活用型情報モラル教材

GIGA

ワークブック

あやせ



ビギナー

ver 5.1

もくじ

はじめに……I
使い方……VIII
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
使いすぎていないかな①……8
使いすぎていないかな②……10
自分と相手とのちがい……12
使いすぎていないかな③……14
じょうほう活用のう力を身につけよう(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

きょう有する……74
上手な発表方ほうを学ぼう……75
感想をつたえよう……77
上手に聞けているかな……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るのかな……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

「GIGAワークブック」であつかう用語について

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。

活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック

あやせ

はじめに

近年、世界では急速に「情報化」が進んでいます。インターネットが世界中に広がり、１９９０年代には、ケータイ等のモバイル端末を持つようになりました。２０００年代にはスマホが普及し始め、現在は、生活の中の様々な場面でモバイル端末を活用する姿が見られます。生成AIなどもここ数年で急速に開発が進んでいることを考えると、皆さんが生きていくこれからの時代は、数年先がどのようになっているのか「予想するのがとても難しい時代」なっていくのかもしれません。

その中で、学校でも学習の道具として、１人に１台、タブレット端末が用意されました。そこで、タブレット端末を上手に活用するために、学校やおうちでの約束やタブレット端末の使い方について「GIGAワークブック」を通して学んでいきましょう。

併せて、タブレット端末の長時間使用による視力の低下や目の疲れなど、皆さんの健康への影響も心配されます。タブレット端末を使用する前に約束を決めて、日ごろから健康チェックをすることも忘れずに行ってください。

この「GIGAワークブック」で学んだことが、皆さんの生活の中で生かされることを願っています。

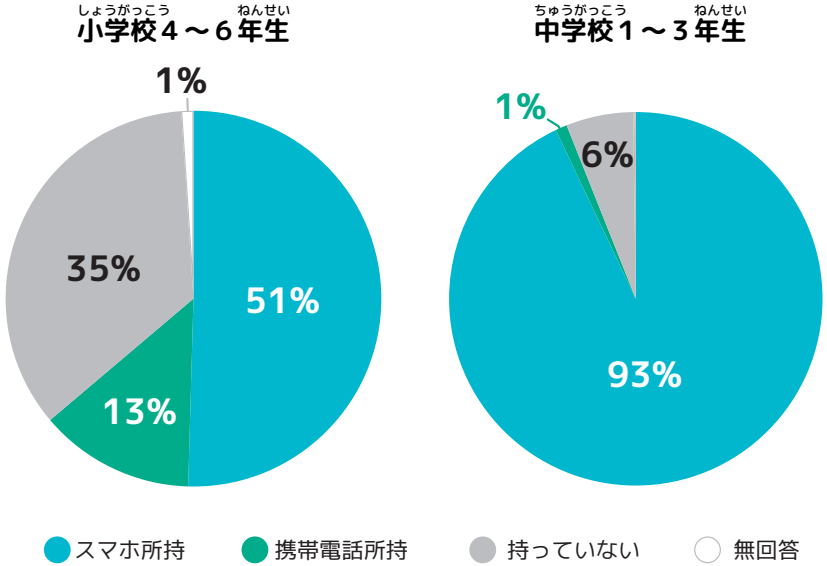


みなさん、こんにちは！
スマホや、ケータイは、連絡を取り合うだけではなく、
わからないことを調べられるなど、色々な使い方があって便利ですごいよね。

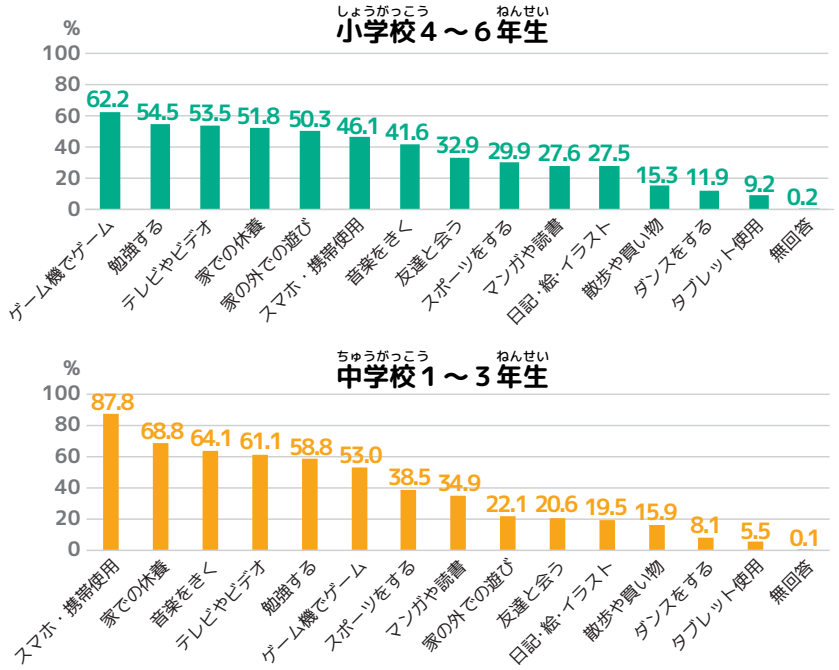
やあ！　あやぴぃ！　確かに便利だけど、綾瀬市の子どもたちがスマホや
ケータイをどれくらい使っているか知っているかな？



スマホ・ケータイ所持率



平日の放課後、どのようなことをして過ごしていますか。(複数回答可)



はじめに



スマホやケータイの利用だけでなく、学校でもタブレット端末を使うようになっているよね！

そうなんだ！　そこで、スマホやケータイ、タブレット端末を使っているみんなにクイズです。わかるかなー！！



Q1　ネットの掲示板に**書き込んではいけないこと**はどれでしょうか？

1. 人の悪口
2. 自分の名前
3. 好きなスポーツ
4. わからないことについての質問

Q2　SNSのアカウントに登録するアイコンで**安全なもの**はどれでしょうか？

1. 自分の顔の写真
2. 好きなアニメのキャラクター画像
3. よく行く公園の写真
4. 撮影したお花の写真



答えは、１つではないよ！

正解はこちら！
ちなみにQ2の４も背景が写っていると、知らない間に大変なことになるんだよ。



Q1 ネットの掲示板に**書き込んではいけないこと**はどれでしょうか？

1. 人の悪口 ×
2. 自分の名前 ×
3. 好きなスポーツ ○
4. わからないことについての質問 ○

Q2 SNSのアカウントに登録するアイコンで**安全なもの**はどれでしょうか？

1. 自分の顔の写真 ×
2. 好きなアニメのキャラクター画像 ×
3. よく行く公園の写真 ×
4. 撮影したお花の写真 ○



そうなの！？　Q1はなんとなくわかっていたけど、Q2は知らなかったなぁ。撮影したお花の写真ぐらいはよさそうなものだけど…背景が写っているとどうして安全ではなくなるの？

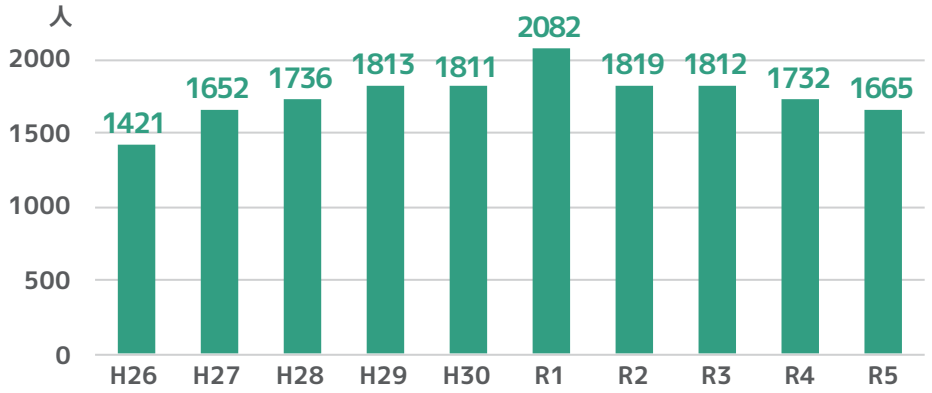
もしかしたら、不審な人物が背景の場所を見つけ、そのアイコンにした人を狙って来てしまうかもしれないんだ。実際に被害にあってしまうこともあるということなんだよ。





こんなに被害があるんだね。

SNSに起因する事犯の被害児童数の推移（平成26年～令和5年）



引用：警察庁　令和６年警察白書より



せっかく便利なものなのに、こんなに危険が潜んでいたら使えないよ…。安心・安全に使うためには、「どんなこと」を知ればよいのだろう…。

みんなも少し、考えてみてくれるかな？

かなり困っている
みたいだ…そんな時は…



あやぴぃ、みんな、
その「どんなこと」を知りたいときは、
この「GIGAワークブック」を開くんだ！



活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック あやぴぃ



スタンダード

2025

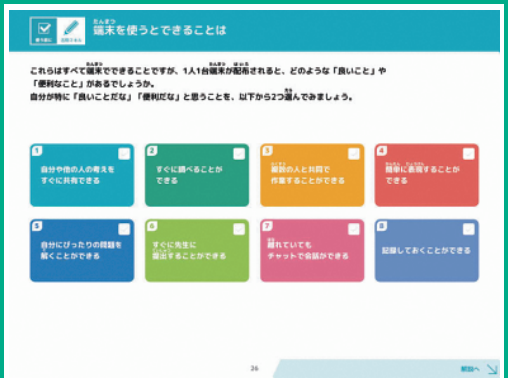
「GIGAワークブック」？！
なんだかすてきな名前だね！一体どんなことがのっているの？



「GIGAワークブック」には例えばこんな教材がのっているよ！



４５分で学ぶ情報モラル教材
「写真を公開する前に」



１５分で学べる情報活用能力
「端末を使うとできることは」



セキュリティ・トラブル対応教材
「写真からどんなことがわかるかな」



この一冊で、「情報活用能力」や「情報モラル」だけでなく、
今の社会にあった力を身に付けられるんだ！



すごい！　本当にこの一冊があれば、「情報活用能力」や「情報モラル」だけではなく、
これからどんどん変化していく社会で役に立つ力を身に付けられるということなんだね！
学校で使うタブレット端末についても学ぶことができるみたいだし、
上に出ている他にも「家庭でのＩＣＴ活用におけるルール作り」や「フィルタリングの効果」
などについても載っているんだね！　なんだかワクワクしてきたよ！



さあ、ここから「GIGAワークブックあやせ」を使って、
皆さんにとって大切な学習が始まります。
「情報活用能力」はとても難しい言葉に思えますが、
皆さんの生活の中にはその力を使う場面がたくさんあります。
そしてこの力は、これからの社会を生きる皆さんにとって、
とても重要な力でもあります。

まずは一度、「GIGAワークブック」を開いてみてください。
学校で、ご家庭で、自分のタイミングで。
これからの社会を生き、創っていく皆さんにとって、
大切な力を身に付けるための助けになれば幸いです。

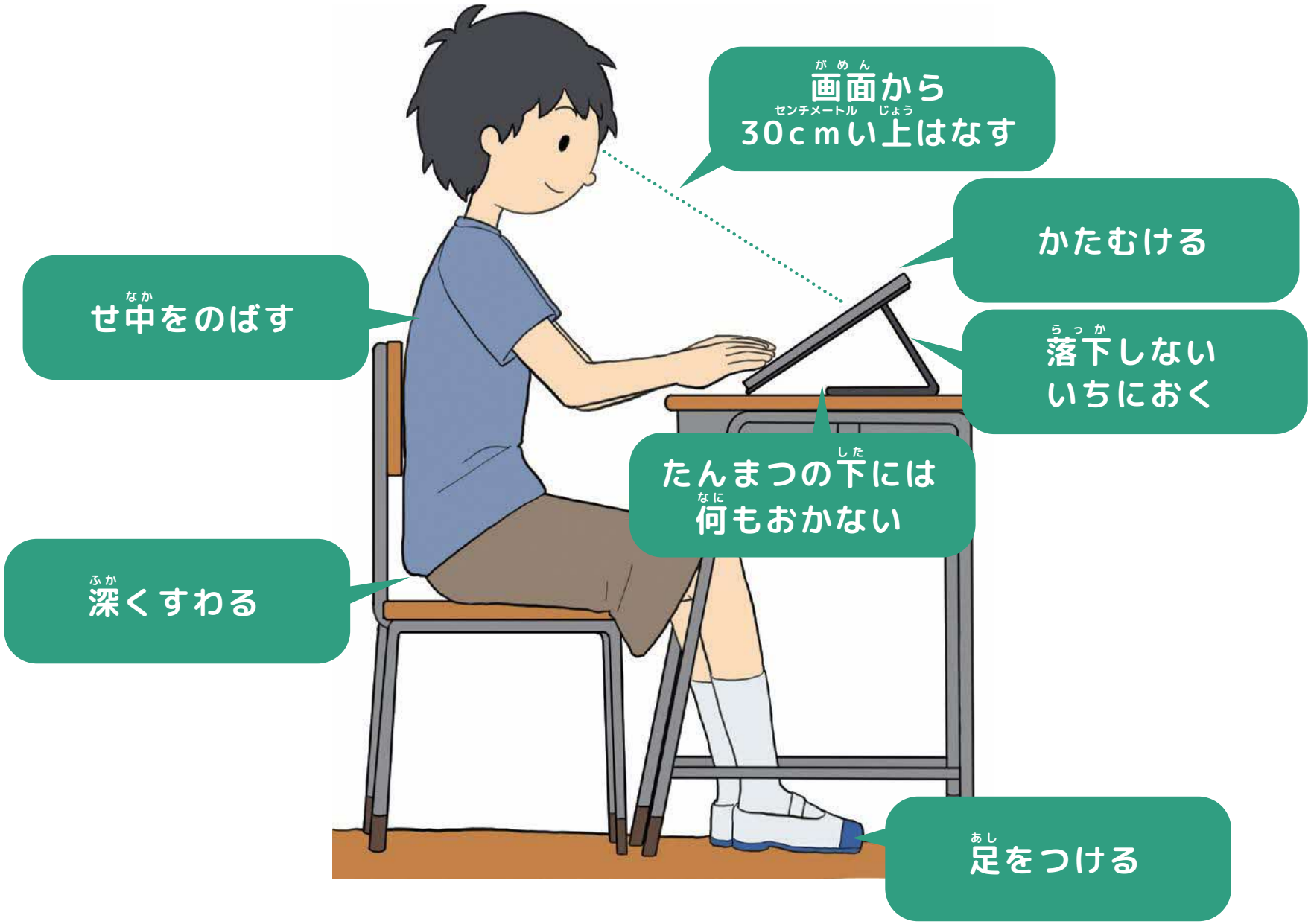


この「GIGAワークブックあやせ」を活用して、
みんなの学習や生活がより充実しますように！

ぜひ、たくさん学んでくださいね！



たんまつを使うときのしせい



けんこうチェック表

	けんこうチェック表					
	チェックこう目		当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
目のじょうたい	1	目がつかれる。	□いつも	□ときどき	□ない	・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。	□いつも	□ときどき	□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。	□いつも	□ときどき	□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。	□いつも	□ときどき	□ない	・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。 ・しょうじょうがつらい時には、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。	□いつも	□ときどき	□ない	
	6	かたがこる。	□いつも	□ときどき	□ない	
	7	うでがつかれる、いたみがある。	□いつも	□ときどき	□ない	
ストレスのじょうたい	8	ねむれない。	□いつも	□ときどき	□ない	・ねる前には、強い光を出す電子きき（ケータイ・スマホ・ダブレット・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。 ・しょうじょうがつらい時には、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。	□いつも	□ときどき	□ない	
	10	集中できない。	□いつも	□ときどき	□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、なまえをにゅうりょくすることができる。	
11	おんせいにゅうりょくで、ことばやぶんしょうをにゅうりょ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 上たつチェック表（2年生）

