

活用型情報モラル教材



ワークブック

とらきょう

ビギナー

2025

活用の手引

## 3つのポイント

### ① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

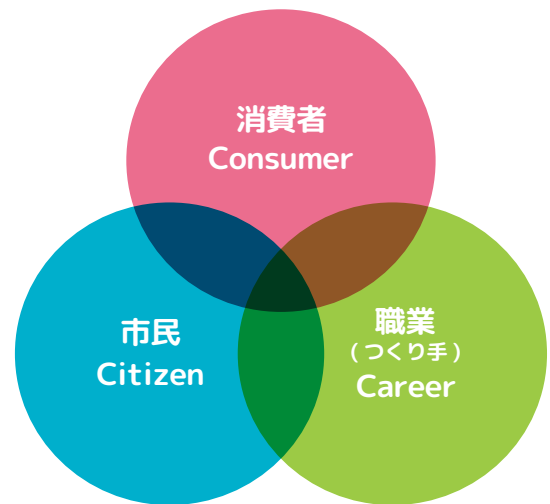
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

### ② 45分でも15分でも実施できる

これまでの情報モラル教育は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などを使い、45分で実施するケースが多くありました。もちろん、45分でじっくりと考えることも重要ですが、本教材はそれに加えて、ICTの活用場面（写真を撮る、調べる、共有する…）において、モジュール（15分）を利用して、短く情報モラル等を学べる教材となっております。ぜひ、ICT活用の前後でご活用ください。

### ③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

これまでの情報モラル教育は、個人がどのようなモラルを身につけるか、個人がどのようにリスクを回避するかという視点でつくられていました。本教材では、この視点を拡張し、3C（消費者：Consumer、市民：Citizen、職業人・つくり手；Career）の視点で作成しています。よき消費者として、リスクを回避し上手に使うことはもちろん、よき市民として、情報社会に参画し、社会に働きかける、よき職業人・つくり手として、新しい情報社会をつくっていくことを目指しています。



# 内容一覧

手引ページ	内容		教材ページ	
	情報モラルを学ぼう(45分授業)		1	
10	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	
11	生活を見直そう		7	
	使いすぎていないかな①		8	
	使いすぎていないかな②		10	
12	自分と相手とのちがい		12	
	使いすぎていないかな③		14	
情報活用能力を身につけよう(15分 授業)			17	
13	使う前に	たんまつを使うときの言葉を知ろう	活用スキル	19
		自分にあった方法で文字を入力してみよう	活用スキル	21
		「大切に使う」とは	情報モラル	23
14		どのくらいあぶないのかな？	情報モラル	25
		パスワードの作り方や使い方	情報セキュリティ・トラブル対応	27
		じゅう電できていないのは	情報セキュリティ・トラブル対応	29
15	写真を撮る	上手な写真のとり方を学ぼう	活用スキル	33
		アップとルーズでクイズをつくろう	活用スキル	35
		勝手にとってよいのかな	情報モラル	37
16		みんなが使う場所でのマナー	情報モラル	39
		勝手に写真をとられたら	情報セキュリティ・トラブル対応	41
		写真に加工をされたら	情報セキュリティ・トラブル対応	43
17	調べる	上手なけんさく方ほうを学ぼう	活用スキル	47
		どの方法で調べたらよいのかな	活用スキル	49
		見てもよいサイトかな	情報モラル	51
18		じょうほうをたしかめよう	情報モラル	53
		とつぜんメッセージが表じされたら	情報セキュリティ・トラブル対応	55
		勉強のために調べていたのに	情報セキュリティ・トラブル対応	57
19	考える	じょうほうを上手にほぞんしよう	活用スキル	61
		調べたことを整理しよう	活用スキル	63
		目のけんこうを守ろう	情報モラル	65
20		知らない人に教えてはいけないじょうほうとは	情報モラル	67
		わからないときにどうすればよいかな	情報セキュリティ・トラブル対応	69
		たんまつをこわしてしまうときは	情報セキュリティ・トラブル対応	71

# 内容一覧

手引ページ	内容		教材ページ	
21	共有する	上手な発表方ほうを学ぼう	活用スキル	75
		感想を伝えよう	活用スキル	77
		上手に聞けているかな	情報モラル	79
22		聞き方がちがうと、どう感じるかな	情報モラル	81
		勝手に書きこまれたら	情報セキュリティ・トラブル対応	83
		だれが見ることができるのかな	情報セキュリティ・トラブル対応	85
23	つくる	上手なデザインの方ほうを学ぼう	活用スキル	89
		伝えたいことを整理しよう	活用スキル	91
		マネしてもよいのかな	情報モラル	93
24		プライバシーとは	情報モラル	95
		たんまつが動かなくなったときは	情報セキュリティ・トラブル対応	97
		友だちにまねされたときは	情報セキュリティ・トラブル対応	99
25	交流する	言葉を使わず上手に交流しよう	活用スキル	103
		同じところとちがうところを見つけよう	活用スキル	105
		これって悪口？	情報モラル	107
26		しょ対面の大人に聞いてよいことは？	情報モラル	109
		返事がないときは	情報セキュリティ・トラブル対応	111
		友だちだと思っていたら	情報セキュリティ・トラブル対応	113
27	家で使う	家庭でのルールをつくろう	活用スキル	117
		やることを計画してみよう	活用スキル	119
		「学習の目てき」と言えるのかな	情報モラル	121
28		新しくチャレンジしたいことは？	情報モラル	123
		自分もやってしまいそうなトラブルは	情報セキュリティ・トラブル対応	125
		「ゲームをやめなさい！」と言われても	情報セキュリティ・トラブル対応	127
	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	
	フィルタリングとアプリの設定		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	

## よくある質問

### Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

本教材には、45分で情報モラルを学ぶ教材と15分で活用スキル、情報モラル、情報セキュリティ・トラブル対応を学ぶ教材があります。45分で学ぶ教材は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などの時間を使ってじっくりと情報モラルについて考えることができます。15分で学ぶ教材は、モジュールを活用して各教科等で端末を使う場面で必要なものをサッと学ぶことができます。情報モラルだけでなく、上手に活用する方法やトラブルにあってしまった時のことも学べますので、必要に応じてご活用ください。

### Q. どのような順番で進めればよいですか？

本教材は、最初から順番に進める必要はありません。例えば、活用場面で選んでいただき、写真を撮ったり、共有したりする場面でご活用いただいたり、トラブルで選んでいただき、トラブルを防ぎたい時にご活用いただいたりすることも可能です。15分・45分と区切りがあるので、学校の年間カリキュラムに差し込むこともできます。

### Q. 自主学習でも利用できますか？

本教材は、自主学習でもご利用いただけますが、ドリル学習のように一問一答形式ではありませんので、おすすめは、授業の中で、個人で考えてからグループで共有する方法です。正解を学ぶのではなく、どうすれば上手に使えるのか、何がリスクなのかについて子ども達が話し合っていくことで、多様な考えに触れることを目的としています。

### Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

対応しています。活用の手引には、#端末の破損、#勝手に写真を撮る、などのように様々なトラブルのタグがありますので、そちらを参考にさせていただき、授業内容をご検討ください。

### Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

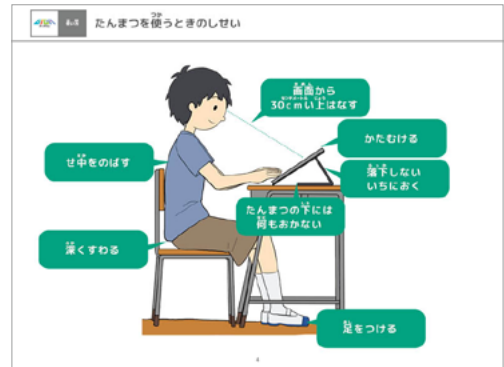
対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っております。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

# はじめに

端末の基本的な操作方法や家庭及び学校で使用の際のルールについて、説明しています。  
 これから扱う膨大な情報量を集集・発信できる端末について、①子どもたちが情報モラルを考えていけるよう、②長時間使用による視力の低下等、健康上の観点からも、まずは使用する前にルールを定めましょう。

