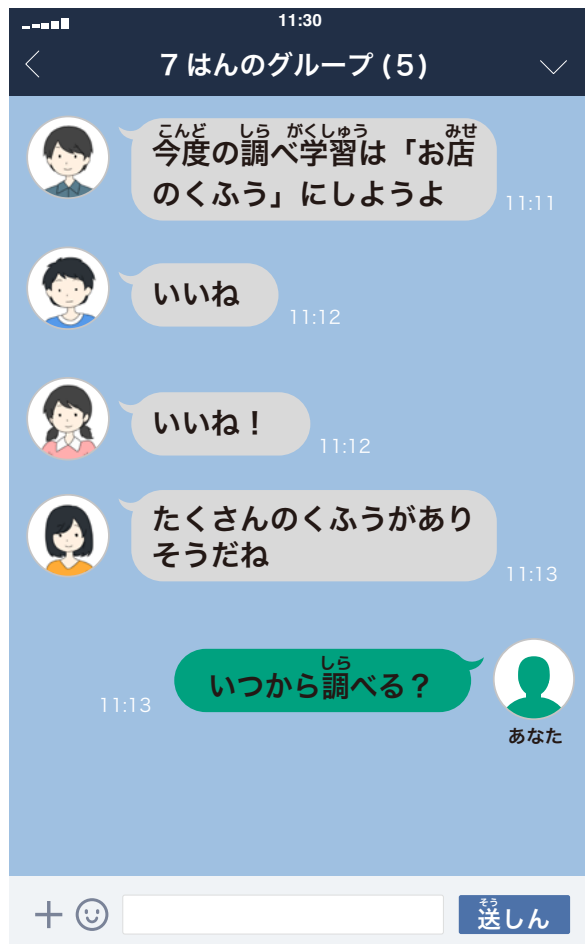
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思う人がたくさんいます。こうしたことはあまり聞かないほうがよいですね。

