

活用型情報モラル教材



ワークブック みんがぜき



小学校下学年版

2025

はじめに	I
使い方	II
じょうほうモラルを学ぼう(45分じゅ業)	1
ICTでゆたかになる社会	2
たんまつを上手に活用しよう	4
生活を見直そう	7
使いすぎているかな①	8
使いすぎているかな②	10
自分と相手とのちがい	12
使いすぎているかな③	14
じょうほう活用のう力を身につけよう(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

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

活用型情報モラル教材



みやざき

はじめに

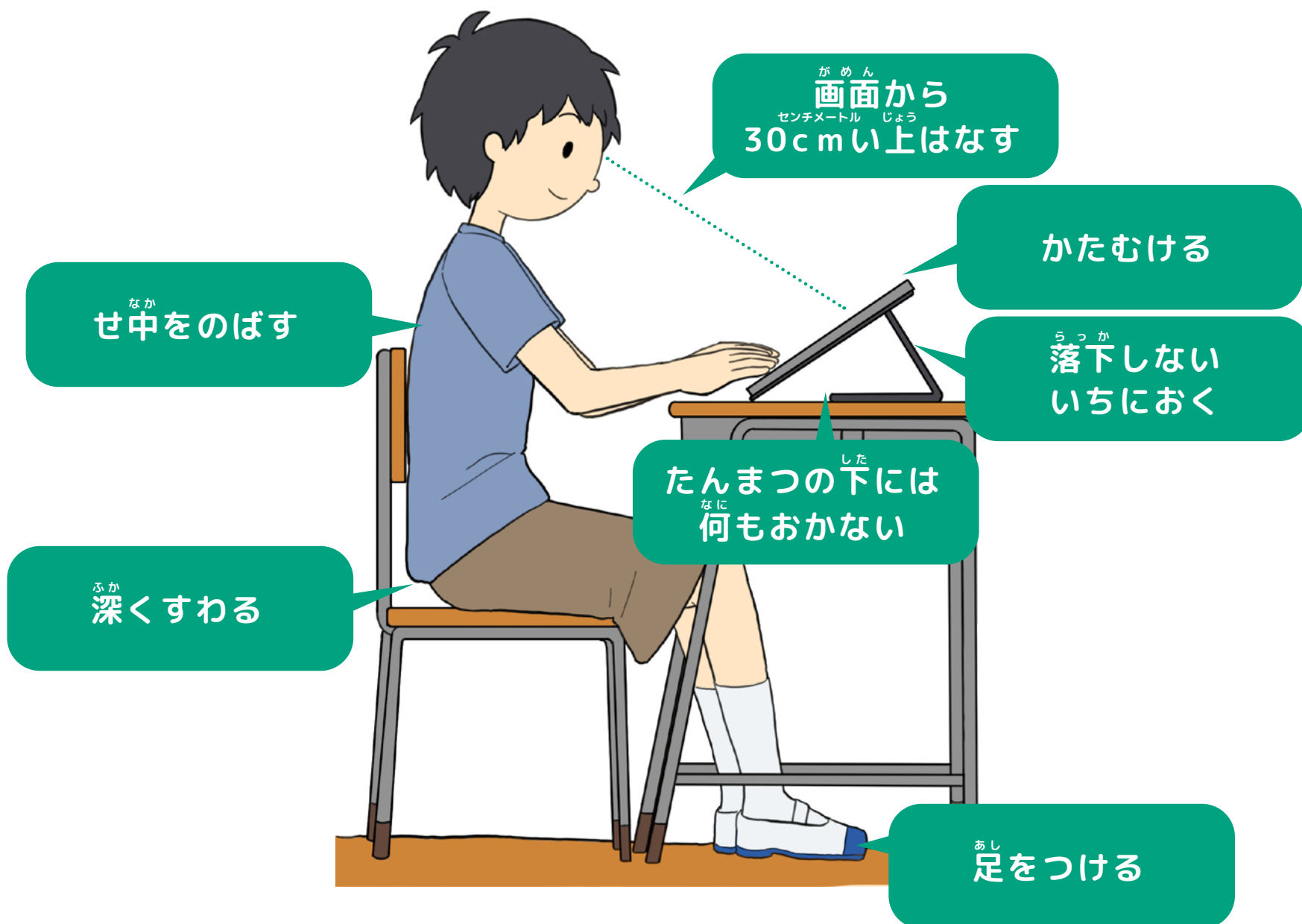
インターネットがせかい中に広がり、1990年代には、ケータイ等のモバイルたんまつを持つようになりました。現在、大人たちはしこうさくごをくり返しながらかた正しい使い方を考え、しっぱいもたくさんしています。みなさんが生きていくこれからの時代は、全く予想がつかない時代です。

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

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

これからの社会でもみなさんが学んだことを上手に活用してください。

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		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
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、ほけんの先生やうちのの人にそう 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	み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。 ・しょうじょうがづらい時には、ほけんの先生や うちのの人にそう 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・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 うちのの人にそう だんしましょう。
	9	イライラする。	☐ いつも	☐ ときどき	☐ ない	
	10	しゅうちゅう集中できない。	☐ 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 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	じかん 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きをつけて、つかうことができる。	
3	じぶん 自分のIDやパスワードをおぼえている。	
4	が 画めんのあか 明るさをちょうせいすることができる。	
5	おん 音りょうをちょうせいすることができる。	
6	とけい 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、せいり 理することができる。	
8	キーボードをつかって、ぶん 文しょうにゅうりよく 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、せんせい 先生にかだいやてんぷ ファイルをしゅつ てい出することができる。	
11	カメラで、どうが 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が 画をへんしゅう 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 こう目	
1	じかん まも つか 時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	たんまつを つか 使うときのしせいに ぎ 気を付けて、 つか 使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
3	じぶん アイディー 自分のIDやパスワードをおぼえている。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
4	べんきょう 勉強のためにアプリを つか 使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
5	マップ(地図)を つか 使って、ひつようなことを しら 調べることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
6	ネットでけんさくをして、ひつようなことを しら 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 つく 作ることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
9	つき ど 月に1度、データを せいり 整理することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	ローマ字入力で、 ぶんしょう う 文章を打つことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	カメラを つか 使うときのマナーを し 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



みやざき



じょうほうモラルについて^{まな}学ぼう (45分^{ふん} じゅぎょう^{ぎょう})

これから、たんまつを^{じょうず}上手に^{かつよう}活用するために、まずは^{ほん}き本となるじょうほうモラルを^み身につけましょう。

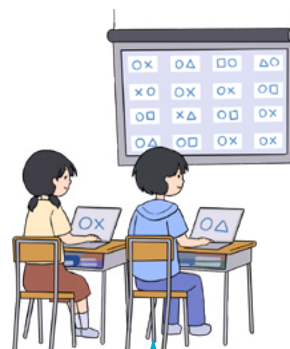
^{あいて}相手をきずつけたり、^{じぶん}自分がトラブルにあったりすることがないように、^{とも}友だちと^{はな}話し^あ合いながら、じょうほうモラルについて^{まな}学びます。

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



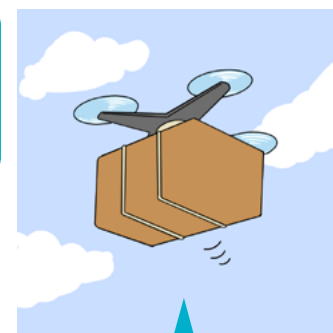
とても遠くにいる家族や
友達とお話できるよ

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



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 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



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
上手に使うためのルール^{かんが}を考えましょう。

① せんせい はな
先生が話しているときは

② はこ
もち運ぶときは



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

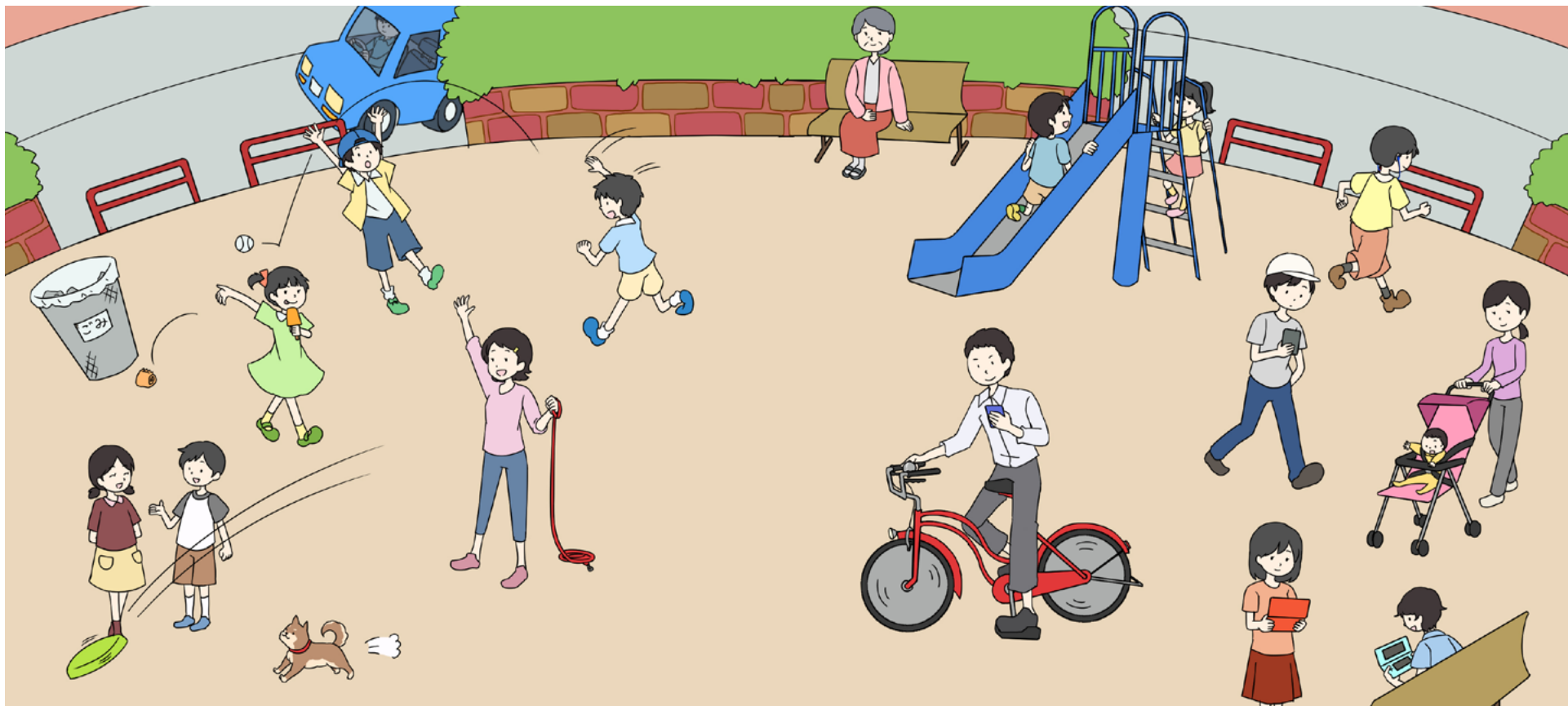
アイディー
IDとパスワード

みなさんが使っている^{アイディー}IDとパスワードは、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^{つか}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^{つか}しましょう。