たんまつそう作 上たつチェック表（2年生）		できたら ○
No	こうもく	
1	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気をつけて、つかうことができる。	
3	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
4	画めんの明るさをちょうせいすることができる。	
5	音りょうをちょうせいすることができる。	
6	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、せい理することができる。	
8	キーボードをつかって、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、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、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	こう目	
1	時間を守って使うことができる。	◎・○・△・×
2	たんまつを使うときのしせいに気をつけて、使うことができる。	◎・○・△・×
3	自分のＩＤやパスワードをおぼえている。	◎・○・△・×
4	勉強のためにアプリを使うことができる。	◎・○・△・×
5	マップ(地図)を使って、ひつようなことを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	メモを使って、しりょうを作ることができる。	◎・○・△・×
9	月に1度、データを整理することができる。	◎・○・△・×
10	ローマ字入力で、文章を打つことができる。	◎・○・△・×
11	カメラを使うときのマナーを知っている。また、じっせんすることができる。	◎・○・△・×

活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック

あやせ







じょうほうモラルについて学ぼう（45分じゅ業）

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。

相手をきずつけたり、自分がトラブルにあったりすることがないように、友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。

ICTでゆたかになる社会

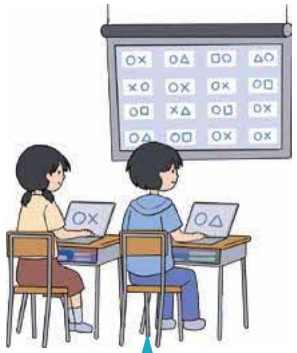
ICT(パソコン・タブレットやスマホなど)でゆたかになるわたしたちのくらし



遠くにいる家族や友だちとお話できるよ



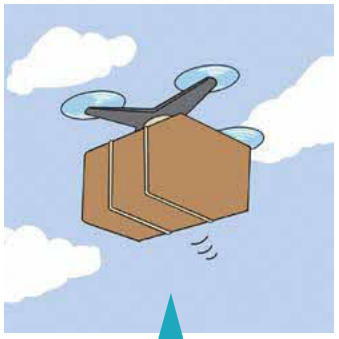
調べたいことをすぐに調べられるよ



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てき地まで行けるよ



いろいろな家電がかしこくなるよ

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？

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みんなに送る
- 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



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



たんまつを上手に活用しよう

1 この絵の中で、気になるところに○をつけましょう。



○をつけた理由をせつ明しましょう

2 ○をつけた理由をせつ明しましょう。

3 上手に使うためのルールを考えましょう。

① 先生が話しているときは

② もち運ぶときは

③ 自分のパスワードは

④ つくえの上は

ネットのとくせい

ＩＤとパスワード

　みなさんが使っているＩＤとパスワードは、とても大切なものです。ほかの人に教えることはせず、きちんとかんりしましょう。

　また、たんまつを使う時は、目を近づけすぎずに、休けいをとりながら使うようにしましょう。



生活を見直そう

1 この絵の中で、気になるところに○をつけましょう。

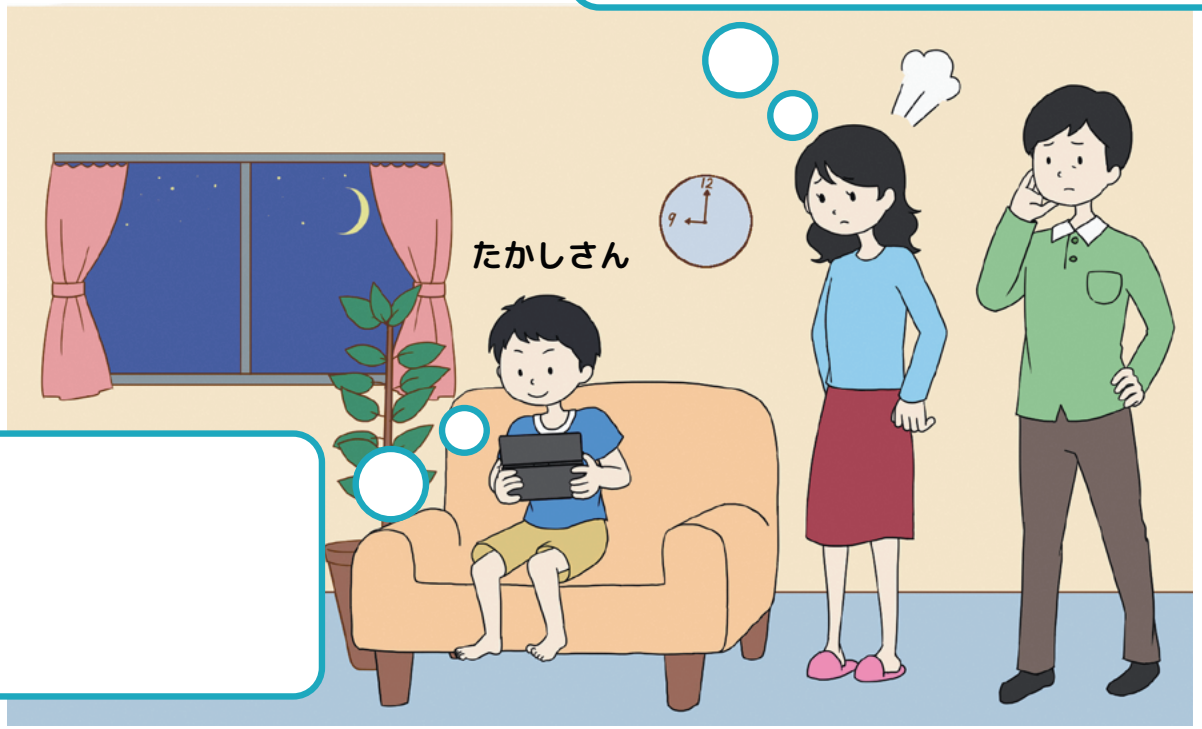


2 ○をつけた理由をせつ明しましょう。

使いすぎていないかな①

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ょう。

1 30分

2 1時間

3 2時間

4 3時間

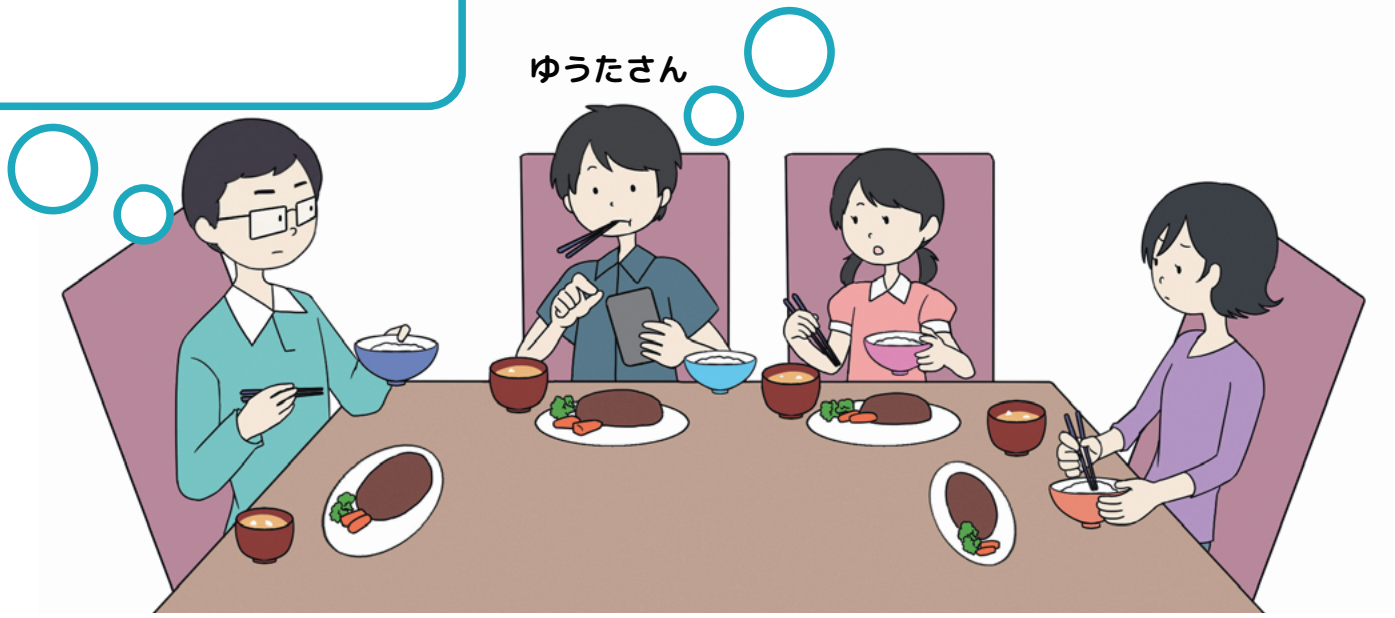
5 4時間

2 どんなことに気がつきましたか。

使いすぎていないかな②

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。



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 一番「使いすぎ」だと思うカードを１つえらんで、理由をせつ明してみましょう。

1 家族と遊びに行くときにいつもスマホやゲームきを持っていく

2 おこづかいは、ほとんどゲームに使っている

3 いつもネットやゲームの話ばかりする

2 どんなことに気がつきましたか。

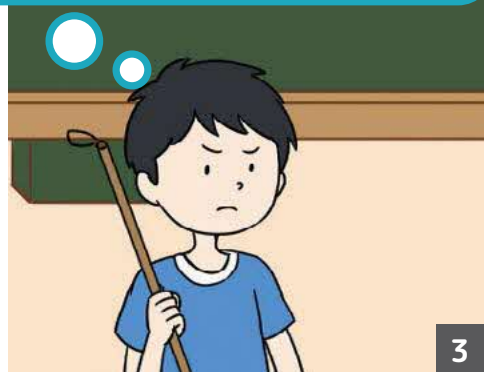
自分と相手とのちがい

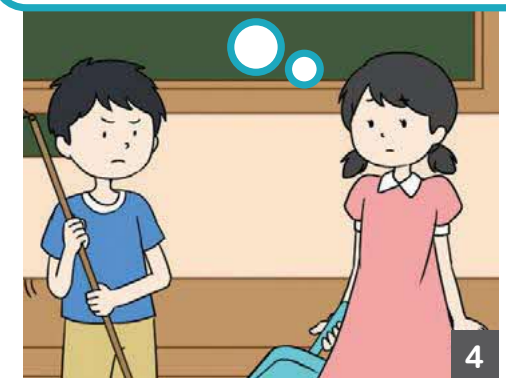
教室での様子です。

1 ふきだしに入る言葉を書き、感じたことを話し合いましょう。









友だちから言われて「あまりうれしくない。」言葉

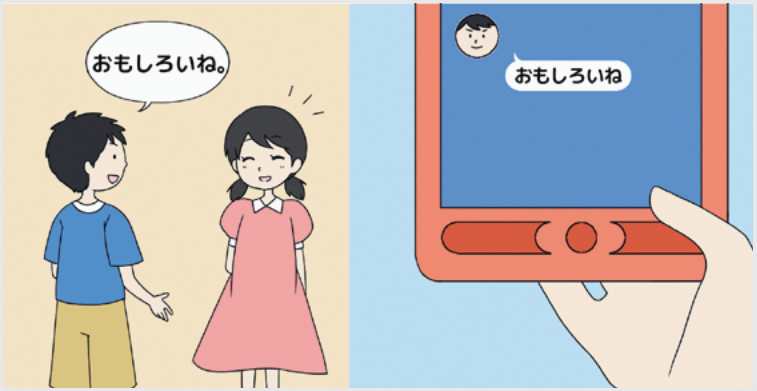
1 あなたが、クラスの友だちから言われて「あまりうれしくない。」と感じる言葉を１つえらんで理由をせつ明してみましょう。

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

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。



使いすぎていないかな③

たかしさんの友だちのおうちでの様子です。



1 あなたがたかしさんならどうしますか。

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

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

使いすぎ ←→ 使いすぎではない

2Ⓐ 一番使いすぎだと感じるカードをえらんだ理由を書きましょう。

2Ⓑ 一番使いすぎではないと感じるカードをえらんだ理由を書きましょう。

使(つか)いすぎないためには

1 ネットやゲームを使(つか)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 ルールが守(まも)れないのは、どんなときでしょうか。

活用型情報モラル教材

GIGA クークブック

あらせ

使う前に　きょう有する

写真をとる　つくる

調べる　交流する

考える　家で使う

活用スキル　情報モラル　安全・トラブル対おう

じょうほう活用のう力を身につけよう（15分 じゅ業）

1人1台たんまつを上手に活用するために、き本となるじょうほう活用のう力を身につけましょう。

たんまつを使う様々な場面での上手な使い方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、さらにはトラブルが起きた場合の対おうについて学びます。



使う前に

ここから、たんまつを使った学習がはじまります。
ここでは、たんまつを使う前に知っておくべきことや気をつけておく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、たんまつを使うときの言葉を知っていると思う
- □ わたしは、自分にあった方ほうで文字を入力することができると思う
- □ わたしは、たんまつを大切に使っていると思う
- □ わたしは、たんまつを使うときに「ぜったいにやってはいけないこと」がわかると思う
- □ わたしは、よりよいパスワードの作り方や使い方を知っていると思う
- □ わたしは、たんまつのじゅう電をわすれたことがないと思う