ほかにもどんなことをあまり聞かない方がよいか、考えてみましょう。



あなたが、グループのチャットで調べ学習しら がくしゅうについて話し合いはな あをしていると、すぐに友だちからの返事へんじがありませんでした。

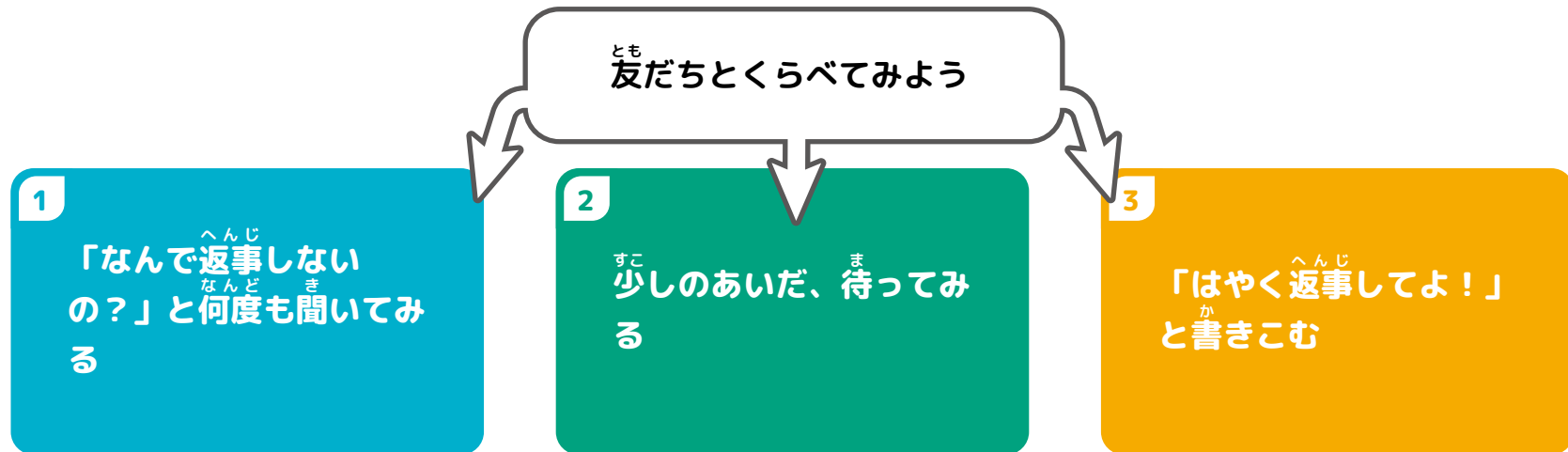
あなたはどのように対たいおうしますか。1つえらんでみましょう。



1 「なんで返事へんじしないの？」と何度も聞いてみる

2 少しすこのあいだ、待まってみる

3 「はやく返事へんじしてよ！」と書きこむ

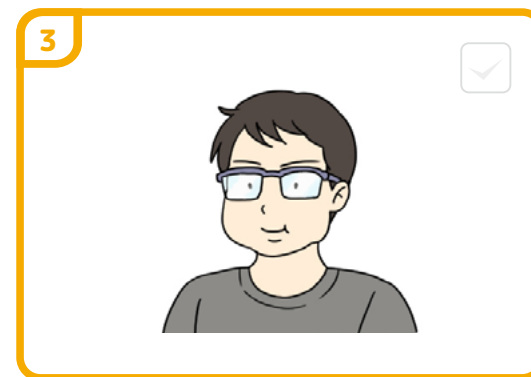
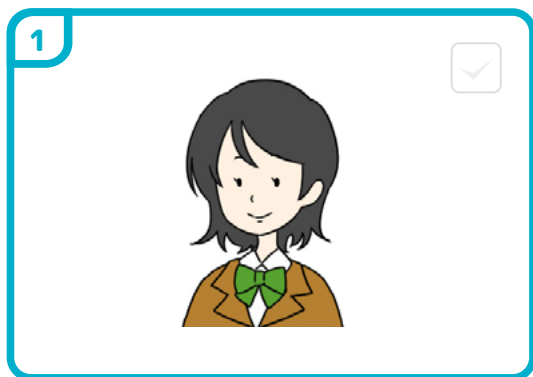


★ スキルのポイント

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。

あなたがネットのゲームで遊んでいたら、「えりりん」となかよくなりました。
もっと話したいと思い、ふたりで会いたいなと思いました。
実さいのえりりんは、どのような人だと思えますか？





☆ スキルのポイント

ネットゲームの中の「えりりん」は、あなたと同じ小学生か中学生ぐらいのように見えますが、実さいの「えりりん」も本当に小学生か中学生でしょうか。

こうしたキャラクターは、自分でつくることができるので、ネットゲームの中のキャラクターと実さいの本人が同じではないかもしれません。



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 そう こうりゅう
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、話す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、意見を交流するときに、同じところとちがうところを見つけることができる
- 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、大人にインタビューするときに、「聞かない方がよいこと」についてせつ明することができる
- 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
- わたしは、ネットゲームで表じされたキャラクターと本人はちがうかもしれないと考えることができる



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}いっしょにか題のつづきをしたりと、^{いえ}家でたんまつを^{つか}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、たんまつを^{いえ}家で^{つか}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、たんまつを^{いえ}家で^{つか}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、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^{けいかく た}計画を立てて^{つか}使うことができていると思う
- わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、「^{がくしゅう}学習の^{もく}目^{つか}てき」で^{つか}使うことができていると思う
- わたしは、^がゲームや^{あたら}SNSい外にも新しく^{かんが}チャレンジしたいことを考えたことがある
- わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}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
- わたしは、^{ほう}ゲームをやめる方^{かんが}ほうについて考えたことがある



かてい
家庭でのルールをつくろう

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、	

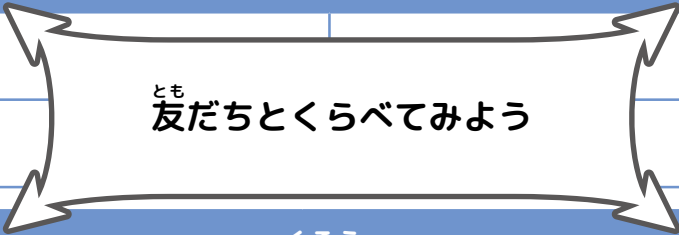
ひと かんが
おうちの人と考えたルール

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 たんまつを使ってもよい時間は、	時 分 ~ 時 分
② たんまつを使ってもよい場所は、	
ひと かんが おうちのひとと考えたルール	
①	
②	
くふう	
① たんまつをじゅう電しわすれないためのくふう	
② たんまつを家におきわすれないためのくふう	