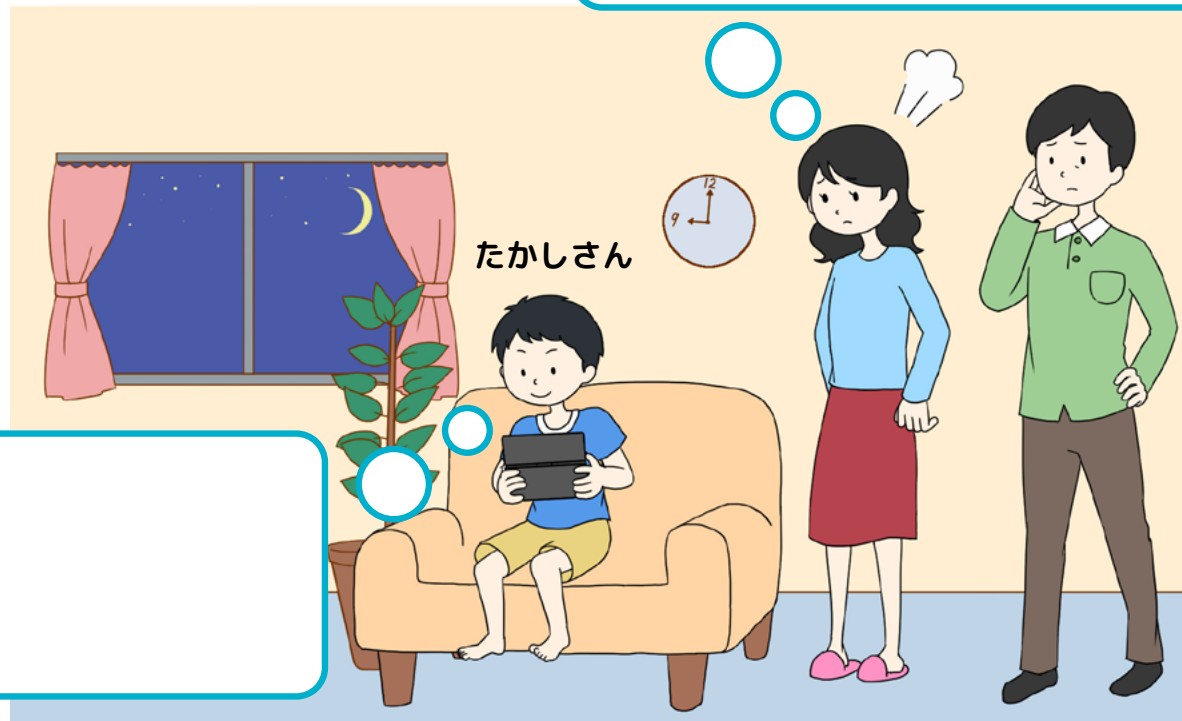
① この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



② ○をつけた^{りゆう}理由をせつ^{めい}明しましょう。

たかしさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。



② どこを直したらよいでしょうか。あなたの考えを書きましょう。

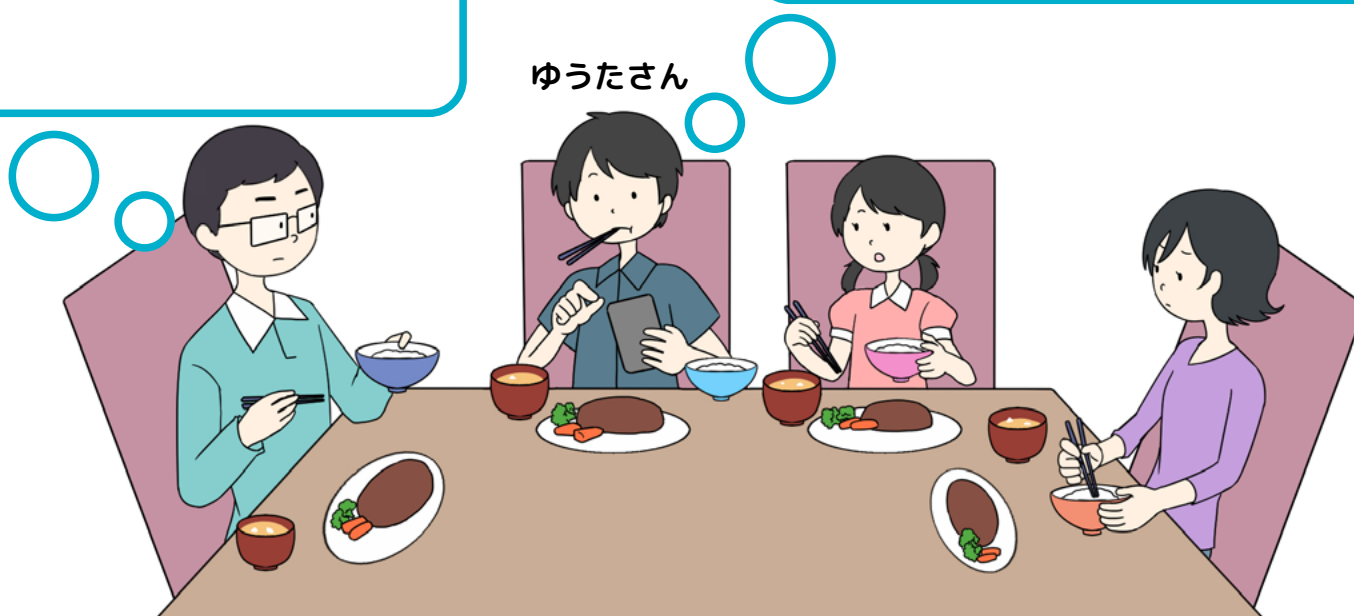


A blue rectangular card with rounded corners. In the top-left corner, there is a white square containing the number '5'. In the top-right corner, there is a white square containing a checkmark icon. In the center of the card, the text '4 時間' (4 hours) is displayed in white, with 'じかん' (hours) written in smaller characters above the '4'.

2

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに^{はい}入る^{ことば}言葉^かを書きましょう。



② どこを^{なお}直したらよいでしょうか。あなたの^{かんが}考え^かを書きましょう。

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しましょう。

1 かぞく あそ いく
家族と遊びに行く
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
ゲームの話ばかり
はなし
する

2 どんなことに気がつきましたか。

きょうしつ ようす
 教室の様子です。

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。



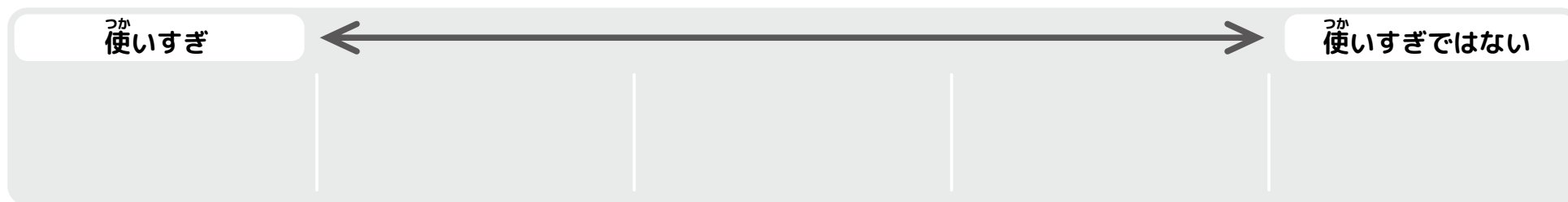
たかしさんの^{とも}友だちのおうちでの^{ようす}様子です。



1 あなたがたかしさんならどうしますか。



- 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



2 ^{いちばんつか} ^{かん} ^{りゆう} ^か
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 ^{いちばんつか} ^{かん} ^{りゆう} ^か
一番使いすぎではないと感じるカードをえらんだ理由を書きましょう。

！
つか
使いすぎないためには

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

② ルールが^{まも}守れないのは、どんなときでしょうか。

活用型情報モラル教材



みやざき



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^り1台^{だい}たんまつ^{たんまつ}を上手^{じょうず}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^{たんまつ}を使う^{つか}様々な^{さまざま}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、さらにはトラブルが起き^おた場合^{ばあい}の対おう^{たい}について学^{まな}びます。



つか まえ
使う前に

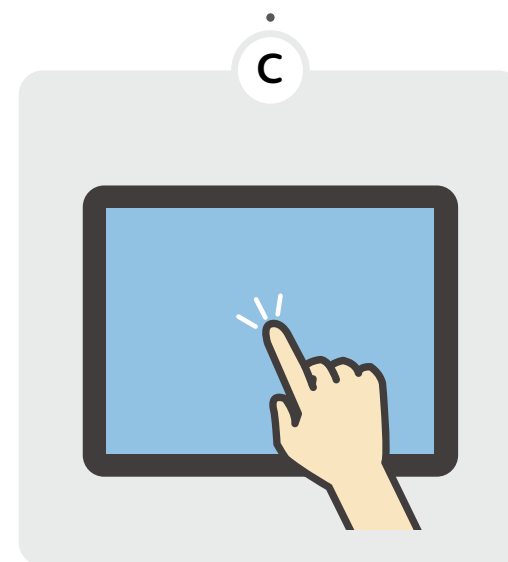
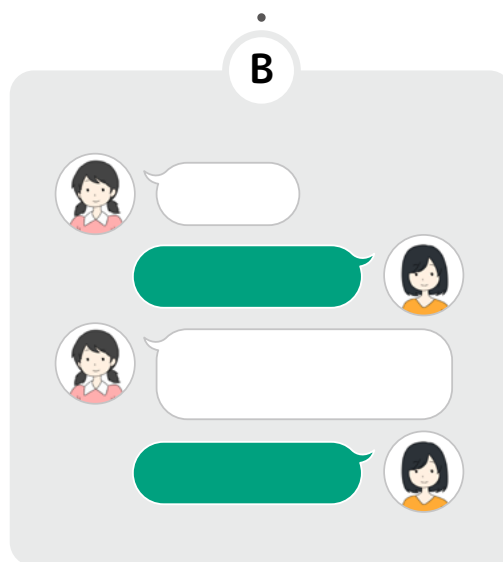
ここから、たんまつを^{つか}使^{がくしゅう}った学習がはじまります。

ここでは、たんまつを^{つか}使^{まえ}う前に知^しっておくべきことや^き気をつけておくべきことについて^{まな}学びます。

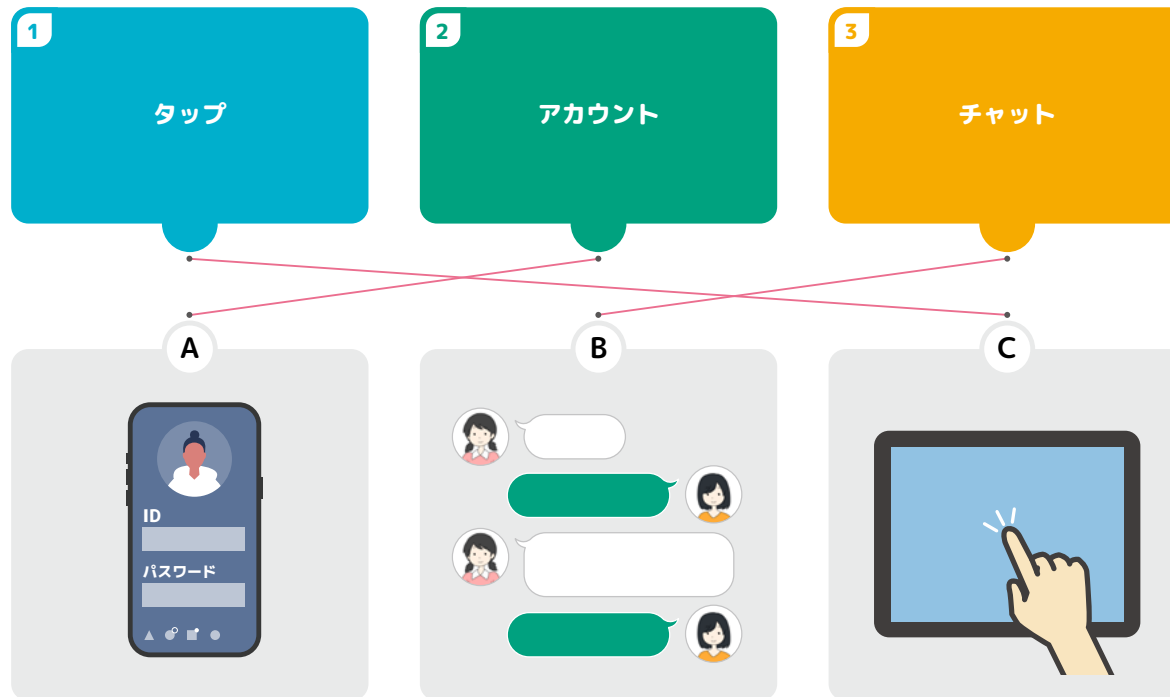
さいしょにチェックしてみよう

- ☐ わたしは、たんまつを^{つか}使^{ことば}うときの言^し葉を知^{おも}っていると思う
- ☐ わたしは、^{じぶん}自分にあ^{ほう}った方^もほうで文^じ字を入^{にゅうりよく}力することができると^{おも}う
- ☐ わたしは、たんまつを^{たいせつ}大切^{つか}に使^{おも}っていると思う
- ☐ わたしは、たんまつを^{つか}使^{つか}うときに「ぜったいにや^{かた}ってはい^{かた}けないこと」がわ^しかると^{おも}う
- ☐ わたしは、よりよいパスワ^{つく}ードの作^{かた}り方^{つか}や使^{かた}い方^しを知^{おも}っていると思う
- ☐ わたしは、たんまつのじゅう^{でん}電^{おも}をわすれたことがないと思う

