

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

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

「GIGAワークブック」で扱う用語について

スマホ・・・スマートフォン
ケータイ・・・携帯電話

アップ・・・アップロード
ネット・・・インターネット

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



とうきょう

はじめに

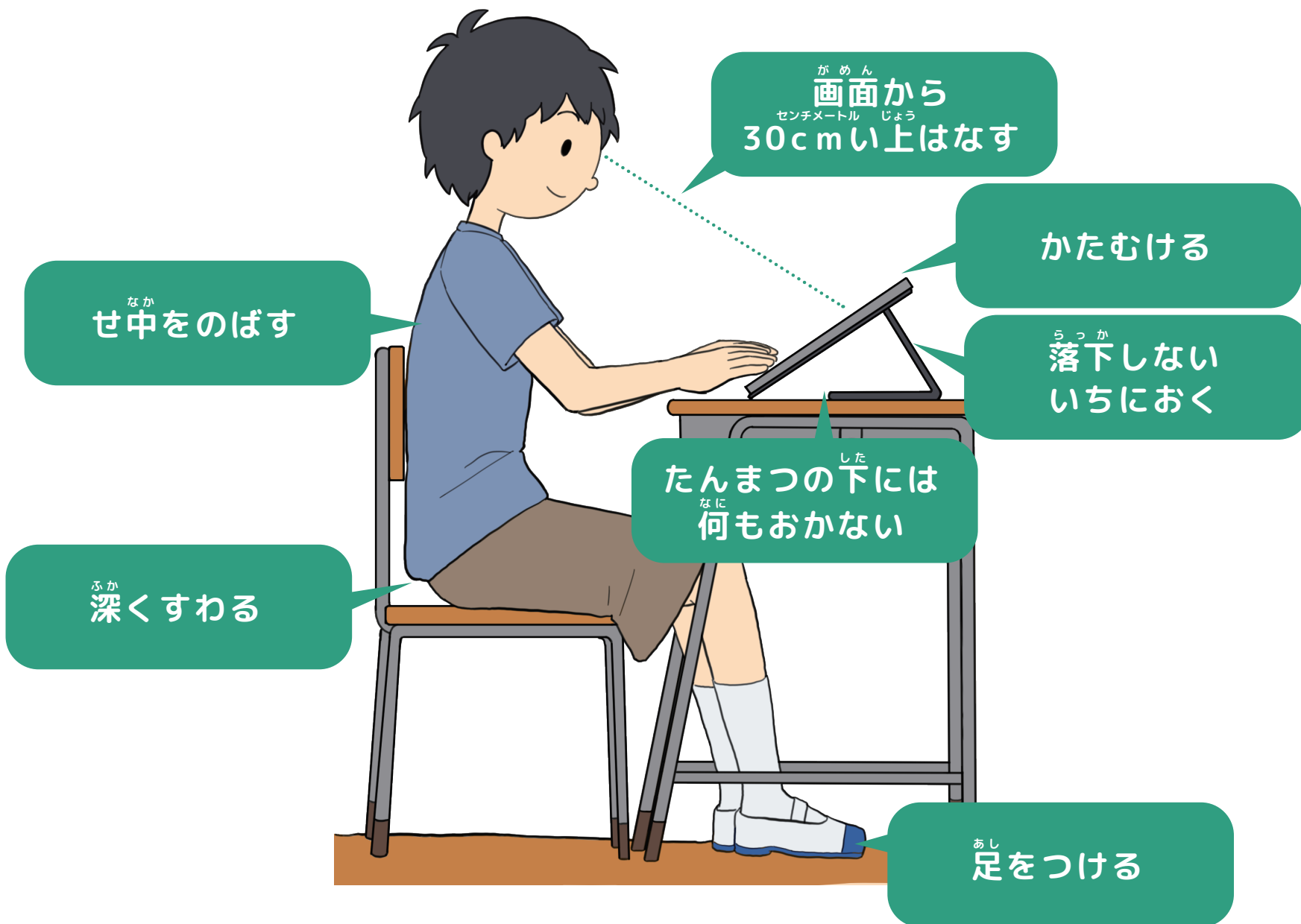
ネットがせかい^{じゅう ひろ}中に広がり、1990年代^{ねんだい}には、ケータイ^{など}等のモバイルたんまつ^もを持つようになりました。現在^{げんざい}、大人^{おとな}たちはしこうさく^{かえ}ごをくり返しなが^{ただ}ら正しい^{つか}使い方を^{かた}考え、^{かんが}しっぱい^いもたくさんしています。みなさんが生きていく^{じだい}これからの時代は、全く^{まった}予想^{よそ}がつかない時代^{じだい}です。

みなさんにも学習^{がくしゅう}の道具^{どうぐ}として1人1台^{り だい}たんまつ^{はい}が配^はふされています。たんまつ^{じょうず}を上手^{かつよう}に活用^{がっこう}するために、学校^{がっこう}やおうち^{つか}でのやくそく^{かた}やたんまつ^{つか}の使い方^{かた}について「GIGAワークブック」^{とお}を通して^{まな}学んで^{まな}いきましょう。

また、長時間^{ちようじかんしよう}使用^{りよく}によるし力^{りよく}のてい下^{かなど}等^{かなど}、けんこう^{じょう}上^{てん}のかん点^{てん}からも、たんまつ^{しよう}を使用^{まえ}する前^{まえ}にやくそく^きを決^きめて、日^ひごろからけんこう^ひチェック^ひをすること^ひが大切^{たいせつ}です。

これからの社会^{しゃかい}でもみなさんが学^{まな}んだこと^{まな}を上手^{じょうず}に活用^{かつよう}してください。

つか たんまつを使うときのしせい



けんこうチェック表 <small>ひょう</small>						
	チェックこう目 <small>もく</small>		あてはまるものをえらびましょう			「いつも」や「ときどき」をえらんだ人へ <small>ひと</small>
め 目の じょうたい	1	めがつかれる。	<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	めがチカチカする。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	3	み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	
にく 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	しゅうちゅう 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> <small>あか</small> 画めんの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> <small>にゅうりよく</small> 文しょうを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> <small>しゅつ</small> 先生にかだいやてんぷファイルをてい出することができる。	
11	カメラで、 <small>が</small> どう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 <small>が</small> どう画をへんしゅうすることができる。	

たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生)

たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生)		あてはまるものに○ ◎…よくできた ○…できた △…あまりできなかった ×…できなかった
No	こく 目	
1	じかん まも つか 時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	たんまつを つか 使うときのしせいに ぎ 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 じゆ 調べることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
6	ネットでけんさくをして、ひつようなことを じゆ 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 月に1度、データを せいり 整理することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	ローマ字入力で、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 じゆ 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



とらきょう



じょうほうモラルについて学ぼう (45分 じゅぎょう)

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

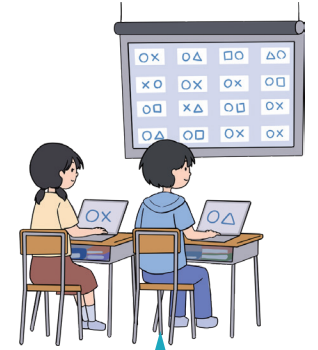
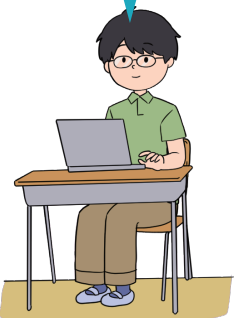
あいて相手をきずついたり、自分がトラブルにあってたりすることがないように、ともだちと話し合いながら、じょうほうモラルについて学びます。