★ スキルのポイント

たんまつを家で使うときは、使ってもよい時間や場所について、おうちのひとと話し合っ^あて決めるようにしましょう。

また、少なくとも、ねる1時間前にはたんまつを使わないようにしましょう。

そして、部屋や画^えめんの明^{あか}るさ、目^めからたんまつまでのきより、30分に1回はたんまつから目^めをはなすなど、目^めを守^{まも}る行動^{こうどう}をするようにしましょう。

あらかじめ「どんなことをやるか」、「どのくらいの時間^{じかん}でやるのか」を^{かんが}えることを「計画^{けいかく}」と言^いいます。
今日^{きょう}、家^{いえ}に帰^{かえ}ってからやることを^{けいかく}計画^{けいかく}してみましよう。

午後4時	午後5時	午後6時	午後7時	午後8時	午後9時	午後10時

1
べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2
なら こと
習い事

3
きゅうけい・あそび
きゅうけい・遊び
(ゲームなど)

4
て
お手つだい

5
ごはん

6
お風呂

7
あした
明日のじゅんぴ

8
すいみん

	午後4時	午後5時	午後6時	午後7時	午後8時	午後9時	午後10時
れい	べんきょう 勉強	あそび	ごはん	て お手 つだい	お風呂	あした 明日の じゅんぴ	すいみん

午後4時 午後5時 午後6時 午後7時 午後8時 午後9時 午後10時

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1
べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2