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。



せい
正かい



★ スキルのポイント

「タップ」とは、指で軽くさわることです。

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

「チャット」とは、ネット上での文字だけのコミュニケーションのことです。

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。
 つぎ ことば じぶん ほう にゅうりよく
 次の3つの言葉を、自分にあつた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

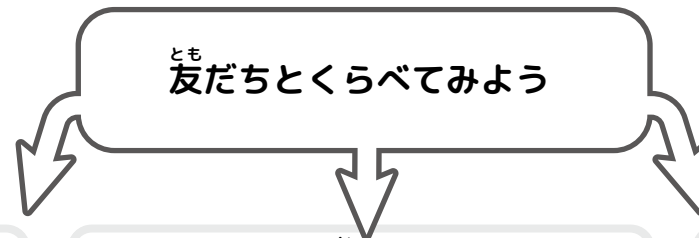


て が
手書きで



おんせい
音声で





キーボードで



て が
手書きで



おんせい
音声で



★ スキルのポイント

も じ にゅうりょく
文字の入力は、これからひとつのようなスキルになります。

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

れんしゅう じゅう
くりかえし練習することが重ようです。



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

1

たんまつを
「しずかに」
とじる

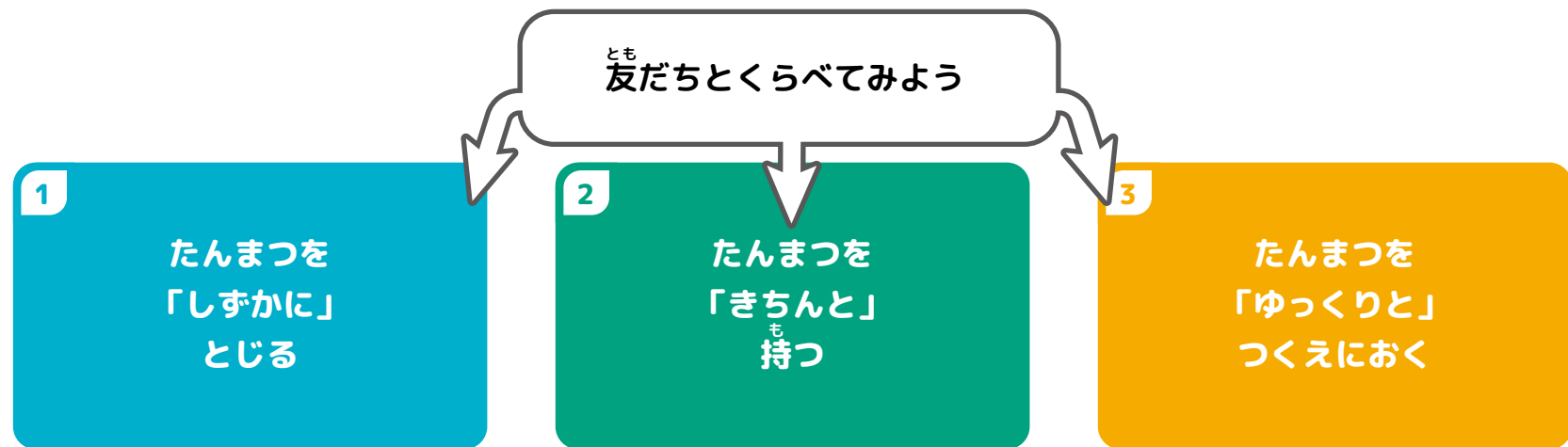
2

たんまつを
「きちんと」
^も持つ

3

たんまつを
「ゆっくりと」
つくえにおく





★ スキルのポイント

たんまつは、大切に^{たいせつ}使わ^{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^も持ったり、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。



どのくらいあぶないのかな？

つぎ
次のことは、どのくらいあぶないでしょうか。

「やらないほうがよい」か「ぜったいにやってはいけない」に^わ分けてみましょう。

1

たんまつの^{うご}動きが
おそいので、少し^{つよ}強く
タップした

2

とも
友だちのたんまつの
勝手にログインした

3

きょうしつ とも
教室で友だちの^き着がえの
^{どうが}動画をこっそりとした

やらないほうがよい A

B ぜったいにやってはいけない

せい
正かい

やらないほうがよい A

1
たんまつの動きが
おそいので、少し強く
タップした

B ぜったいにやってはいけない

2
とも
友だちのたんまつに
勝手にログインした

3
きょうしつ とも
教室で友だちの着がえの
動画をこっそり撮った

★ スキルのポイント

とも
友だちのたんまつに勝手にログインしたり、とも
友だちの着がえをこっそり撮ったりするこ
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。



パスワードにかんする^{こうどう}3つの行動を、「○^{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

^{とも}友だちがパスワードを
^{にゆうりよく}入力しているときは、
その^{ようす}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



正しい

○ 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

× 問題がある B

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、ほかの人に簡単に予想されてしまいます。

パスワードは、他の人が簡単に予想できないようにして、だれにも教えず、もし友だちがパスワードを入力しているときは、その様子を見ないようにしましょう。



でん じゅう電できていないのは

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

1

あさ がっこう
朝、学校のしたくをした
でん
ので、じゅう電できな
かった

2

でん
あとでじゅう電しようと
おも わす
思って忘れてしまった

3

でん
じゅう電するひつようが
おも
ないと思っていた

4

かぞく でん
家族がじゅう電してくれ
おも
ていると思っていた

5

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

とも
友だちとくらべてみよう

1

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

2

あとでじゅう電^{でん}しようと
おもわす
思っ^{おも}て忘れてしまった

3

じゅう電^{でん}するひつようが
ないと思^{おも}っていた

4

かぞく
家族がじゅう電^{でん}してくれ
てい^{おも}と思^{おも}っていた

5

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

★ スキルのポイント

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

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





つか まえ
使う前に

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

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

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、たんまつを^{つか}使うときの^{ことば}言葉を^{めい}せつ明^{めい}することができる
- ☐ わたしは、^{じぶん}自分にあ^{ほう}った方^もほうで^{にゅうりよく}文字^もを入力^{にゅうりよく}することができる
- ☐ わたしは、たんまつを^{たいせつ}大切に^{つか}使うことができる
- ☐ わたしは、たんまつを^{つか}使うときに「ぜ^{つか}ったいに^{めい}やってはいけないこと」を^{めい}せつ明^{めい}することができる
- ☐ わたしは、よりよいパスワードの^{つく}作り^{かた}方や^{つか}使い^{かた}方を^{めい}せつ明^{めい}することができる
- ☐ わたしは、たんまつの^{でん}じゅう電^{でん}を^{めい}わすれ^{めい}ないよう^{めい}にく^{めい}ふう^{めい}することができる



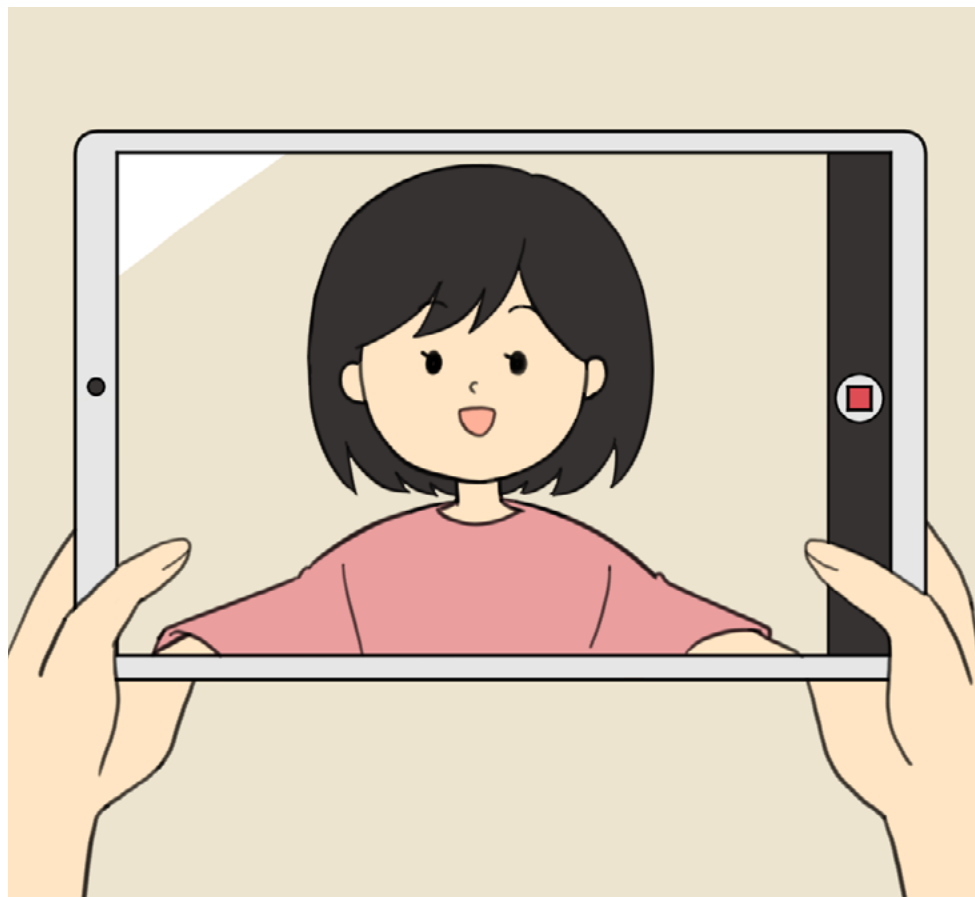
しゃしん 写真をとる

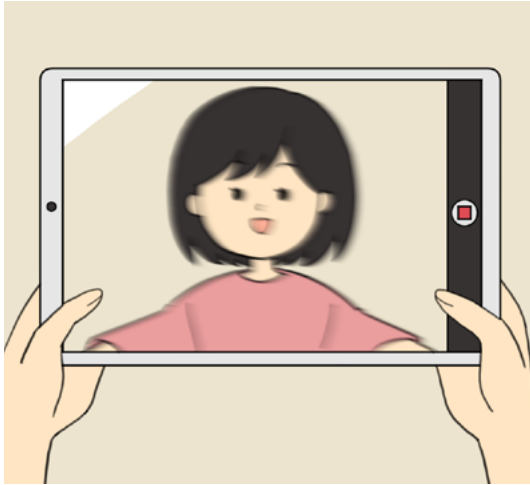
たんまつでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画で様々なモノやコトなどを^{さまざま}記録^きすることができます。
ここでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