## 端末を使うときの姿勢

- 授業中の読み書きと同じように、端末を使うときの姿勢は大切です。視力低下や姿勢が崩れないためにも、正しい姿勢で扱えるようにしましょう。



## 健康チェック表

- 端末を長時間利用することでの健康被害も心配されています。特に、目の状態、筋肉や関節の状態、ストレスの状態を定期的にチェックするようにしましょう。また、保健の先生や家庭とも連携しながら指導にあたるようにしましょう。

		けんこうチェック表					
		チェック項目	目で見るもの	手で触るもの	「いつか」や「たまにき」で見たり触ったり		
目の じょうぶさ	1	目がつかれる。	DU10	□	◎	◎	・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。
	2	目が赤くなる。	DU10	□	◎	◎	・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。
	3	目が腫れる。	DU10	□	◎	◎	・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。 ・目の疲れを感じたら、目を閉じて、目を休ませよう。
筋肉や 関節の じょうぶさ	4	肩がこる。	DU10	□	◎	◎	・肩の疲れを感じたら、肩を回して、肩を休ませよう。 ・肩の疲れを感じたら、肩を回して、肩を休ませよう。 ・肩の疲れを感じたら、肩を回して、肩を休ませよう。
	5	手がしびれる。	DU10	□	◎	◎	・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。 ・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。 ・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。
	6	手が痛くなる。	DU10	□	◎	◎	・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。 ・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。 ・手の疲れを感じたら、手を休ませよう。
ストレス の じょうぶさ	7	うそをつかれる。	DU10	□	◎	◎	・うそをつかれると感じたら、大人に話をしよう。 ・うそをつかれると感じたら、大人に話をしよう。 ・うそをつかれると感じたら、大人に話をしよう。
	8	寝れない。	DU10	□	◎	◎	・寝れないと感じたら、大人に話をしよう。 ・寝れないと感じたら、大人に話をしよう。 ・寝れないと感じたら、大人に話をしよう。
	9	イライラする。	DU10	□	◎	◎	・イライラを感じたら、大人に話をしよう。 ・イライラを感じたら、大人に話をしよう。 ・イライラを感じたら、大人に話をしよう。
10	集中できない。	DU10	□	◎	◎	・集中できないと感じたら、大人に話をしよう。 ・集中できないと感じたら、大人に話をしよう。 ・集中できないと感じたら、大人に話をしよう。	

## 端末操作到達チェック表（1年～3年）

たんまつのじょうぶさチェックひょう（1年生）		達成率
No.	ことごとく	
1	じかんをまちまちでつかうことができる。	
2	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
3	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
4	ホーム画面にもどることができる。	
5	アプリのアイコンをタッチして、アプリを開くことができる。	
6	アプリを閉じる、ひらいているアプリなどを閉じることができる。	
7	アプリをタッチして、使いたいことができる。	
8	アプリを閉じて、おもしろいことができる。	
9	アプリを閉じて、おもしろいことができる。	
10	キーボードで、文字を入力することができる。	
11	画面にタッチして、文字を入力することができる。	
12	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
13	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
14	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	

たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる（2年生）		達成率
No.	ことごとく	
1	じかんをまちまちでつかうことができる。	
2	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
3	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
4	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
5	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
6	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
7	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
8	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
9	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
10	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
11	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
12	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	
13	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	

たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる（3年生）		達成率
No.	ことごとく	
1	じかんをまちまちでつかうことができる。	◎・○・△・×
2	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
3	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
4	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
5	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
6	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
7	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
8	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
9	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
10	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
11	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×
12	たんまつのじょうぶさや目の疲れを感じたら、目を休ませることができる。	◎・○・△・×

- ここでは1年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、画面の基本的操作などは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは2年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。パスワードの管理やカメラの使い方などは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは3年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。簡単な検索方法や勉強のために端末を使うことなどは特に身につけてほしい内容になります。

## 授業のねらい

- ・端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づくことができる。
- ・端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとすることができる。

## 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
5分	<b>1. 導入</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現在、端末をどんなこと(どんな学習)に利用しているか、困ったことはないかについて共有する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0c0; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     端末を上手に活用するためには、どんなことに気をつければよいかを考えてみよう。                 </div>	
20分	<b>2. イラストから考えよう</b> <div style="border: 1px solid #00a0c0; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     この絵の中で、気になるところに○をつけましょう。                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・○をつけ、その理由を考えさせる。</li> <li>・グループ、クラスで共有させる。</li> </ul> 例えば、以下のような意見が予想される。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスワードなどを聞こうとしている。</li> <li>・落としてしまっている。</li> <li>・強くタップしている。</li> <li>・関係のない動画を見ている。</li> <li>・片手でつかんでいる。</li> <li>・机の上が整理整頓されていないので、端末が落ちそう。</li> <li>・勝手に写真を撮ろうとしている。</li> </ul>	○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。
15分	<b>3. クラスのルールを考えよう</b> <div style="border: 1px solid #00a0c0; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     これらのリスクを踏まえて、上手に使うためのルールを考えてみましょう。                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・先生が話をしているとき、持ち運ぶとき、パスワードの管理、机の上の整理、という4つの視点でルールを考えさせる。</li> <li>・特に、IDとは各自の家のようなもの、パスワードは家のカギのようなものであり、自分できちんと管理することの重要性を伝える。</li> </ul>	
5分	<b>4. まとめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスのルールを守り、大切に端末を使うとともに、目を近づけすぎずに、休けいを取りながら使うようにすることを伝える。</li> </ul>	

## 授業のねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。

## 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
5分	<b>1. 導入</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童のゲームやネットの利用状況について確認する。</li> </ul>	
15分	<b>2. イラストから学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストを見ながら、状況について確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ふきだしに入る言葉を書きましょう。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスで意見を共有させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">どこを直したらよいでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスで意見を共有させる。</li> <li>・「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。</li> </ul>	○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>3. カードで学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">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。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カードの中から1枚を選んで、グループの全員が見えるように提示する。</li> <li>・グループ内で理由を説明し合わせる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">どんなことに気が付きましたか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・気づいたことを記入させ、発表させる。</li> </ul>	○カード教材
5分	<b>4. まとめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。</li> </ul>	



## 授業のねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

## 授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<b>1. イラストから学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストを見ながら、状況について確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>あなたがたかしさんならどうしますか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスで意見を共有させる。</li> <li>・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合わせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。</li> </ul>
20分	<b>2. カードで学ぼう</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う順にカードを並べてみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで理由を説明し合わせる。</li> <li>・クラスで意見を共有させ、理由を発表させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○カード教材</li> </ul>
10分	<b>3. 使いすぎないためには</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ネットやゲームを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。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭でどんなルールがあるとよいかを考えさせ、発表させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。</p> </div>	
5分	<b>4. まとめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。</li> </ul>	

ねらい

- ・ ICTで自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考えることができる。
- ・ 端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考えることができる。



- ・ 便利になっていけばよいことについて、家や学校といった場所の視点、スポーツ・勉強・遊びといった活動の視点、お年寄りや子どもといった人の視点など様々な視点から考えさせる。

- ・ 家庭での学びについては、端末を持ち帰ることができるかどうかなど、各自治体の実態に応じて内容を説明する。
- ・ 端末は学校から貸与されたものであることを強調し、学びのために使うこと、そして大切に使うことの重要性を伝える。

たんまつを上手に活用しよう

ねらい

- ・ 端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づくことができる。
- ・ 端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとすることができる。

P7のモデル  
指導案を参考に  
してください。



- の左から
- ・ パスワードなどを聞こうとしているから。
- ・ 落としてしまったから。
- ・ 強くタップしているから。
- ・ 関係のない動画を見ているから。
- ・ 片手でつかんでいるから。
- ・ 机の上が整理整頓されていないので、端末が落ちそうだから。
- ・ 勝手に写真を撮ろうとしているから。

- ・ IDとは各自の家のようなもの、パスワードは家のカギのようなものであり、自分できちんと管理することの重要性を伝える。また、使用の姿勢や長時間の使用による眼精疲労に注意させる。

## 生活を見直そう

生活

道徳



### ねらい

- ・生活の中での危険に気付く。
- ・公共の場でのルールやきまりについて考える。

- ・○をつけた箇所について、「この先、どんなことが起きるか」まで考えさせる。
- ・歩きながらのスマホやゲームの使用だけでなく、公共の場でのルールやきまりにも広く目を向けさせる。