とも
友だちとくらべてみよう

3

4
て
お手つだい

5
ごはん

6
おふろ

7
あした
明日のじゅんぴ

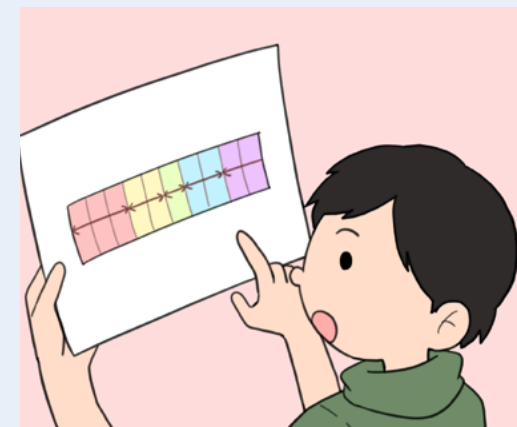
8
すいみん

★ スキルのポイント

べんきょう 勉強するとき、あそび 遊びに行くときなどどんな時でも、「けいかく 計画」を立てておくと、スムーズにじっこう 実行できます。

また、じっこう 実行した後に、けいかくどお 計画通りにいったのかどうかをふりかえることもたいせつ 大切です。

どうへんこう すれば、つぎ 次はけいかくどお 計画通りにいくのかをかんが 考えてみましょう。





「学習の目てき」と言えるのかな

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「× 学習の目てきと云えない」にわけてみましょう。

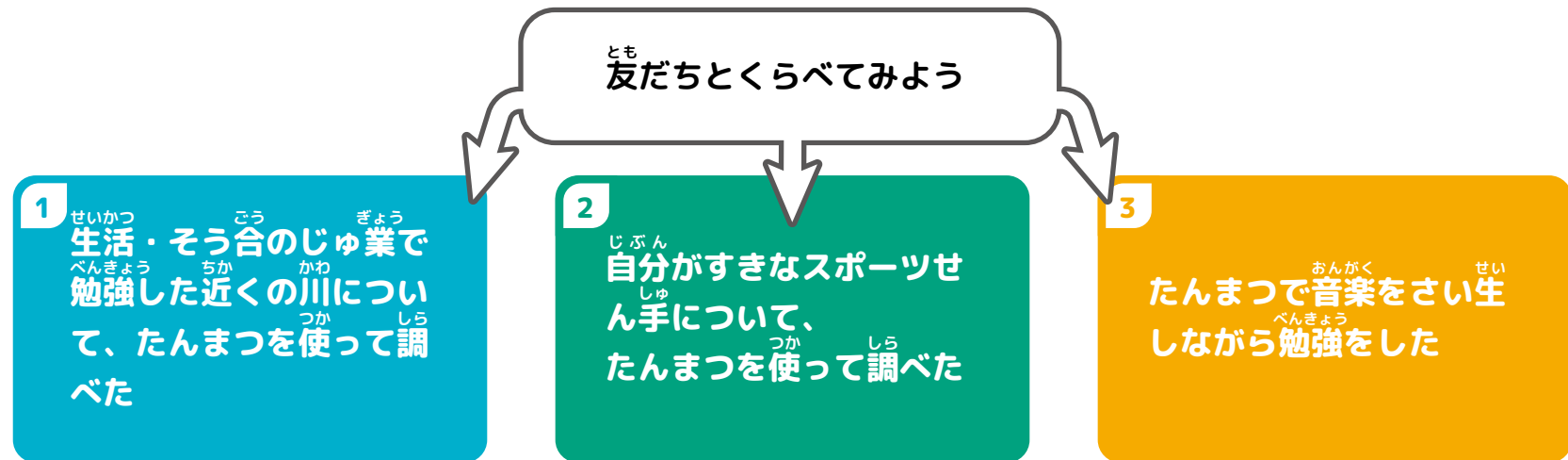
1
せいかつ
生活・そう合のじゅ業で
べんきょう
勉強したちか
近くのかわ
川につい
て、たんまつを使つてしら
調べた

2
じぶん
自分がすきなスポーツせ
んしゅ
ん手につい
て、
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

○ 学習の目てきと言える **A**

× 学習の目てきと云えない **B**



★ スキルのポイント

たんまつは、がくしゅう 学習の目てきで つか 使うために がっこう 学校から だ 出されているものです。

いえ 家でも、がっこう 学校のルールを おも 思い出しながら、「これは がくしゅう 学習の目てきと言えるのかな」と かんが 考えて つか 使うようにしましょう。

もし、「これは がくしゅう 学習の目てきと言えるのかな？い どうなのかな？」と まよ 迷ったときは、うち おうちの人や せんせい 先生に そう 相談して ま みましょう。