使う前に　活用スキル

たんまつを使うときの言葉を知ろう

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ⒶⒷⒸの絵からえらび、線でつなげましょう。

1 タップ

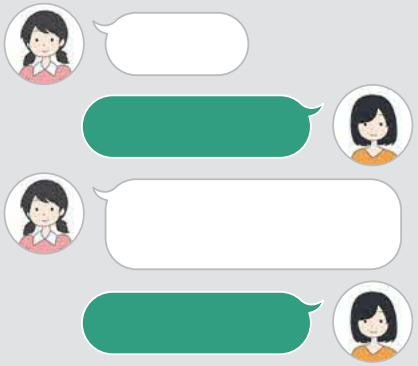
2 アカウント

3 チャット

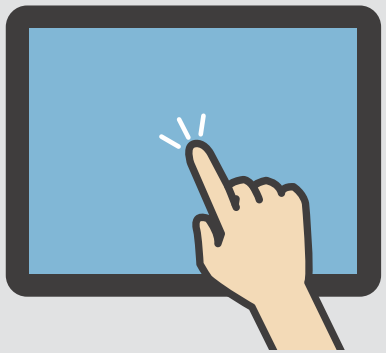
A



B

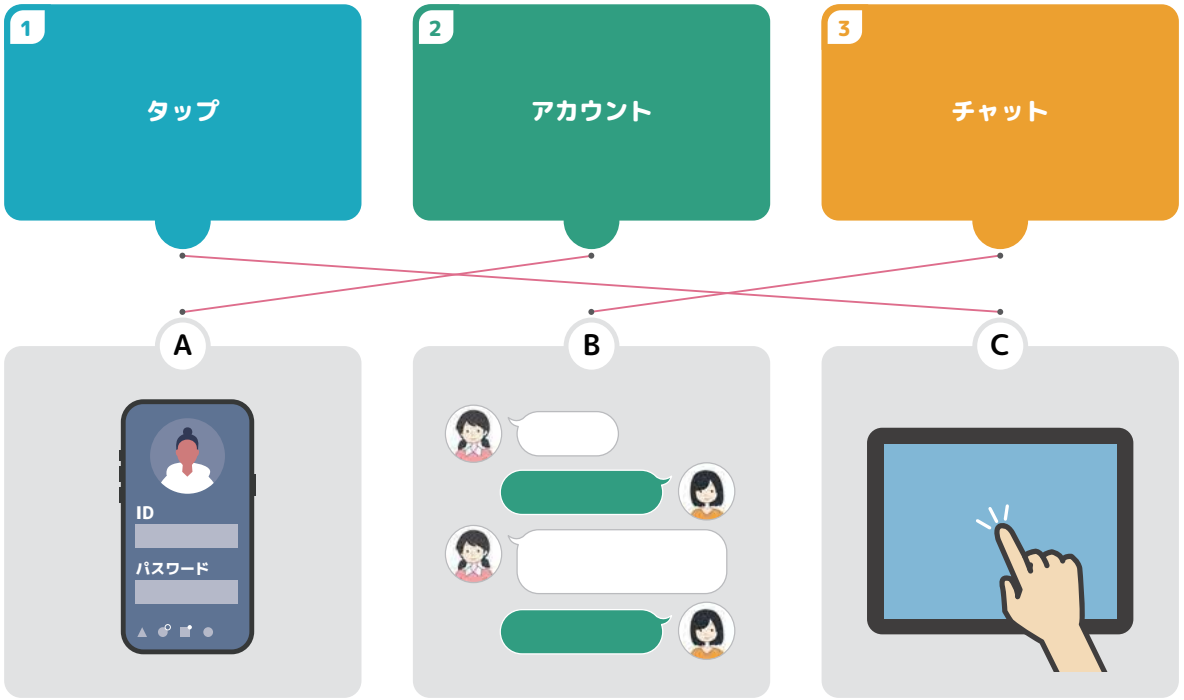


C



かいせつへ

正かい



スキルのポイント

「タップ」とは、指で軽くさわることです。

「アカウント」とは、その人のことをはんだんするもので、家にたとえれ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。

使う前に　活用スキル

自分にあった方ほうで文字を入力してみよう

タブレットでは、いろいろな方ほうで文字を入力することができます。
次の3つの言葉を、自分にあった方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



手書きで



音声で



かいせつへ

友だちとくらべてみよう

キーボードで



手書きで



音声で



スキルのポイント

文字の入力は、これからひつようなスキルになります。
自分にあっ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。
くりかえし練習することが重ようです。



「大切に使う」とは

次の３つのことを実さいにやってみて、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」持つ

3 たんまつを「ゆっくりと」つくえにおく

友だちとくらべてみよう

1 たんまつを「しずかに」とじる

2 たんまつを「きちんと」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、大切に使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がかかり、みんなと同じようにたんまつを使えなくなることもあります。

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



どのくらいあぶないのかな？

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 友だちのたんまつに勝手にログインした

3 教室で友だちの着がえの動画をこっそりとった

A やらないほうがよい

B ぜったいにやってはいけない

かいせつへ

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 友だちのたんまつに勝手にログインした

3 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

友だちのたんまつに勝手にログインしたり、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つの行動を、「○ 問題はない」「× 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

A ○ 問題はない

B × 問題がある

正かい

○ 問題はない　A

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

B　× 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、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。



じゅう電できていないのは

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。
次の中から、自分が一番やってしまいそうなことをえらんでみましょう。

1. 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っていた
4. 家族がじゅう電してくれていると思っていた
5. じゅう電できていると思っていたら、コンセントにささっていなかった

友だちとくらべてみよう

1 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っていた

4 家族がじゅう電してくれていると思っていた

5 じゅう電できていると思っていたら、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きていないと、学校でつかうことができずに困ってしまいます。

「どんなときにじゅう電できていないのかな」と自分がやってしまいそうなことを想像してみましょう。

使う前に

まとめ

上手に使うために

たんまつは、使おうと思えば、学習だけでなく遊びにも使えてしまいます。
「なぜ、たんまつが配ふされているのか」、その理由を考えながら、たんまつを有こうに使っていきましょう。

チェックしてみよう

- □ わたしは、たんまつを使うときの言葉をせつ明することができる
- □ わたしは、自分にあった方ほうで文字を入力することができる
- □ わたしは、たんまつを大切に使うことができる
- □ わたしは、たんまつを使うときに「ぜったいにやってはいけないこと」を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作り方や使い方をせつ明することができる
- □ わたしは、たんまつのじゅう電をわすれないようにくふうすることができる



写真をとる

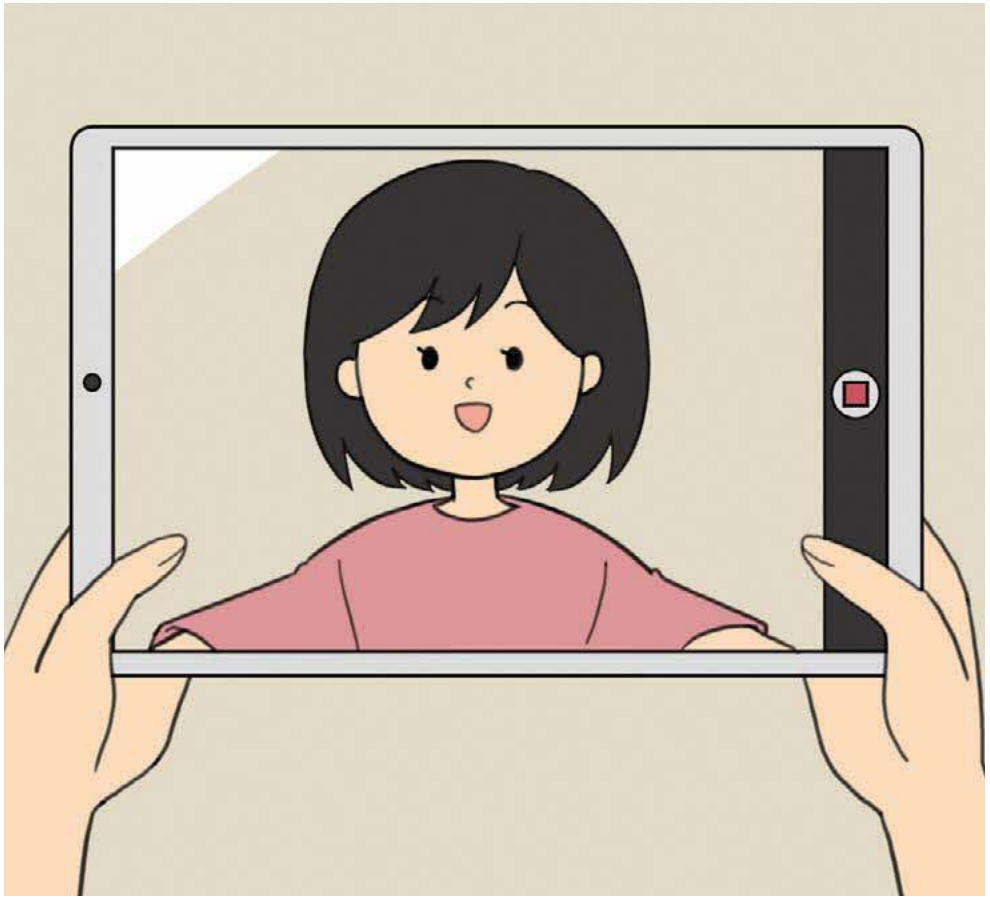
たんまつでは、写真や動画で様々なモノやコトなどを記ろくすることができます。
ここでは、写真や動画をとるときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

さいしょにチェックしてみよう

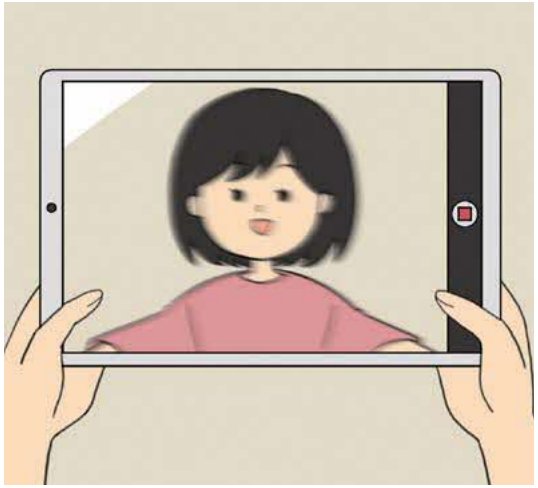
- □ わたしは、上手な写真のとり方を知っていると思う
- □ わたしは、写真をとるときにアップやルーズでとることができると思う
- □ わたしは、写真や動画をとるときのマナーを身につけていると思う
- □ わたしは、みんなが使う場所でのさつえいのマナーがわかると思う
- □ わたしは、勝手に写真をとられたときに、どう行動すればよいか知っていると思う
- □ わたしは、写真を加工するときにどんなことに気をつければよいかがわかると思う

上手な写真のとり方を学ぼう

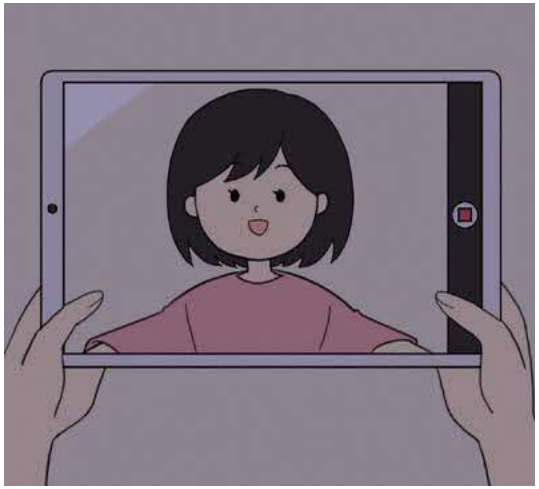
たんまつのインカメラを使って、自分の写真をとってみよう。
どのようにとると、上手にとれるでしょうか。



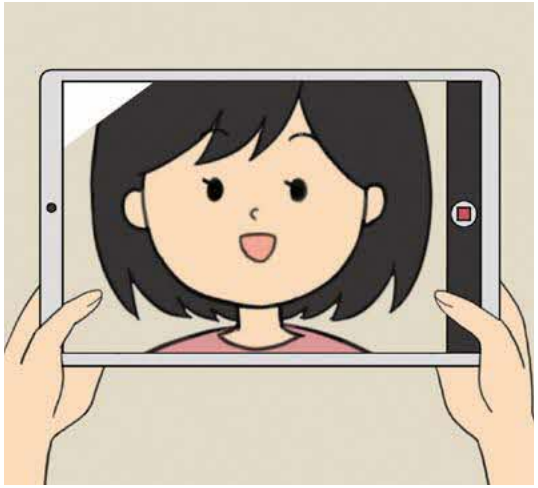
かいせつへ



ブレている



くらい



近すぎる

スキルのポイント

写真をとるときは、３つのことをいしきしてみましょう。
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ょう。
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ょう。
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ょう。

アップとルーズでクイズをつくろう

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。

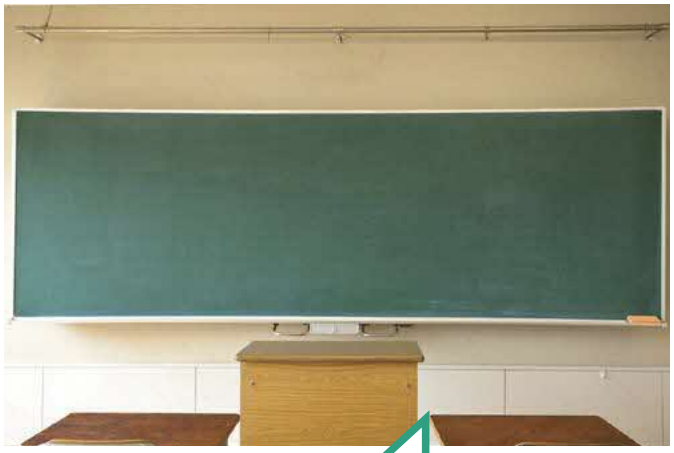
アップの写真



クイズ

何の写真でしょうか？

ルーズの写真



正解

黒板の写真でした

かいせつへ

友だちとやってみよう

アップの写真



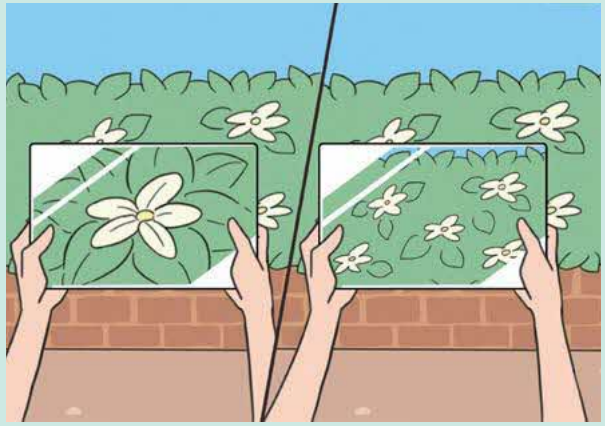
ルーズの写真



スキルのポイント

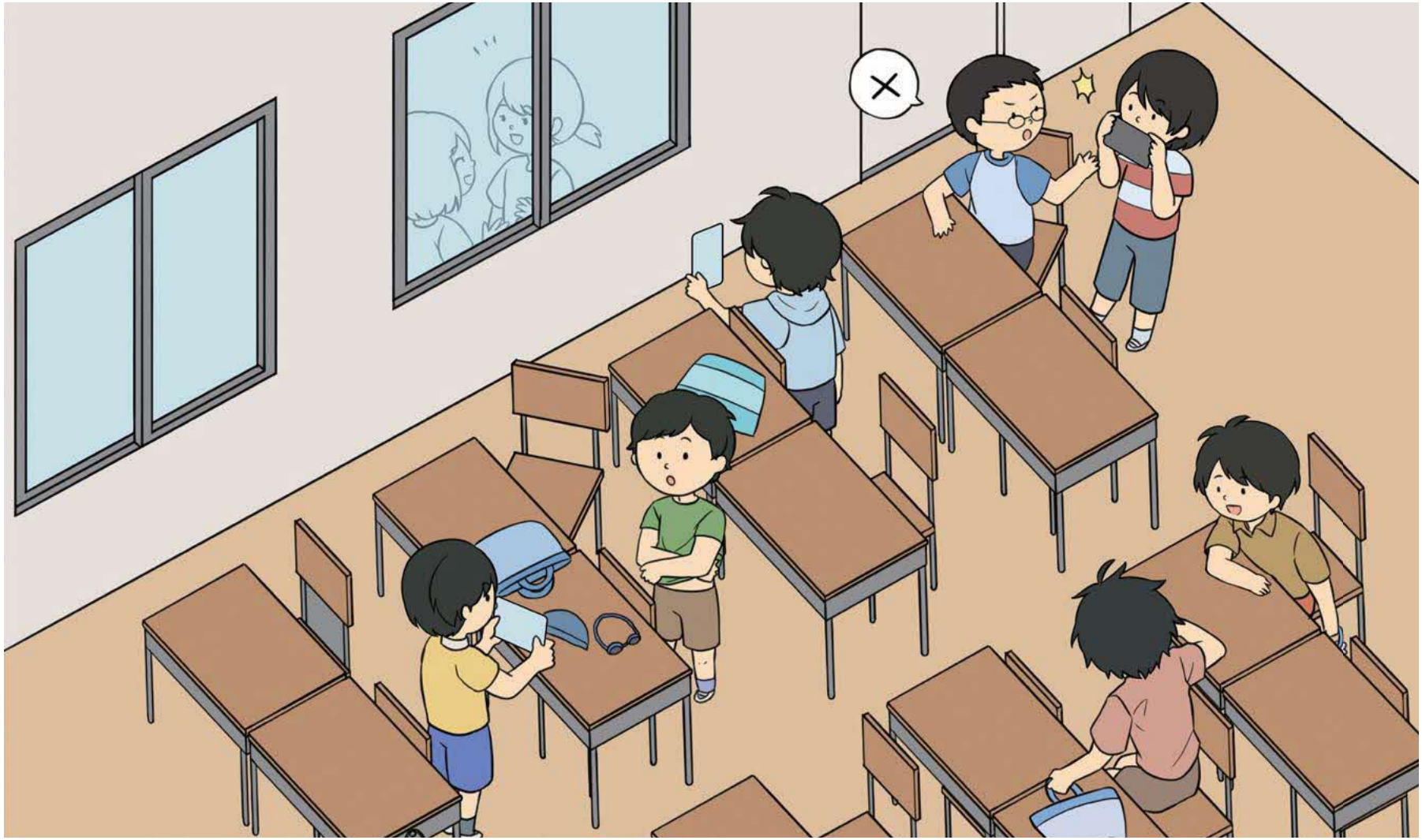
写真をとる場合は、「これは一部を大きく写したほうがよいのかな？」それとも「全体を写したほうがよいのかな？」とアップとルーズを意しきしてとってみましょう。