## 使いすぎていないかな①

学活

総合

道徳

体育(保健)



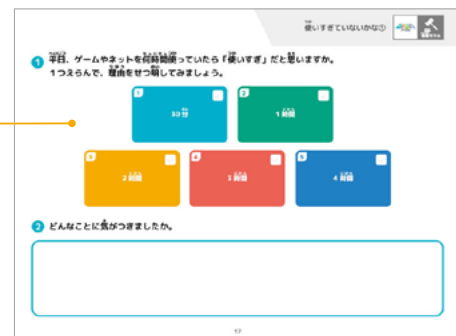
P8のモデル  
指導案を参考に  
してください。

### ねらい

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。



- ・子供、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返らせる。



- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思える時間を共有・比較することで、長い時間使用している子供が自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

## 使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

体育(保健)

### ねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。



- ・子供、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返らせる。



- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思える行動を共有・比較することで、子供が自ら「自分は使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

## 自分と相手とのちがい

### ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わりにくいので、誤解されやすいことに気付く。



- ・ふきだしでは、たかしさんの怒った顔(3コマ目)、花子さんの不思議そうな顔(4コマ目)に注目しながら、理由を考えさせる。



- ・自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くように促し、グループやクラスで「あまりうれしくない言葉」を共有する。

## 使いすぎていないかな③

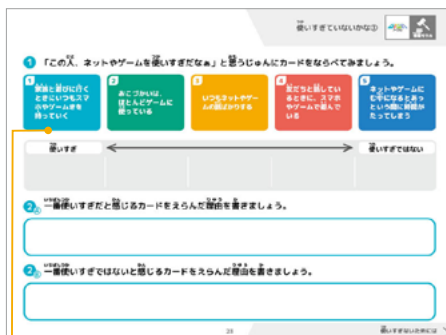
P9のモデル  
指導案を参考に  
してください。

### ねらい

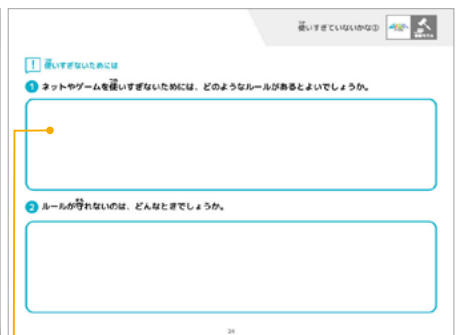
- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。



- ・友達から「もうちょっと遊ぼう」と呼び止められた場面を扱いながら、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。
- ・適切な行動について考えさせる。



- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思える行動を共有・比較することで、自らの行動に当てはめて、子供が自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。



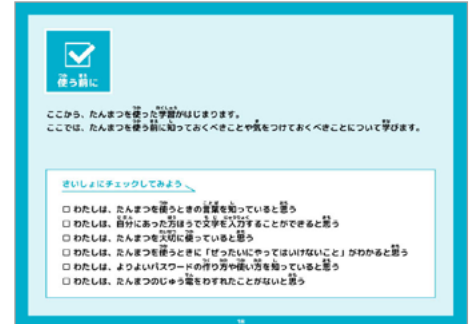
- ・使いすぎないための家庭でのルールづくりや、「守れないときにはどうしたらよいか」を考えた上で、家庭で保護者と一緒に試し、感想を書いてもらう。



## 端末を使う前に

### はじめに

「端末を使う前に」では、端末を使うときの言葉を知っているか、端末を大切に使うにはどうしたよいか、パスワードの設定など、端末を使う前の基礎的な内容を学びます。これから端末を使わせたい、大切に使用できなくて困っている、パスワードの作り方について学ばせたいときにぜひご活用ください。



### たんまつを使うときの言葉を知ろう

# 使う前に # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

これから端末を使う前に、必要な言葉の意味を学びます。特に、「アカウント」はなかなか説明が難しい言葉です。アカウントとは、利用者ユーザーがコンピュータやサイトなどにログインするための権利のことを指しますが、個人のIDやパスワードのことを指す場合もあります。ここでは、アカウントを家の住所、パスワードを家のカギとして紹介し、どちらも大切なものであるということ意識させます。



### 自分にあつた方法で文字を入力してみよう

# 使う前に # 活用スキル # 実技 # 消費者

文字入力をもっとも基本的な活用スキルのひとつですが、その方法はキーボードだけでなく、手書きや音声などもあります。自分にあつた文字入力の方法を考えることはとても重要ですが、今後に向けてキーボード入力に親しんでおくことも重要です。まずは「あいうえお」の入力から始めてみましょう。ホームポジション（キー入力ための基本の指の位置）を意識させながら、繰り返し練習することがポイントです。



### 「大切に使う」とは

# 使う前に # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # パスワードの漏洩

端末を「大切に使う」ということを理解していても、「大切に使うとはどういう行動のことなのか」を理解できていないと、なかなか大切に使うことができません。ここでは、3つの行動を実際にやらせてみることで、「しずかに」、「きちんと」、「ゆっくり」の程度を意識させます。「自分はできているつもり」という場合には、友達と比べることで、あらためて自覚を促すことができます。



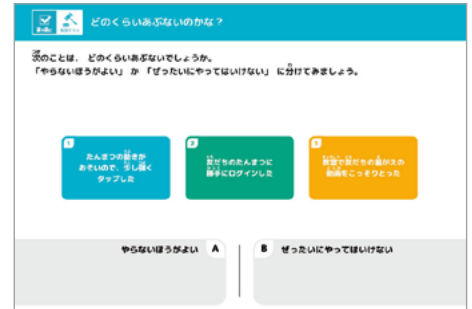


## 端末を使う前に

### どのくらいあぶないのかな？

トラブルを考えさせる場合には、「すべてをやってはいけない」とするよりも、「絶対にやってはいけないことはなにか」を考えさせることが重要です。トラブルの重大性に段階（レベル）を設けることで、絶対にやってはいけないことを意識しやすくなります。友達の着替えを撮ったり、勝手にログインしたりすることは犯罪になる行為ですので、絶対にやってはいけないことだと強く意識させましょう。

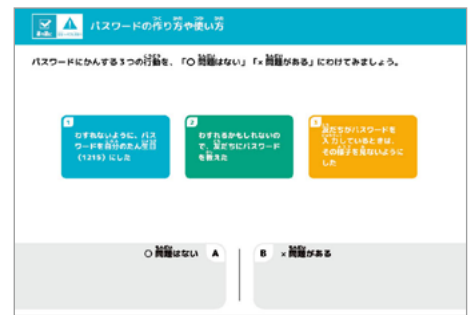
# 使う前に # 情報モラル # 2分類 # 消費者



### パスワードの作り方や使い方

パスワードを作らせる場合には、よりセキュアな設定や行動を意識させる必要があります。特に、使い方では、友達に教えたりしないこと、人がパスワードを入力している場合にはその様子を見ないことなどのマナーを学びます。また、誕生日などの数字をパスワードにしてしまうと、簡単に予想されてしまうので、予想されにくいパスワードを設定することの重要性を意識させます。

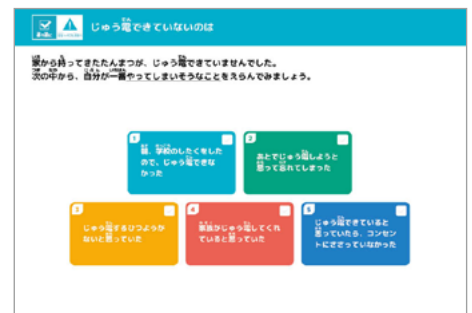
# 使う前に # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # パスワードの漏洩



### じゅう電できていないのは

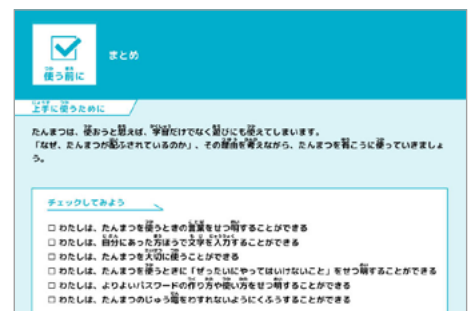
トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に充電を忘れてしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につながるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。