ゲーム、SNS、^{どうが}動画などで遊ぶことも楽しいですが、^{あそ}それい外に新しくチャレンジしたいことを^{かんが}考えてみましょう。

たとえば、これらのようなものがあります。

1
からだ うご
体を動かす
サッカー、バレー、
バスケットボール…

2
しぜん
^{ちゅう}こん虫さい集、
^{しゅう}キャンプ…

3
^{けん}がく
見学
^{ぶつ}かん
はく物館、
^{かん}
び美じゅつ館…

4
りょうり
^{あたら}
新しいりょうり、
^{づく}
おかし作り…

5
^{そだ}
育てる
^{はな}花、
^{どうぶつ}動物、
^や
野さい…

6
^{かんが}
考える
パズル、
しょうぎ…

7
つくる
^{しゅげい}
手芸、
プラモデル…

8
のんびり
^{どくしょ}
読書、
おふる…

^{うえ}上のれいをさんこうに、^{なに}すぐにやってみ^{かんが}たいことは何か考えてみましょう。

とも
友だちとくらべてみよう

1
からだ うご
体を動かす

サッカー、バレー、
バスケットボール…



2
しぜん

ちゅう しゅう
こん虫さい集、
キャンプ…



3
けんがく
見学

ぶつかん
はく物館、
び かん
美じゅつ館…



4
りょうり

あたら
新しいりょう理、
おかし作り…



5
そだ
育てる

はな どうぶつ
花、動物、
や
野さい…



6
かんが
考える

パズル、
しょうぎ…



7
つくる

しゅげい
手芸、
プラモデル…



8
のんびり

どくしょ
読書、
おふろ…



★ スキルのポイント

みなさんは、スマホやタブレット、ゲームでどのくらいの時間あそんでいるでしょうか。

もし、その時間を新しいことにチャレンジする時間にしてみたら、何かがもっと上手になったり、楽しくなったりするかもしれません。

家族や友だちといっしょにチャレンジしてみると、楽しみ方が広がるかもしれませんね。



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

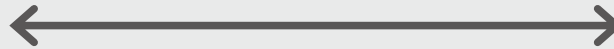
2

持ち帰るときに、
たんまつを
ぶつけてしまう

3

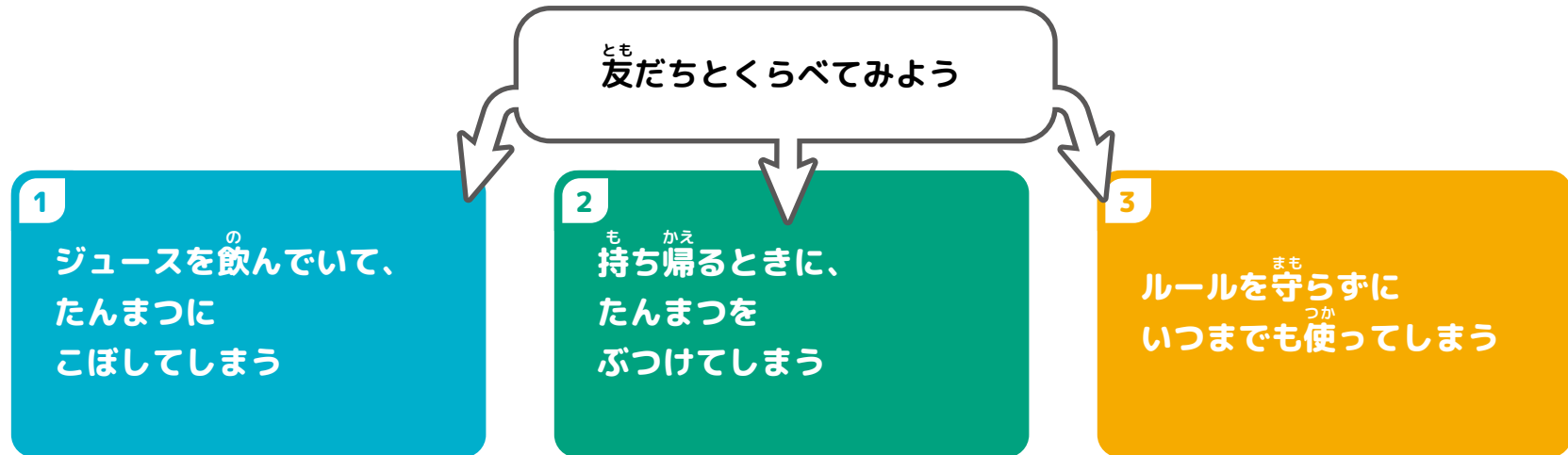
ルールを守らずに
いつまでも使ってしまう

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
家でたんまつを使う場合には、持ち帰るときはもちろん、つか
使うときにもき
気をつけなければ
ならないことがあります。

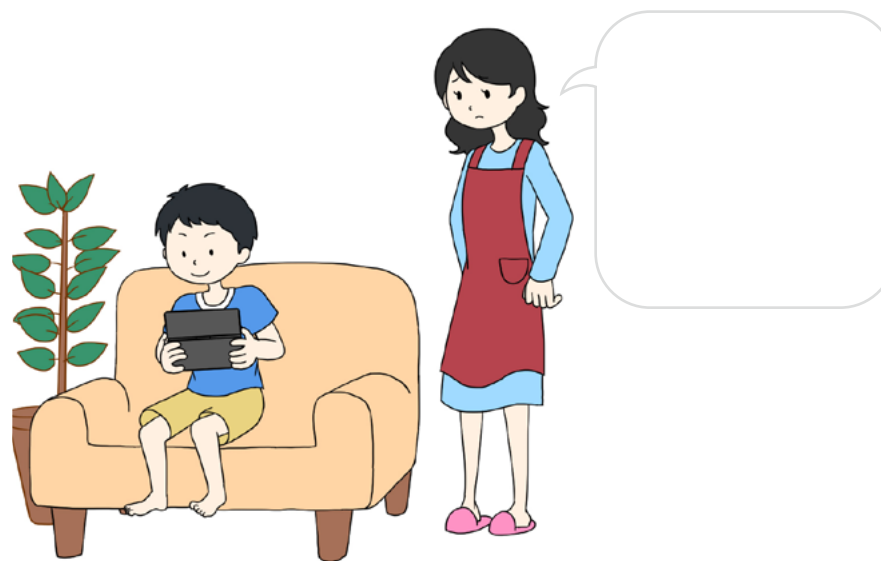
たんまつのしまいかた
い方やたんまつを使う場所、たんまつを使う時間などをもういちどみなお
てみましょう。