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



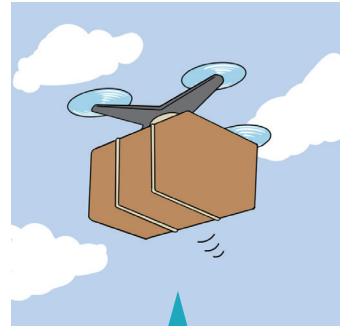
とても遠くにいる家族や
友達とお話できるよ

知りたいことをすぐに
調べられるよ



みんなの考え方や答え
をかんたんにくらべ
ることができるよ

おうちでもわからないこ
とを先生に聞くことが
できるよ

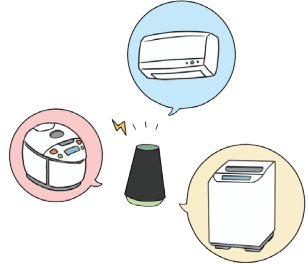


ドローン(空とぶ自動
ロボット)が荷物を配
たつしてくれるよ



うんてんしなくても
自動で目つき地まで
行けるよ

いろいろな家電が
かしくなるよ



かんが
考えてみよう

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

たんまつ等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

がっこう ぎょう 学校のじゅ業では

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



かてい 家庭では

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



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



2 ○をつけた理由^{りゆう}をせつ明^{めい}しましょう。

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

① せんせい はな
先生^{せんせい}が話^{はな}しているときは

② もち運^{はこ}ぶときは



③ ^{じぶん}自分のパスワードは

④ つくえの^{うえ}上は

! ネットのとくせい

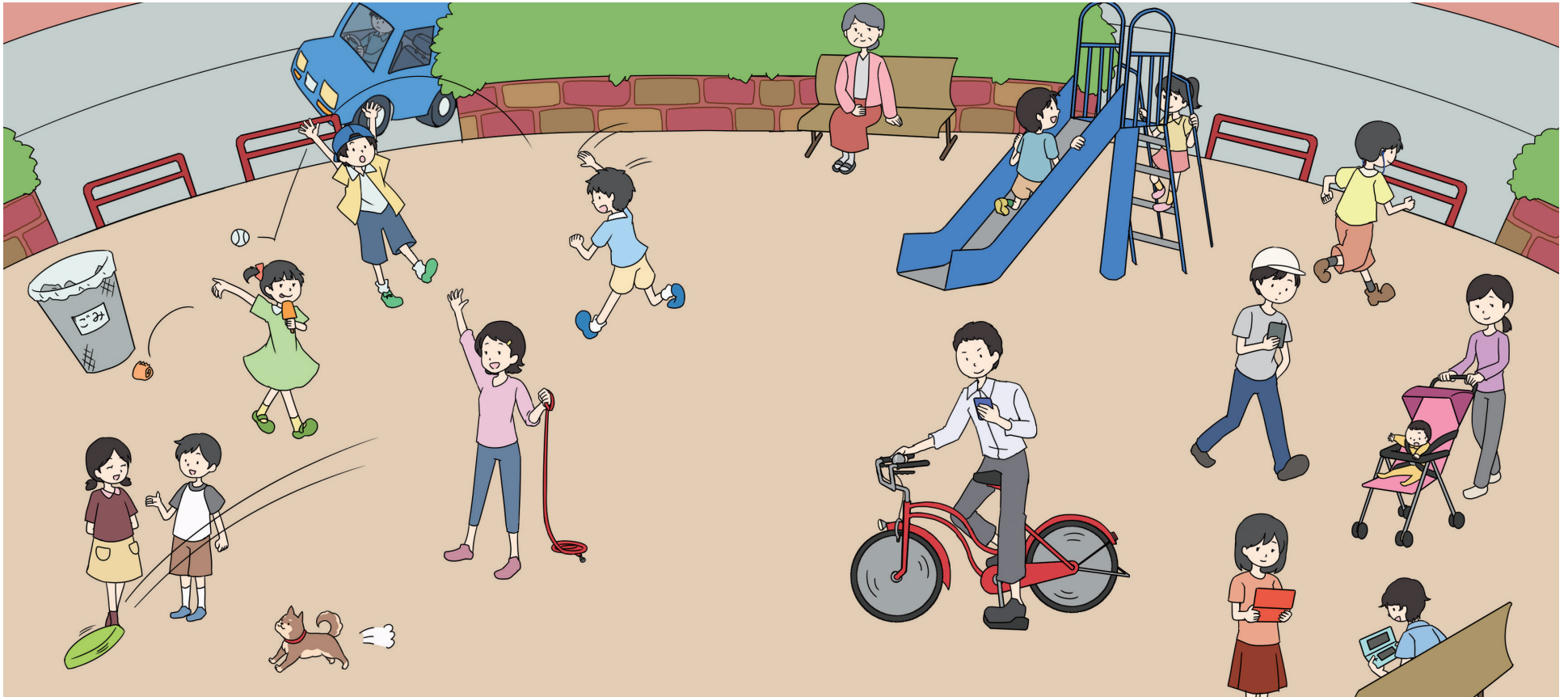
アイディー
IDとパスワード

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。



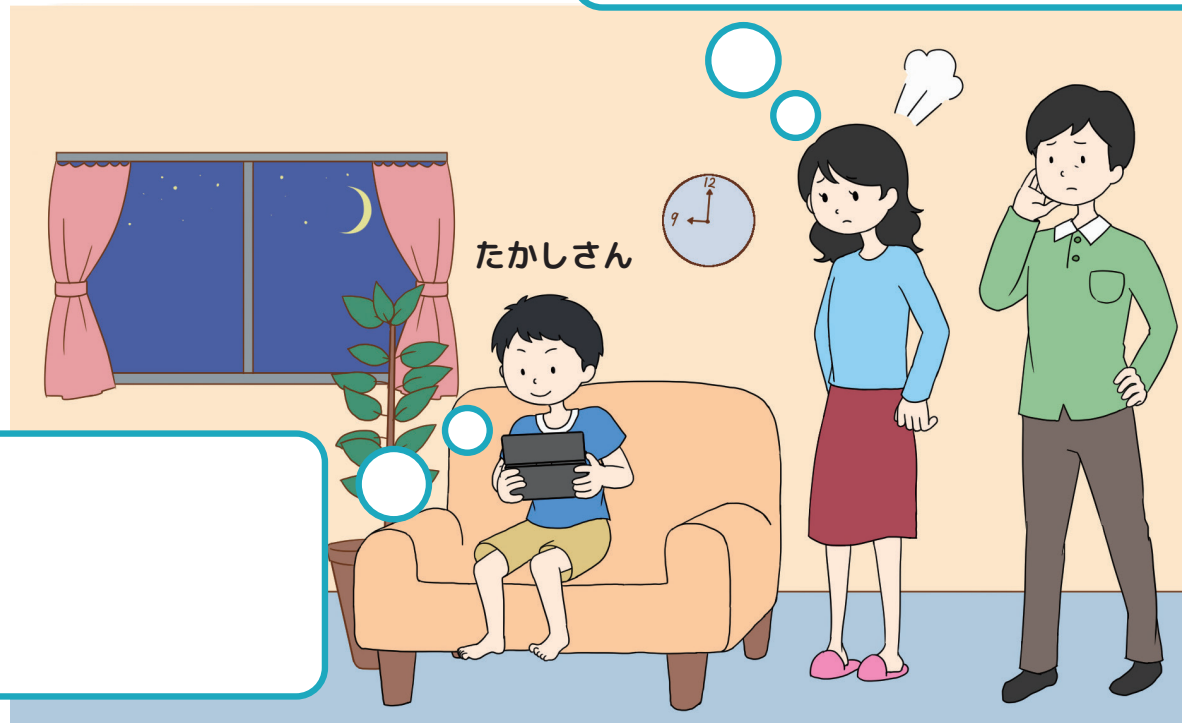
1 この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



2 ○をつけた理由をせつ明(りゆうめい)しましょう。

たかしさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。



② どこを直したらよいでしょうか。あなたの考えを書きましょう。

- ① ^{へいじつ}平日、ゲームやネットを何時間使っていたら「^{つか}使いすぎ」だと思いませんか。
^{りゆう}理由をせつ明^{めい}してみましよう。



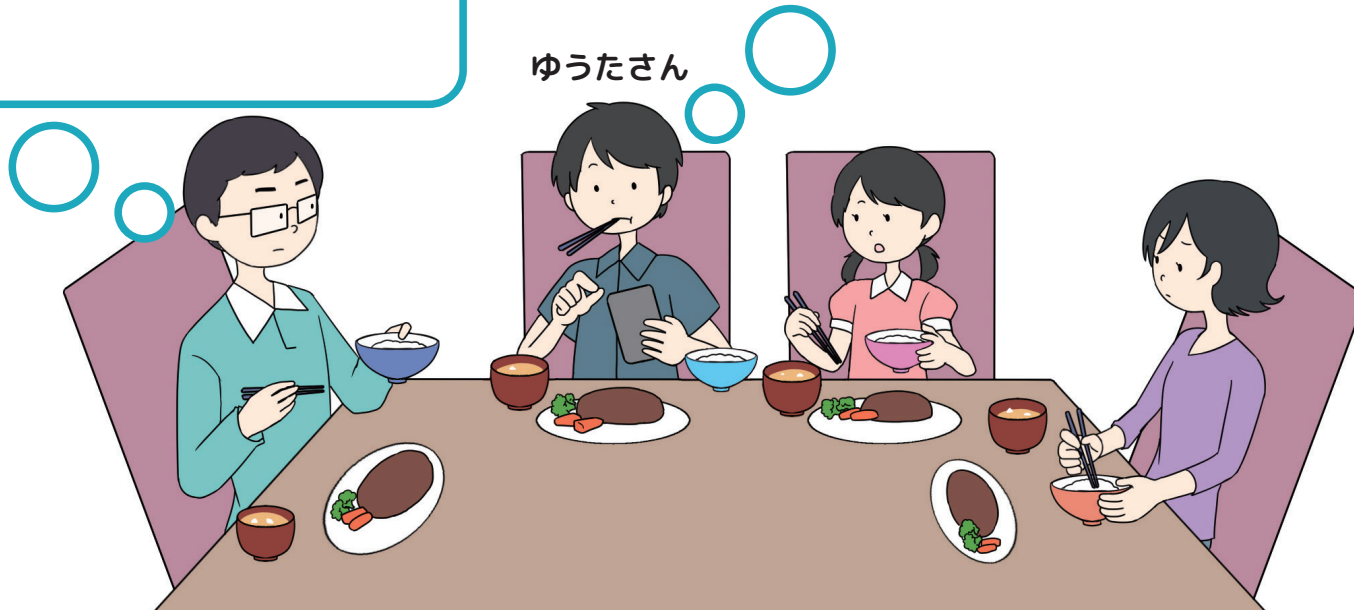
- ② どのようなこと^きに気がつきましたか。

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る^{はい}言葉^{ことば}を書きましょう。

Empty rounded rectangular box for writing the first answer.

Empty rounded rectangular box for writing the first answer.



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

Large empty rounded rectangular box for writing the second answer.

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

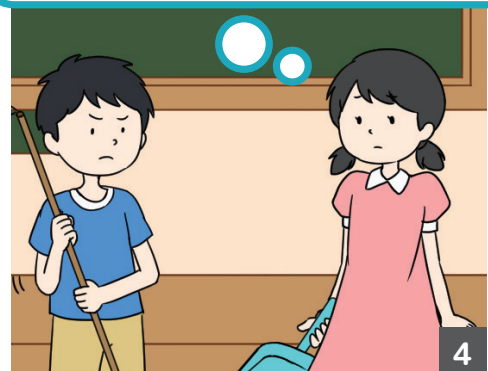
③ いつもネットや
ゲームの^{はなし}話ばかり
する

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。



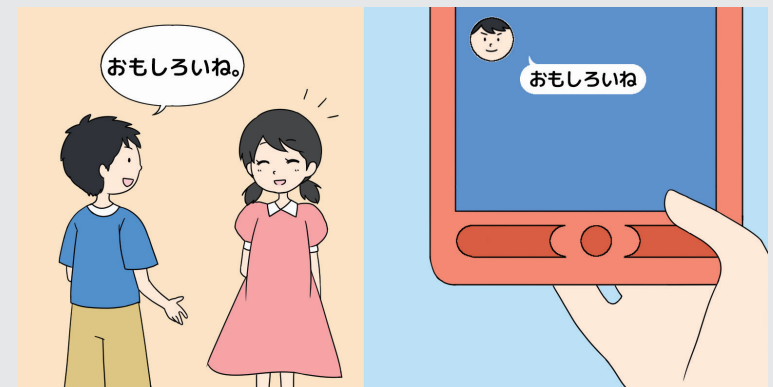
- ① あなたが、クラスの友だちから言われて「あまりうれしくない。」と感じる言葉を1つえらんで理由をせつ明してみましょう。

1 まじめだね	2 おとなしいね	3 いっしょうけんめいだね	4 おもしろいね	5 頭がいいね
------------	-------------	------------------	-------------	------------

- 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。



とらきょう



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^おが起きた場合^{ばあい}の対おう^{たい}について学びます^{まな}。



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^きについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使う^{つか}ときの言葉^{ことば}を知^しっている^{おも}思う
- わたしは、たんまつを大切^{たいせつ}に使^{つか}っている^{おも}と思う
- 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^{おも}と思う