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。

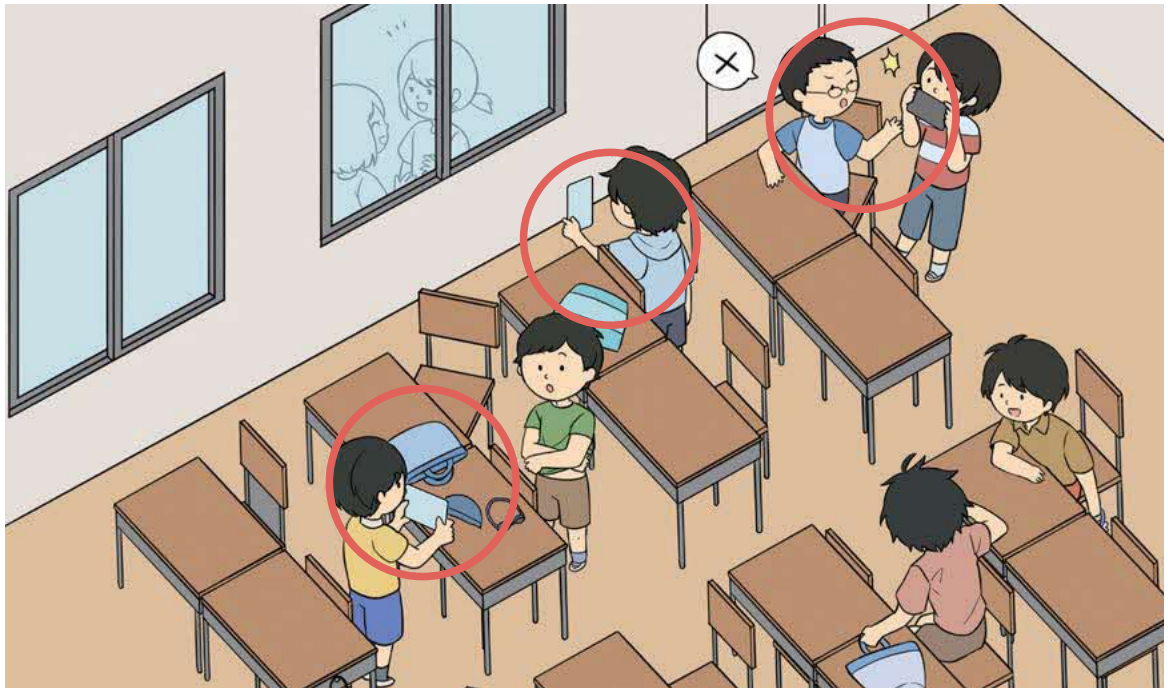


勝手にとってよいのかな

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。



かい答れい



スキルのポイント

友だちの写真をとるときに、勝手にとってもよいのでしょうか？
たとえば、水着等のはだかに近い写真は、勝手にとってはいけません。
また、友だちのことをこっそりとったり、イヤがっているのにとってはいけません。
友だちの写真をとるときは、相手にきょかを取るようにしましょう。



写真をとる　情報モラル

みんなが使う場所でのマナー

次の行動は、「写真をとってもよいかかくにんする」「ぜったいに写真をとってはいけない」のどちらかな？

1 「お店ではたらく人」を写真でとりたい

2 「どうぶつえんのどうぶつ」を写真でとりたい

3 プールや温せんなど「みんながきがえている場所」で写真をとりたい

4 「美じゅつ館のさくひん」を写真でとりたい

A 写真をとってもよいかかくにんする

B ぜったいに写真をとってはいけない

かいせつへ

正かい

A 写真をとってもよいかかくにんする

1 「お店ではたらく人」を写真でとりたい

2 「どうぶつえんのどうぶつ」を写真でとりたい

4 「美じゅつ館のさくひん」を写真でとりたい

B ぜったいに写真をとってはいけない

3 プールや温せんなど「みんながきがえている場所」で写真をとりたい

スキルのポイント

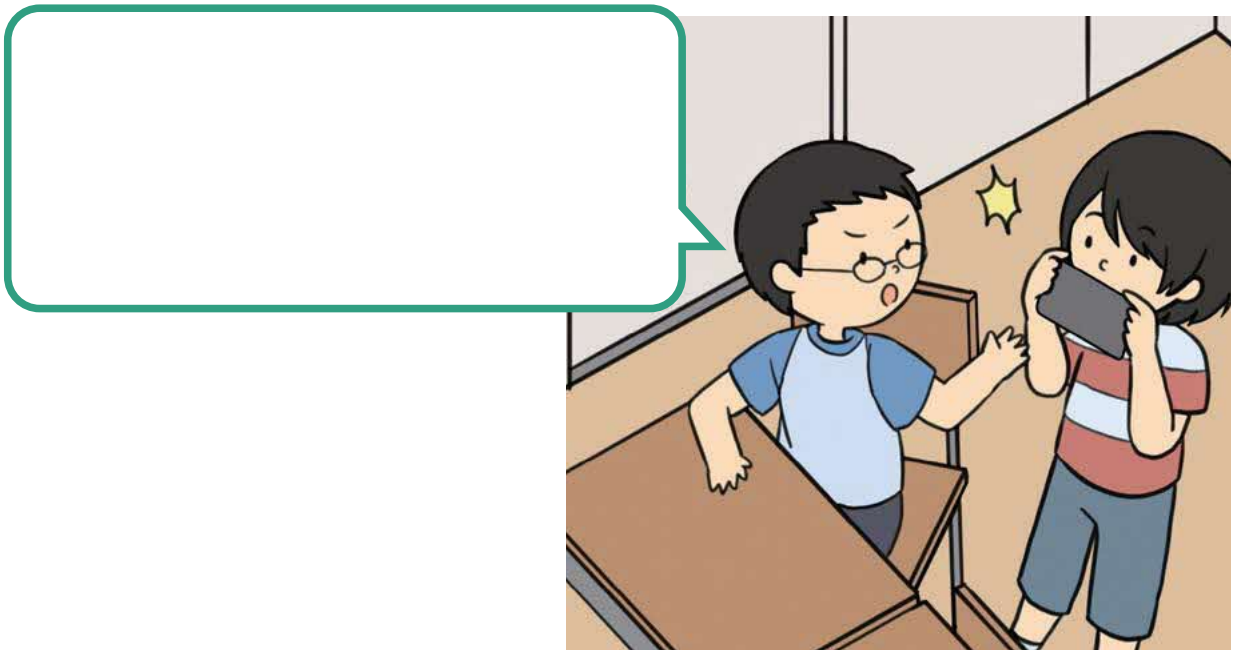
お店や動物園、美じゅつ館などで写真をとる場合、かならず写真をとってよいかをかくにんするひつようがあります。

また、プールや温せんなど他の人が着がえている場所ではぜっ対に写真をとってはいけません。



勝手に写真をとられたら

友だちが、ふざけてあなたの写真を勝手にとってきました。
あなたは、とてもイヤな気持ちになりました。
こんな時、相手にどのようにつたえるとよいでしょうか？



かいせつへ

友だちとくらべてみよう



スキルのポイント

友だちがふざけて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、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、先生にそうだんしましょう。

写真に加工をされたら

自分がうつっている写真に友だちが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？

1 おもしろくしようとした加工



2 かわいくしようとした加工



3 ふきだしの加工



A ゆるせる

B ゆるせない

友だちとくらべてみよう

1 おもしろくしようとした加工



2 かわいくしようとした加工



3 ふきだしの加工



スキルのポイント

自分は、おもしろくしようとしたり、かわいくしようとしたりして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。

「相手がどう思うかな」と考えてみるようにしましょう。



写真をとる

まとめ

上手に使うために

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、きょかなくとったり、イヤがる写真や動画をとることで、だれかをずっ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に気をつければよいのか、話し合ってみましょう。

チェックしてみよう

- □ わたしは、上手に写真をとることができる
- □ わたしは、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、写真や動画をとるときのマナーをせつ明することができる
- □ わたしは、みんなが使う場所でのさつえいのマナーをせつ明することができる
- □ わたしは、勝手に写真をとられたときに、きちんと対おうすることができる
- □ わたしは、写真を加工するときにどんなことに気をつければよいかをせつ明することができる



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、どの方ほうで調べればよいかがわかると思う
- □ 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

上手なけんさく方ほうを学ぼう

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	

かい答とうれい

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　パパイヤ
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」で画ぞうけんさくすると、いろいろなくだものの写真が出てきます。

「くだもの　きいろ」で画ぞうけんさくすると、バナナやレモンなどの黄色のくだものの写真が出てきます。

「くだもの　きいろ　ほし」で画ぞうけんさくすると、星形の黄色のくだものの写真ができてます。

スペースを入れて調べたいキーワードを調べることを「アンドけんさく」と言います。



スターフルーツ

どの方ほうで調べたらよいのかな

次のことを調べる場合、どの方ほうで調べたらべんりでしょうか。

1 となりの県でおきた昨日の出来事を知りたいとき

2 花の写真をみたいとき

3 地いきのスーパーの工夫を知りたいとき

A 図かん



B インタビュー



C 新聞



かいせつへ

正かい

1 となりの県でおきた昨日の出来事を知りたいとき

2 花の写真をみたいとき

3 地いきのスーパーの工夫を知りたいとき

A 図かん



B インタビュー



C 新聞



スキルのポイント

昨日おきた地いきの出来事をくわしく知りたいときには新聞を、花や虫の写真を見たいときには図かんを使って調べるとべんりです。もちろんインターネットでもこうしたことを調べることができますが、じょうほうが足りなかったり、じょうほうが多すぎたり、じょうほうが正しくないこともあることに注意しましょう。

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。



見てもよいサイトかな

休み時間にたんまつで、いろいろなサイトを調べていると次の３つのサイトを見つけました。
「○ 見てもよい」「× 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 漢字の書きじゅんを教えてくれるサイト

3 サッカーのし合けっかがわかるサイト

A ○ 見てもよい

B × 見てはいけない

かいせつへ

友だちとくらべてみよう

1 ゲームのじっきょうをしているサイト

2 漢字の書きじゅんを教えてくれるサイト

3 サッカーのし合けっかがわかるサイト

スキルのポイント

みなさんのクラスには、たんまつの使い方にかんするルールがありますか？
たんまつを使う前に、どのような時間にたんまつを使ってもよいか、どのようなサイトを見てもよいか、友だちや先生と話し合ってみましょう。



じょうほうをたしかめよう

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。
公開日はいつでしょうか？

友だちに聞いたら「12月2日らしいよ」と言っていた



ネットに 12/1 と書かれているじょうほうがあった



公式サイトに 12/3 と書かれていた



1 12月1日

2 12月2日

3 12月3日

公式サイトに 12/3
と書かれていた



正かい



スキルのポイント

正かいは12月3日です。
いろいろな人が公開日をよそうするため、本当は何日に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。

とつぜんメッセージが表じされたら

あなたがネットで調べ学習をしていると、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されました。あなたならどのように対おうしますか？



1 すぐに電話して、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いるかを調べる

3 「こちらをクリック」をおさずに、大人にそうだんする

かいせつへ



正かい

3

「こちらをクリック」をおさずに、大人にそうだんする

スキルのポイント

とつぜん、こうしたメッセージが表じされるととてもふ安になりますが、あわてずに、大人にそうだんしましょう。

電話をしたり、クリックをしてれんらく先などを入力したりしてしまうと、そこからあなたのじょうほうが相手につたわってしまいますので、決してれんらくしたり、れんらく先を入力したりしないようにしましょう。

勉強のために調べていたのに

教室で、調べ学習のさいに動画を見ていたら、いつの間にか勉強とは関係のない「おもしろ動画」を見てしまっていました。
自分がついつい「おもしろ動画」を見てしまうときを考えてみましょう。

1. 先生が見ていないとき
2. ちょっと見るだけだと思ったとき
3. 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に表じされたとき
5. 前見ていた動画のつづきが気になっていたとき

友だちとくらべてみよう

1 先生が見ていないとき

2 ちょっと見るだけだと思ったとき

3 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に表じされたとき

5 前見ていた動画のつづきが気になっていたとき

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。





調べる

まとめ

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、上手なけんさく方ほうで調べることができる
- □ わたしは、どの方ほうで調べればよいかがわかることができる
- □ 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することができる
- □ 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
- □ わたしは、とつぜんメッセージが表示されたときに、きちんと対おうすることができる
- □ 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ようにくふうすることができる



考える

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うことがないと思う

考える　活用スキル

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 計算プリント

2 あさがおの写真

3 漢字プリント

4 さか上がりをしている動画

算数のフォルダ

国語のフォルダ

画像のフォルダ

かいせつへ

正かい



算数のフォルダ

国語のフォルダ

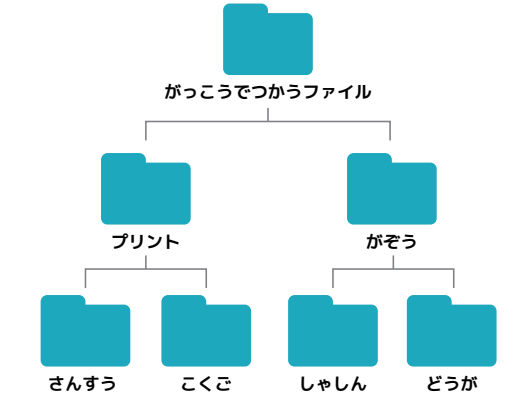
画像のフォルダ

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、データも整理整とんができるとよいですね。



考える　活用スキル

調べたことを整理しよう

「すきな食べ物」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。



調べたけっかを表で整理してみましょう。

食べ物	おすし			
人数	2			

かいせつへ

正かい

食べ物	おすし	ラーメン	からあげ	カレー
人数	2	4	3	1

スキルのポイント

表にしてみると、ランキングを作る時に役立ちます。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、表にすると一目でわかるようになります。