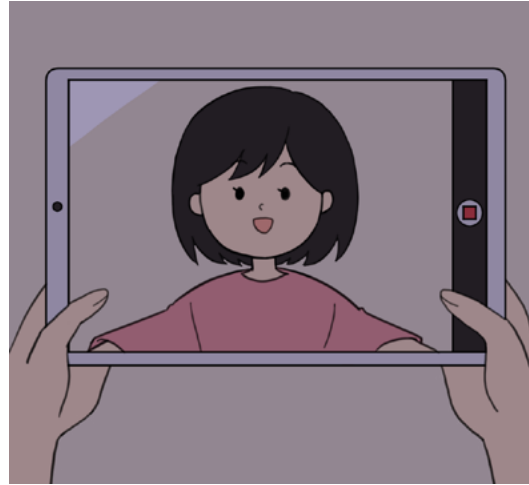
- ☐ わたしは、^{じょうず}上手な^{しゃしん}写真の^{かた}とり方^しを知っている^{おも}と思う
- ☐ わたしは、^{しゃしん}写真をとるときにアップやルーズでとることができる^{おも}と思う
- ☐ わたしは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとときのマナーを^み身につけている^{おも}と思う
- ☐ わたしは、^{つか}みんなが使う^{ばしょ}場所でのさつえいのマナーがわかる^{おも}と思う
- ☐ わたしは、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{こうどう}どう行動すればよいか^し知っている^{おも}と思う
- ☐ わたしは、^{しゃしん}写真を^{かこ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

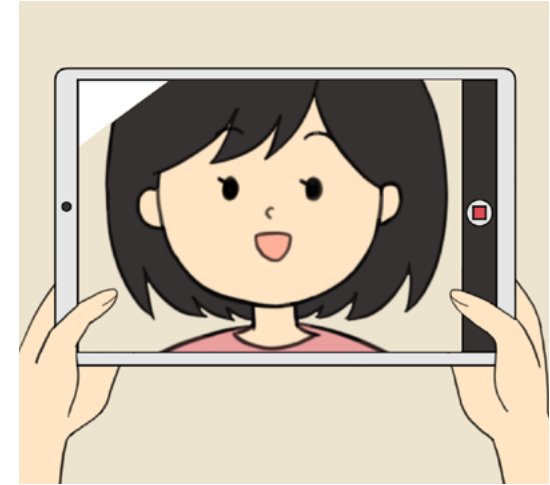




ブレている



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ょう。

まずは、「手^てブレ」です。ブレないように、両手^{りょうて}で持^もってとりましょう。

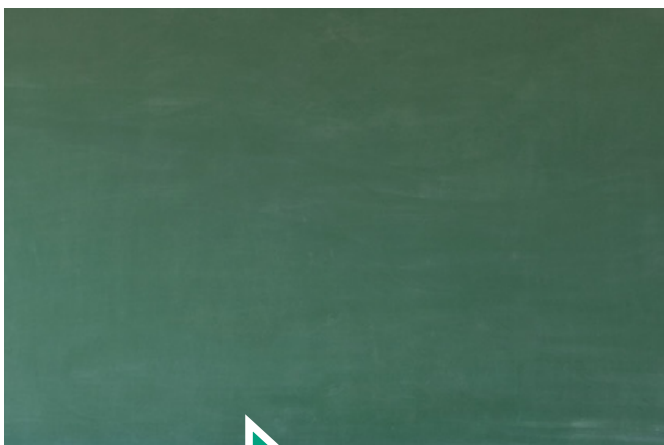
つぎは、「明^{あか}るさ」です。暗^{くら}い場所ではなく明^{あか}るい場所^{ばしょ}でとりましょう。

さい後は、「い^こち」です。近^{ちか}すぎたり、遠^{とお}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

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

アップの写真



クイズ

なん しゃしん
何の写真でしょうか？

ルーズの写真



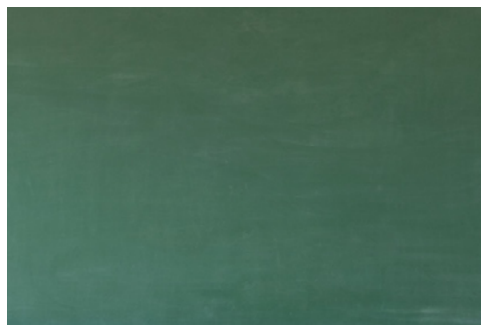
せいかい
正解

こくばん しゃしん
黒板の写真でした



とも
友だちとやってみよう

アップの^{しゃしん}写真



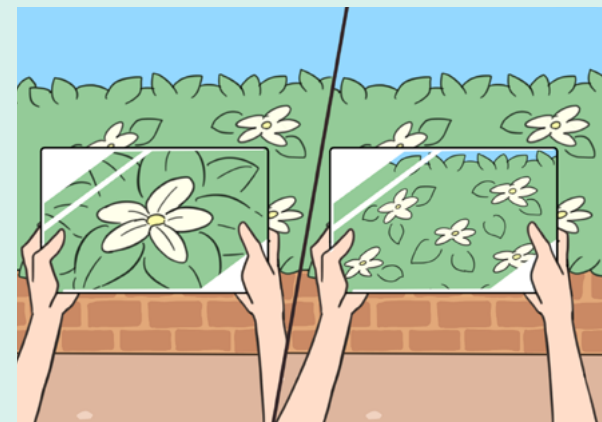
ルーズの^{しゃしん}写真



★ スキルのポイント

^{しゃしん}写真をとる^{ばあい}場合は、「これは^{いちぶ}一部を^{おお}大きく^{うつ}写したほうがよいのかな？」それとも「^{ぜんた}全体を^{うつ}写したほうがよいのかな？」とアップとルーズを^い意^ききしてとってみましょう。

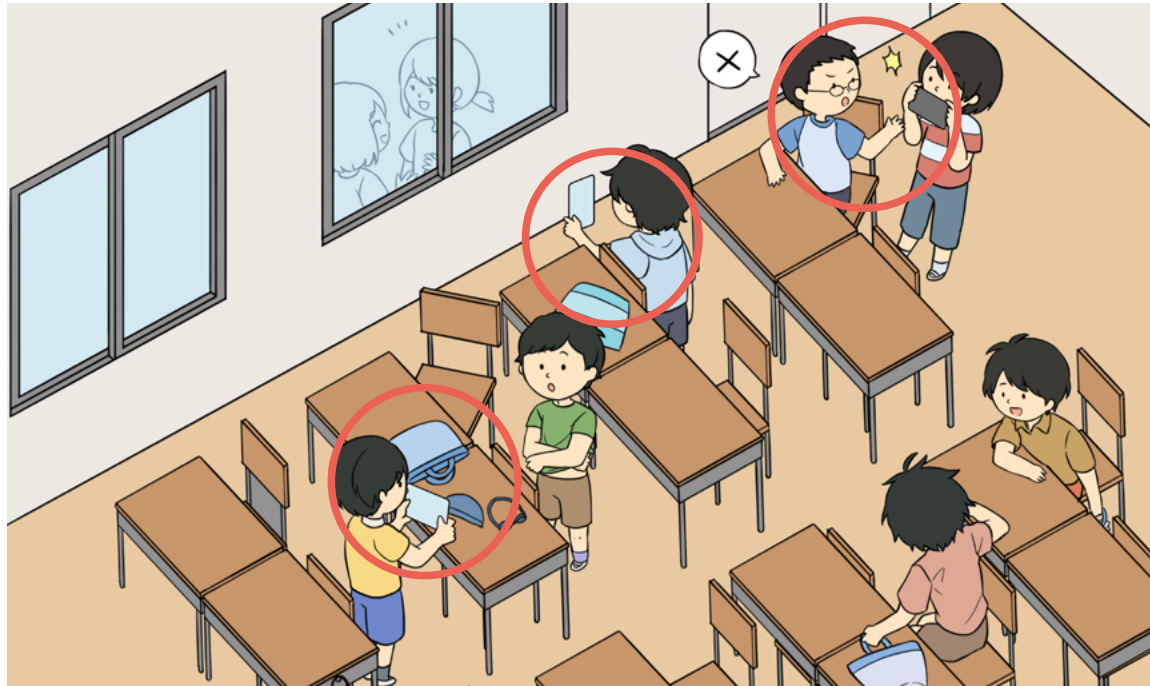
アップでとるときは、たんまつを^{ちか}近づけすぎてカメラをこわさないように^き気をつけましょう。





An illustration of a classroom from an isometric perspective. Several students are present, many of whom are using mobile phones. One student in the foreground is holding a phone to his ear. Another student in the middle ground is holding a phone up, possibly taking a picture. A student in the background is also on a phone. A speech bubble with a large 'X' is shown near one of the students, indicating a negative or disruptive action. The classroom has wooden desks and chairs, and large windows on the left side.

かい^{どう}答れい



☆ スキルのポイント

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

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

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}イヤがっているの^ににとってははいけません。

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



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

1

「^{みせ}お店では^{ひと}たらく人
^{しゃしん}を写真でとりたい

2

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

3

プールや^{おん}温せんなど
「^{みんな}みんなが^きがえている^{ばしょ}場所」
^{しゃしん}で写真をとりたい

4

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

^{しゃしん}写真をとってもよいかかくにんする **A**

B ^{しゃしん}ぜったいに写真をとってはいけない



せい
正かい

しゃしん
写真をとってもよいかかくにんする

A

1

みせ
「お店ではたらく人」
しゃしん
を写真でとりたい

2

「どうぶつえんのどうぶつ」
しゃしん
を写真でとりたい

4

び
「美じゅつ館のさくひん」
しゃしん
を写真でとりたい

B

しゃしん
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」
しゃしん
で写真をとりたい

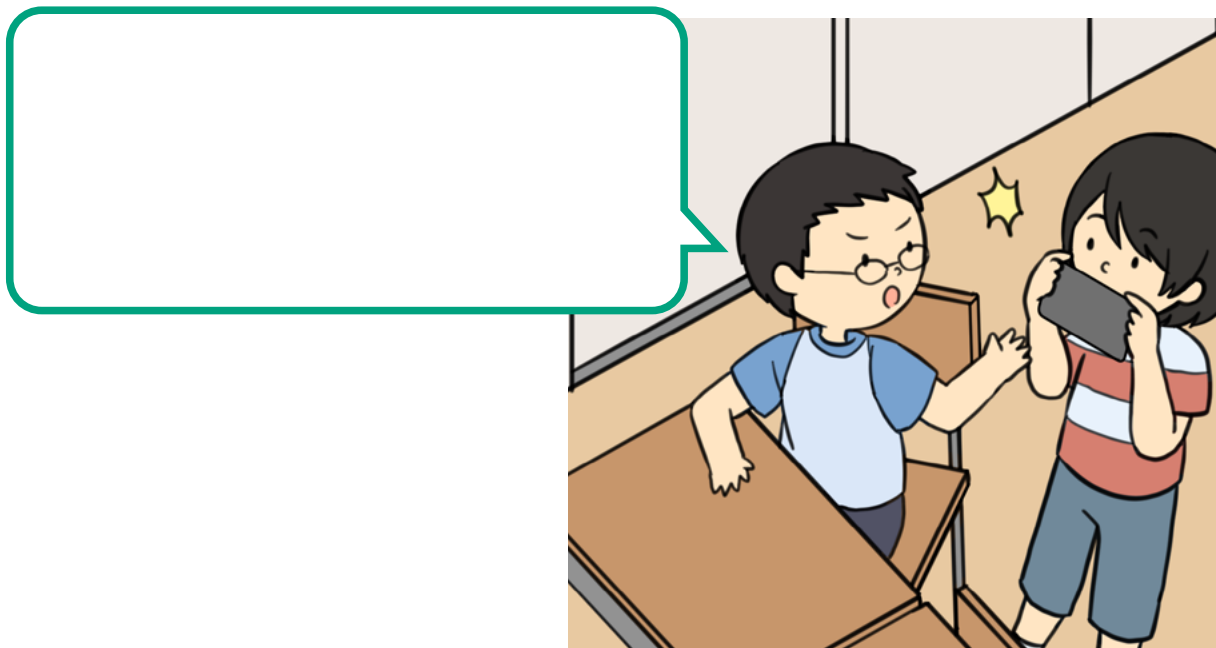
★ スキルのポイント

みせ どうぶつえん び
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。



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



とも
友だちとくらべてみよう



★ スキルのポイント

とも
友だちがふざけてしゃしん
写真を撮ってきた場合、きちんと「イヤなきもち」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、イヤなきも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 かこう 写真に加工をされたら