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。

1

タップ

2

アカウント

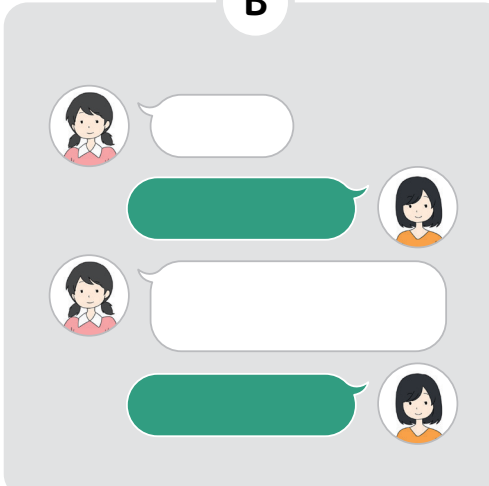
3

チャット

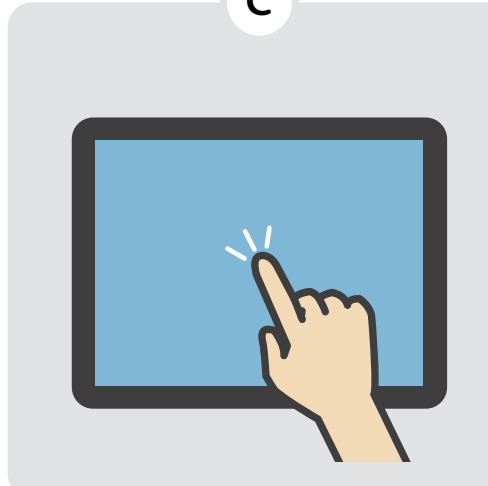
①



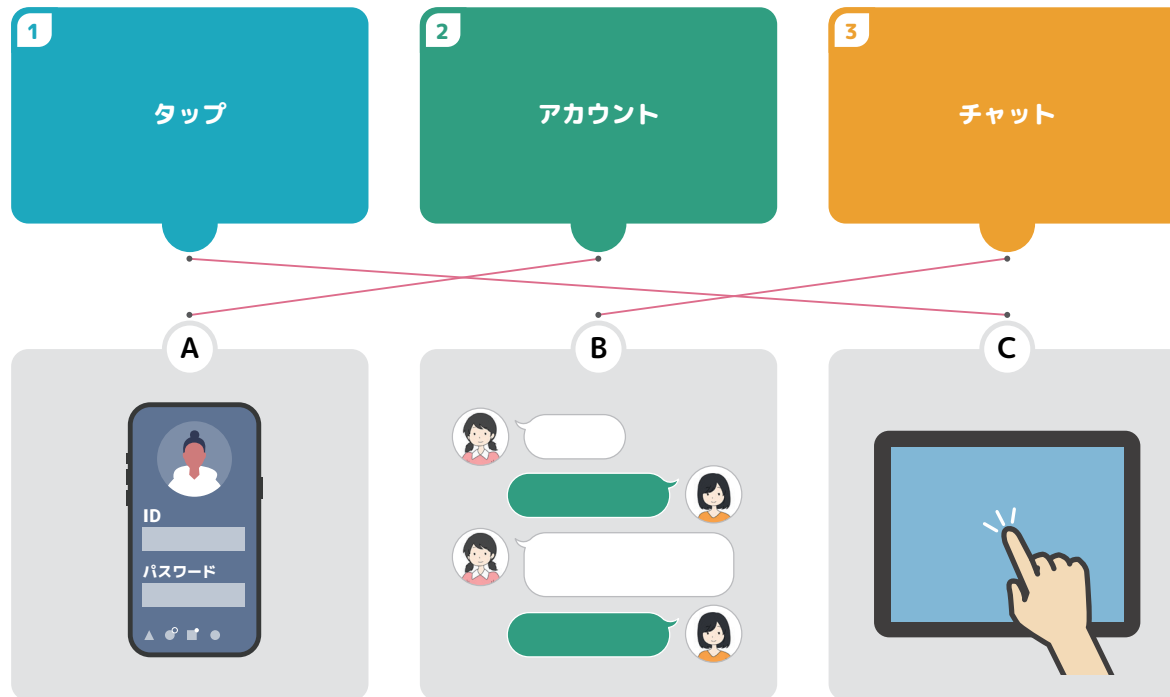
②



③



せい
正かい



☆ スキルのポイント

「タップ」とは、指で軽くさわることです。

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

「チャット」とは、ネット上での文字だけのコミュニケーションのことです。



たいせつ つか 「大切に使う」とは

つぎ 次の3つのことを実践にやってみて、^{じっ}友だちとくらべてみましょう。

1

たんまつを
「しずかに」
とじる

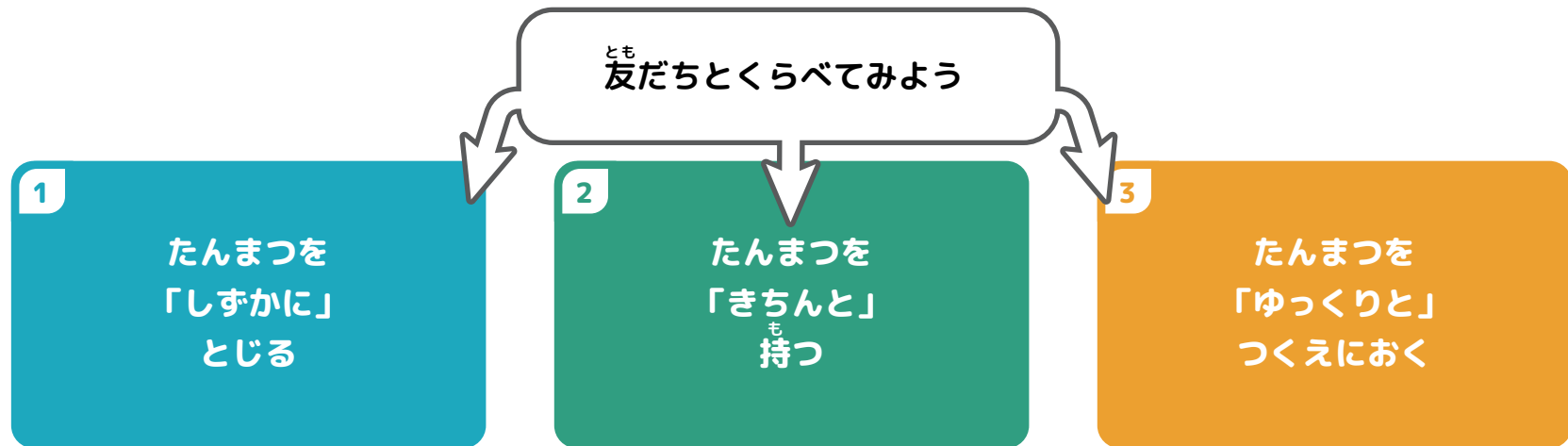
2

たんまつを
「きちんと」
^も持つ

3

たんまつを
「ゆっくりと」
つくえにおく





★ スキルのポイント

たんまつは、大切に^{たいせつ}使わ^{つか}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^{じかん}時間がかかり、みんなと^{おな}同じようにたんまつを^{つか}使えなくなることもあります。

たんまつを^{つか}使うときは、できるだけやさしくさわったり、しっかりと^{りょうて}両手で持ったり、ゆっくりとつくえにおいたりすることを^{こころ}心がけましょう。





パスワードの作り方や使い方

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

1

わすれないように、パスワードを自分のたん生日(1215)にした

2

わすれるかもしれないので、友だちにパスワードを教えた

3

友だちがパスワードを入力しているときは、その様子を見ないようにした

○^{もんだい}問題はない **A**

B ×^{もんだい}問題がある



○ ^{もんだい}問題はない **A**

3 ^{とも}友だちがパスワードを
 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
 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、^{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します。

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。





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



しゃしん 写真をとる

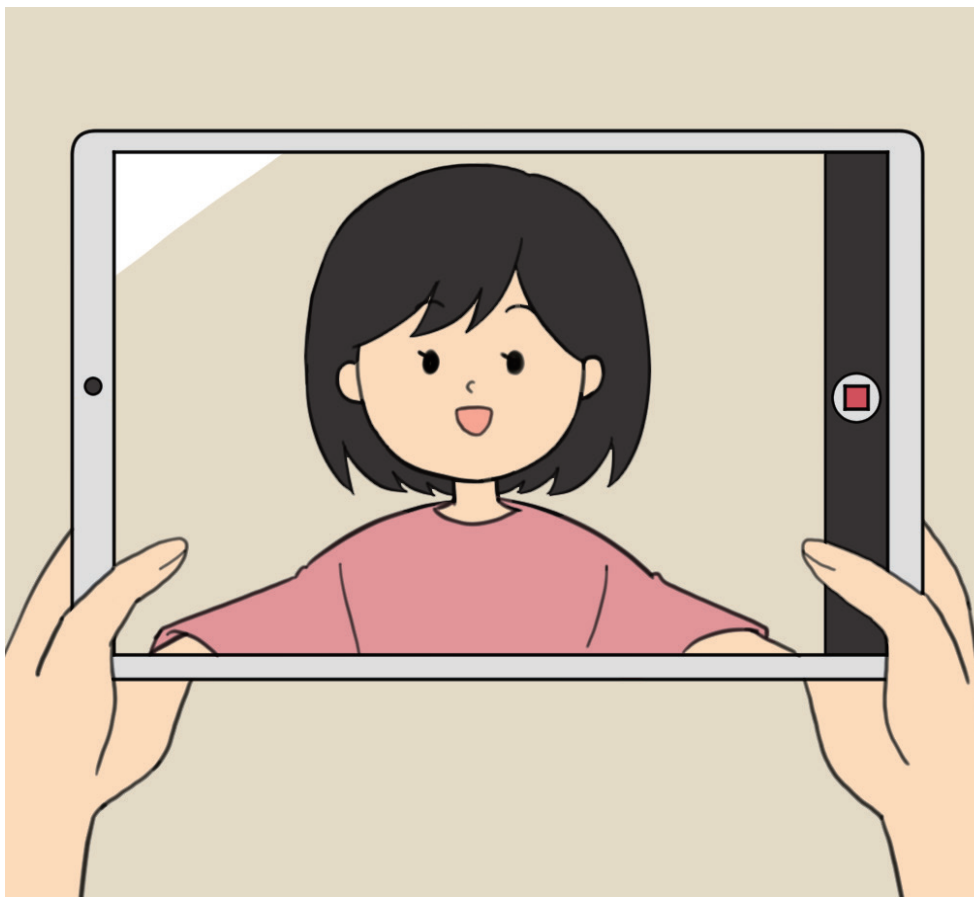
たんまつでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画で様々なモノやコトなどを^き記ろくすることができます。

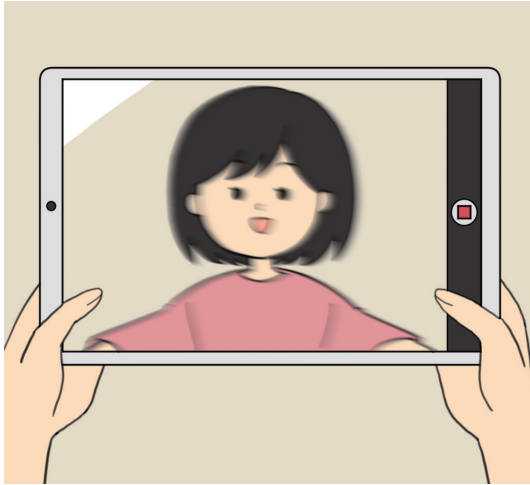
ここでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

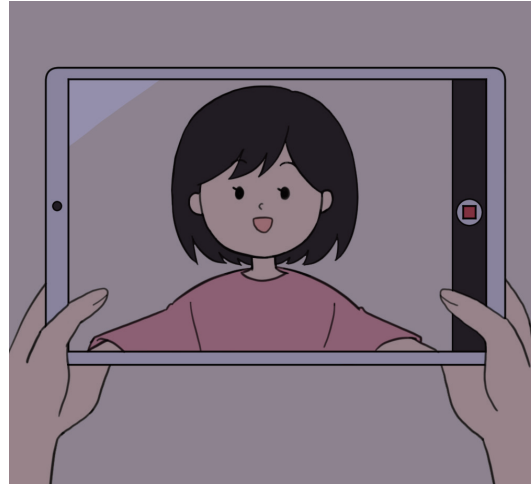
- わたしは、^{じょうず}上手な^{しゃしん}写真の^{かた}とり方を^し知っていると思う
- わたしは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときの^みマナーを^{おも}身につけていると思う
- わたしは、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{こうどう}どう行動すればよいか^し知っていると思う