たとえば、10人のなかで一番人気なのは、「ラーメン」（４人）です。次は、「からあげ」（3人）、「おすし」（2人）、「カレー」（1人）となります。



目のけんこうを守ろう

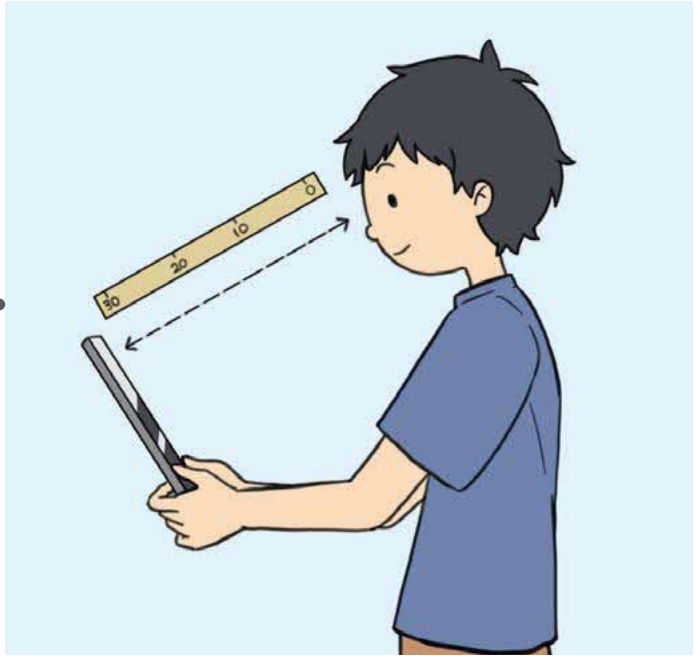
次のことをじっさいにやってみましょう。

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ょりをはかってみましょう。



かいせつへ

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、目のけんこうを守ることが大切です。
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30ｃｍ以上はなしてみるために、どのくらいが30ｃｍ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。

考える　情報モラル

知らない人に教えてはいけないじょうほうとは

次のうち、知らない人にできるだけ教えないほうがよいじょうほうはどれでしょうか。

1 自分の名前とたんじょう日

2 自分の家の住所

3 自分のすきな色

A 教えても問題はあまりない

B できるだけ教えないほうがよい

かいせつへ

正かい

A 教えても問題はあまりない

3 自分のすきな色

B できるだけ教えないほうがよい

1 自分の名前とたんじょう日

2 自分の家の住所

スキルのポイント

自分の名前やたんじょうび、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」と言います。

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

友だちとくらべてみよう

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、くわしそうな大人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ょう。

たんまつをこわしてしまうときは

たんまつを使って学習していたら、たんまつをこわしてしまいました。
次の中から、自分が一番やってしまいそうな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落としてしまった
2. 持ち運ぶときに落としてしまった
3. 動かないので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. ぬれた手でさわってしまった

かいせつへ

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としてしまった

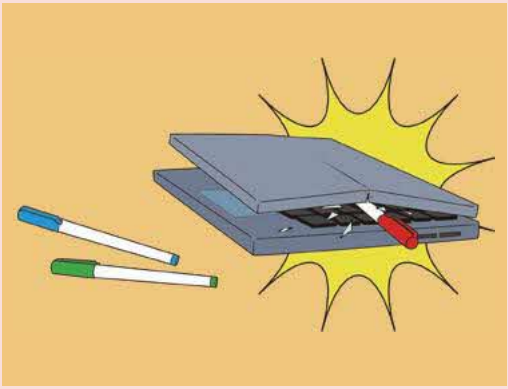
2 持ち運ぶときに落としてしまった

3 動かないので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 ぬれた手でさわってしまった

スキルのポイント



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

つくえの上を片づけたり、もちはこぶときは両手でもったり、ものをはさんだままとじたりしないようにしましょう。



かんが
考える

まとめ

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



きょう有する

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けていると思う
- □ 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、写真を見ることができる人のせってい方ほうがわかると思う

上手な発表方ほうを学ぼう

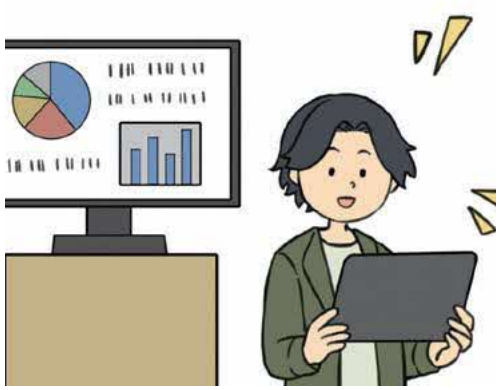
たんまつを使った発表の様子です。クラスの前で発表しています。
上手な発表だと思うじゅんにならべてみましょう。

1



ずっとたんまつを見て発表している

2



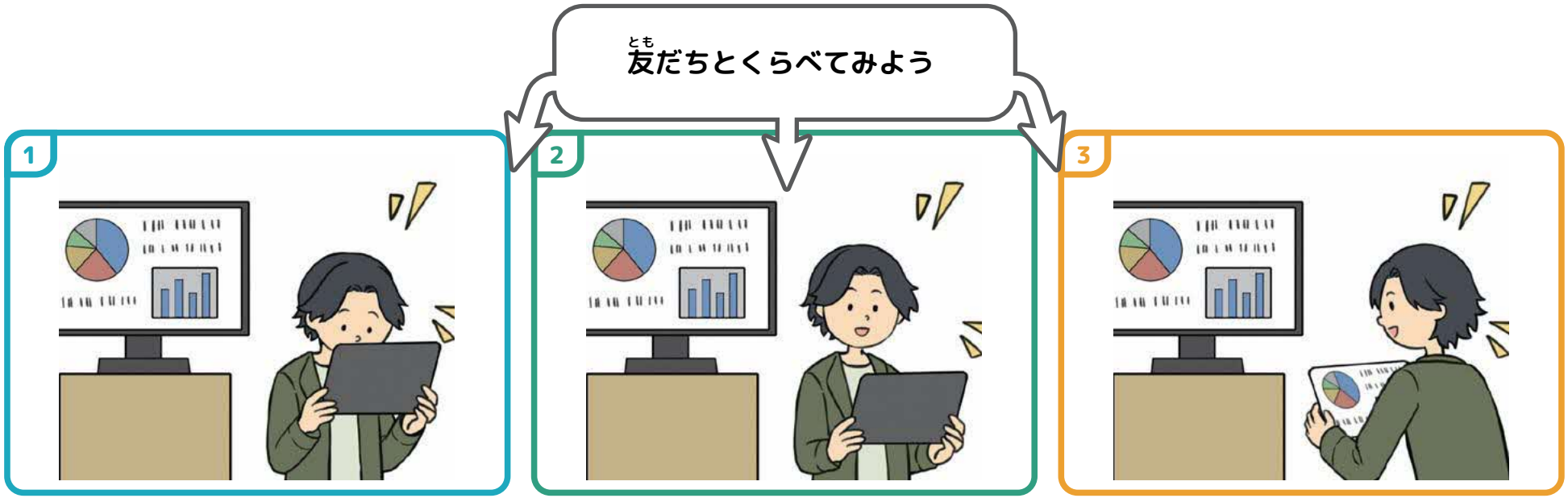
聞いている人を見て発表している

3



モニターを見て発表している

とても上手		上手ではない



スキルのポイント

たんまつやモニターを見ながら話してしまうと、どうしても声が前にとどきにくくなります。できるだけ、聞いている人の方を向いて発表するとよいでしょう。

また、声の大きさや話す速さなどもくふうしてみましょう。どのような声の大きさや話す速さだと、聞きやすい発表になるか、ためしてみましょう。

感想をつたえよう

きゅう食を作ってくれた人に向けて、今日のきゅう食のカレーの感想をつたえることになりました。

れい

今日のきゅう食は、おいしかったです。



上の感想を、よりよく伝わるように工夫してみましょう。
どんなことをつけ加えると、よい感想になるでしょうか。

今日のきゅう食はおいしかったです。
とくに、

かい答れい

今日のきゅう食はおいしかったです。
とくに、お肉がやわらかく、じゃがいもが大きく、ニンジンがあまかったです。

友だちとくらべてみよう

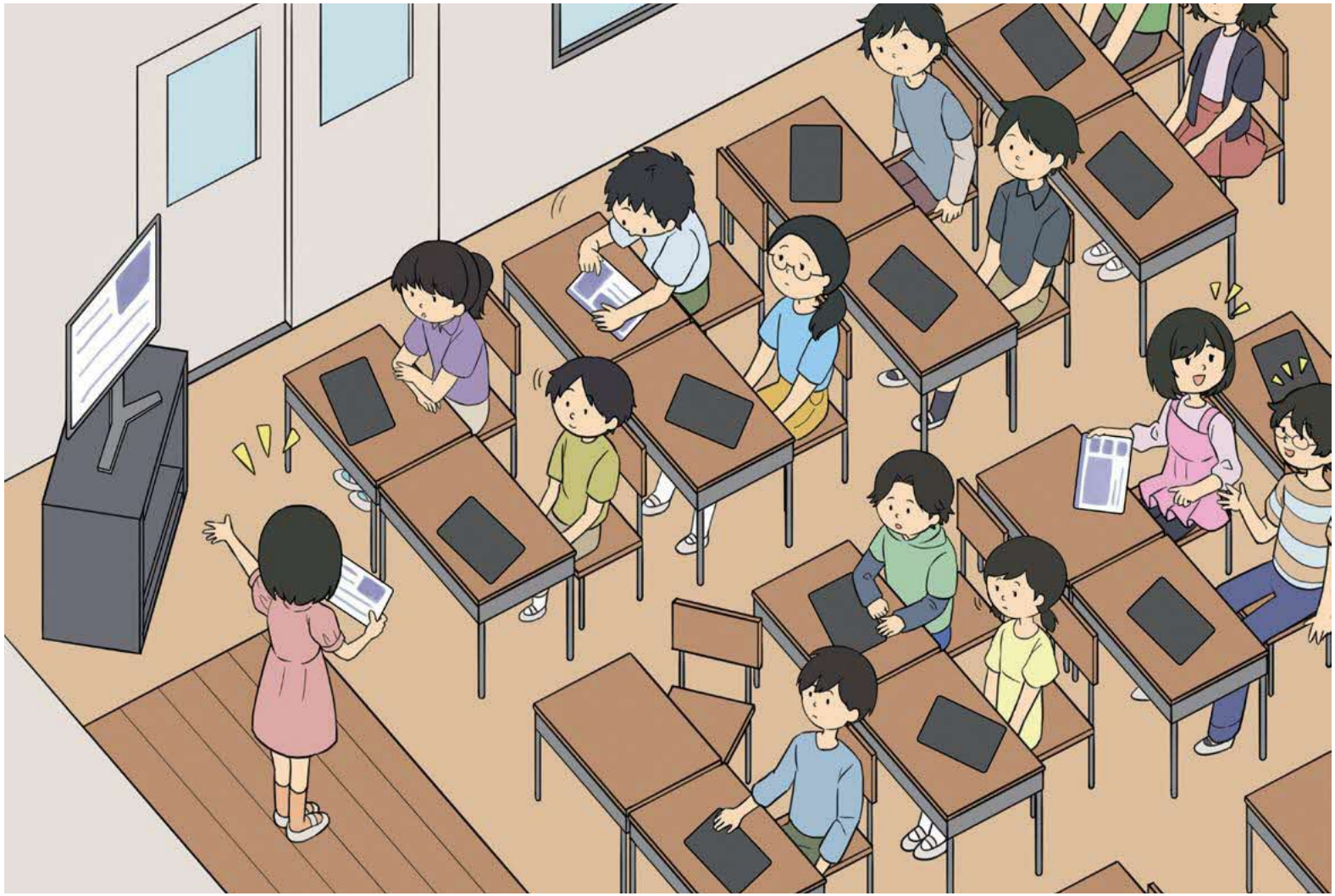


スキルのポイント

きゅう食を作ってくれた人は、どんなことを知りたいでしょうか？
「おいしかった」だけでなく、カレーの何がおいしかったのか、具体てきに知りたいはずです。
感想をつたえるときは、理ゆうを具体てきにつたえてみましょう。

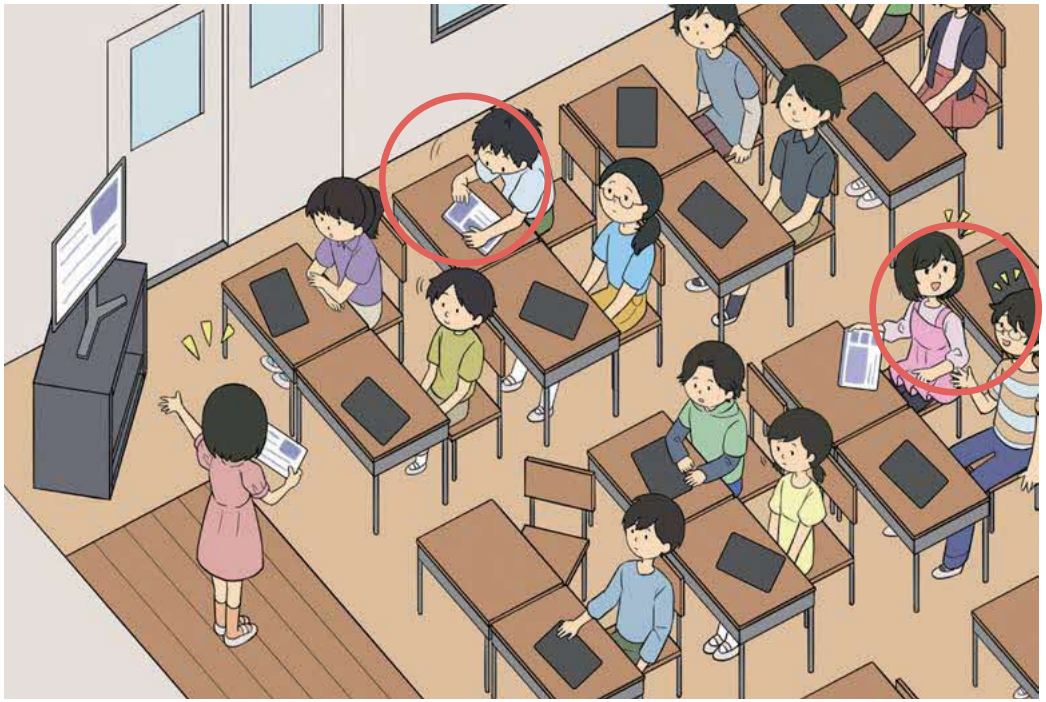
上手に聞けているかな

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。



かいせつへ

かい答れい



スキルのポイント

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？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、友だちと話をしていたりしていることはありませんか？
発表者が話しやすいように、聞くためのくふうも考えてみましょう。