じぶん
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？



ゆるせる A

B ゆるせない



☆ スキルのポイント

じぶん
自分は、おもしろくしようとしたり、かわいくしようとしたりしてしゃしん かこう
写真に加工したつもりでも、かこう
加工されたあいて
相手は、
いやなきもち
気持ちになることもあります。

あいて
「相手がどう思うかな」とおも
かんが
考えてみるようにしましょう。



しゃしん
写真をとる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

しゃしん どうが
写真や動画は、その時のじょうほうを^き記ろくしたり、だれかにつたえたりするときにとっても^{やくだ}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^{てん き}とるときにはどんな^き点に^{はな あ}気をつければよいのか、^{はな あ}話し合ってみましょう。

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、^{じょうず}上手に^{しゃしん}写真をとることができる
- ☐ わたしは、^{しゃしん}写真をとるときにアップやルーズでとることができる
- ☐ わたしは、^{しゃしん どうが}写真や動画を^{めい}とるときのマナーをせつ明することができる
- ☐ わたしは、^{つか}みんなが^{ばしょ}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、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{たい}きちんと^き対おうすることができる
- ☐ わたしは、^{しゃしん かこう}写真を^き加工するときにはどんな^{めい}ことに^き気をつければよいかをせつ明することができる



しら
調べる

ネット上には様々なじょうほうがあり、たんまつを使うとそれらのじょうほうを調べることができます。
ここでは、ネットを使って調べる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かわかると思う
- ☐ わたしは、たんまつで見てもよいサイトかどうかをはんだんできると思う
- ☐ わたしは、じょうほうが本当かどうかをはんだんすることができると思う
- ☐ わたしは、とつぜんメッセージが表示されたときに、きちんと対応できると思う
- ☐ わたしは、勉強とはかんけいのない動画をみることがないと思う

つぎ
次の3つの方ほうで画ぞうけんさくをしてみましょう。

どんなちがいがあるでしょうか？

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



かい^{とう}答れい

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

★ スキルのポイント

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

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

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

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

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

1

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

2

はな しゃしん
花の写真をみたいとき

3

ち
地いきのスーパーの
くふう し
工夫を知りたいとき

A

ず かん
図かん



B

インタビュー

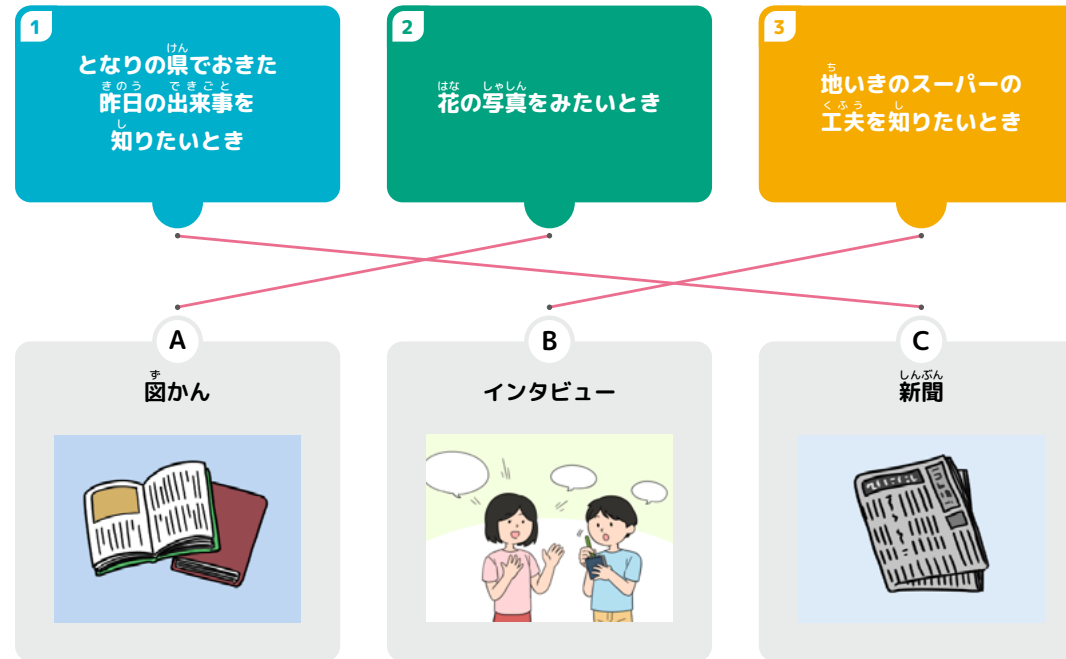


C

しんぶん
新聞



せい
正かい



☆ スキルのポイント

きのうおきた^ち地いきの出来事を^しくわしく^し知りたいときには^{しんぶん}新聞を、^{はな}花や^{むし}虫の^{しゃしん}写真を見たいときは^ず図かんを^{つか}使って^{しら}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^{しら}調べることができますが、^たじょうほうが足りなかったり、^{おほ}じょうほうが多すぎたり、^{ただ}じょうほうが正しくないこともあることに^{ちゅうい}注意しましょう。

また、お店の^{みせ}工夫など^{くふう}実際に^{じっさい}聞いて^きみないとわからないこともあります。その場合には、^{ばあい}インタビューで^{しら}調べるとよいでしょう。



やす じ かん
休み時間にたんまつで、いろいろなサイトをしら調べていると次のつぎの3つのサイトを見つめました。
「○ 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

かんじ か
漢字の書きじゅんを教え
てくれるサイト

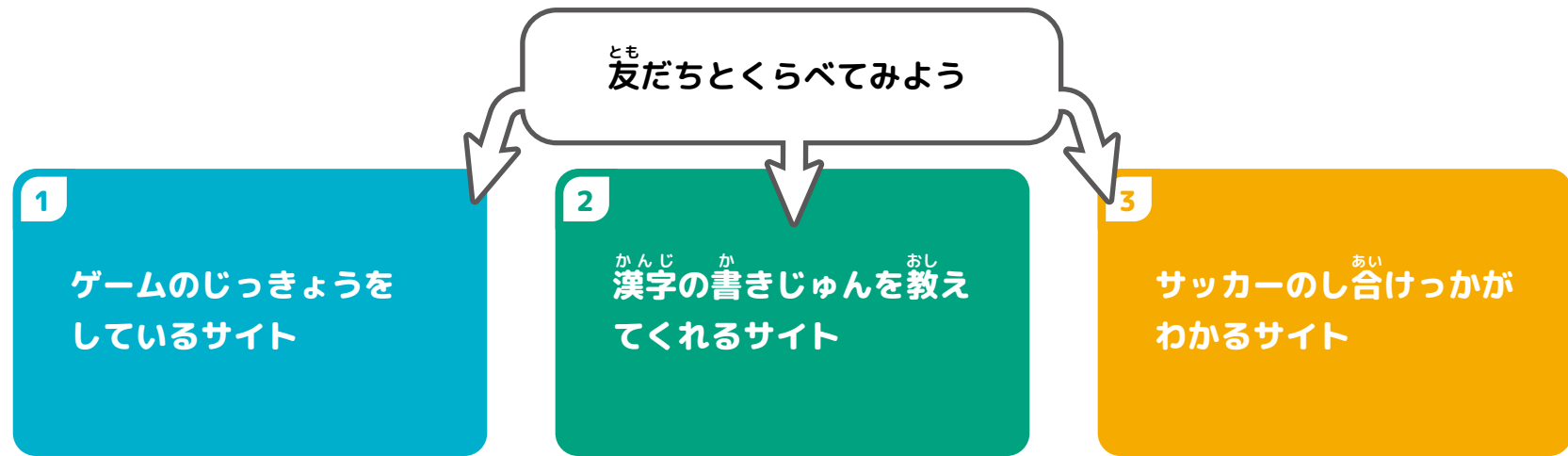
3

サッカーのしあひっかが
わかるサイト

○ 見てもよい A

B × 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}ってましょ。あ



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

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



ネットに 12/1 と書かれて
いるじょうほうがあった



こうしき
公式サイトに 12/3
か
と書かれていた



1

がつ ついたち
12月1日

2

がつ ふつか
12月2日

3

がつ みっか
12月3日



せい
正かい



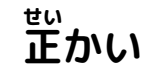
★ スキルのポイント

せい
正かいは がつ みっか
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 ほんとう なんにち こうかい
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。



3 「こちらをクリック」を
おとなに、大人にそうだ
んする



「[こちらをクリック](#)」を
おさず^{おとな}に、大人にそうだ
んする



56

きょうしつ しら がくしゅう どうが み
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。
じぶん どうが み
自分がついつい「おもしろ動画」を見てしまうときをかんがえてみましょう。

1
せんせい み
先生が見ていないとき

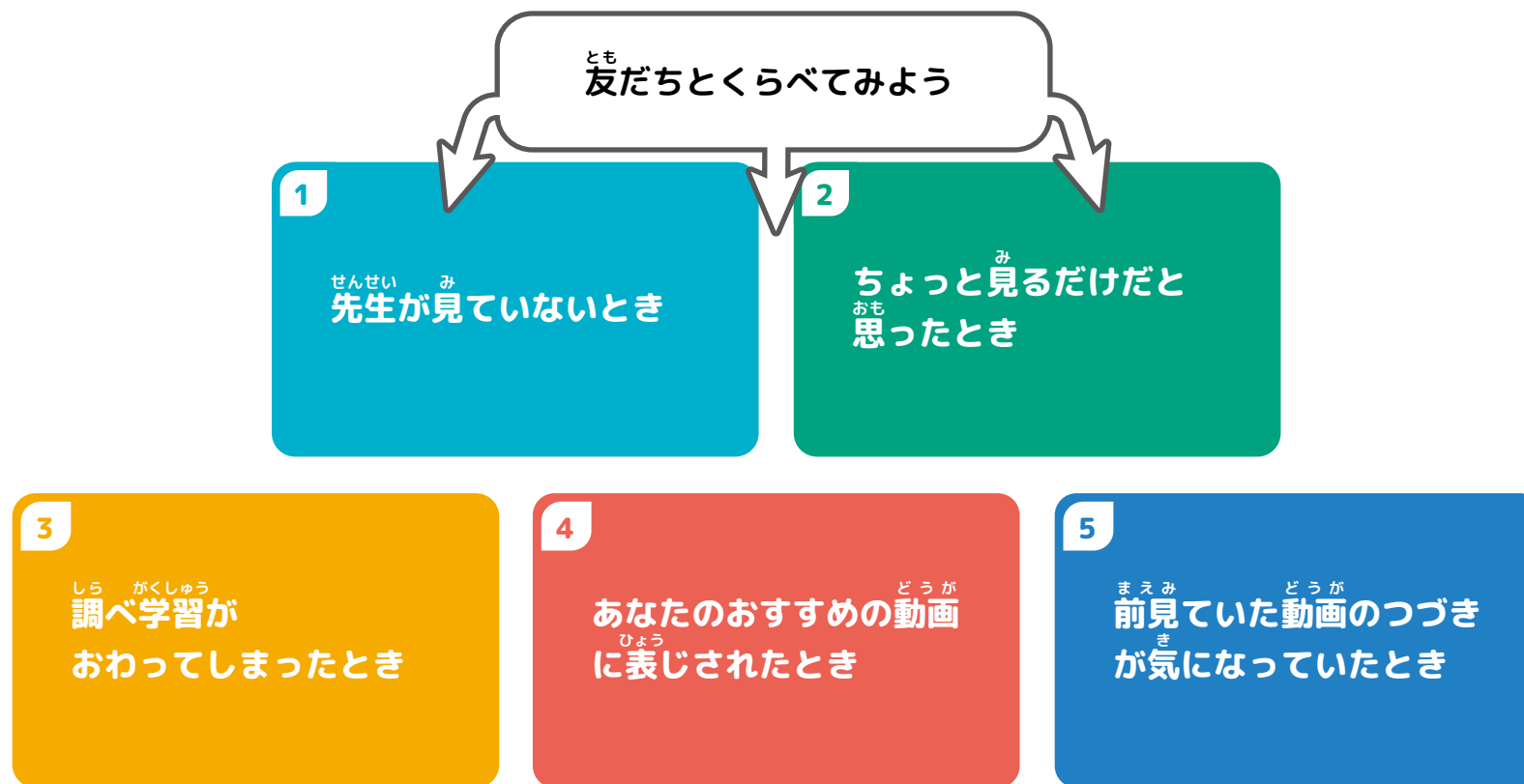
2
ちよっと見るだけだと
おもったとき

3
しら がくしゅう
調べ学習が
おわってしまったとき

4
あなたのおすすめの動画
ひょうに表じされたとき

5
まえみ どうが
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。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、じょうず ほう じょうほうで調べることができる
- ☐ わたしは、どのほうで調べればよいかがわかることができる
- ☐ わたしは、たんまつでみてもよいサイトかどうかをはんだんすることができる
- ☐ わたしは、じょうほうがほんとう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、きちんとたいおうすることができる
- ☐ わたしは、べんきょう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