# 使う前に # トラブル対応 # 選択 # 消費者



### まとめ

端末を使う前に、「なぜ、端末が配布されているのか」という理由を考えさせることが重要です。YouTube を見たり、ゲームをしたりなど、遊びにも使ってしまう端末が学校で配布されているのはなぜなのか、何のために使うべきなのかをきちんと考えさせてから、端末を活用させるようにすると効果的です。

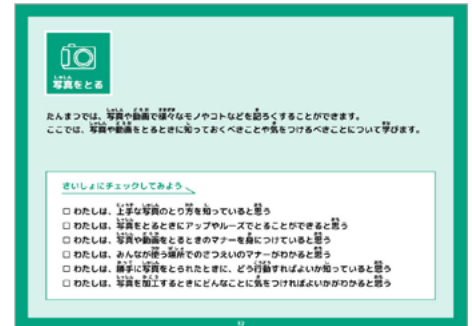




## 写真を撮る

### はじめに

「写真を撮る」では、端末を使って写真や動画を撮るときに、どうすれば上手に撮ることができるのか、写真や動画を撮るときのマナー、勝手に写真を撮られたときにどう対応するかなど、写真や動画を撮るときの基礎的な内容を学びます。上手に写真や動画を撮らせたい、勝手に友達の写真を撮ってしまうなどのトラブルで困っているときにぜひ活用ください。



### 上手な写真のとり方を学ぼう

写真を撮るときには、「手ブレ」、「明るさ」、「位置」の3つを意識する必要があります。はじめて写真を撮る場合、どうしてもブレた写真や暗い写真、近すぎる／遠すぎる写真になりがちです。ここでは、実際にインカメラで自分を撮るという活動を通して、しっかり持って、明るい場所で、近づけすぎないで撮る練習を行います。よく撮れた写真を共有し、3つのポイントを説明すると効果的です。

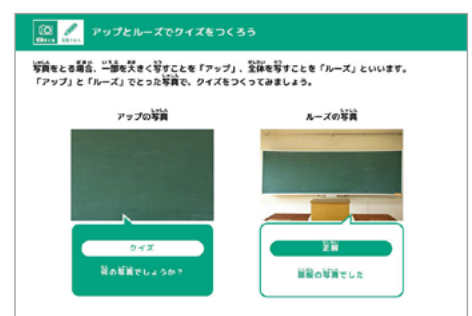
# 写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者



### アップとルーズでクイズをつくろう

本教材では「アップ」と「ルーズ」についてクイズづくりを通して学びます。クイズづくりで盛り上がった後は、「どんな時にアップで写真を撮るとよいか」「どんな時にルーズで写真を撮るとよいか」を考えさせてみましょう。クイズづくりで終わるだけでなく、一部を大きく写したほうが良いのはどのような時か、全体を写したほうが良いのはどのような時かを考えさせることが重要です。

# 写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者



### 勝手にとってもよいのかな

写真を撮るときには、まず「勝手に人の写真を撮ってはいけない」ことを意識させます。肖像権とは、「無断で撮影されたり、それを公表されたりされないように主張できる権利」のことであり、写真を撮るときには肖像権を意識させる必要があります。特に、人の裸の写真を撮ったり、こっそり撮ったり、嫌がっているのに撮ったりしないように、きちんと相手に許可をとることを意識させます。

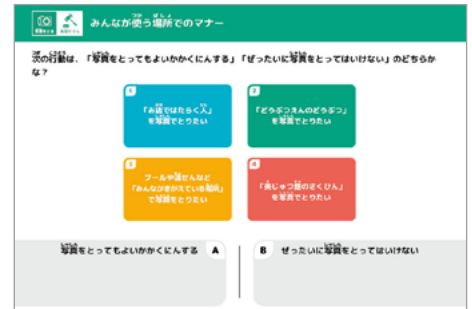
# 写真を撮る # 情報モラル # イラスト # 消費者 # 勝手に写真を撮る



## みんなが使う場所でのマナー

# 写真を撮る # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

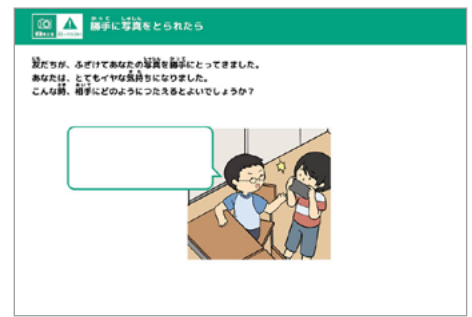
まち探検などで写真を撮る際には、勝手に撮るのではなく、きちんと確認してから撮ることを意識させることが重要です。また、美術館や動物園においては、フラッシュ撮影が禁止されている場合もありますので確認が重要になります。その他にも、更衣室やトイレなど、絶対に写真を撮ってはいけない場所があることも意識させましょう。



## 勝手に写真を撮られたら

# 写真を撮る # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 自由記述 # 消費者 # 勝手に写真を撮る

写真を撮る側として、「勝手に人の写真を撮ってはいけない」ことを意識させることとともに、「もし、勝手に写真を撮られたらどう対応すればよいか」というトラブル対応も身につけたい内容です。もちろん、きちんとイヤなことを伝えやめてもらうことが重要ですが、それだけでなく、撮った写真を消してもらったりそれが続いた場合には先生に相談することなどを意識させます。



## 写真に書きこみをされたら

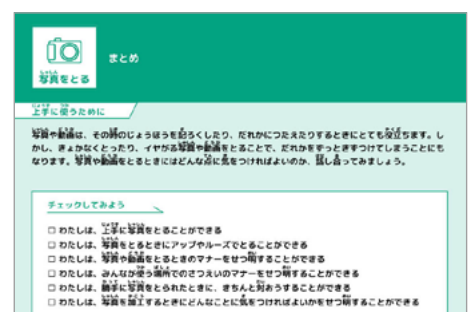
# 写真を撮る # トラブル対応 # 2分類 # 消費者

写真を撮ることは重要であり、写真への書き込み自体が「すべて絶対にダメ」というわけではありません。しかし、「自分がおもしろいだろう」と思ってかいたものが、相手には不快になることがあることを、「ゆるせる」「ゆるせない」の感じ方のちがいを実感させることで理解させることがポイントです。さらに、「どんな書き込みはダメなのか」などを話し合うとよいでしょう。



## まとめ

端末で撮った写真や動画は、記録され、残り続けます。もし、拡散されれば、複製されてなかなか消すことができないということもあります。子どもたちにはそうしたネットの特性を理解させるとともに、写真や動画をより上手に撮るためのスキルについても共有させ、自分や他者の権利を守りながら上手に撮る方法を考え続けさせてほしいと思います。





## はじめに

「調べる」では、検索する際の様々な検索方法、情報の信頼性の見きわめ方、心当たりのないメッセージが表示されたときの対応など、情報を調べるときの基礎的な内容を学びます。調べ活動は、もっとも利用されている端末活用のひとつだと思います。効果的な情報の検索方法を学び、学習外での利用を再考し、突然のメッセージに騙されないようにするために、ぜひ調べ学習の前にご活用ください。



## 上手なけんさく方法ほうを学ぼう

# 調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # つくり手

ここでは検索の基本となる「アンド検索」について学びます。「くだもの」を例として、スペースを空けながらキーワードを入力すると、検索結果が絞り込まれていく様子を実感させてほしいと思います。特に、画像検索を行うと、いろいろな写真が出てきますので、検索方法によって結果が違うということを一目で理解しやすくなります。



## どの方法で調べたらよいのかな

# 調べる # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

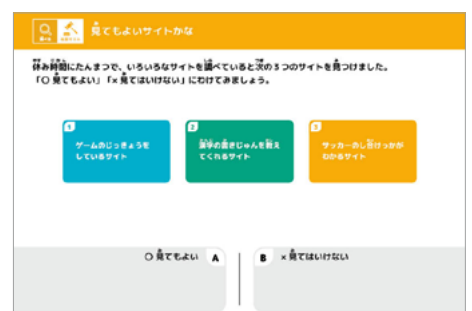
調べ学習では、「何を使って」「どのように」調べるかが重要となります。本教材では、図鑑、インタビュー、新聞を扱い、それぞれの良さを比較させることで、「何を使って」について学ぶことができます。もちろんインターネットで調べることもできますが、発達段階によっては、インターネットの場合、情報量が多すぎてどの情報が大切なのがわかりにくいことやすべての情報が正しいというわけではないことに注意が必要です。