聞き方がちがうと、どう感じるかな

ふたりひとくみとなり、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、「○○」です。

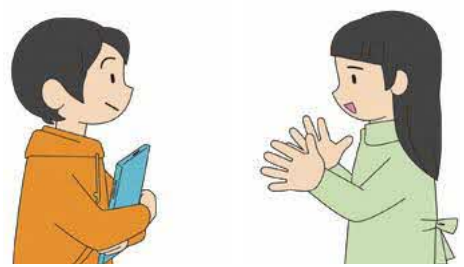
なぜすきかというと、「○○」だからです。

おすすめのお店や商品は、「○○」のものです。

聞く人は、それぞれ①～③の方ほうで聞いてみましょう。

1

話をしている人に顔も体も向けてうなずく



2

話をしている人に体を向けて、顔はみない



3

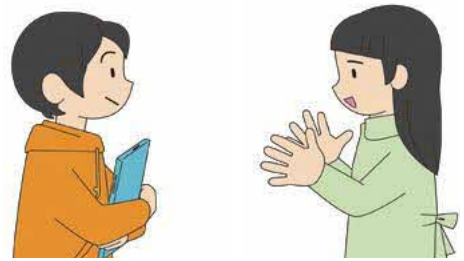
話をしている人に体も顔も向けない



３つの聞き方をされたとき、話す人はそれぞれどのように感じましたか。

友だちとくらべてみよう

1 話をしている人に顔も体も向けてうなずく



2 話をしている人に体を向けて、顔はみない



3 話をしている人に体も顔も向けない



スキルのポイント

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。

勝手に書きこまれたら

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

1 くやしいので他の人の作品に落書きする

2 その落書きの様子を記ろくしておく

3 落書きされたことを先生にそうだんする

A ○ やった方がよい

B × やらない方がよい

かいせつへ

正かい

○ やった方がよい　A

2
その落書きの様子を
記ろくしておく

3
落書きされたことを
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
他の人の作品に
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。そんな時は、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

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

- [x] 先生（かんり者）
- [x] 2年1組
- [ ] 3年1組

1. この写真をとった人しか見ることができない
2. 2年1組の人が見ることができる
3. 3年1組の人が見ることができる

正かい

2

2年1組の人が
見ることができる

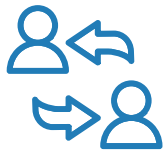


この写真を見ることができるユーザー

- [x] 先生（かんり者）
- [x] 2年1組
- [ ] 3年1組

スキルのポイント

設定をすることで、写真を見ることができる人をかんりしたり、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（見ることができる人）のチェックが先生と２年１組に入っているので、先生と２年１組の人だけが見ることができます。



きょう有する

まとめ

上手に使うために

たんまつを使って「きょう有」や「発表」を行う場合には、相手のことをいしきするひつようがあります。どんな人がこのじょうほうを受けとるのかを想ぞうしながら、「どうすれば相手につたわりやすいかな」ということを考え、くふうしてみましょう。

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することができる
- □ わたしは、感想を具体的に伝えることができる
- □ わたしは、友だちの発表をきちんと聞くことができる
- □ 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
- □ わたしは、自分の作品に勝手に書きこまれたとき、きちんと対応することができる
- □ わたしは、写真を見ることができる人のせってい方ほうをせつ明することができる



つくる

たんまつを使うと、いろいろなアイデアを表げんしたり、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、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、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がわかると思う

上手なデザインの方ほうを学まなぼう

クラスメイトに、あさがおのせい長ちょうの様子ようすをしょうかいします。
どのスライドが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



何まいかの写真をのせたスライド

2



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。

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

かいせつへ

かい答れい

つたわりやすい ⟷ つたわりにくい

1

5日後 1ヶ月後 2ヶ月後



2



3

あさがおが
たくさんの花を
さかせました。

スキルのポイント

文字だけでつたえるよりも写真などを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、写真を何まいか使って、あさがおのへん化の様子もわかると、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

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。
空いているところに、わかったことを記入してみましょう。

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	楽しかった場所はどこですか？	
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？	

かいせつへ

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	楽しかった場	
4	おどろいたこ	
5	はじめて知ったことは、なんですか？	

友だちとくらべてみよう

スキルのポイント

だれかにつたえるためのしりょうを作成する前に、わかったことをまとめてみましょう。

どんな場所が楽しかったのか、どんなことにおどろいたのかを意しきすると、よい発表しりょうをつくることができます。



マネしてもよいのかな

図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。
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
友だちの絵が上手だったので、すべてマネしてかいて、先生にてい出した

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

3
友だちのアドバイスをさん考にして絵をかいて、先生にてい出した

A ○ 問題はない

B × 問題がある

かいせつへ

正かい

○ 問題はない　A

3
友だちのアドバイスをさん考にして絵をかいて、先生にてい出した

B　× 問題がある

1
友だちの絵が上手だったので、すべてマネしてかいて、先生にてい出した

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

スキルのポイント

上手な人のマネをすることは、うまくなる近道とも言われますので、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勝手にマネして、自分の絵としててい出してはいけません。

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



プライバシーとは

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。
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 自分のすきな人の名前

2 自分が書いている日記の内よう

3 有名なスポーツせん手の名前

A プライバシーになる

B プライバシーにならない

かいせつへ

正かい

A プライバシーになる

1. 自分のすきな人の名前
2. 自分が書いている日記の内よう

B プライバシーにならない

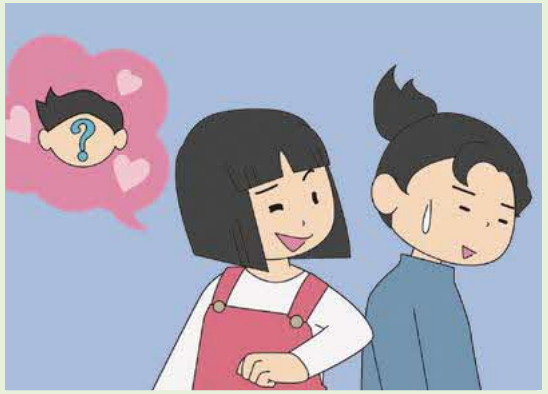
3. 有名なスポーツせん手の名前

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。

たとえば、す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、すでに多くの人が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。

かいせつへ

正かい

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

スキルのポイント

たんまつを使っていると、とつぜん動かなくなることもあります。そんなとき、ついつい何度も強くタップしたり、「動かない！」と大さわぎしたりしてしまいたくなりますが、動くまで少し待ってみるというのも大切です。

少し待って動かなければ、先生にそうだんしてからたんまつをさい起動してみましょう。



友だちにまねされたときは

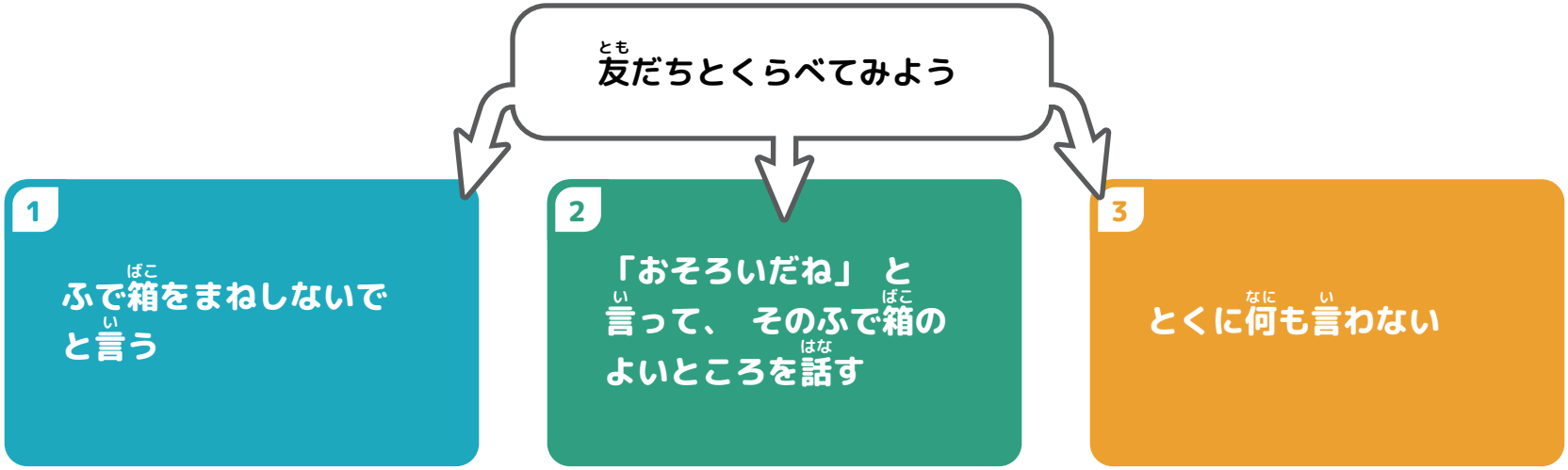
友だちのAさんが、あなたがかいた絵をまねしてきたので、「まねはだめだよ」とつたえました。
すると、今度はあなたの持っているふで箱と同じものを買って、持ってきました。
あなたは、どのように対おうしますか？



1 ふで箱をまねしないでと言う

2 「おそろいだね」と言って、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

自分がかいた絵には、ちょさくけん（自分がかいた絵をまもるけんり）があるので、かってにまねすることはできません。

しかし、自分の持ち物をまねすることをちょさくけんで守ることはできません。

いやな気持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のよいところを話したりすると、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

上手に使うために

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。
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、友だとにまねをされたときに、きちんと対応することができる



交流する

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、話す以外の方ほうで友だち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

言葉を使わず上手に交流しよう

友だちと言葉を使わず、絵だけで交流できるでしょうか？
絵でしりとりをしてみよう。

れい



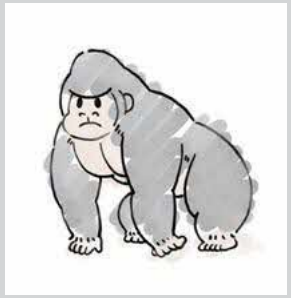


一番目の人は「あ」ではじまる言葉の絵をかこう

かいせつへ

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

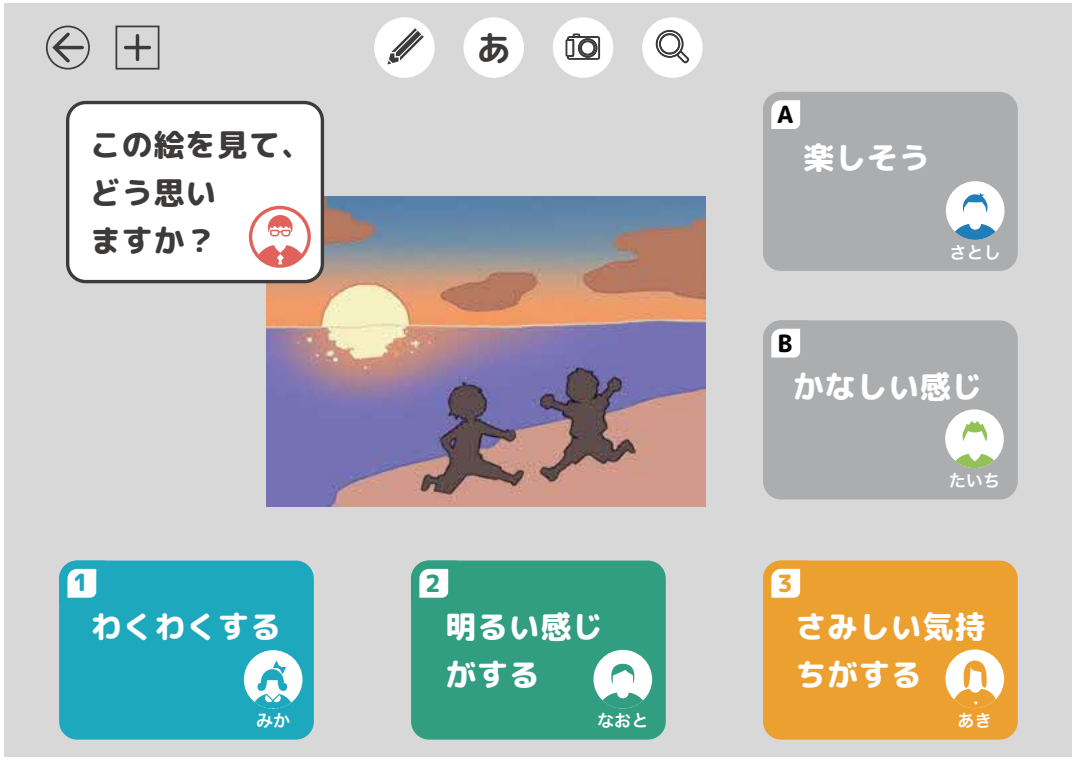
「言葉」を使う交流には、顔を見て話す方ほうや、電話のように声だけで交流する方ほう、チャットのように文字だけで交流する方ほうなど、様々な方ほうがあります。

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。

交流する　活用スキル

同じところとちがうところを見つけよう

5人が同じ絵を見て、ふせんアプリで意見を交流しています。
同じような意見の人をさがしてみましょう。



楽しそう　さとしさんと同じような意見の人　**A**

B　かなしい感じ　たいちさんと同じような意見の人

かいせつへ

正かい

楽しそう さとしさんと同じような意見の人 **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 たいちさんと同じような意見の人

3 さみしい気持ちがする

あき

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。

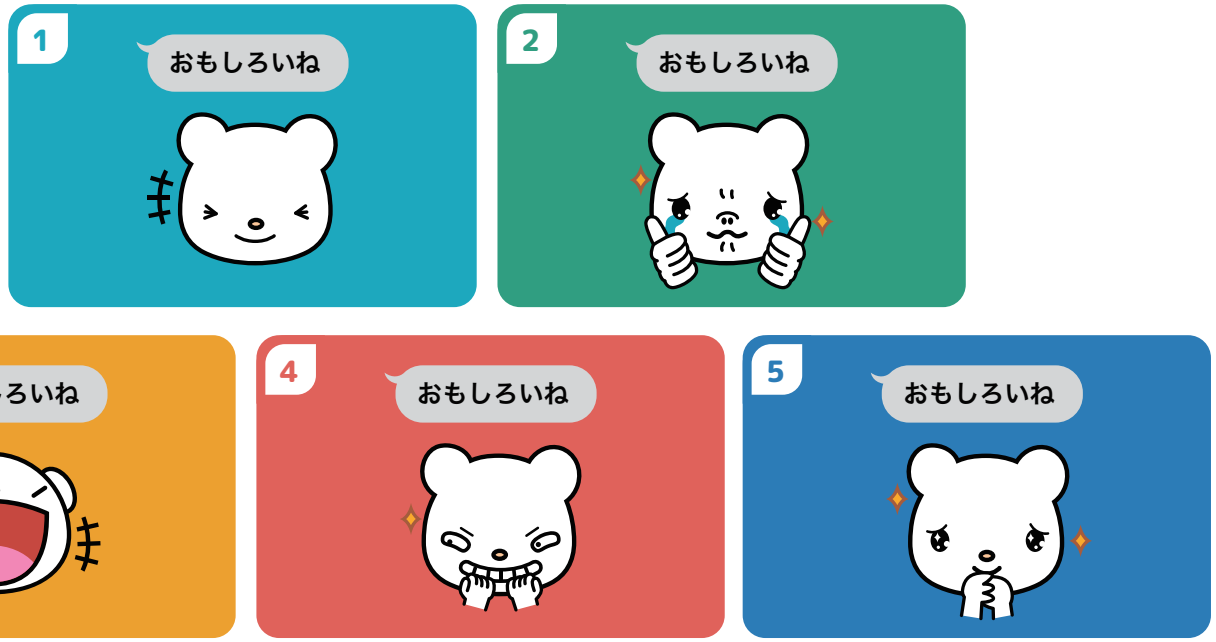
「楽しそう」と同じような気持ちを表す言葉は、「わくわく」「明るい」です。一方、「かなしい」や「さみしい」は同じような気持ちを表す言葉です。