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

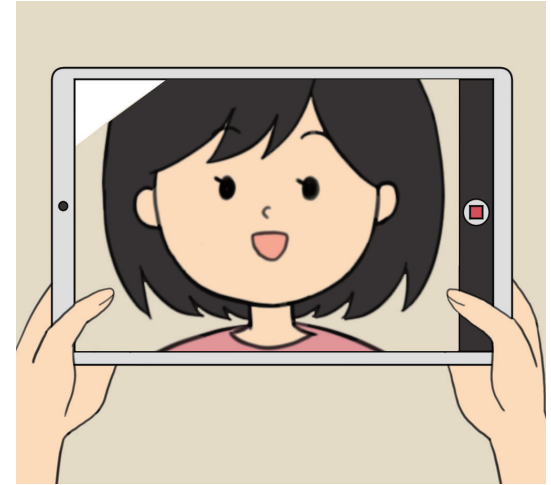




ブレている



くらい



ちか
近すぎる

★ スキルのポイント

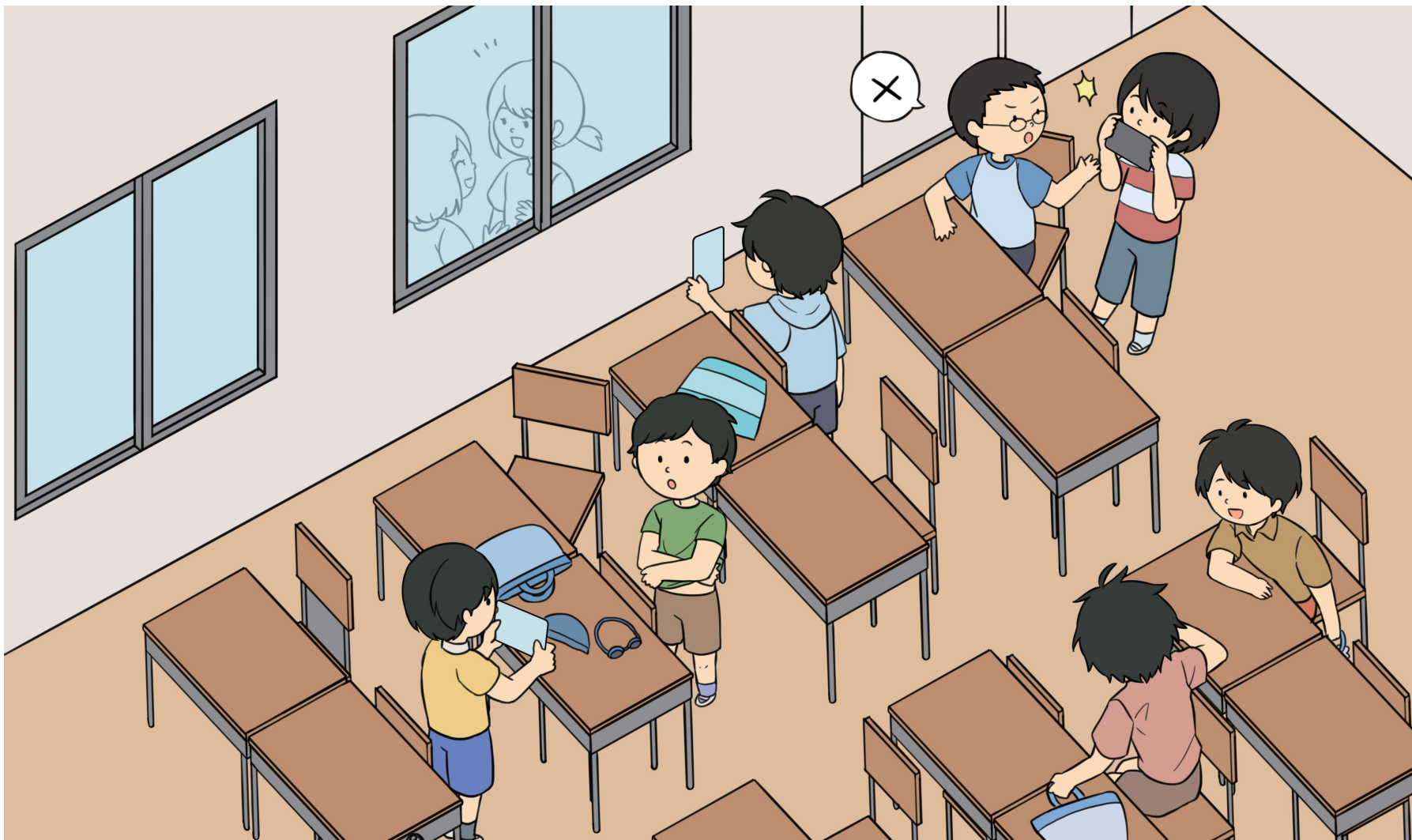
しゃしん
写真を撮るときは、3つのことをいしきしてみましよう。

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。

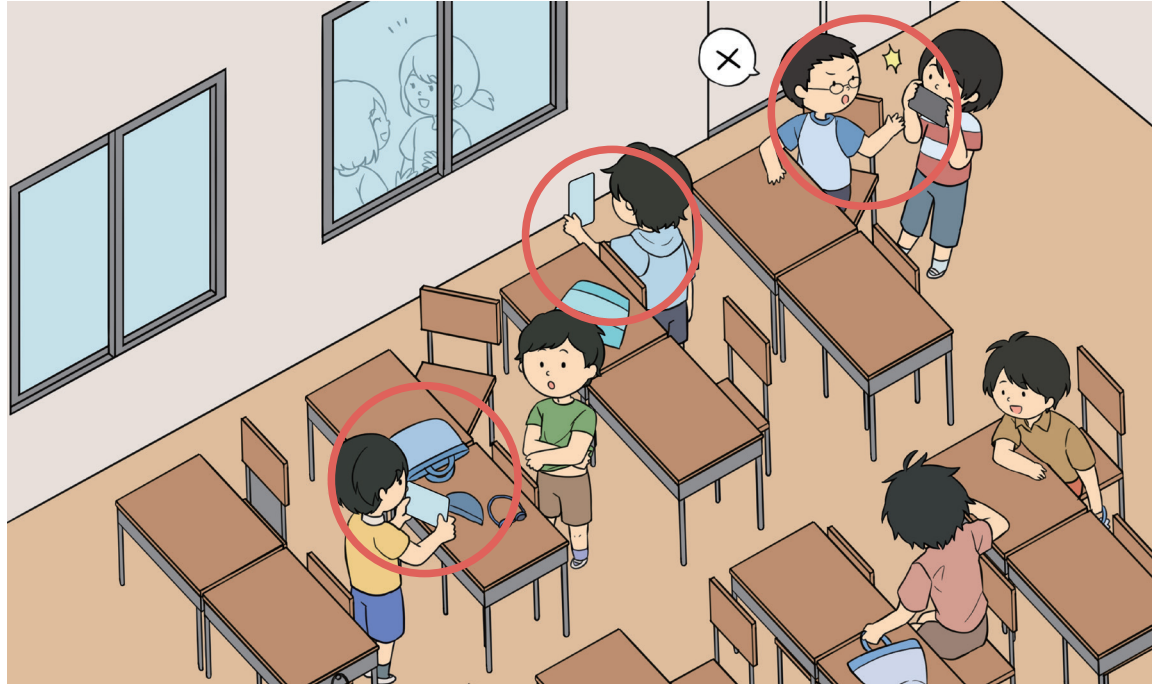
つぎは、「明るさ」です。暗い場所ではなく明るい場所でとりましよう。

さい後は、「いち」です。ちかすぎたり、とおすぎたりしないようにとりましよう。

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



かい^{とう}答れい



☆ スキルのポイント

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

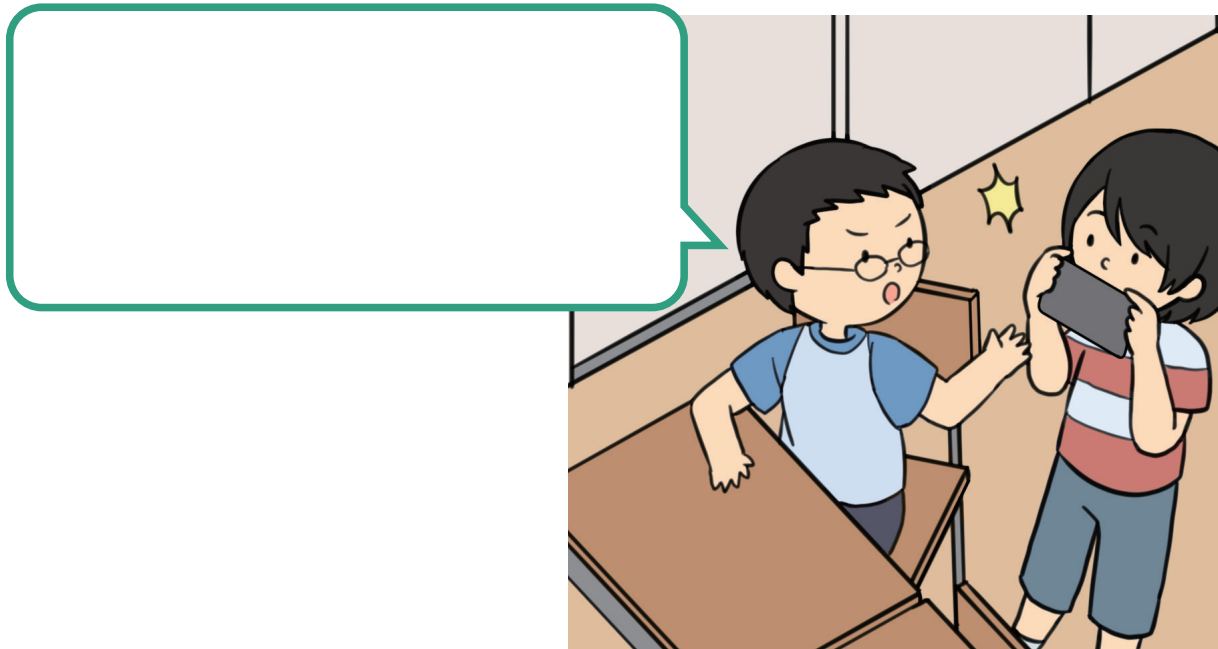
たとえば、^{みすぎなど}水着等のはだかに^{ちか}近い^{しゃしん}写真は、^{かって}勝手にとってもはいけません。

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

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



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



とも
友だちとくらべてみよう



☆ スキルのポイント

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



しゃしん 写真をとる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

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



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

さいしょにチェックしてみよう

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



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

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

かい^{とう}答れい

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

★ スキルのポイント

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

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

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

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



スターフルーツ

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

1

ゲームのじっきょうを
しているサイト

2

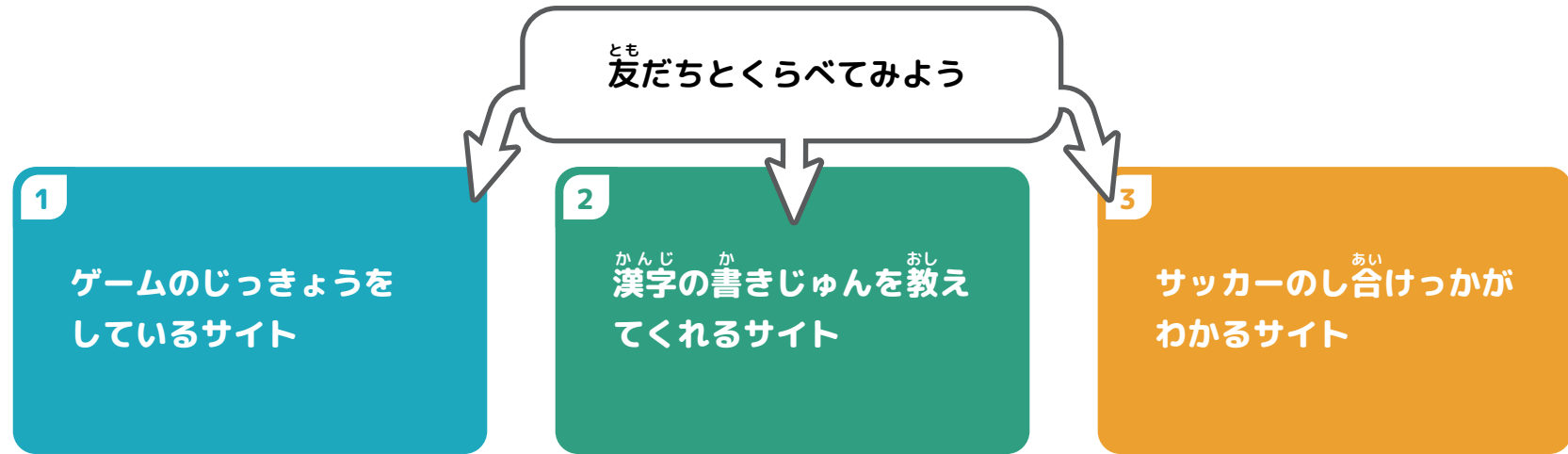
かんじ か 漢字の書きじゅんを おし 教え
てくれるサイト

3

サッカーのしあひ 合っかが
わかるサイト

○ み 見てもよい **A**

B × み 見てはいけない



☆ スキルのポイント

みなさんのクラスには、たんまつの使い^{かた}方にかんするルールがありますか？
たんまつを使う^{つか}前^{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。



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



1

すぐに電話でんわして、まちがいであることをつたえる

2

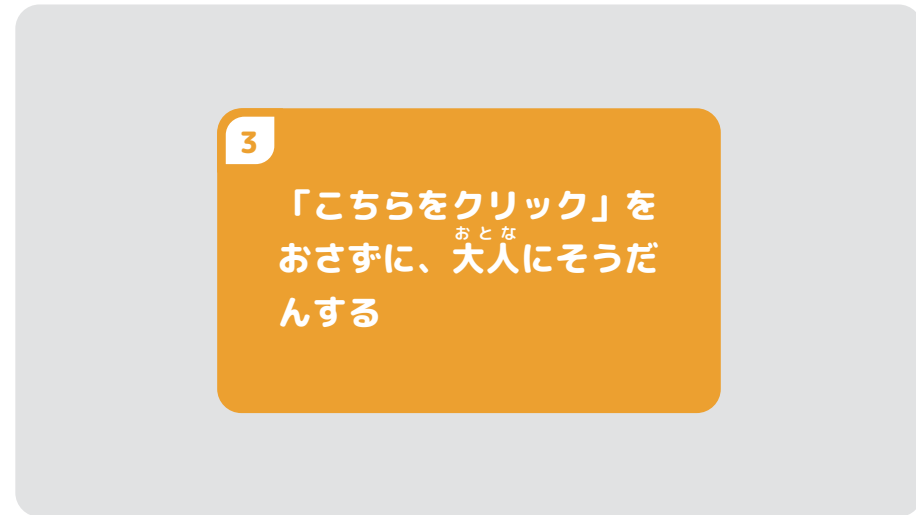
「こちらをクリック」をおして、どんなことが書かれてかいるかを調しらべる

3

「こちらをクリック」をおさず、大人おとなにそうだんする



せい 正かい



☆ スキルのポイント

とつぜん、こうしたメッセージが^{ひょう}表じされるととても^{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、^{けっ}決して^{さき}れんらく先^{にゆうりよく}を入力したりしないようにしましょう。