## 見てもよいサイトかな

# 調べる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習外での利用

情報を検索していると、様々なサイトを見つけることができます。しかし、それが学校で見てもよいサイトなのかどうかを判断する力を身につけないと、学習とは関係のないサイトを見てしまうことになってしまいます。こうした「どのサイトを学校で見てもよいか」についての正解はありません。クラスで議論し、どこまでを見てもよいサイトなのかのルールを決めるとよいでしょう。



## じょうほうをたしかめよう

# 調べる # 情報モラル # 選択 # 消費者 # 市民

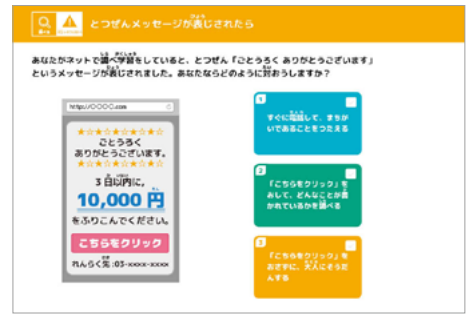
正しい情報を見極めるためには、まずは情報の発信元の信頼性を確認する必要があります。そのためには、「公式の情報」を意識させましょう。例えば、この教材の場合の「公式サイト」とは、映画を制作・配給している当事者が運営しているサイトになります。この他にも、自治体や国や企業など、どのような「公式」の情報があるか、情報の発信元を調べさせるよいでしょう。



## とつぜんメッセージが表じされたら

# 調べる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者 # 個人情報の漏洩 # 架空請求

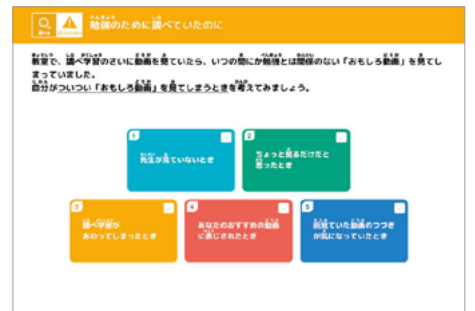
情報を検索していると、もしかすると個人情報の漏洩や架空請求につながるサイトにアクセスしてしまう可能性もあります。「登録ありがとうございます」という表示は、古典的な手口ですが、ついつい焦ってしまい、こちらから電話をしたり、情報を集めようとしたりしてしまいます。そのようなときは、慌てずに、電話をしたり、クリックしたりせずに、大人に相談することを意識させます。



## 勉強のために調べていたのに

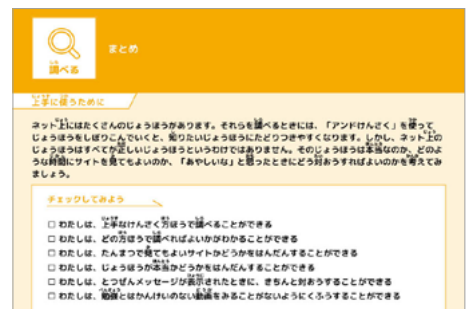
# 調べる # トラブル対応 # 複数選択 # 消費者

トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に勉強とは関係のない動画を見てしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につながるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。



## まとめ

調べる際には、たくさんの情報から「アンドけんさく」を使って情報をしぼりこんでいく力が必要になります。さらに、その情報が「本当に正しいのかな」と疑う力、端末を使ってよい時間なのかどうかを判断する力、「あやしいな」と思った時にきちんと対応する力を育てていくことで、子どもたちの自律的な力を育ててほしいと思います。





## はじめに

「考える」では、データの保存方法、目の健康、端末を使う時や使わないときの使い分けなど、情報を使って考える時の基礎的な内容を学びます。特に、わからないことを端末を使って考えようとする、ついつい自分の頭で考える前に検索して、答えを知ろうとしてしまいがちです。まずは自分の頭で考えることの重要性にも気づかせてほしいと思います。



## じょうほうを上手にほぞんしよう

# 考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

情報を上手に保存するためには、まず包括関係や階層構造を理解する必要があります。ここでは「そのファイルと関係しそうなものはどれか」と考えさせることで、包括関係や階層構造を学びます。日常生活と同じように、ファイルもきちんと整理し、フォルダにしまっておくことで、次に使いやすいようになるということを意識させます。



## 調べたことを整理しよう

# 考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

調べた情報を整理して分析するためには、表にすると便利です。本教材では、基本的な表での情報の整理の仕方について学びます。表で整理する前に、「どの食べ物が一番多いかな?」「ランキングをつくらせたら、どの順番になるだろう?」と聞いてみると、整理しないと情報がわかりにくいこと、そして表にして情報を整理することの良さが実感できます。



## 目のけんこうを守ろう

# 考える # 情報モラル # 実技 # 消費者 # 目の健康

端末を使う機会が多くなればなるほど、心配になるのが目の健康への影響です。30cm以上離す、30分に1回は休憩するなどが重要ですが、この30cmという距離の感覚が身体化されていないと、「自分はできている」と思っている、近い距離で見ていることがあります。30cmという距離の感覚を身体化させるためにも、実際に試して測ってみるということを繰り返し実践してほしいと思います。





## 考える

### 知らない人に教えてはいけないじょうほうとは

個人情報とは特定の個人を識別できる情報のことであり、複数の情報が組み合わせられると、個人情報になることもあります。例えば、誕生日だけでは個人情報にはなりません。誕生日に名前が組み合わせられると個人情報になることもあります。名前や誕生日、住所以外にどのようなものが個人情報になるかを考えさせるとともに、自分の情報が誰かに渡ってしまうとどんな困ったことが起きるかを想像させるとよいでしょう。

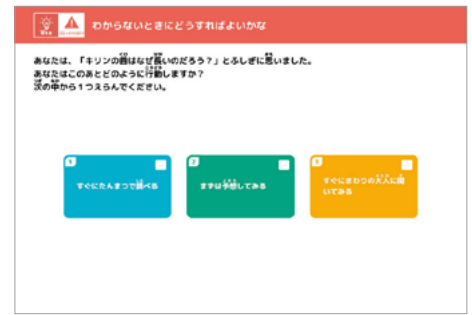
# 考える # 情報モラル # 2分類 # 消費者



### わからない時にどうすればよいか

わからないことがあったときに端末を使って調べることは重要ですが、これだけをしてしまうことで、「考える前に答えを見つける」という思考になってしまいがちです。できれば、すぐに調べたり、他人に聞いたりする前に、まずは自分の頭で考えて答えを予想してから、調べたり、他人に聞いてみたりするということの重要性を意識させます。

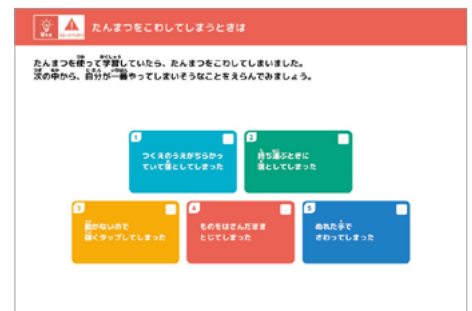
# 考える # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者



### たんまつをこわしてしまうときは

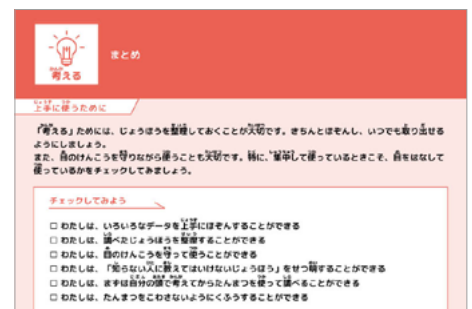
トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時に端末を壊してしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につなげるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。