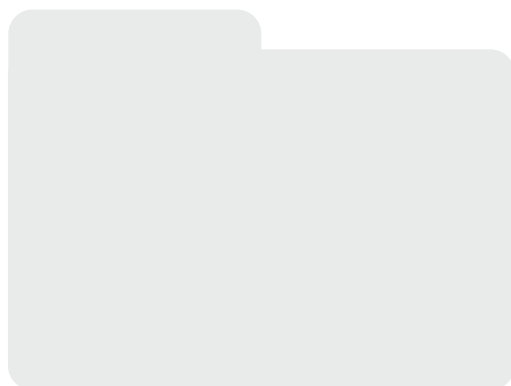


たんまつを使うと、いろいろなし^{てん}点で^{かんが}考えたり、^{しら}調べたことをまとめたりするなど、^{かんが}考えることを^{たす}助けてくれます。ここでは、たんまつを使^{つか}って^{かんが}考えるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

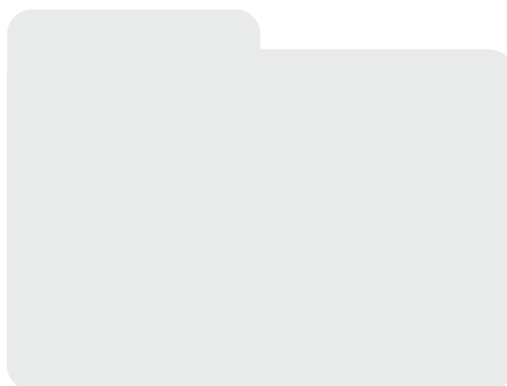
さいしょにチェックしてみよう

- ☐ 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、^{しら}調べた^{せ い り}じょうほうを整理することができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、^め目の^{まも}けんこうを^{つか}守って使っていると^{おも}思う
- ☐ わたしは、「^し知らない^{ひと}人に^{おし}教えてはいけない^{じょうほう}じょうほう」が^{おも}わかると^{おも}思う
- ☐ わたしは、^{じぶん}まずは^{あたま}自分の^{かんが}頭で^{つか}考えてからたんまつを使^{しら}って^{おも}調べていると^{おも}思う
- ☐ わたしは、たんまつを^{おも}こわしてしまふことがないと思^{おも}う

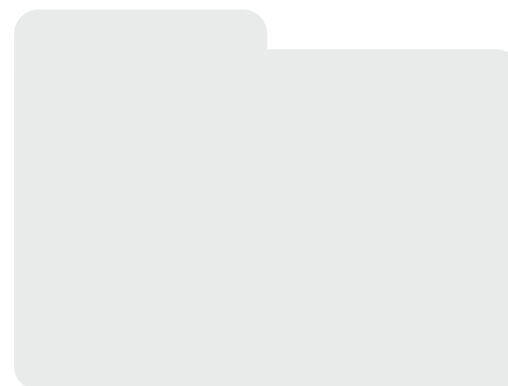
たんまつにいろいろなデータがあります。
このデータをどのフォルダにほぞんするとよいでしょうか。



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



がそう
画像のフォルダ



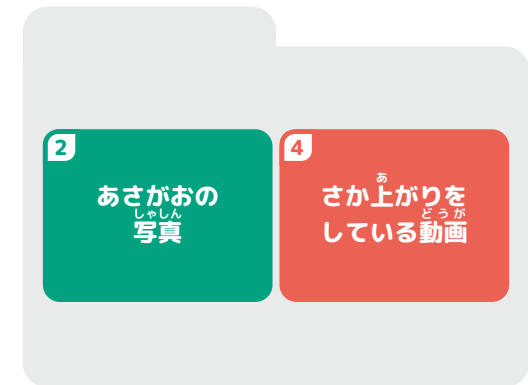
せい 正かい



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



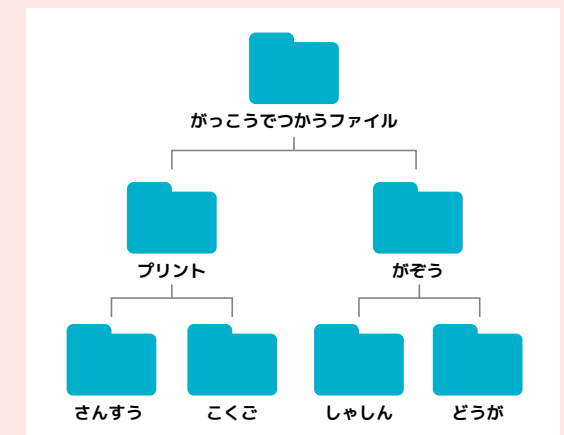
がそふ
画像のフォルダ

☆ 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。

けいさん 計算のプリントであればさんすう 算数のフォルダに、かんじ 漢字のプリントであればこくご 国語のフォルダに、しゃしん 写真やどうが 動画であればがそふ 画像のフォルダに入れておくといいでしょ。

ふだんの生活と同じように、データもせいりせい 整理整頓ができるといいでしょね。



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

おすし

ラーメン

からあげ

ラーメン

からあげ

ラーメン

からあげ

カレー

おすし

ラーメン

しら調べたけっかをひょうせいで整理してみましょう。

たもの食べ物	おすし			
にんずう人数	2			

せい 正かい

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

☆ スキルのポイント

ひょう
表にしてみると、ランキングをつくるときやくだ
元々のデータからは、おすしをす
きな人がどれくらいいるかパッと見てわかりませんが、ひょう
表にすると一目でわかるようになります。

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

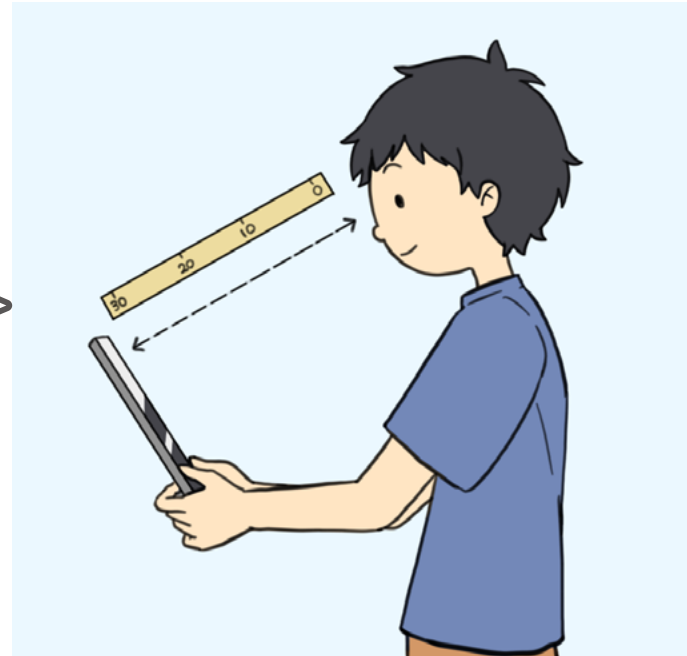
- 1位 ラーメン 
- 2位 からあげ 
- 3位 おすし 
- 4位 カレー 

つぎ
次のことをじっさいにやってみましょう。

- ① たんまつ^もを持って、ふだん^{つか}使っているしせいになりましょう。
- ② 目^めからたんまつまでのきょりを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、め 目のけんこうを まも 守ることが たいせつ 大切です。

しゅうちゅう 集中すると、め 目がたんまつに ちか 近づきすぎたり、まばたきをしないで みて 見ちゃったりすることが たくさん 多くなります。

め 目をたんまつから 30 センチメートル 以上はなして みるために、どのくらいが 30 センチメートル なのかはかってみましょう。

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



知らない人に教えてはいけないじょうほうとは

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

1

じぶん なまえ
自分の名前と
たんじょう日

2

じぶん いえ
自分の家の
じゅうしょ
住所

3

じぶん いろ
自分の好きな色

おし
教えても問題はあまりない

A

B

できるだけ教ええないほうがよい



せい
正かい

おし もんだい
教えても問題はあまりない **A**

3

じぶん いろ
自分の好きな色

おし
B できるだけ教えないほうがよい

1

じぶん なまえ
自分の名前と
たんじょう日

2

じぶん いえ
自分の家の
じゅうしょ
住所

☆ スキルのポイント

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

こじんじょうほうは、し ひと
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^{くび}なが^{なが}いのだろう？」とふしぎに^{おも}思いました。

あなたはこのあとどのように^{こうどう}行動しますか？

つぎ^{つぎ}なか^{なか}次の中から1つえらんでください。

1



すぐにたんまつで^{しら}調べる

2



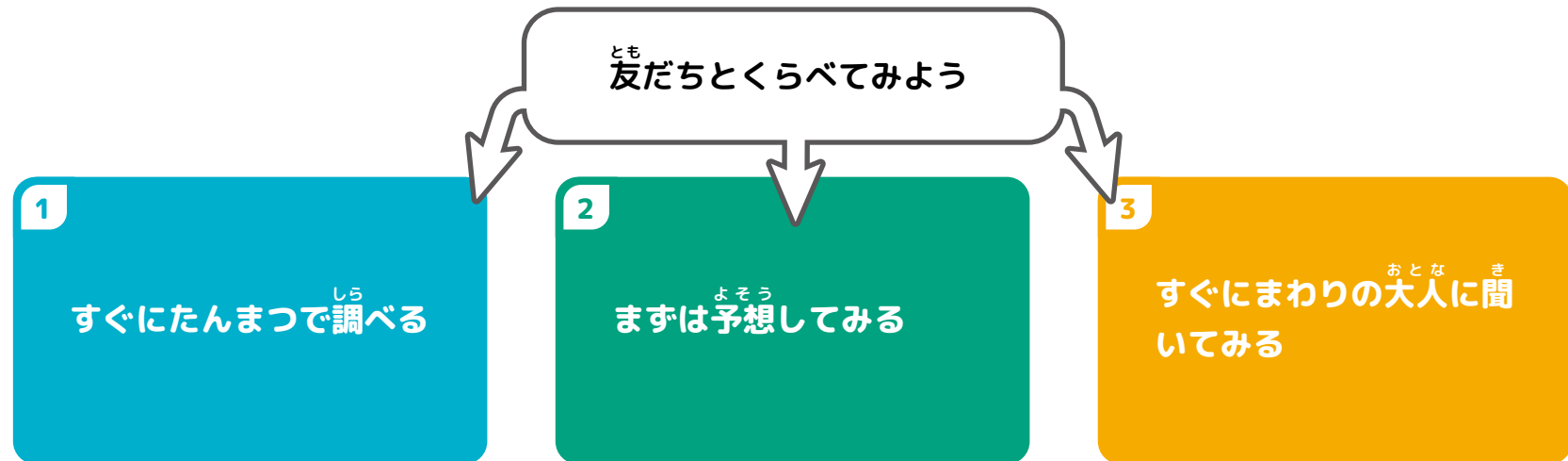
まずは予想^{よそう}してみる

3



すぐにまわりの大人^{おとな}に^き聞いてみる





☆ 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しらべられます。もちろんそうした方ほうで調べたり、図書室で調べたり、くわしそうなおとなき聞いてみたりして、こたえを見つけることもたいせつです。