しら
調べる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

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



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

さいしょにチェックしてみよう

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

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

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

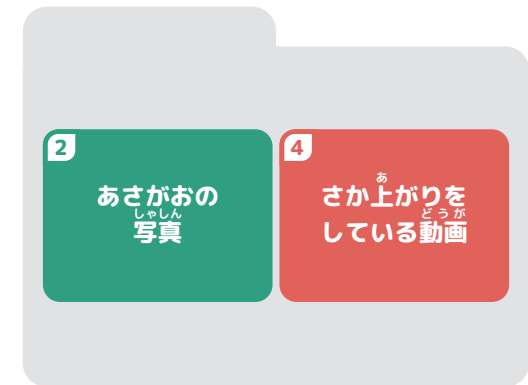
せい 正かい



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



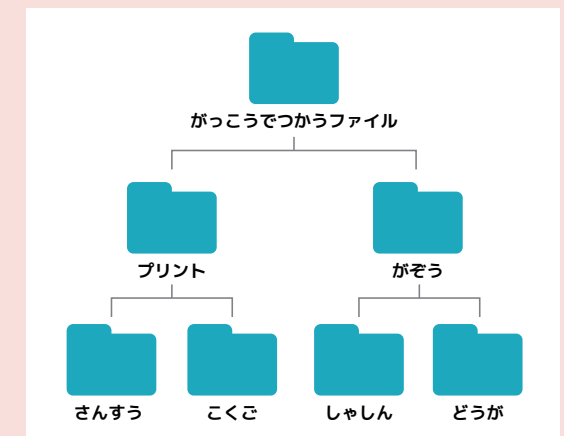
がそふ
画像のフォルダ

☆ スキルのポイント

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

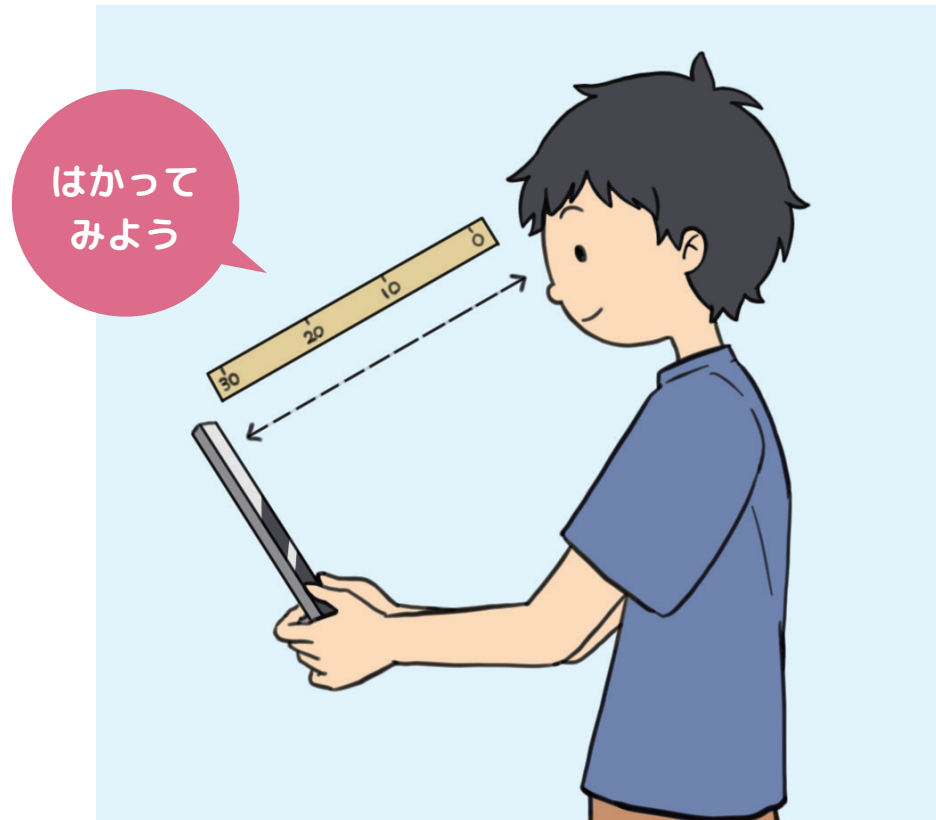
計算のプリントであれば算数のフォルダに、漢字のプリントであれば国語のフォルダに、写真や動画であれば画像のフォルダに入れておくとよいでしょう。

ふだんの生活と同じように、データも整理整頓ができるとういでしょう。

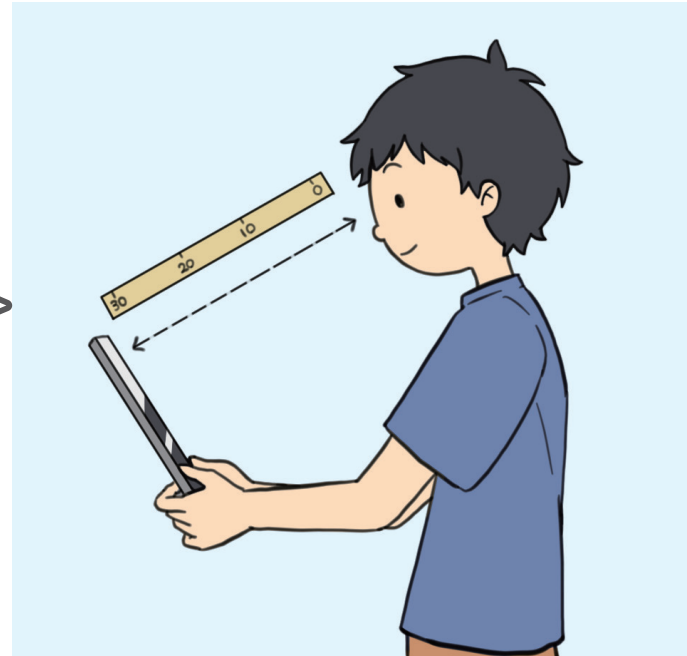


つぎ
次のことをじっさいにやってみましょう。

- ① たんまつを持って、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。

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。

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。



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



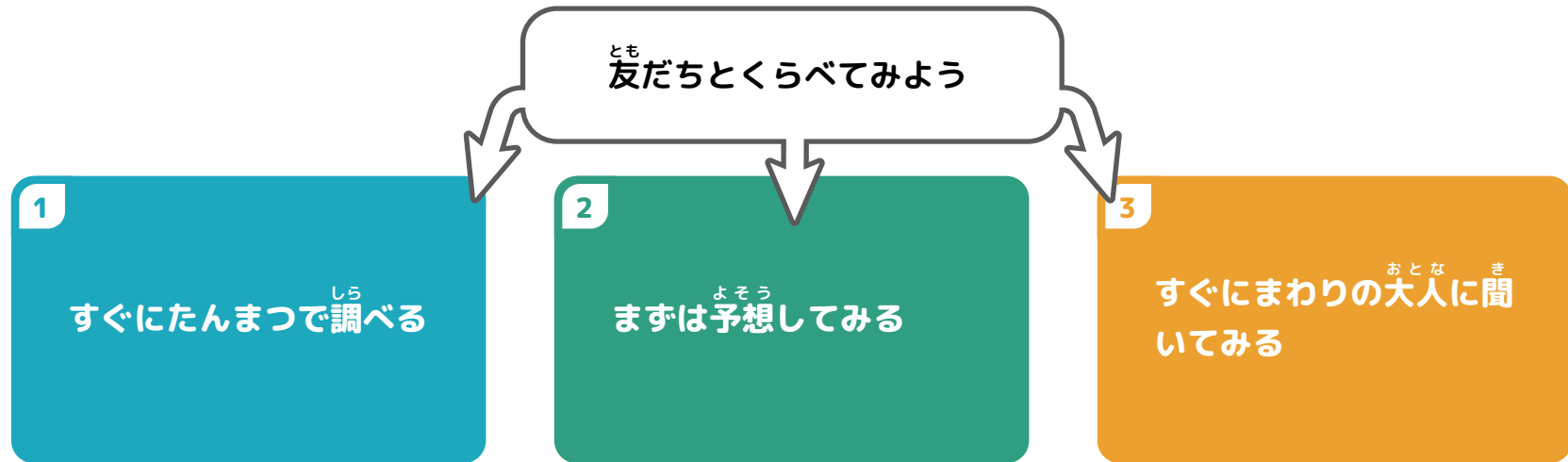
まずは予想してみる

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。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

また、目のけんこうを守りながらつかうことも大切です。特に、しゅうちゅうつかって使っているときこそ、めをはなしてつかっているかをチェックしてみましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、いろいろなデータをじょうず上手にほぞんすることができる
- わたしは、め目のけんこうをまもってつかうことができる
- わたしは、まずはじぶんあたまかんが自分の頭で考えてからたんまつをつか使ってしらべることができる

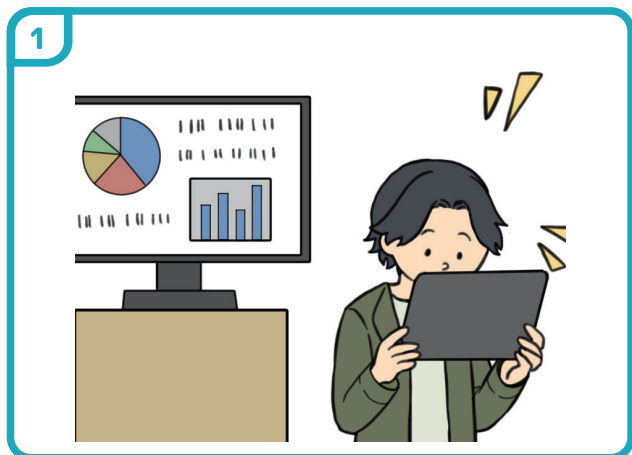


たんまつ^{つか}を使うと、いろいろなじょうほう^{とも}を友だちときょう有^{ゆう}したり、まとめたことをわかりやすく発表^{はっぴょう}したりすることができます。ここでは、たんまつ^{つか}を使ってきょう有^{ゆう}したり、発表^{はっぴょう}したりするときに知^しっておくべきことや気^きをつけるべきことについて学^{まな}びます。

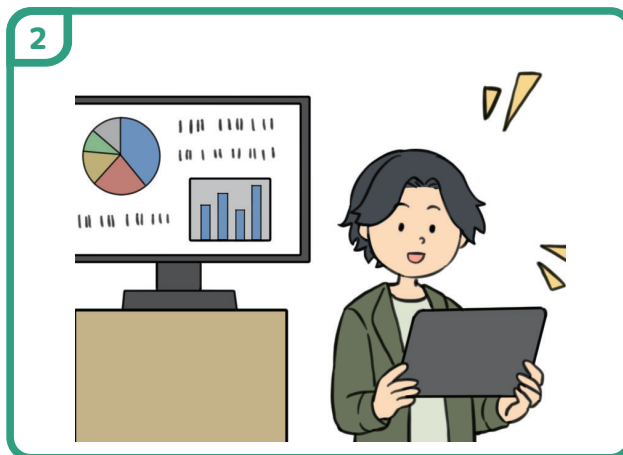
さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつ^{つか}を使って上手^{じょうず}に発表^{はっぴょう}できると思う^{おも}
- わたしは、友だち^{とも}の発表^{はっぴょう}をきちんと聞^きけていると思う^{おも}
- わたしは、自分^{じぶん}の作品^{さくひん}が勝手^{かって}に書^かきこまれたとき、きちんと対^{たい}おうできると思う^{おも}