# 考える # トラブル対応 # 選択 # 消費者



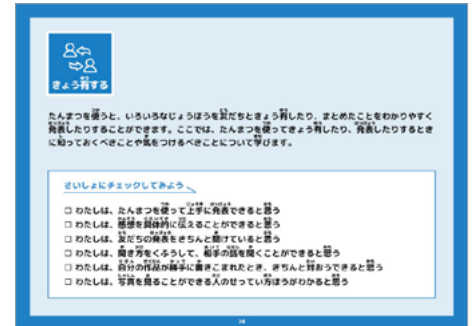
## まとめ

端末は「考える」際に非常に有効な手段です。しかし、「考える」ときは、データをきちんと整理して保存したり、目の健康に配慮したり、まずは自分の頭で考えたりということが基礎になってきます。特に、なんでも端末を使うことがICTを意欲的に使う姿ではなく、まずは自分の頭で考えるという「ICTを使わないこと」もICT活用のポイントになります。



## はじめに

「共有する」では、上手な発表方法、上手な聞き方、作品に落書きされたときなど、情報を誰かと共有するときの基礎的な内容を学びます。特に、「共有」は、端末活用のメリットをもっとも発揮できる活動ですので、ぜひ上手な共有方法やそこでのトラブルを防ぐ方法をご活用ください。



## 上手な発表方法を学ぼう

# 共有する # 活用スキル # 並び替え # 消費者

端末を使って発表する際、どうしても端末を見ながら発表してしまうことがあります。友達に意見を聞いてもらうためには、「何を話すか」はもちろんですが、「相手に伝えようとする態度」も重要になります。本教材を用いて、体の向きや声の大きさ、話すはやさなど、「上手な発表とは何か」を考えさせてほしいと思います。



## 感想を伝えよう

# 共有する # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

感想を共有する場合、どうしても「おいしかったです」「いろいろなことがわかりました」のように、具体性に欠ける感想で終わってしまう場合があります。本教材では、「特に、」と続けて書かせることで、具体的な内容を書く練習をします。「相手がどのようなことを知りたいのか」という相手意識を持たせることで、具体的に情報を共有することの重要性に気づかせることがポイントです。



## 上手に聞けているかな？

# 共有する # 情報モラル # イラスト # 消費者 # 学習外での利用

端末が手元にあることで、友達の発表を聞くときに端末を触っていたり、友達に話しかけたりしてしまうことがあります。もちろん、発表を聞く際には端末を閉じる、使えないようにするなどのルールや技術的な工夫も大切ですが、発表者の気持ちを考えた上で、「上手な聞き方とは何か」についても考えさせてほしいと思います。



## 聞き方がちがうとどう感じるかな

# 共有する # 情報モラル # 実技 # 消費者

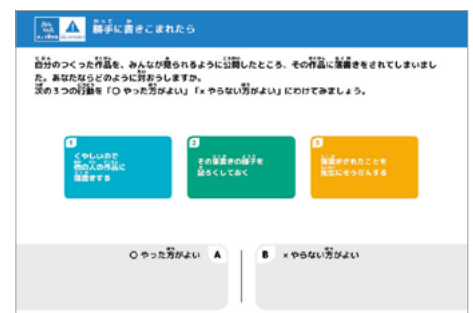
友達が発表している時や友達と会話している時に、ついついタブレットを見ながら相手の話を聞いてしまうことがあります。そんなときは、まずは「自分が話している時にどう感じるのか」を実感させ、さらに相手はどう感じたのかを聞くことで、顔や体を相手に向けて聞くことがなぜ大切なのかを話し合わせてみましょう。



## 勝手に書き込まれたら

# 共有する # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 2分類 # 消費者 # 勝手な書き込み

端末で共有することで、クラスの他の人の作品を自由に見ることができます。しかし、なかには勝手に友達の作品に落書きをしてしまう人も出てきます。その時には、先生に相談することはもちろん、落書きをきちんと記録しておくことも重要です。スクリーンショットの方法を教え、なにがあったらスクリーンショットで様子を保存しておくことを意識させます。



## だれが見ることができるのかな

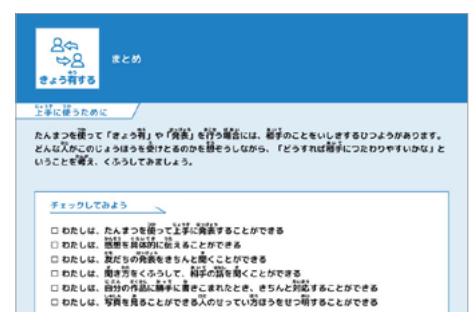
# 共有する # トラブル対応 # 選択 # 消費者

タブレットやクラウドなどを使うと、「アクセス」（接続）や「ユーザー」（使う人）という用語が出てきます。こうした用語の意味をきちんと理解させることは重要ですが、それだけでなく、子どもの端末の写真などの情報は、管理者である先生が見ることができるということもきちんと意識させることがポイントです。



## まとめ

端末を使って共有や発表をする際には、相手のことを意識する必要があります。相手のことを意識しながら発表すること、聞くことの重要性を考えさせてください。また、コミュニケーションの基礎を学ぶために、ぜひ45分版の「自分と相手とのちがい」も活用をご検討ください。

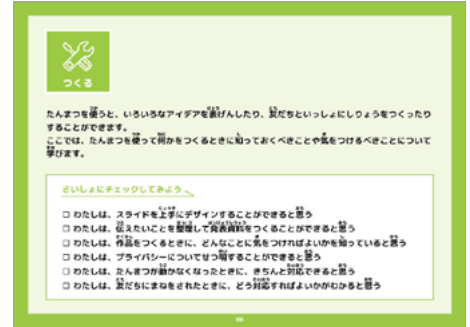




つくる

## はじめに

「つくる」では、上手なスライドのデザインの方法、著作権やトラブルへの対応など、端末を使って何かをつくるときの基礎的な内容を学びます。特に、端末を使ってスライドやWEBサイトなどを自由に作れるようになったからこそ、他者の著作権をきちんと守ることはもちろん、自分の著作権をきちんと守ることも重要になります。



## 上手なデザインの方ほうを学ぼう

# つくる # 活用スキル # 並び替え # 消費者

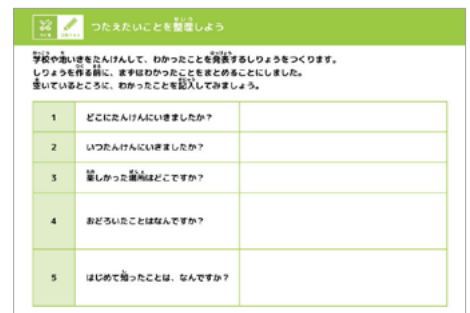
本教材では、わかりやすく、見やすい資料をつくる際のポイントについて学びます。文字だけで伝えるよりも写真を入れた方がわかりやすくなることや、変化を伝えるためには、何枚かの写真を使うとわかりやすくなることを学びます。「写真を撮る」の教材と合わせて学習することで、相手に伝わりやすいスライドを作ることができます。



## 伝えたいことを整理しよう

# つくる # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

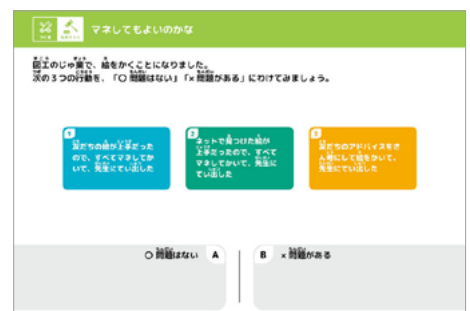
本教材は、発表資料をつくる前に、調べたことやわかったことをまとめる際に使います。どこに行ったか、いつ行ったかという基本的な5W1Hを書くだけでなく、「おどろいたこと」や「はじめて知ったこと」も書けるように、入力欄を大きくしています。発表を聞く相手を意識させ、発表資料をつくる際に、こうした「おどろいたこと」や「はじめて知ったこと」を入れることの良さに気づかせることが重要です。



## マネしてもよいのかな

# つくる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 著作権の侵害

本教材では、友達作品やネットに公開されている作品は、基本的にはきちんと許可を取る必要があることを学びます。「もし、自分の作品が勝手にマネされたらどう思うかな」ということを押さえたうえで、「著作権」（自分で工夫して表現した作品を守る権利）について説明し、他者の権利や自分の権利を尊重することの重要性を意識させます。