しかし、調べたり、聞いてみたりするまえに、自分で予想してみることも大切です。

「なぜなのかな」と自分でかんがえてから、しらべたり、聞いてみたりしてみましよう。





たんまつをこわしてしまうときは

たんまつを^{つか}使って^{がくしゅう}学習していたら、たんまつをこわしてしまいました。
次の中から、自分が一番^{つぎ なか}やって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^お落としてしまった

2 も^{はこ}持ち運ぶときに
^お落としてしまった

3 うご
動かないので
強く^{つよ}タップしてしまった

4 ものをはさんだまま
とじてしまった

5 ぬれた手^てで
さわってしまった

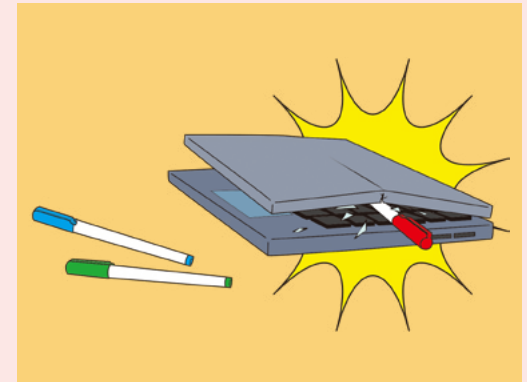




☆ スキルのポイント

たんまつは、^お落としたり、^{つよ}強くおしたり、^てめ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^{うえ}上を^{かた}片づけたり、^{りょうて}もちはこぶときは両手でもったり、ものを^{はさんだ}はさんだままとじたりしないようにしましょう。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「^{かんが}考える」ためには、じょうほうを^{せいり}整理しておくことが大切です。きちんとほぞんし、いつでも^と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^{つか}使うことも大切です。特に、^{とく}集中して^{しゅうちゅう}使っているときこそ、^め目をはなして^{つか}使っているかをチェックしてみましょう。

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、いろいろなデータを^{じょうず}上手にほぞんすることができる
- ☐ わたしは、^{しら}調べたじょうほうを^{せいり}整理することができる
- ☐ わたしは、^め目のけんこうを守って^{つか}使うことができる
- ☐ わたしは、「知らない人に^し教えては^{ひと}いけないじょうほう」を^{おし}せつ明^{めい}することができる
- ☐ わたしは、まずは^{じぶん}自分の^{あたま}頭で^{かんが}考えてから^{つか}たんまつを^{しら}使って^{しら}調べることができる
- ☐ わたしは、たんまつをこわさないようにくふうすることができる

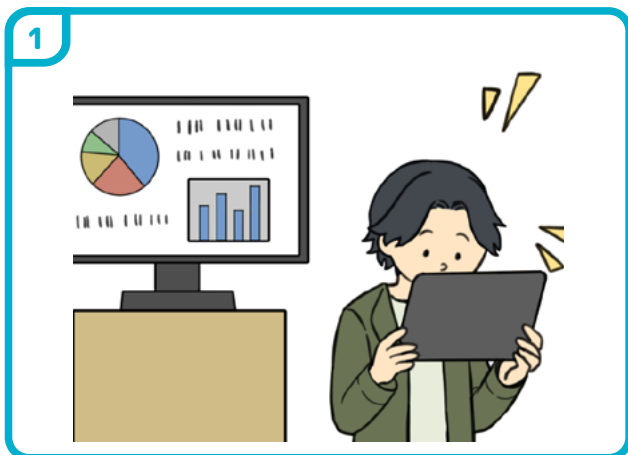


たんまつ^{つか}を使うと、いろいろなじょうほう^{とも}を友だちときょう^{ゆう}有したり、まとめたことをわかりやすく
発表^{はっぴょう}したりすることができます。ここでは、たんまつ^{つか}を使ってきょう^{ゆう}有したり、発表^{はっぴょう}したりするとき
に知^しっておくべきことや気^きをつけるべきことについて学^{まな}びます。

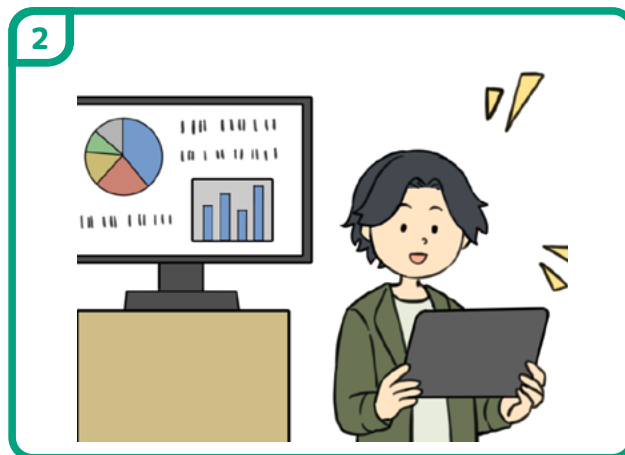
さいしょにチェックしてみよう

- ☐ 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}できるとおも^{おも}う
- ☐ わたしは、感想^{かんそう}を具体的^{ぐたいてき}に伝^{つた}えることができるとおも^{おも}う
- ☐ わたしは、友だち^{とも}の発表^{はっぴょう}をきちん^きと聞^きけているとおも^{おも}う
- ☐ わたしは、聞き方^{き かた}をくふうして、相手^{あいて}の話^{はなし}を聞^きくことができるとおも^{おも}う
- ☐ 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^{たい}と対^{たい}おうできるとおも^{おも}う
- ☐ わたしは、写真^{しゃしん}を見^みることができる人^{ひと}のせ^{ほう}ってい方^{ほう}がわかるとおも^{おも}う

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



み はっぴょう
ずっとたんまつを見て発表している

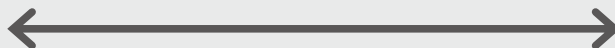


き ひと み はっぴょう
聞いている人を見て発表している



み はっぴょう
モニターを見て発表している

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

きょう^{しょく}食^{つく}を作^{ひと}ってくれた人^むに向けて、今日^{きょう}のきょう食^{しょく}のカレー^{かんそう}の感想^{かんそう}をつたえることになりました。

れい

きょう 今日^{きょう}のきょう食^{しょく}は、おいしかったです。

うえ^{かんそう} 上の感想^{かんそう}を、よりよく^{つた}伝^くわるように工夫^{くふう}してみましょう。
どんなこと^{くわ}をつけ加^{かんそう}えると、よい感想^{かんそう}になるでしょうか。



きょう 今日^{きょう}のきょう食^{しょく}はおいしかったです。
とくに、

かい答れい

きょう しょう
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。

とも
友だちとくらべてみよう



★ スキルのポイント

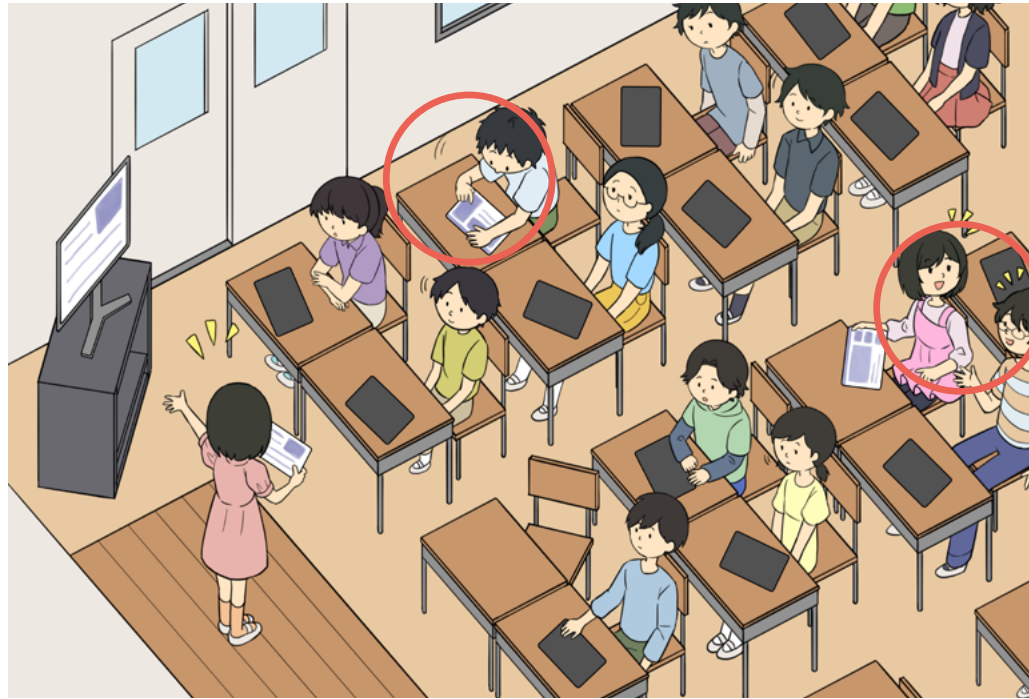
きゅう食を作ってくれた人は、どんなことを知りたいでしょうか？

「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。

かんそう
感想をつたえるときは、りゆうを具体てきにつたえてみましょう。

An illustration of a classroom scene. A female teacher in a pink dress stands at the front, holding a paper and gesturing towards a large screen on a stand. The screen displays a simple diagram. Several students are seated at their desks, which are arranged in rows. Some students are looking at papers or laptops on their desks, while others are looking towards the teacher. The classroom has large windows in the background, letting in light. The overall style is a clean, colorful illustration.

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。

ふたりひとくみとなり、^{つぎ}次のテーマを^{あいて}相手に^{はな}話してみましょう。

テーマ：すきなデザート

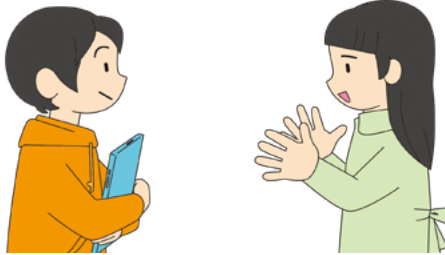
わたしがすきなデザートは、「〇〇」です。

なぜすきかというと、「〇〇」だからです。

おすすめのお店や商品は、「〇〇」のものです。

き ^{ひと}聞く人は、それぞれ①～③の^{ほう}方で^き聞いてみましょう。

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



2 ^{はなし}話をしている人に^{ひと}体を向けて、^{からだ}顔はみない



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

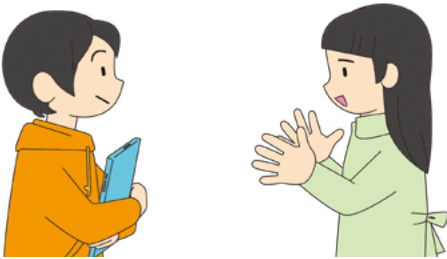


3つの^き聞き方をされたとき、^{かた}話す人はそれぞれどのように^{かん}感じましたか。

とも
友だちとくらべてみよう

1

はなし ひと かお からだ
話をしている人に顔も体も
向けてうなづく



2

はなし ひと からだ む
話をしている人に体を向けて、
顔はみない



3

はなし ひと からだ かお
話をしている人に体も顔も
向けない



スキルのポイント

あいて はなし き
相手の話を聞くとときに、タブレットをみたままだったり、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。

じぶん さいくひん み こうかい さいくひん らくが
 自分のつくった作品を、みんなが見られるように公開したところ、その作品に落書きをされてしまいました。

た。あなたならどのように^{たい}対おうしますか。

つぎ こうどう ほう ほう
 次の3つの行動を「○ やった方がよい」「× やらない方がよい」にわけてみましょう。

1

くやしいので
 ほかひとさいくひん
 他の人の作品に
 らくが
 落書きする

2

らくが ようす
 その落書きの様子を
 き
 記しておく

3

らくが
 落書きされたことを
 せんせい
 先生にそうだんする

ほう
 ○ やった方がよい **A**

ほう
 B × やらない方がよい



せい
正かい

○ やった方がよい **A**

2

らくが ようす
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 ひと さくひん
他の人の作品に
らくが
落書きする