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。

交流する　情報モラル

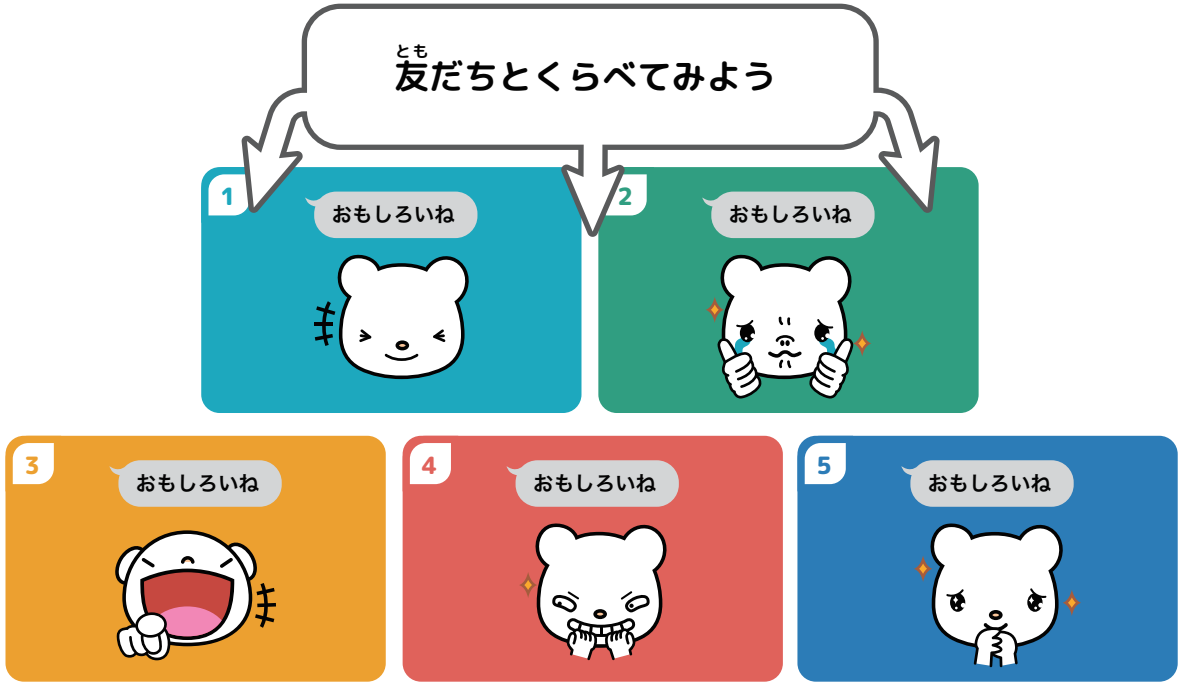
これって悪口？

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。
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

かいせつへ



スキルのポイント

同じスタンプや絵文字でも、人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。



交流する　情報モラル

しょ対面の大人に聞いてよいことは？

まちたんけんをして、お店の人にインタビューをすることになりました。
はじめて会った大人と交流するときに、いきなり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、考えてみましょう。

1 すきな食べ物は 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？

A あまり聞かない方がよい

B 聞いても問題ない

かいせつへ

正かい

A あまり聞かない方がよい

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。

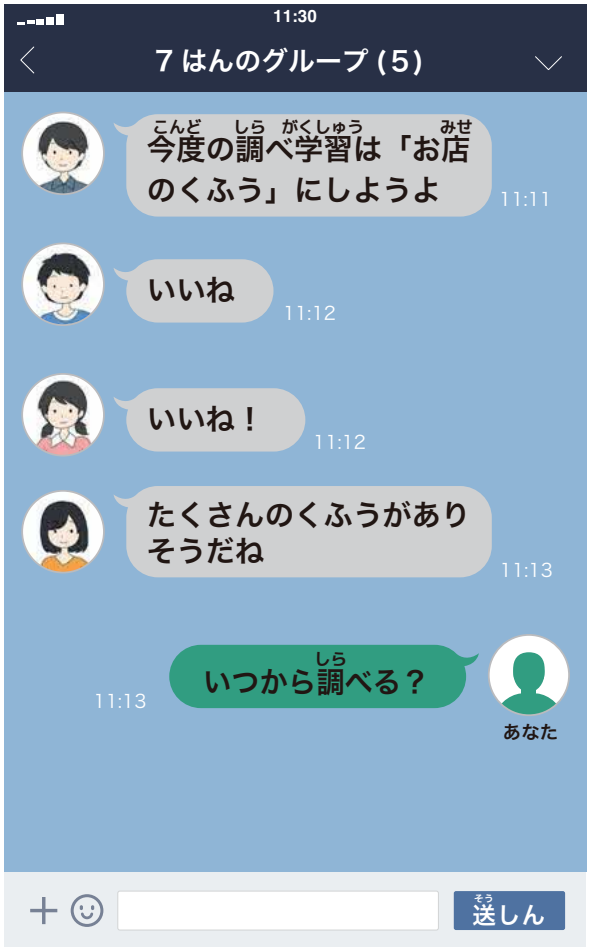
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思う人がたくさんいます。こうしたことはあまり聞かないほうがよいですね。

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。



返事がないときは

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。

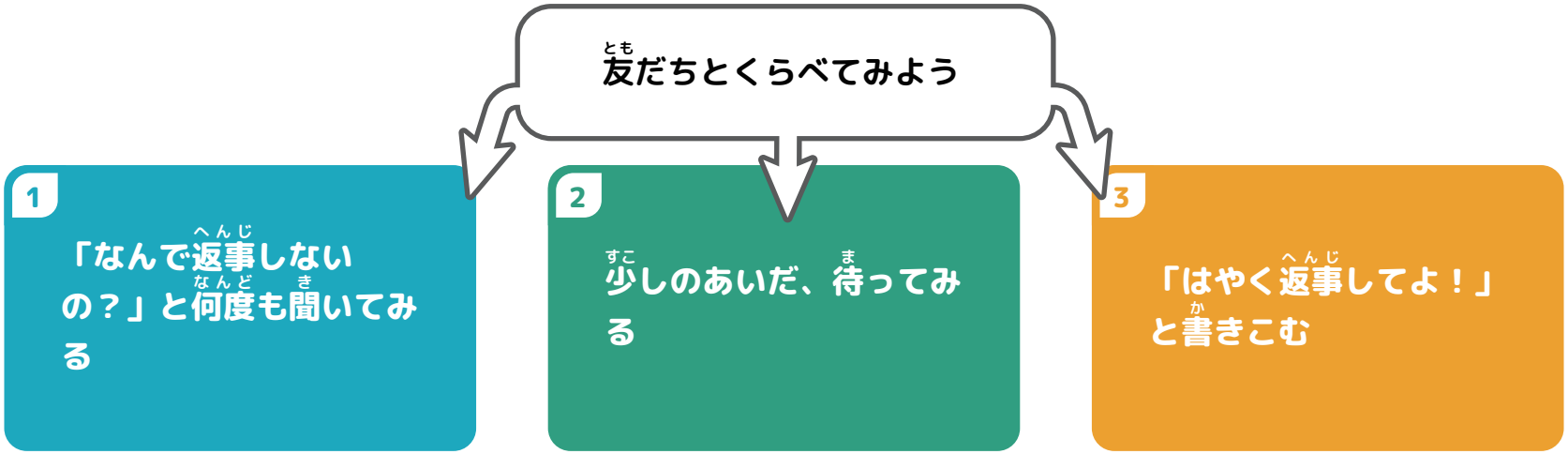


1 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる

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

かいせつへ



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。

友だちだと思っていたら

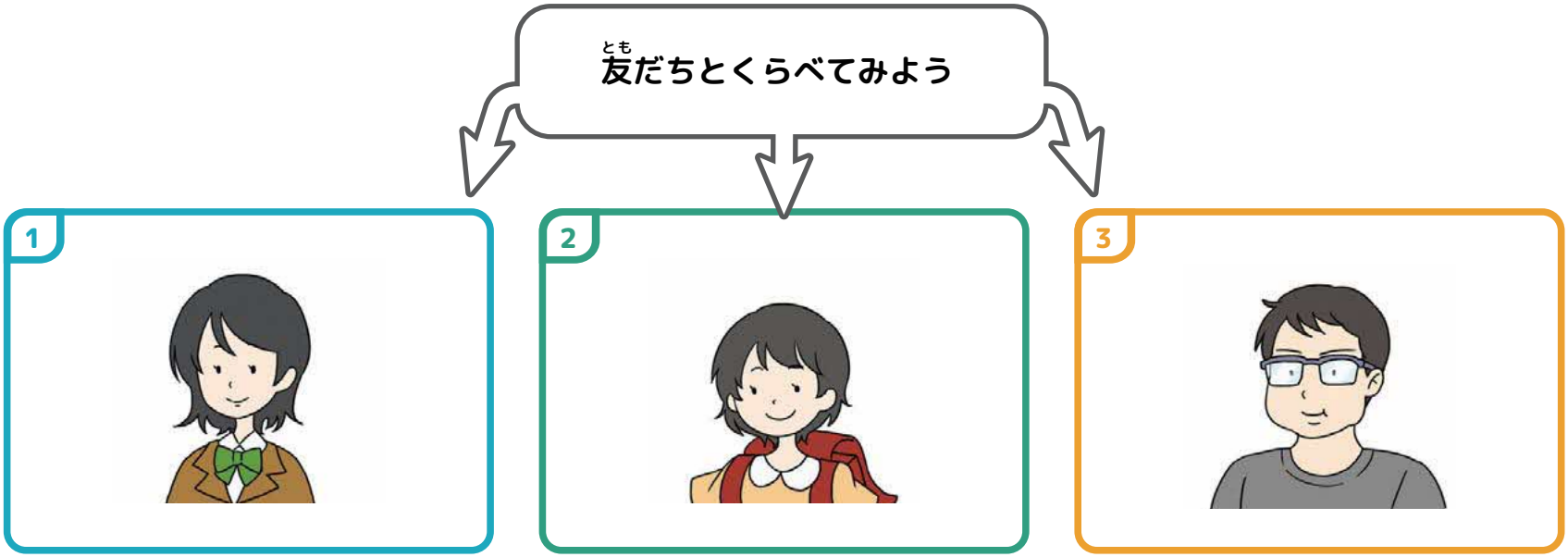
あなたがネットのゲームで遊んでいたら、「えりりん」となかよくなりました。
もっと話したいと思い、ふたりで会いたいなと思いました。
実さいのえりりんは、どのような人だと思いますか？



1 

2 

3 



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、自分でつくることもできるので、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。



交流する

まとめ

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。
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、話すい外の方ほうで友だち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



家で使う

たんまつは、学校だけでなく、家に持ち帰って使うこともできます。
家で宿題をしたり、友だちといっしょにか題のつづきをしたりと、家でたんまつを使うことで、様々な学習を行うことができます。
ここでは、たんまつを家で使う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、ルールを守って使うことができていると思う
- □ わたしは、たんまつを家で使うときには、計画を立てて使うことができると思う
- □ わたしは、たんまつを家で使う時には、「学習の目てき」で使うことができていると思う
- □ わたしは、ゲームやSNSい外にも新しくチャレンジしたいことを考えたことがある
- □ わたしは、 たんまつを家で使う時には、トラブルが起きないように使うことができていると思う
- □ わたしは、ゲームをやめる方ほうについて考えたことがある

家庭でのルールをつくろう

おうちの人と話し合って、家にたんまつを持ち帰ったときの「家庭のルール」と「くふう」を考えましょう。

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、	

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	

かいせつへ

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、	

おうちの人と考えたルール	
①	
②	

友だちとくらべてみよう

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時は、使ってもよい時間や場所について、おうちの人と話し合っ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、部屋や画めんの明るさ、目からたんまつまでのきょり、30分に1回はたんまつから目をはなすなど、目を守る行動をするようにしましょう。