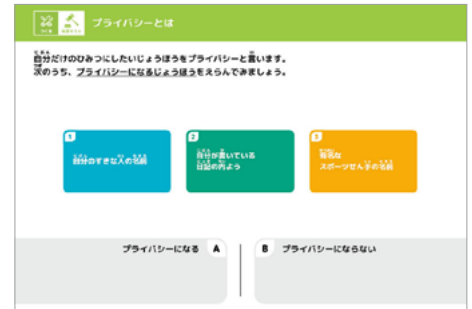




## プライバシーとは

# つくる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

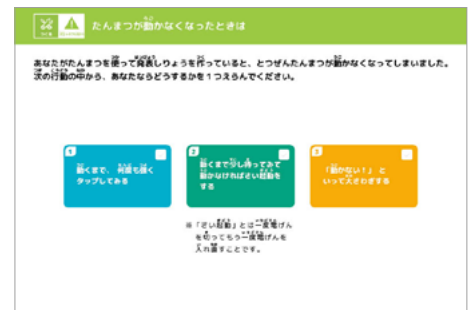
プライバシーとは、個人の秘密にしたい情報や個人の私生活上の自由を指します。こうしたプライバシーを尊重するためにも、何がプライバシーにあたるのかを理解するだけでなく、「自分が誰かに言いたくないことは言わなくてもよいこと」、そして「言いたくないことを無理に聞くことはよくないこと」を意識させることが重要です。



## たんまつが動かなくなったときは

# つくる # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者 # 端末の破損

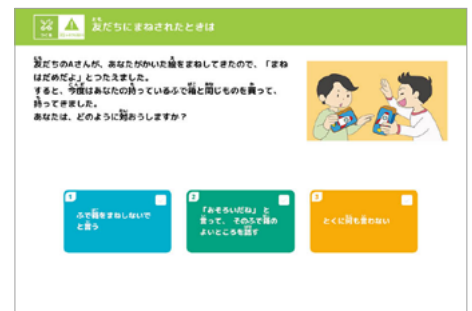
端末を使って何かを作っていると、どうしても端末に負荷がかかりやすく、フリーズしてしまうこともあります。そのようなときに、何度も強くタップしてしまうと故障の原因になることがありますし、大騒ぎしてしまうと他者の集中を阻害してしまうこともあります。「少し待ってみて、動かなければ再起動する」ということを実際に体験し、トラブル対応の基礎を身につけてほしいと思います。



## 友だちにまねされたときは

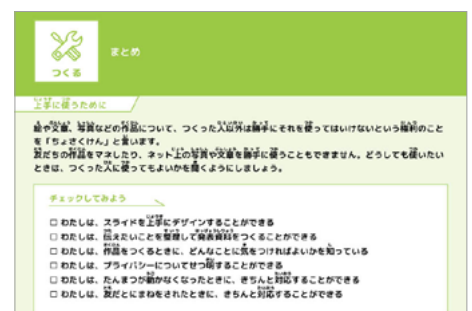
# トラブル対応 # 選択 # 消費者

著作権とは、著作物を創作した者に与えられる与えられる権利のことであり、他者が無断で真似することはできません。しかし、子どもたちがこうした権利を、「自分の持ち物を真似してはいけない」などと誤解して主張してしまうこともあります。持ち物については、絶対に真似がダメというわけではないので、どんな気持ちで真似したかったのかなどを想像させてみるとよいでしょう。



## まとめ

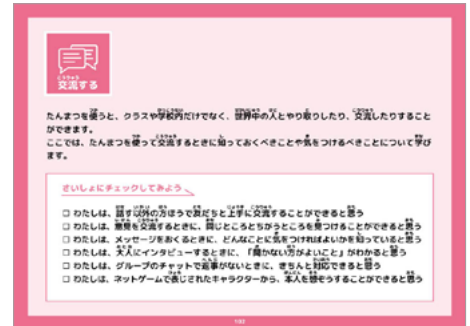
端末を使って何かをつくる際には、著作権を意識する必要があります。著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）が科されることとなりますが、なぜそのような重い罰則かと言えば、それだけ新しいアイデアや作品をつくることを重視しているからです。ぜひ新しいアイデアや作品をつくることの重要性を考えさせてほしいと思います。





## はじめに

「交流する」では、ネットの特性、チャットを使って議論するときのマナー、相手から返事がない時の対応など、端末を使って交流するときの基礎的な内容を学びます。端末を使うと、クラスだけでなく世界中の人と交流することができます。ぜひ上手に使うスキルを身につかせ、子どもたちの学びの世界を広げてほしいと思います。



## 言葉を使わず上手に交流しよう

対面での会話やチャットでの会話では、自分の気持ちを言葉にして伝えることができます。もし、言葉を使わないで交流するとしたら、どのくらい交流が難しくなるのでしょうか。ここでは、言葉を使わないで交流する体験を通して、言葉を使わない交流の難しさに気づくとともに、言葉を使わないコミュニケーションの楽しさや多様性にも気づかせてほしいと思います。

# 交流する # 活用スキル # 実技 # 消費者



## 同じところとちがうところを見つけよう

ICT活用の大きなメリットのひとつが、「意見の交流のしやすさ」です。付箋などを使い、子どもたちが意見を出し、交流するという活用はよく行われると思いますが、その時に意識させたいのが、「同じところ」と「違うところ」です。たくさんの意見をただ見るのではなく、同じところや違うところに着目しながら見るスキルを身につけることがポイントです。

# 交流する # 活用スキル # 2分類 # 消費者



## これって悪口？

ネット上でのコミュニケーションでは、相手の顔が見えないため、対面の場合に比べて相手がどのような感情で話しているのかがわかりにくいという特性があります。そのため、様々な誤解やトラブルも起きやすくなります。ここでは、スタンプの捉え方も人それぞれ違うということを意識させ、捉え方が違うとトラブルになり可能性があることを意識させます。

# 交流する # 情報モラル # 1つ選択 # 消費者 # 市民 # コミュニケーショントラブル

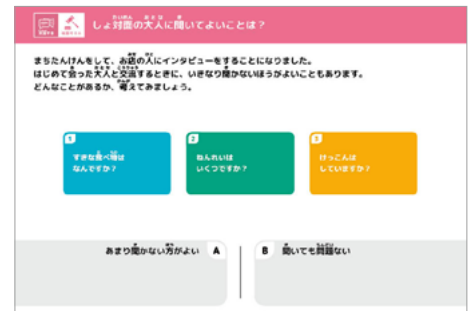




## しょ対面の大人に聞いてよいことは？

# 交流する # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 市民

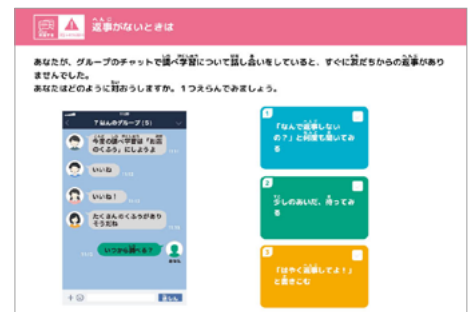
お店の人にインタビューをする場合などでは、「あまり聞かないほうがよいこと」もあります。例えば、教材で挙げた年齢や結婚などはあまり聞かないほうがよいことに該当しますし、その他にも年取や家族構成なども聞かれないと思う人もいるでしょう。こうしたインタビューのマナーを意識させるとともに、マナーがなぜ必要なのかも考えさせてみましょう。



## 返事がないときは

# 交流する # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者 # コミュニケーショントラブル

グループチャットで交流する場合、すぐに返事がない場合もあります。その場合、怒ったり、何度も連絡したりする前に、「少しの間待ってみる」ということも必要になります。そのためには、「なぜ返信ができないのか」という様々な状況をイメージさせることが重要です。相手の様子がわからないというネットの特性を意識させ、想像することの重要性を意識させます。



## 友だちだと思っていたら

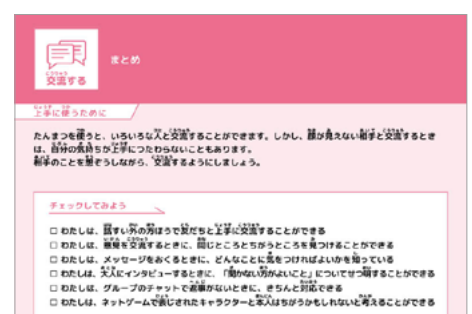
# 交流する # トラブル対応 # 選択 # 消費者

この教材の「正解」はありません。どの人を選んでも「正解」になります。顔が見えない相手は、自分が思った人とは違う可能性があることを意識させるとともに、キャラクターやアイコンなどは自分でつくることができるということも意識させ、「もしかしたら自分が思っている人とはちがうかもしれない」と考えられるようになることが重要です。