「ゲームをやめなさい！」と言われても

「ゲームをやめな^{おも}きゃ」と思っているときに、家^{いえ}の人^{ひと}に「ゲームをはやくやめなさい！」とおこられると、
ついついイライラしてしまうことがあります。

では、どんな^い言い方^{かた}だったら、「ゲームをやめよう」と思^{おも}えますか？ ひとつえらんでみましょう。



1

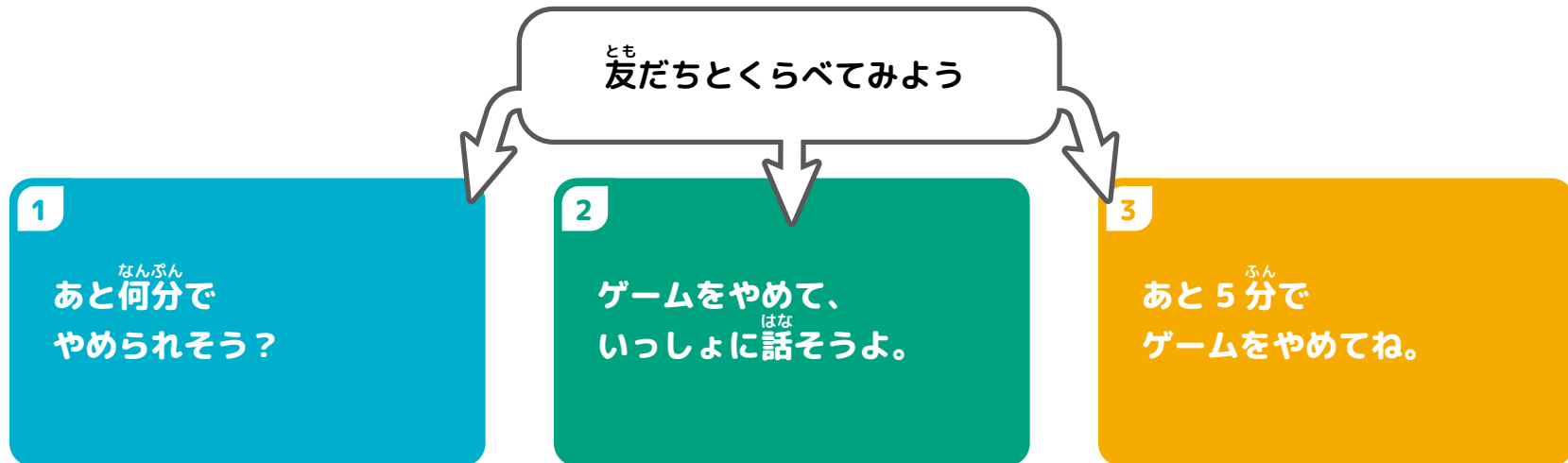
あと何分^{なんぶん}
やめられそう？

2

ゲームをやめて、
いっしょに話^{はな}そうよ。

3

あと5分^{ぶん}
ゲームをやめてね。



★ スキルのポイント

「はやくやめなさい!」といわれると、言いったほうも言いわれたほうもイライラしてしまいがちです。

どんな声こゑかけをしてもらったら、自分じぶんでやめることができるでしょうか。ぜひ考かんがえてみてくださいね。





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ときには、計^{けいかく}画^たを立て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、ゲームやSNSい^{がい}外^{あたう}にも新しくチャレンジしたいことがある
- 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
- わたしは、ゲームをやめる方^{ほう}ほうについておうちの人と話し合^{ひと はな あ}うことができた