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



ずっとたんまつをみて発表している



き聞いている人を見て発表している



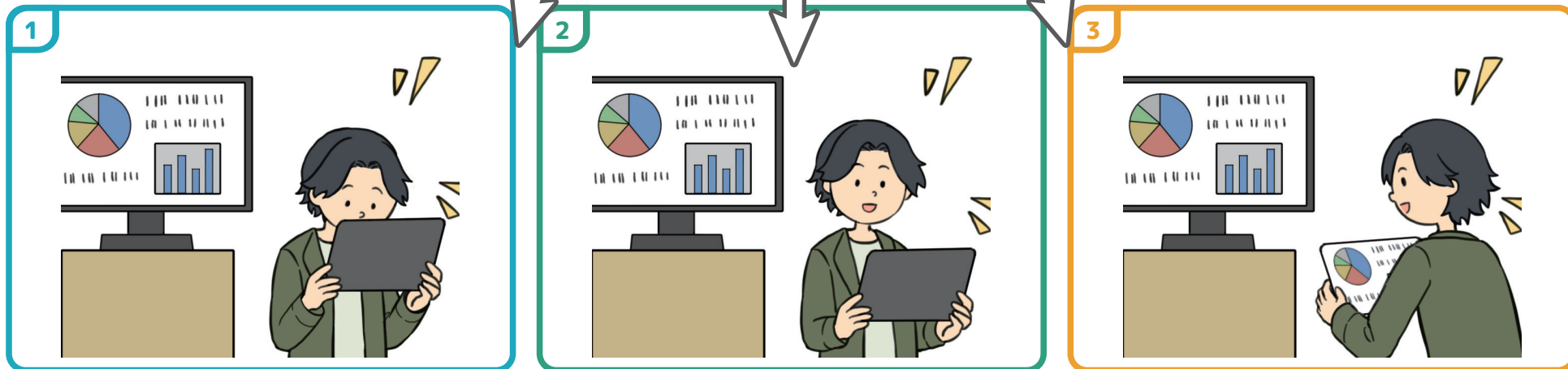
モニターをみて発表している

じょうず
とても上手



じょうず
上手ではない

とも
友だちとくらべてみよう

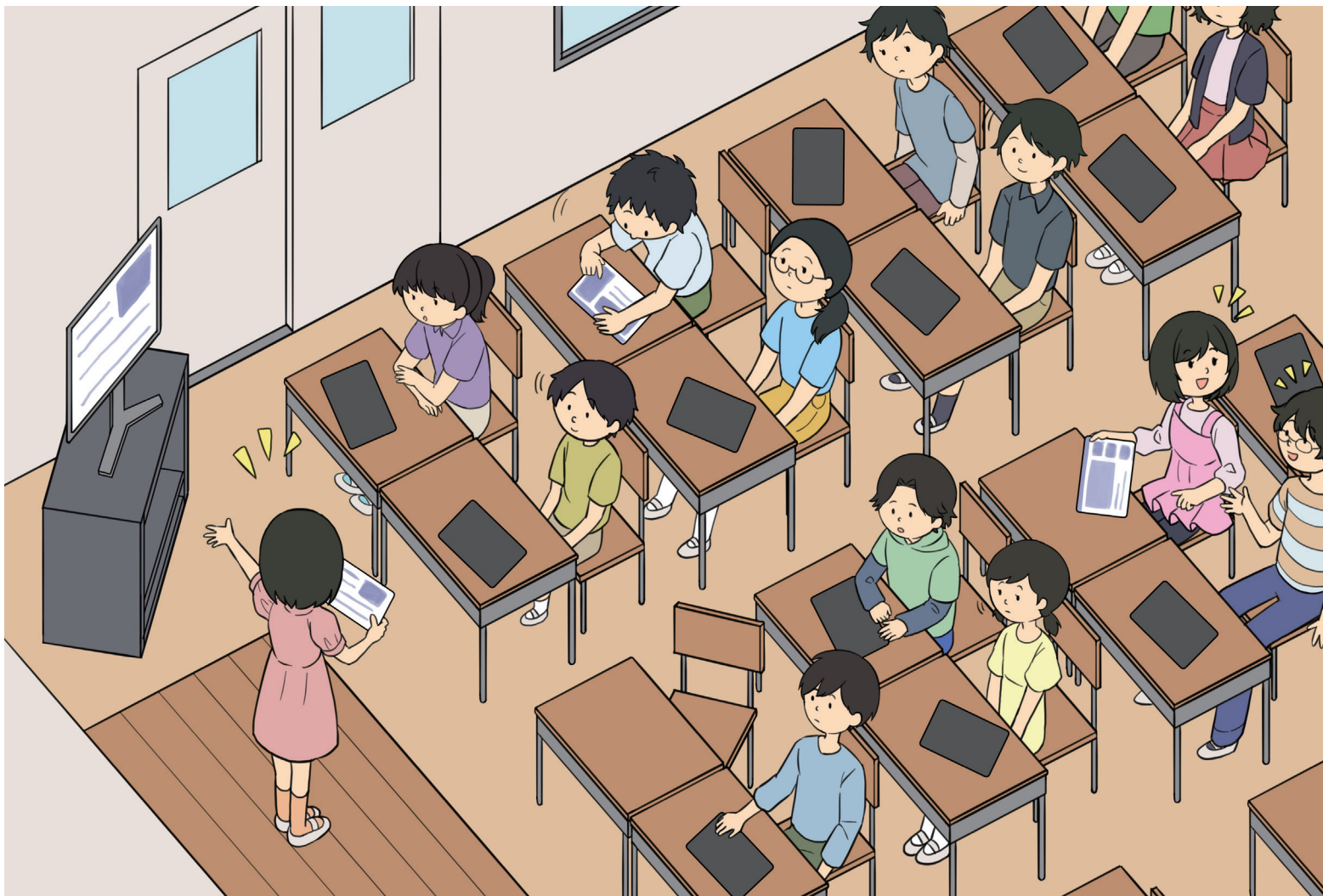


★ スキルのポイント

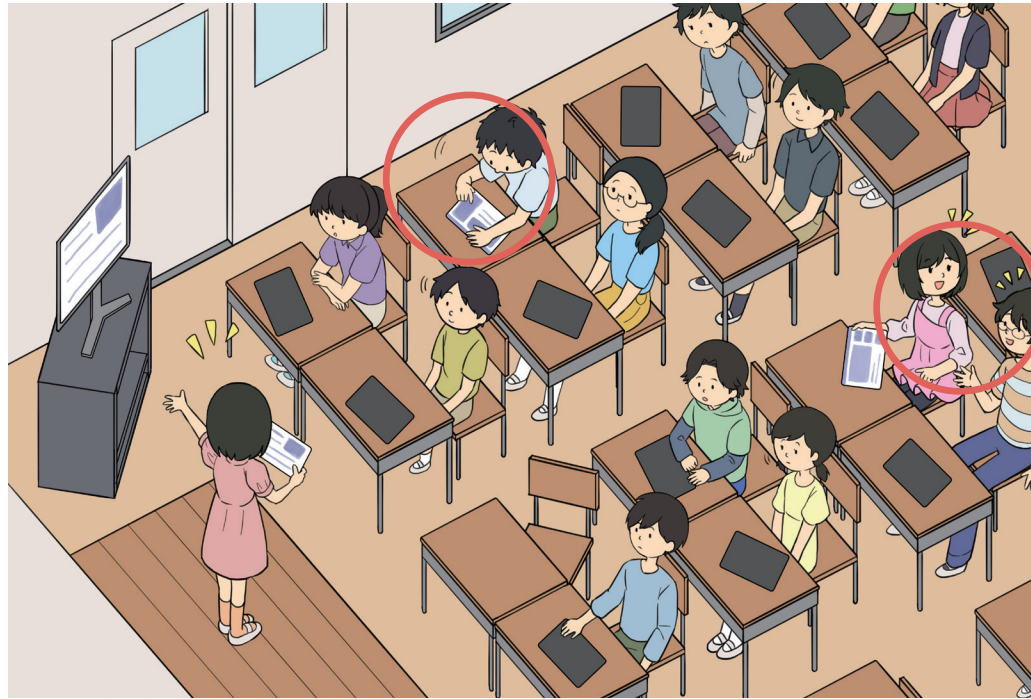
たんまつやモニターを^みながら話^{はな}してしまうと、どうしても声^{こえ}が前^{まえ}にとどきに^きくくなります。できるだけ、聞^きいている人^{ひと}の方^{ほう}を向^むいて発表^{はっぴょう}するとよいでしょう。

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

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



とう かい答れい



★ スキルのポイント

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



かってか勝手に書きこまれたら

じぶん がつくった さくひん を、みんなが み られる ように こうかい したところ、その さくひん に らくが 落書きをされてしまいました。あなたならどのように たい 対おう しますか。
つぎ の 3 つ の こうどう を 「○ やった ほう が よい」 「× やらない ほう が よい」 に わけて みましょ。う。

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

2

その らくが ようす
その落書きの様子を
き
記ろくしておく

3

らくが
落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

○ やった ほう が よい **A**

B × やらない ほう が よい



○ やった方がよい **A**

2

らくが
その落書きの様子を
き
記録しておく

3

らくが
落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

B × やらない方がよい

1

くやしいので
ほか
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録しましょう。

画面の様子を記録することをスクリーンショットと言います。

そのスクリーンショットとともに先生にそうだんしましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

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



つくる

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

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


さいしょにチェックしてみよう

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

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

1

5日後^{いちご} 1ヶ月後^{かげつご} 2ヶ月後^{かげつご}



なん しゃしん
何まいかの写真をのせたスライド

2



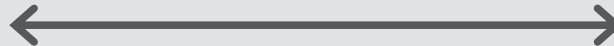
しゃしん
写真だけをのせたスライド

3

あさがおが
たくさんの花を
さかせました。

もじ せつめい
文字だけで説明したスライド

つたわりやすい



つたわりにくい

とう かい答れい

つたわりやすい

1

にちご
5日後



かげつご
1ヶ月後



かげつご
2ヶ月後



2



つたわりにくい

3

あさがおが
たくさんのはな
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写真などをつかってスライドをつくとつたわりやすくなります。

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

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}にして絵を^えかいて、
先生に^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

○ ^{もんだい}問題はない A

B × ^{もんだい}問題がある

○ もんだい
 問題はない **A**

3
 とも
 友だちのアドバイスをさ
 ん考こうにして絵えをかいて、
 せんせい
 先生にしゅつてい出した

B × もんだい
 問題がある

1
 とも
 友だちの絵えが上手じょうずだった
 ので、すべてマネしてか
 いて、せんせい
 先生にしゅつてい出した

2
 ネットで見つめた絵えが
 上手じょうずだったので、すべて
 マネしてかいて、せんせい
 先生にしゅつてい出した


 スキルのポイント

じょうず ひと
 上手な人のマネをすることは、うまくなる近道ちかみちともいわれますので、マネをす
 ることは悪いことではありません。しかし、友だちの絵やネットで見つけた絵を
 かって
 勝手にマネして、じぶん え
 自分の絵とし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こうにしながら、じぶん え
 自分ならではの絵をかいてみ
 ましょう。





たんまつが動かなくなったときは

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

1

動くまで、**何度も強く**
タップしてみる

2

動くまで少し待ってみて
動かなければ**さい起動**
する

3

「**動かない!**」と
いって**大さわぎ**する

※「さい起動」とは一度電げん
を切ってもう一度電げんを
入れ直すことです。



せい 正かい

2

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

☆ スキルのポイント

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





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

チェックしてみよう

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



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

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

さいしょにチェックしてみよう

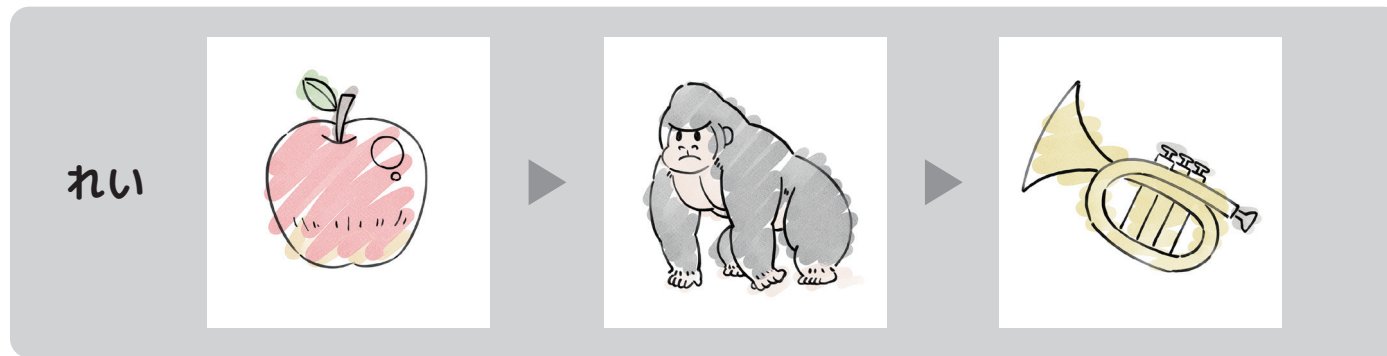
- わたしは、話す以外の方法で友達と上手に交流することができると思う
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると
思う
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できると思う