やることを計画してみよう

あらかじめ「どんなことをやるか」、「どのくらいの時間でやるのか」を考えることを「計画」と言います。
今日、家に帰ってからやることを計画してみましょう。

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 勉強・宿題

2 習い事

3 きゅうけい・遊び（ゲームなど）

4 お手つだい

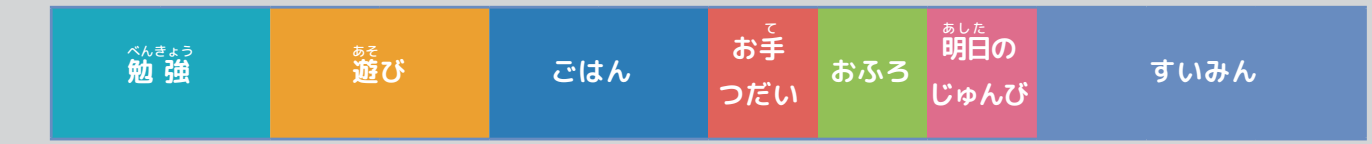
5 ごはん

6 おふろ

7 明日のじゅんび

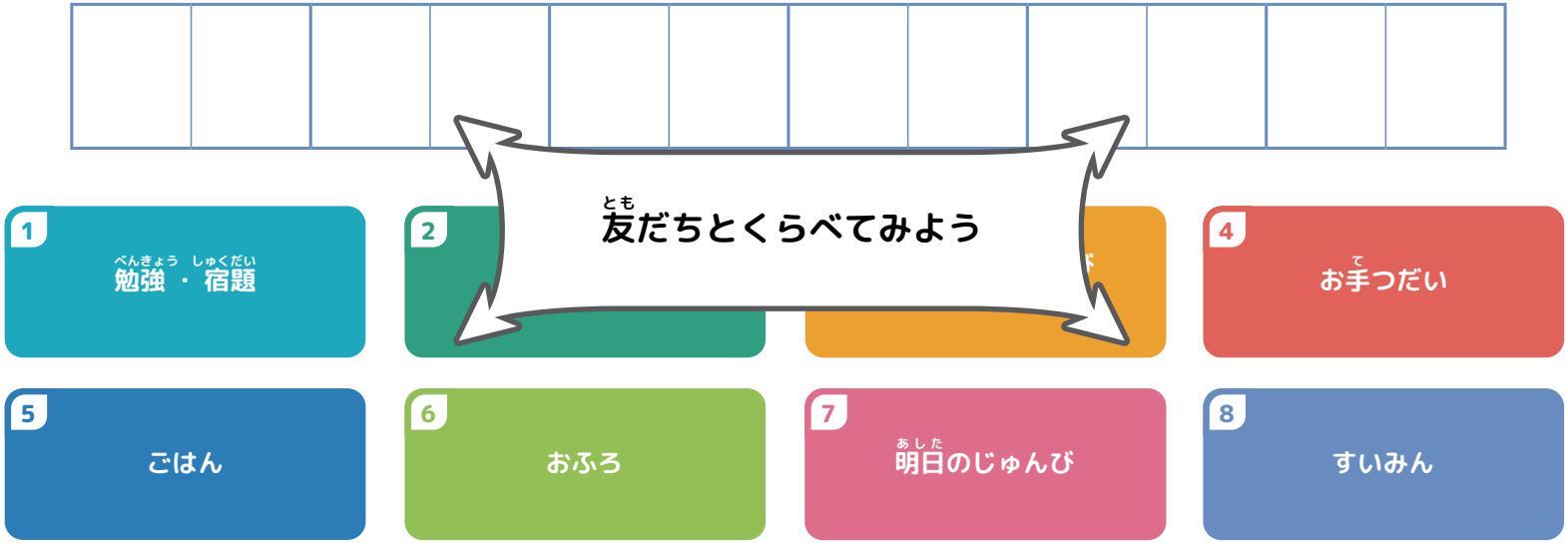
8 すいみん

れい



かいせつへ

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

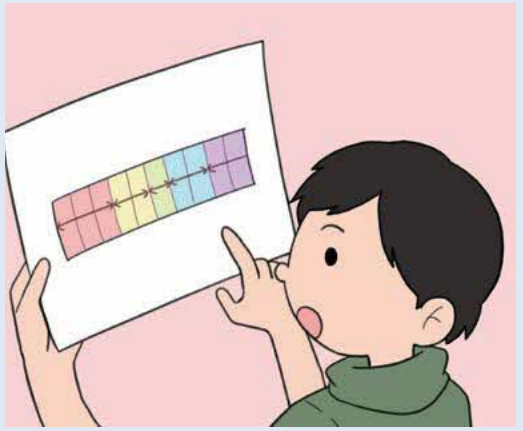


スキルのポイント

勉強するとき、遊びにいくときなどどんな時でも、「計画」を立てておくと、スムーズに実行できます。

また、実行した後に、計画通りにいったのかどうかをふりかえることも大切です。

どうへんこうすれば、次は計画通りにいくのかを考えてみましょう。



「学習の目てき」と言えるのかな

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「× 学習の目てきと言えない」にわけてみましょう。

1 生活・そう合のじゅ業で勉強した近くの川について、たんまつを使って調べた

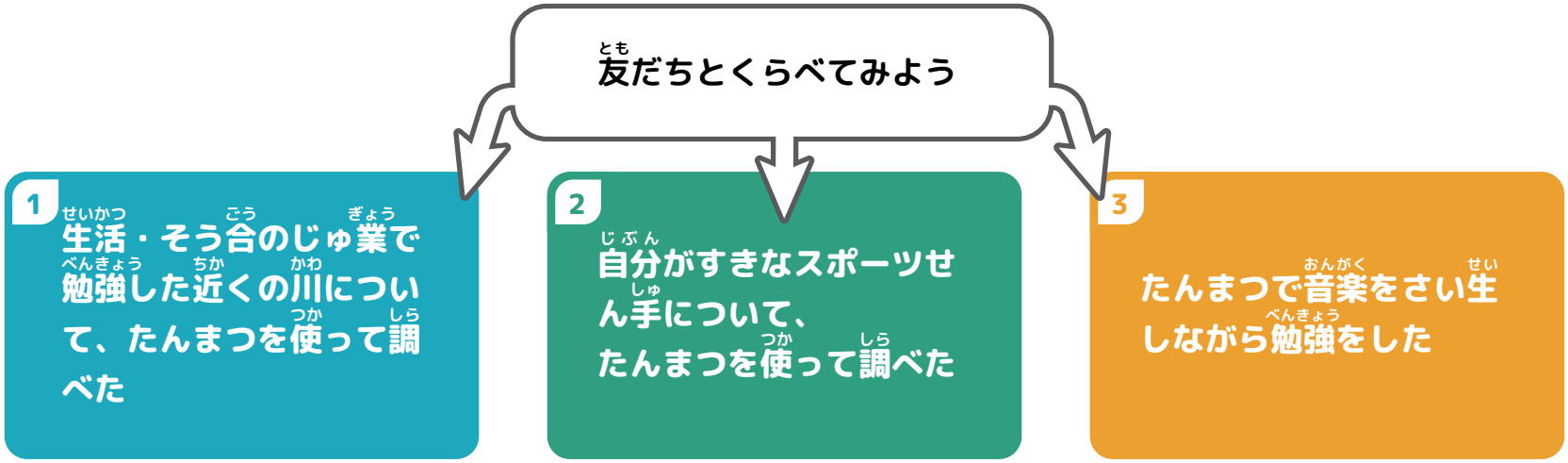
2 自分がすきなスポーツせん手について、たんまつを使って調べた

3 たんまつで音楽をさい生しながら勉強をした

A ○ 学習の目てきと言える

B × 学習の目てきとは言えない

かいせつへ



スキルのポイント

たんまつは、学習の目てきで使うために学校からかし出されているものです。
家でも、学校のルールを思い出しながら、「これは学習の目てきと言えるのかな」と考えて使うようにしましょう。
もし、「これは学習の目てきと言えるのかな？どうなのかな？」とまよったときは、おうちの人や先生にそうだんしてみましょう。

新しくチャレンジしたいことは？

ゲーム、SNS、動画などで遊ぶことも楽しいですが、それい外に新しくチャレンジしたいことを考えてみましょう。
たとえば、これらのようなものがあります。

1 **体を動かす**
サッカー、バレー、バスケットボール…



2 **しぜん**
こん虫さい集、キャンプ…



3 **見学**
はく物館、美じゅつ館…



4 **りょう理**
新しいりょう理、おかし作り…



5 **育てる**
花、動物、野さい…



6 **考える**
パズル、しょうぎ…



7 **つくる**
手芸、プラモデル…



8 **のんびり**
読書、おふろ…



上のれいをさんこうに、すぐにやってみたいことは何か考えてみましょう。

かいせつへ

友だちとくらべてみよう

1 **体を動かす**
サッカー、バレー、バスケットボール…



2 **しぜん**
こん虫さい集、キャンプ…



3 **見学**
はく物館、美じゅつ館…



4 **りょう理**
新しいりょう理、おかし作り…



5 **育てる**
花、動物、野さい…



6 **考える**
パズル、しょうぎ…



7 **つくる**
手芸、プラモデル…



8 **のんびり**
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。

自分もやってしまいそうなトラブルは

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

かいせつへ

友だちとくらべてみよう

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

スキルのポイント

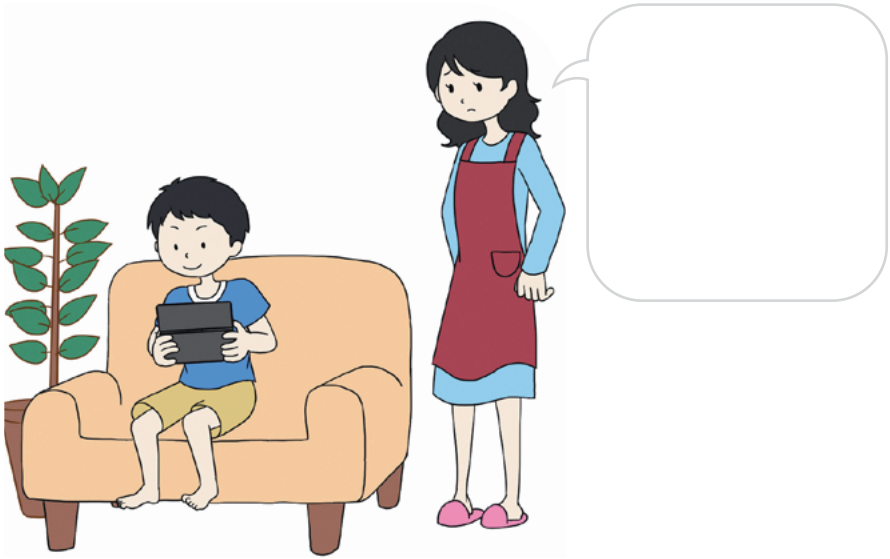
家でたんまつを使う場合には、持ち帰るときはもちろん、使うときにも気をつけなければならないことがあります。

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。



「ゲームをやめなさい！」と言われても

「ゲームをやめなきゃ」と思っているときに、家の人に「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、どんな言い方だったら、「ゲームをやめよう」と思えますか？　ひとつえらんでみましょう。



1
あと何分で
やめられそう？

2
ゲームをやめて、
いっしょに話そうよ。

3
あと 5 分で
ゲームをやめてね。

かいせつへ

友だちとくらべてみよう

1 あと何分でやめられそう？

2 ゲームをやめて、いっしょに話そうよ。

3 あと5分でゲームをやめてね。

スキルのポイント

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

どんな声かけをしてもらったら、自分でやめることができるでしょうか。ぜひ考えてみてくださいね。





家で使う

まとめ

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、計画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い外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についておうちの人と話し合うことができた

活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック

おうせ

保護者の方へ

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

家庭のルールを考えよう

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。

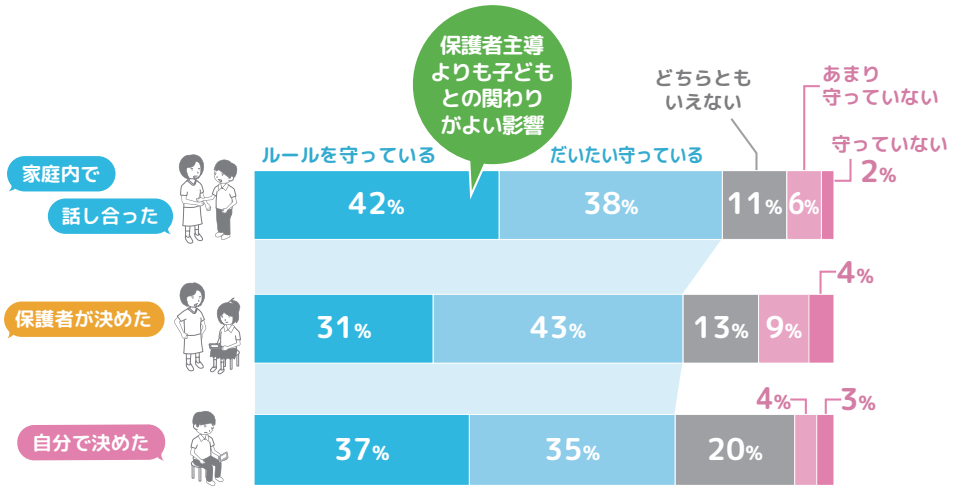
「スマホは夜10時までしか使わない」というルールを破ってしまう子どもがいたら、どのように声を掛けますか。

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ない」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

無関心期
適切にネットを使えるように行動変容することに関心がなく、行動を変えようと考えていない時期

▶

関心期
適切にネットを使うよう行動変容する必要性は分かるが、すぐに行動を変えるつもりがない時期

▶

準備期
近々（1ヶ月以内に）、ネットの使い方について自分の行動を変えようと考えている状態

▶

実行期
ネットの使い方についての望ましい行動変容が始まって、まだ6ヶ月以内の時期

▶

維持期
ネットの使い方について、6ヶ月以上望ましい行動が続いている時期

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ことを思い出したり、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。

フィルタリングやアプリの設定

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)

docomo au SoftBank

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。

インターネットにおけるコミュニケーションの特性

8 悪口・いじり

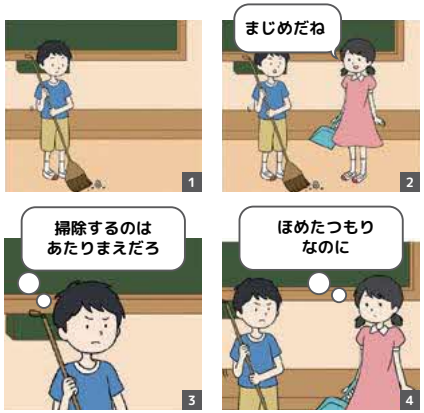


相手の「イヤなこと」をしないようにしよう

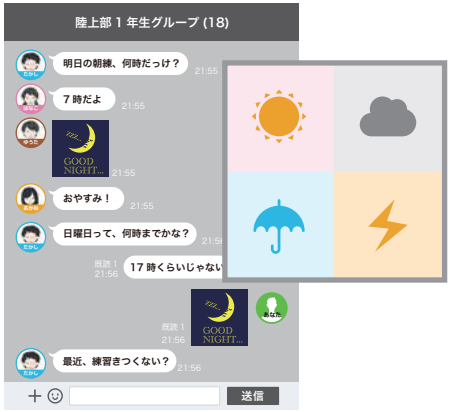
というルールや指導で大丈夫？

「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。

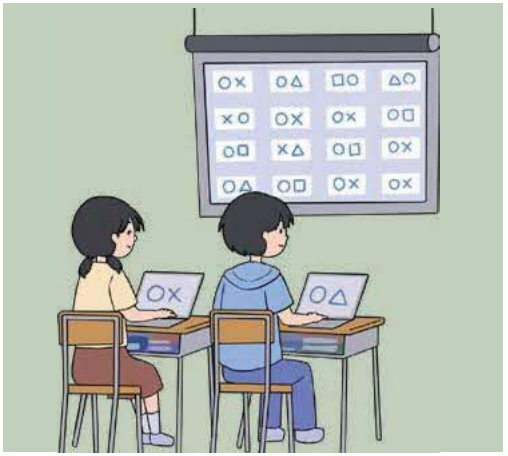
デジいく（デジタル活用能力育成プロジェクト）について

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。

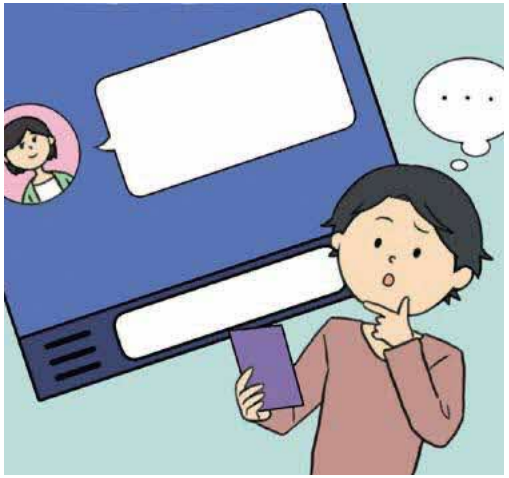
本協業をデジタル活用能力育成プロジェクト「デジいく」と称し、子どもたちのより良いコミュニケーションの実現と、健全なインターネット利用の啓発を目的とした情報モラル教育に、積極的に取り組んでまいります。

LINEヤフー

SoftBank









全国統一
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

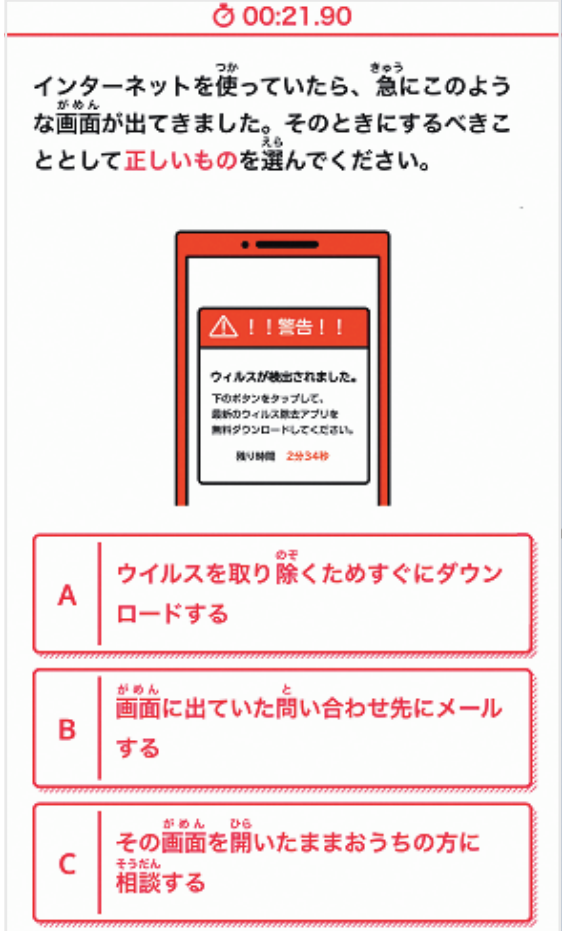
私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます

文部科学省

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！

問題のイメージ



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。

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　あやせ
ビギナー

ver.5.1
発　行　日　2026年4月1日

制　　作　綾瀬市教育委員会
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

・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。