活用型情報モラル教材



とくしま



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、基本となるじょうほう活用能力（じょうほうモラルを含む）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。

ケータイ・スマホトラブル分類表

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…………… P132～134へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P135～136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…………… P137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

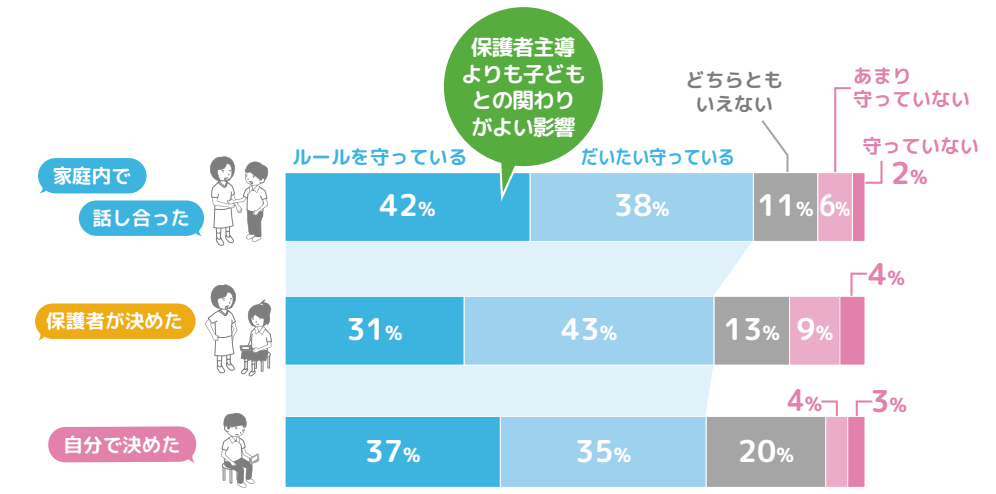
B

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

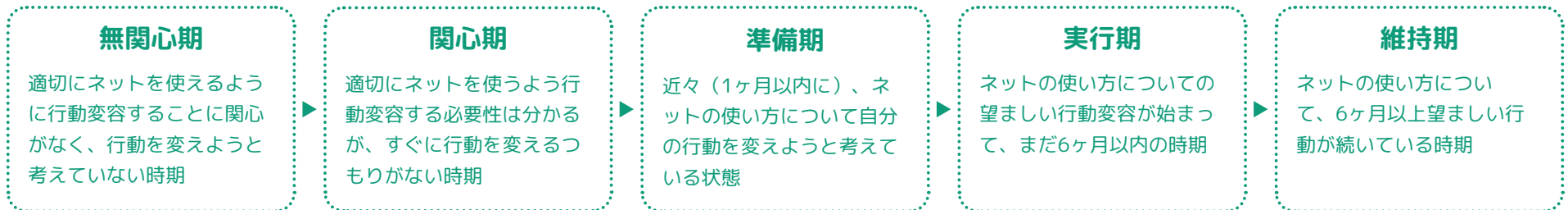
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「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。