とも ことば つか え こうりゅう

 友だちと言葉を使わず、絵だけで交流できるでしょうか？

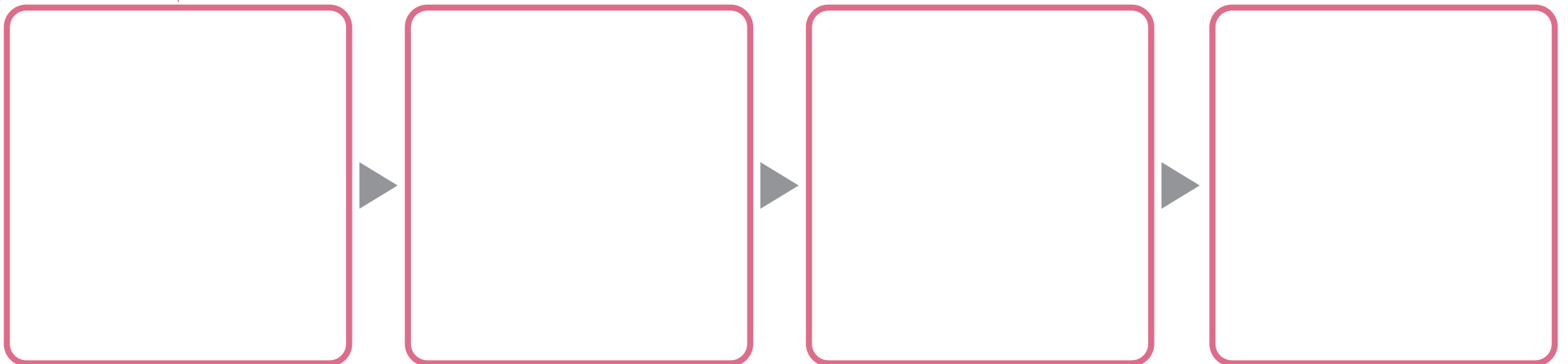
え

 絵でしりとりをしてみよう。



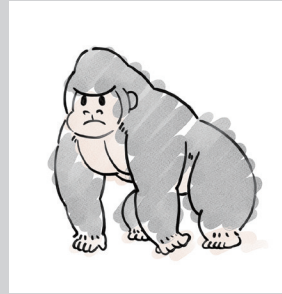
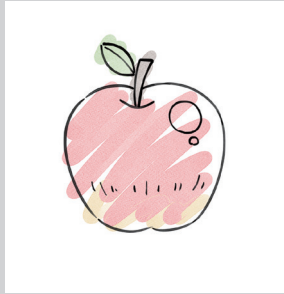
いちばんめ ひと

 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

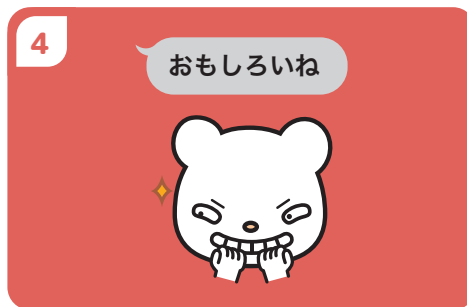


☆ スキルのポイント

「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。

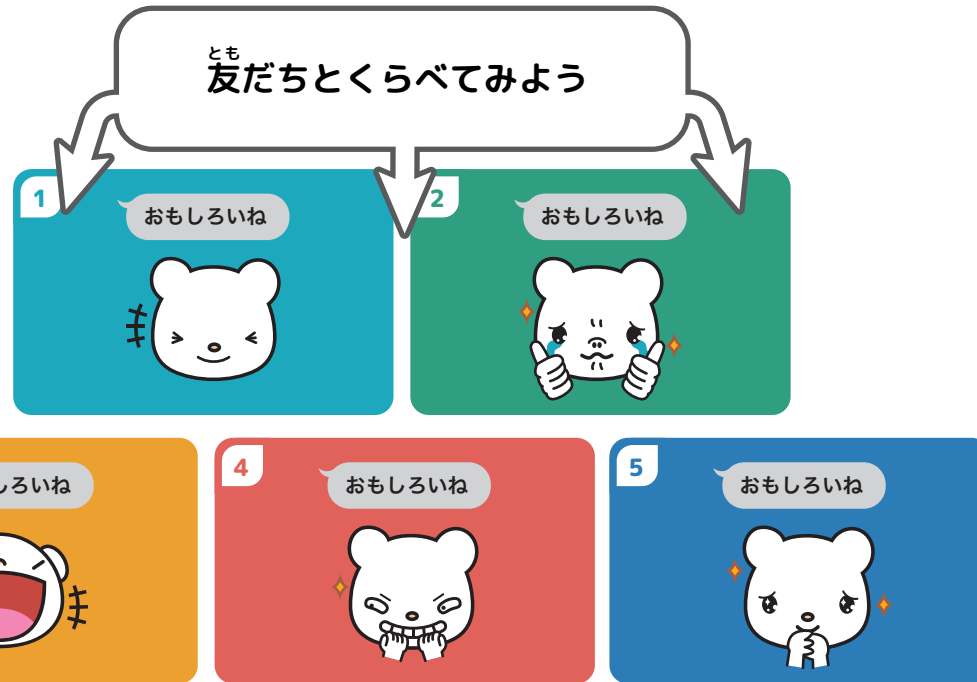
もちろん「言葉」はべんりですが、言葉い外の方ほうにも様々なコミュニケーションの方ほうがあります。どのような方ほうでコミュニケーションをとれるかを考えるとともに、そのときにどのようなことに気をつければよいかも考えてみましょう。

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4つのスタンプを送った友だちの気持ちを、「おもしろかった気持ち」「いじわるな気持ち」にわけて
 みましょう。



おもしろかった気持ち **A**

B いじわるな気持ち



☆ スキルのポイント

おな 同じスタンプや絵文字でも、ひとによって感じ方がちがうこともあります。

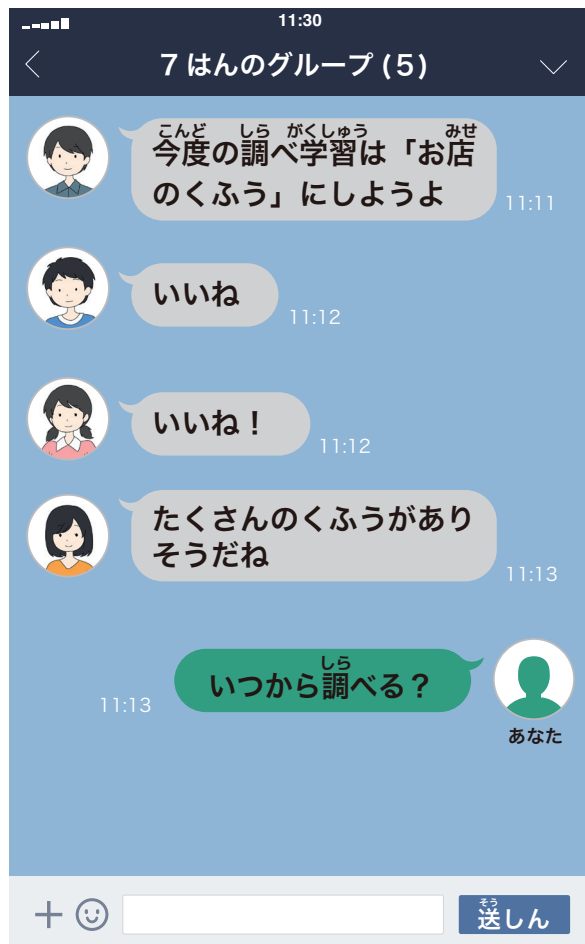
チャットでは、相手の顔が見えないので、自分が「おもしろい」という気持ちをつたえようとしたスタンプが、相手は「いじわる」という気持ちで受け取ってしまうこともあります。

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



あなたが、グループのチャットで調べ学習について話し合いをしていると、すぐに友だちからの返事がありませんでした。

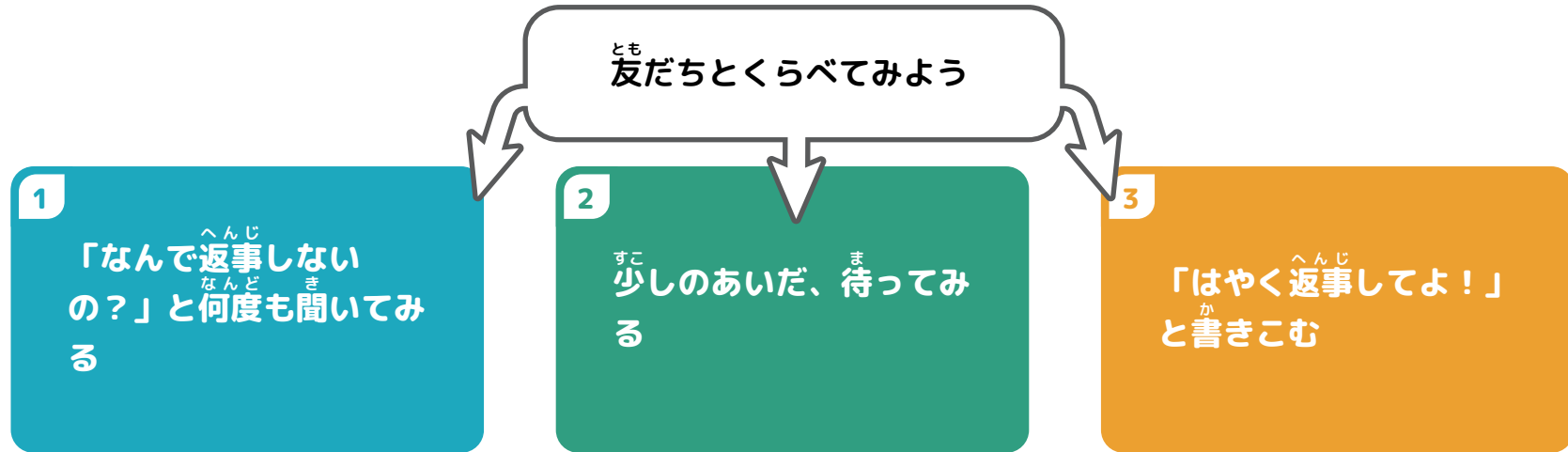
あなたはどのように対おうしますか。1つえらんでみましょう。



1 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる

2 少しのあいだ、待ってみる

3 「はやく返事してよ！」と書きこむ



★ スキルのポイント

グループのチャットで交流する場合、すぐに返事がない時もあります。

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



こうりゅう
交流する

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつをつか
と、いろいろなひと とうりゅう
と交流することができます。しかし、かお み
顔が見えないあいて とうりゅう
相手と交流するとき
は、じぶん きも
自分の気持ちがじょうず
上手につたわらないこともあります。
あいて そう
相手のことをそう
想ぞうしながら、とうりゅう
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、はな がい ほう
話し合いのほう
とも じょうず とうりゅう
と友達と上手に交流することができる
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことにき
気をつければよいかをし
知っている
- わたしは、グループのチャットでへんじ
返事がないときに、きちんとたいおう
対応できる



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

^{いえ しゅくだい}家で宿題をしたり、^{とも}友だちと^{だい}いっしょにか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っ^きてルールを決め、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、「^{がくしゅう もく}学習の目^{つか}てき」で使うことができていると思う
- わたしは、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



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、	

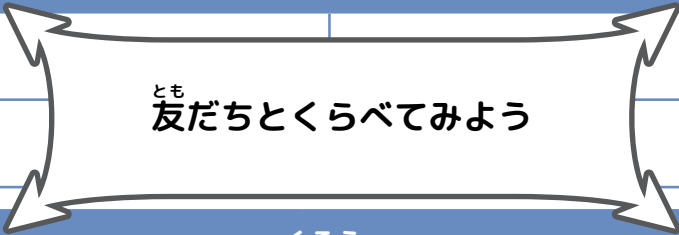
おうちの人ひと かんがと考えたルール

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 ^{つか} を使ってもよい時間 ^{じかん} は、	じ 時 ぶん 分 ~ じ 時 ぶん 分
② たんまつ ^{つか} を使ってもよい場所 ^{ばしょ} は、	
ひと かんが おうちの人と考えたルール	
①	 <p>とも 友だちとくらべてみよう</p>
②	
くふう	
① たんまつをじゅう ^{でん} 電しわすれないためのくふう	
② たんまつをいえ ^{いえ} 家におきわすれないためのくふう	

★ スキルのポイント

たんまつをいえ^{いえ}家で使う^{つか}ときは、使^{つか}ってもよい時間^{じかん}や場所^{ばしょ}について、おうちの人^{ひと}と話し^{はな}合^あって決^きめるようにしましょう。

また、少^{すく}なくとも、ねる1時間前^{じかんまえ}にはたんまつを使^{つか}わないようにしましょう。

そして、部^へ屋^やや画^がめんの明^{あか}るさ、目^めからたんまつまでのきより、30分^{ぶん}に1回^{かい}はたんまつから目^めをはなすなど、目^めをまもる行^{こう}動^{どう}をするようにしましょう。