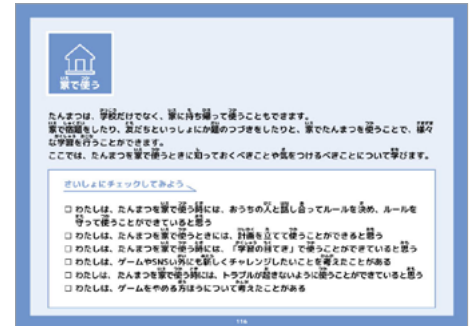
## まとめ

端末を使うと様々な人と交流することができますが、顔が見えない相手との交流には便利さとともに難しさもあることに気づいてほしいと思います。特に、相手の顔が見えないと、自分の都合のよいように感情や状況を想像してしまいがちですが、いろいろな可能性を想像することの重要性に気づかせ、どのようなことに気をつけるとよりよい交流ができるかを考えさせてほしいと思います。



## はじめに

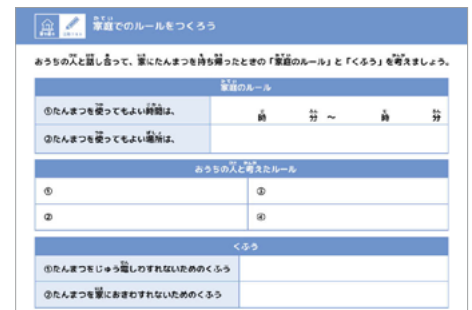
「家で使う」では、家庭でのルールの作成や自律的に守る方法、「学習の目的」の判断、トラブルを起こさないように使う方法など、家庭で端末を使うときの基礎的な内容を学びます。家庭では、教師や友達の目がないので、より自律的に端末を使うことが求められます。家庭でも上手に活用できるようになるように、保護者とも連携しながら取り組んでほしいと思います。



## 家庭でのルールをつくろう

# 家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

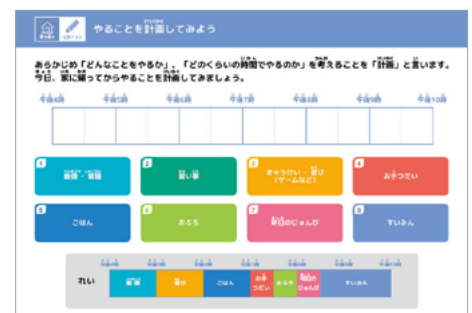
ここでは端末を使ってよい時間や場所について考えます。また端末を充電し忘れないための工夫や家に置き忘れないための工夫についても考えます。本教材については、学校だけでなく保護者との連携がカギになります。保護者と相談しながらルールを決めたり、守るための工夫を考えたりしながら、学校だけでなく保護者会などでも共有してみるとよいでしょう。



## やることを計画してみよう

# 家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

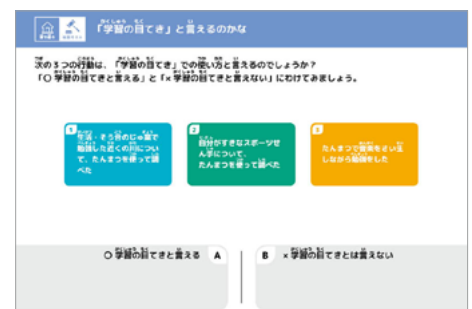
家庭で端末を上手に活用するためには、タイムマネジメントのスキルが必要になります。そのためには、1日をどのように過ごすかという「計画を立てる力」を育てる必要があります。本教材では、計画を立てる練習を通して、計画の重要性とともに、ふりかえり、改善することの重要性についても実感させます。計画通りにいかなかったことを反省させるのではなく、「なぜ計画通りにいかなかったのか」を分析させることを意識してほしいと思います。



## 「学習の目的」と言えるのかな

# 家で使う # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習目的外での利用

学校配布の端末は、「学習の目的で使う」とされていますが、「学習の目的」とは人によってイメージが違い、揺れやすい言葉でもあります。本教材では、家庭での端末利用について、「どこまでが学習の目的か」を考えます。学習の目的について、先生が細かく決めることは難しいので、「学校の授業や休み時間だったら？」と考えさせると子ども自身が判断しやすくなります。



## 新しくチャレンジしたいことは？

# 家で使う # 情報モラル # 自由記述 # 消費者

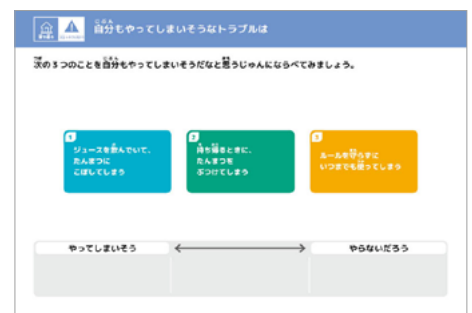
ゲームやスマホ以外にどのような「楽しいこと」を見つけることができるかが、使いすぎのトラブルを改善するためのポイントです。スマホで動画を見ることを「目的」とするのではなく、何かを楽しむために動画を見るという「手段」に変えていけるように、様々な「楽しいこと」を子どもたち同士で共有させてみましょう。家族と一緒に考えさせることもおすすめです。



## 自分もやってしまいそうなトラブルは

# 家で使う # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 並び替え # 消費者 # 端末の破損

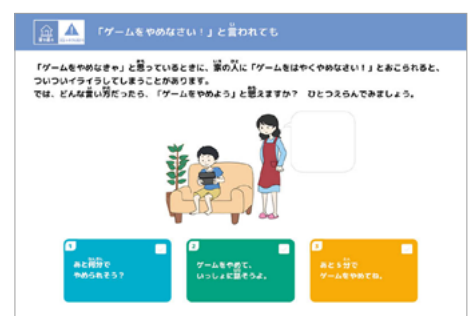
自宅に持ち帰って端末を使う場合、破損や汚損、使いすぎなど様々なトラブルが予想されます。しかし、「気をつけなさい」という指導では、具体的なトラブル場面をイメージできず、「自分は大丈夫だろう」となりがちです。そこで、「もしかしたら自分もやってしまうかも」という具体的な場面をイメージさせることを意識し、それを防ぐための工夫も考えさせるとよいでしょう。



## 「ゲームをやめなさい！」と言われても

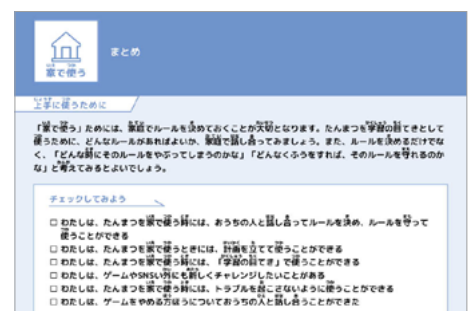
# 家で使う # トラブル対応 # 選択 # 消費者

この教材は、ぜひ家族と一緒に考えさせることをおすすめします。「ゲームやスマホをはやくやめなさい！」という以外に、どんな声かけが考えられるか、声をかける側、声をかけられる側の気持ちを率直に伝え合いながら考えるとよいでしょう。ポイントは、やめるタイミングを子どもに委ねることやゲーム以外の楽しいことを提示してあげることです。



## まとめ

家庭で使うためには、当然ですが保護者との連携が重要になります。その際には、どのような家庭のルールがあるのかを共有できると、他の家庭の様子が変わり、ルールづくりの参考になります。また、ルールを守ることができない時の対応なども共有しておく、「ルールを守りなさい」という一方的な他律的指導に終始せず、子どもと一緒に考えるきっかけになるかもしれません。



活用型情報モラル教材



ワークブック

とうきょう

ビギナー

2025

活用の手引

---

GIGAワークブック とうきょう  
活用の手引

---

初 版

発 行 日 2025年2月28日

制 作 東京都教育委員会  
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  
常葉大学教育学部講師 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 ヤフー株式会社

---

LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO! きっず  
JAPAN

SoftBank  
Robotics

---

- ・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。