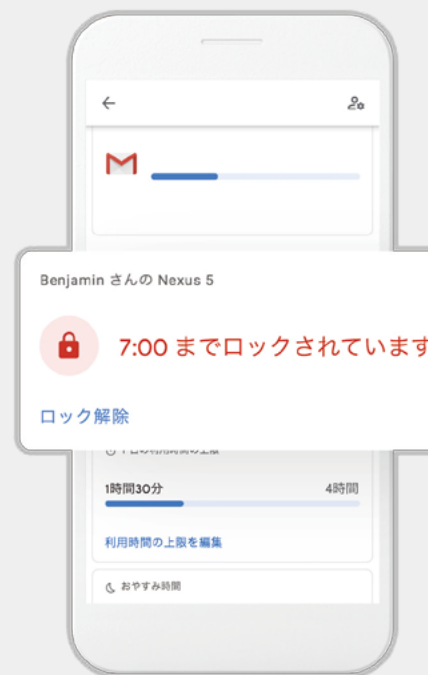


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

<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

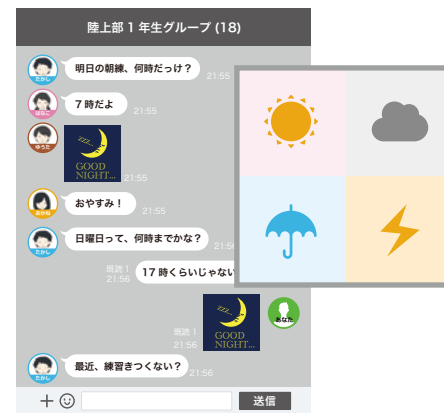


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

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

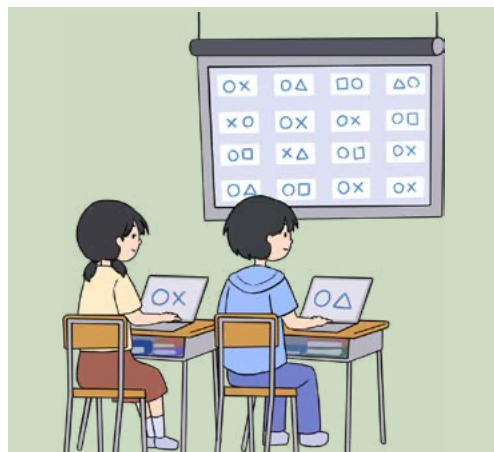
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

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。

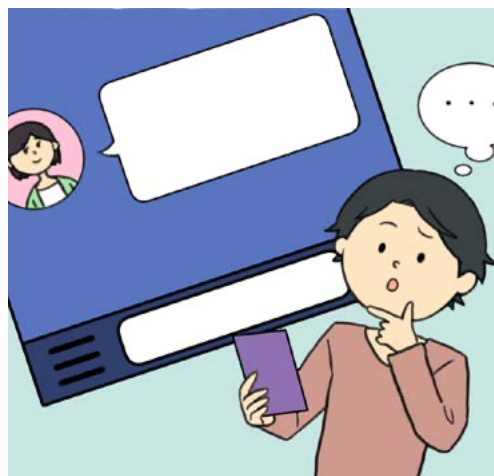
LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず、LINEヤフーみらいプロジェクト）は、ソフトバンク株式会社とともに、SNSやインターネット・通信分野における情報モラル教育に関して協業します。

本協業をデジタル活用能力育成プロジェクト「デジいく」と称し、子どもたちのより良いコミュニケーションの実現と、健全なインターネット利用の啓発を目的とした情報モラル教育に、積極的に取り組んでまいります。



LINEヤフー

SoftBank



全国统一 スマホデビュー検定



考えよう 家族みんなで スマホのルール

私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます



この検定は、スマホデビューする上でぜひとも知っておいてほしい知識を、身につけてもらうための検定です。

合格を目指し、ぜひ親子でチャレンジしてみてください！

監修者紹介




藤川大祐

千葉大学教育学部 教授・教育学部長 文部科学省「ネット安全安心全国推進会議」委員や内閣府「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」座長代理などを歴任。メディアリテラシー教育の第一人者。

問題のイメージ

00:21.90

インターネットを使っていたら、急にこのような画面が出てきました。そのときにすべきこととして正しいものを選んでください。



!!!警告!!!
ウイルスが検出されました。
下のボタンをタップして、
最新のウイルス駆除アプリを
無料ダウンロードしてください。
残り時間 2分54秒

A ウィルスを取り除くためすぐにダウンロードする

B 画面に出ていた問い合わせ先にメールする

C その画面を開いたままおうちの方に相談する

受検はこちら！（受検料無料）

<https://ymobile.jp/s/Ew7uH>



活用型情報モラル教材
GIGAワークブック とくしま
ビギナー

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制作 徳島県教育委員会
LINEヤフー株式会社
静岡大学教育学部准教授 塩田真吾
常葉大学教育学部准教授 酒井郷平
アラサキデザインスタジオ

協力 ソフトバンク株式会社

LINEヤフー  SoftBank

- ・本教材は、東京都教育委員会とLINE株式会社（現：LINEヤフー株式会社）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、LINEヤフー株式会社が保有しています。
- ・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。