「学習の目てき」と言えるのかな

つぎ 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。

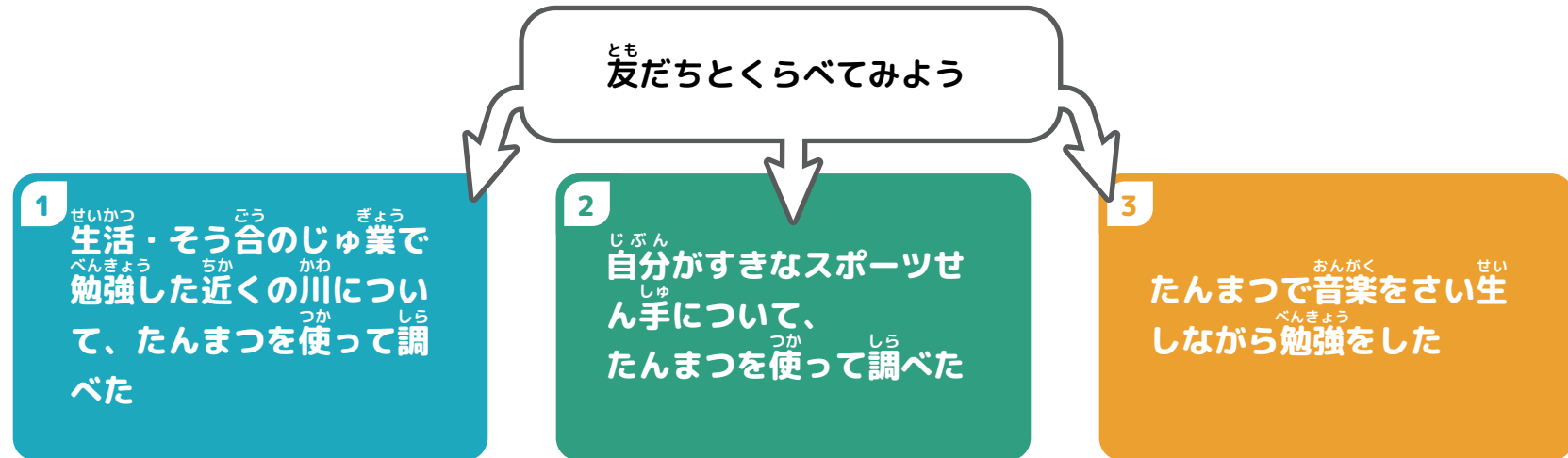
1 せいかつ 生活・そうごのじゅぎょうで
べんきょう 勉強した ちか 近くの かわ 川につい
て、たんまつを使って調べた

2 じぶん 自分が好きなスポーツせ
んしゅ 選手について、
たんまつを使って調べた

3 たんまつで音楽をさいせい
しながら勉強をした

○ 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 もく 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 おも ルールを だ 思い出しながら、「これは がくしゅう 学習の もく 目てきと い 言えるのかな」と かんが 考えて つか 使うように い しましょう。

もし、「これは がくしゅう 学習の もく 目てきと い 言えるのかな？ い どうなのかな？」と ひと まよったときは、せんせい おうちの人や先生に い そうだんし
てみましょう。



じぶん 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

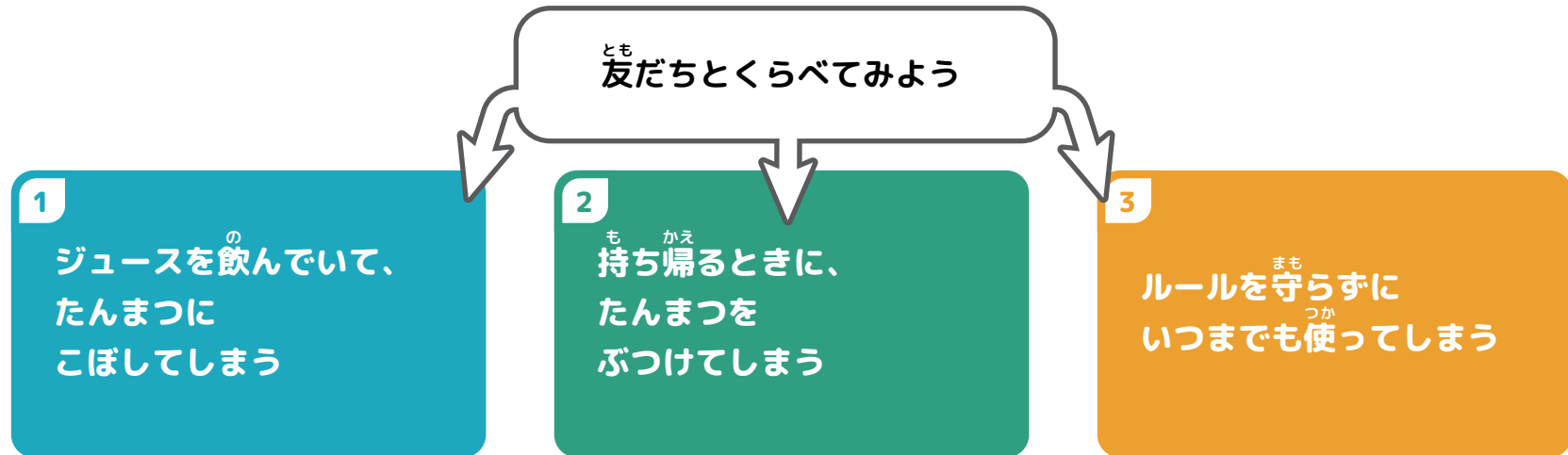
ルールを守らずに
いつまでも使ってしまう

やってしまいそう



やらないだろう





☆ スキルのポイント

いえでたんまつを使う場合には、持ち帰るときはもちろん、使うときにも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一度見直してみましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「家で使う」ためには、家庭でルールを決めておくことが大切となります。たんまつを学習の目てきとして使うために、どんなルールがあればよいか、家庭で話し合ってみましょう。また、ルールを決めるだけでなく、「どんな時にそのルールをやぶってしまうのかな」「どんなくふうをすれば、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^てルールを決め、ルールを守^{つて}使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使う時には、「学習の目てき」で使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使う時には、トラブルを起^こさないように使うことができる

活用型情報モラル教材



とらきょう



保護者の方へ

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

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

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**

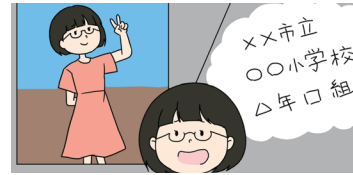
6 不適切情報の発信



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

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの
「使いすぎ」に
気をつけよう

スマホは
「夜遅い時間」には
使わない

ネットで
「たくさん」お金を
使わない

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

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

A

ルールを破ったことを
叱る

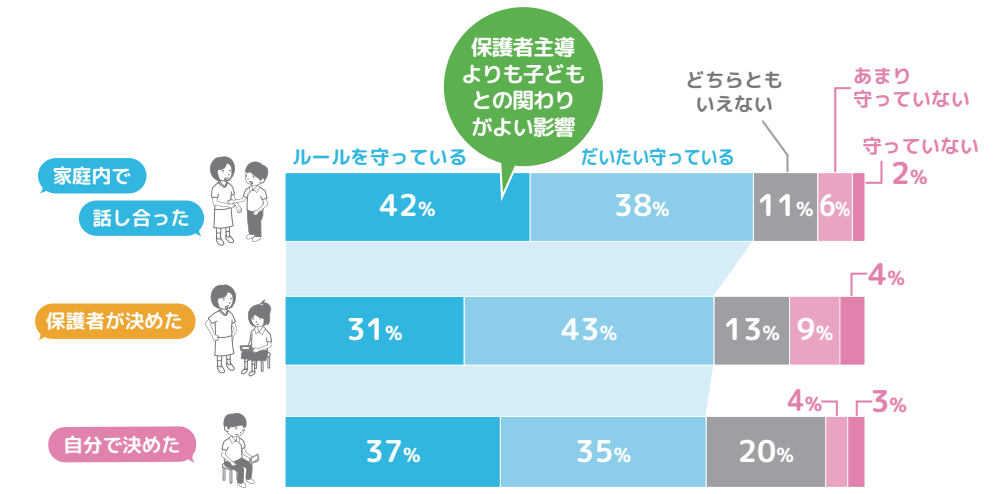
B

どのようにしたら
ルールを守れるかを
一緒に考える

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

ルールの決め方と遵守の関係

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



「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

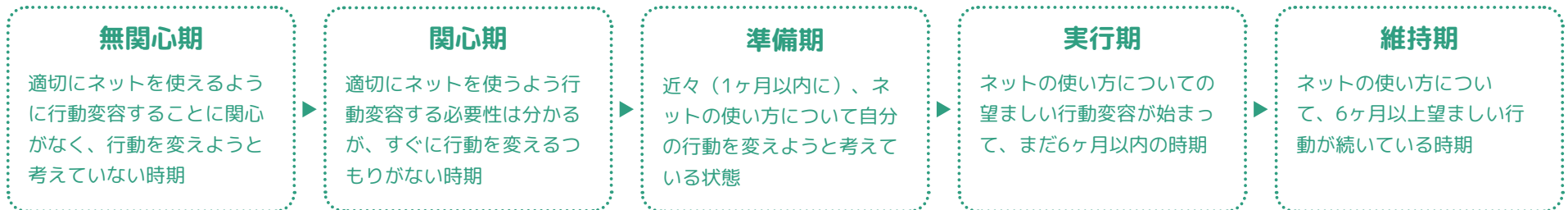
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。

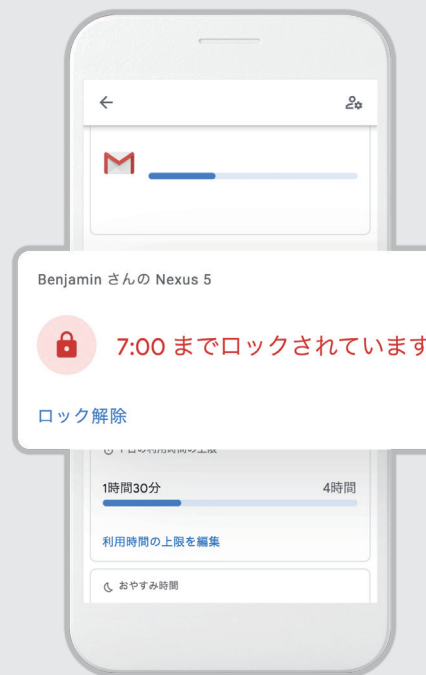


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

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

ファミリーリンク

Android向け



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

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

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

YouTube Kids

Android・iPhone/iPad向け



えみさん向けのおすすめコンテンツ設定

保護者が許可したコンテンツ

年齢学究向け
4歳以下

小中学校 1~2
年生向け
3~7歳

小中学校 3~6
年生向け
8~10歳

YouTube Kids は、13歳未満の子どもがより簡単に楽しくYouTubeを視聴できるアプリです。プロフィールを作成することで、視聴できるコンテンツ選択や、視聴時間を制限するタイマーの設定をすることができます。また適切なデジタル習慣を身に付けるために役立つ情報も提供しています。

Digital Wellbeing

Android向け






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

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

フィルタリングについて

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

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)

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

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

8 悪口・いじり

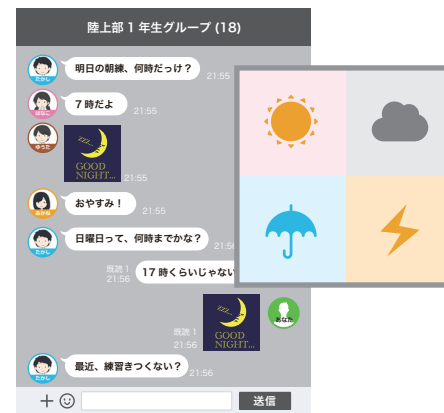


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

というルールや指導で大丈夫？

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

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

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

2 ネットの特性

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

3 「リスクの見積り」によるズレ

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

活用型情報モラル教材
GIGAワークブック とうきょう
ビギナー

ver.1.0

発行日 2023年3月31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
アラサキデザインスタジオ

協力 ソフトバンク株式会社
ヤフー株式会社

LINE みらい財団

SoftBank

YAHOO!
JAPAN

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