★ スキルのポイント

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

がめん ようす
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。



だれが見ることができるのかな

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



この写真を見ることができるユーザー

☒ せんせい (かんり者)

☒ ねん くみ 2年1組

☐ ねん くみ 3年1組

1

この写真をとった人しか
 見ることができない

2

ねん くみ ひと
 2年1組の人が
 見ることができる

3

ねん くみ ひと
 3年1組の人が
 見ることができる

せい
正かい

2

ねん くみ ひと
2年1組の人が
み
見ることができる



この写真^{しゃしん}を^み見ることができるユーザー

☒ せんせい^{せんせい} 先生（かんり者^{しゃ}）

☒ ねん くみ
2年1組

☐ ねん くみ
3年1組

★ スキルのポイント

せってい
設定^{せってい}をすることで、写真^{しゃしん}を^み見ることができる人^{ひと}をかんりしたり、せいげんしたりすることができます。

この場合は、アクセスできるユーザー（見る^みことができる人^{ひと}）のチェックが先生と2年1組^{ねん くみ}に入っているなので、先生と2年1組の人だけがみ見ることができます。



まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつを使って「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、たんまつを使ってじょうず 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^{ひょう}表げんしたり、^{とも}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^{つか}って何^{なに}かをつくる^しときに知^しっておくべきこと^きや気^き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、スライドを上手^{じょうず}にデザインすることができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、伝えたいことを整理^{せいり}して発表資料^{はつぴょうしりょう}をつくる^{おも}ことができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、作品^{さくひん}をつくる^きときに、どんなことに気^きをつければよいかを知^しっていると^{おも}思う
- ☐ わたしは、プライバシーについてせつ明^{めい}することができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、たんまつが動^{うご}かなくなったときに、きちんと対^{たい}応^{おう}できると^{おも}思う
- ☐ わたしは、友^{とも}だちにまねをされたときに、どう対^{たい}応^{おう}すればよいか^{おも}がわかると^{おも}思う

クラスメイトに、あさがおのせい^{ちょう}長の様子^{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

にちご
5日後



か げつご
1ヶ月後



か げつご
2ヶ月後



なん しゃしん
何まいかの写真をのせたスライド

2



しゃしん
写真だけをのせたスライド

3

あさがおが
 たくさんの花を
 さかせました。

も じ せつめい
文字だけで説明したスライド

つたわりやすい



つたわりにくい



かいとう
かい答れい

つたわりやすい

1

にちこ
5日後



か げつこ
1ヶ月後



か げつこ
2ヶ月後



2



3

つたわりにくい

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

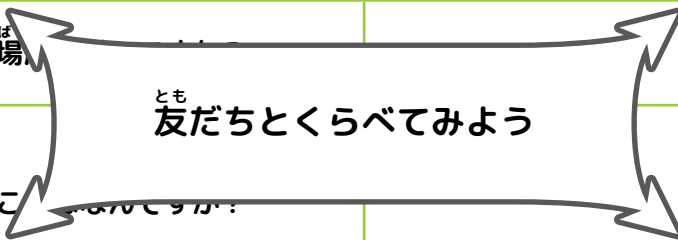
も じ
文字だけでつたえるよりも写真などをつかってスライドをつくるとつたわりやすくなります。

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

がっこう ち 学校や地いきをたんけんして、わかったことを発表するしりょうをつくります。
しりょうを作る前に、まずはわかったことをまとめることにしました。
あ きにゅう 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	たの 楽しかった場所はどこですか？ ばしょ	
4	おどろいたことはなんですか？	
5	はじめて知ったことは、なんですか？ し	



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

☆ スキルのポイント

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

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



すこう 図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。

つぎ 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 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

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

とも 友だちのアドバイスをさ
ん考にして絵をかいて、
先生に*せんせい*てい出した*しゅつ*

○ *もんだい* 問題はない A

B × *もんだい* 問題がある

せい
正かい

 もんだい
○ 問題はない A

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

 もんだい
× 問題がある B

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

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

☆ スキルのポイント

じょうず ひと
上手な人のマネをすることは、うまくなる近道ともいわれますので、マネを
することは悪いことではありません。しかし、友だちの絵やネットでみつけた絵を
かって
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。

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



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

1

じぶん ひと なまえ
自分の好きな人の名前

2

じぶん か
自分が書いている
にっき ない
日記の内よう

3

ゆうめい
有名な
しゅ なまえ
スポーツ選手の 名前

プライバシーになる A

B プライバシーにならない

正しい

プライバシーになる A

1

自分の好きな人の名前

2

自分が書いている
日記の内よう

プライバシーにならない B

3

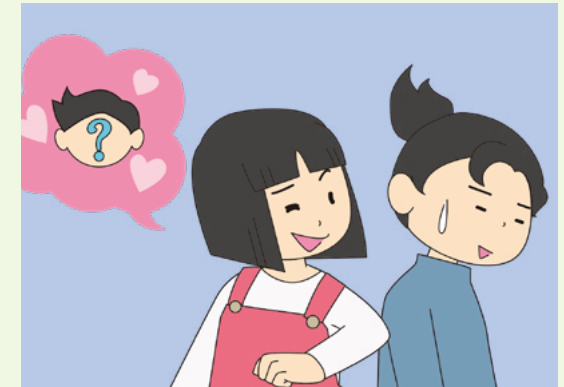
有名な
スポーツ選手のしゅなまえ

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

しかし、すでに多くのおおひとし知っているスポーツ選手のしゅなまえは、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^{つか}って発表^{はっぴょう}しりょうを作^{つく}っていると、とつぜんたんまつが動^{うご}かなくなっていました。
つぎ 次^{つぎ}の行^{こうどう}動^なの中^{なか}から、あなたならどうするかを1つえらんでください。

1

うご 動^{うご}くまで、 なんと つよ 何度も強^{つよ}く
タップしてみる

2

うご 動^{うご}くまで少し待^{すこ}ってみて
うご 動^{うご}かなければさい起^き動^{どう}を
する

3

うご 「動^{うご}かない！」 と
いって大^{おお}さわぎする

※「さい起^き動^{どう}」とは一度電^{いちどでん}げん
を切^きってもう一度電^{いちどでん}げんを
入^いれ直^{なお}すことです。



正しい

2

動かすまで少し待ってみて
動かなければさいきどう
をする

☆ スキルのポイント

たんまつをつかっていると、とつぜん動かなくなることがあります。そんなとき、つい
なんどつよ強くタップしたり、「動かない！」とおおさわぎしたりしてしまいたくなりますが、
動かすまで少し待ってみるということも大切です。

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きどうしてみましょ
う。



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

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

あなたは、どのように対たいおうしますか？



1

ふで箱ばこをまねしないで
い
と言う

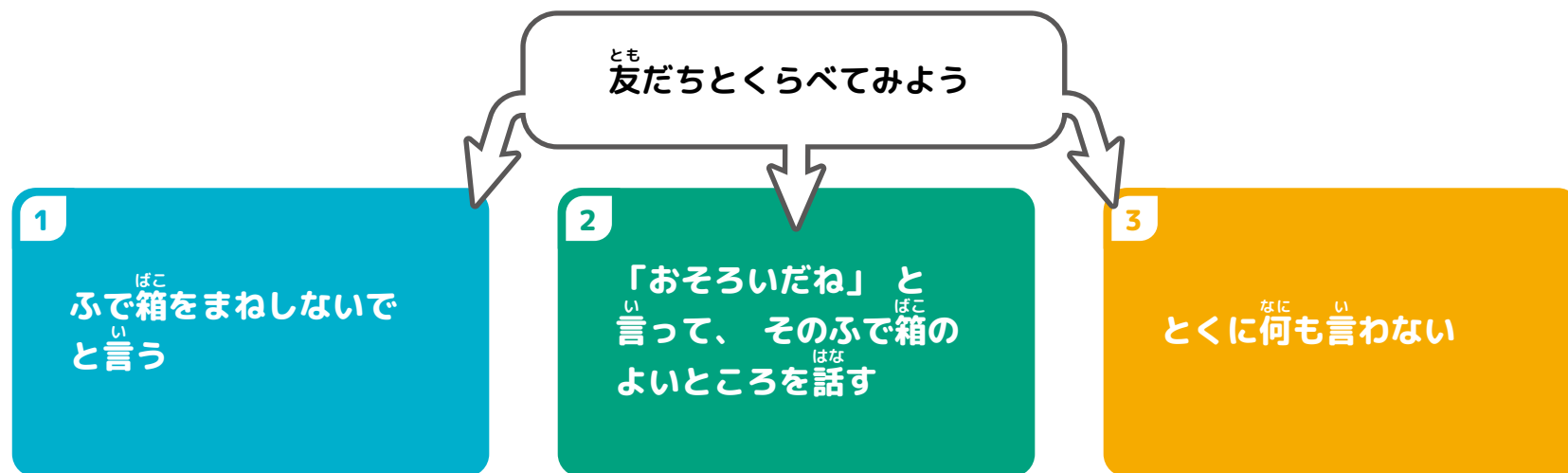
2

「おそろいだね」と
い
言いって、そのふで箱ばこの
よいところを話はなす

3

とくに何なにも言いわない





★ 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まもることはできません。

いやな気持ちをつたえてみることもよいですが、いっしょにその持ち物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

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
絵や文章、写真などの作品について、つくった人以外は勝手にそれを使ってはいけないという権利のことを「ちょさくけん」と言います。

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

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、スライドをじょうず^{じょうず}にデザインすることができる
- ☐ わたしは、つた^{つた}伝えたいことをせいり^{せいり}整理してはっぴょうしりょう^{はっぴょうしりょう}発表資料をつくることができる
- ☐ わたしは、さくひん^{さくひん}作品をつくるときに、どんなことにき^き気をつければよいかをし^し知っている
- ☐ わたしは、プライバシーについてせつ^{めい}めい^{めい}明することができる
- ☐ わたしは、たんまつ^{うご}が動かなくなったときに、きちんとたいおう^{たいおう}対応することができる
- ☐ わたしは、とも^{とも}友だ^{とも}とにまねをされたときに、きちんとたいおう^{たいおう}対応することができる



こうりゅう
交流する

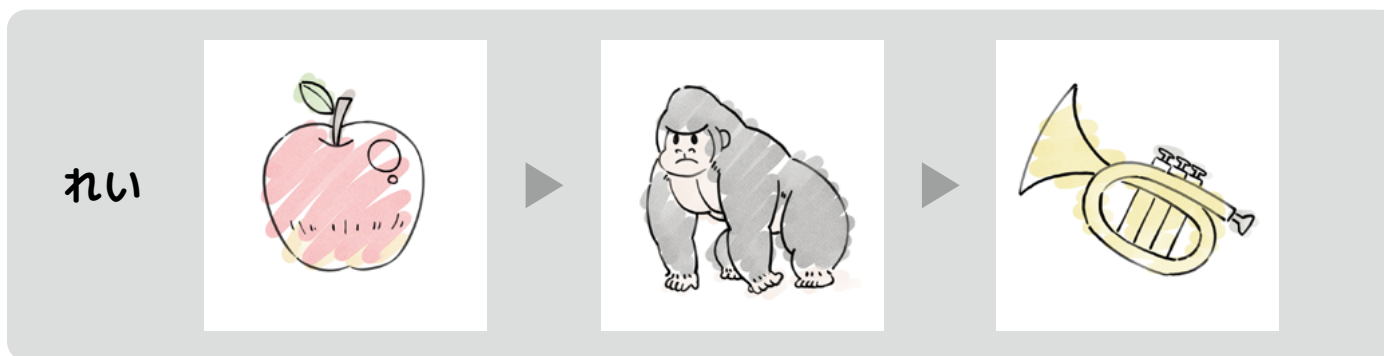
たんまつ^{つか}を使うと、クラスや学校内^{がっこうない}だけでなく、世界中^{せかいじゅう}の人^{ひと}とやり取り^としたり、交流^{こうりゅう}したりすることができます。

ここでは、たんまつ^{つか}を使って交流^{こうりゅう}するときに知^しっておくべきこと^きや気^きをつけるべきこと^きについて学^{まな}びます。

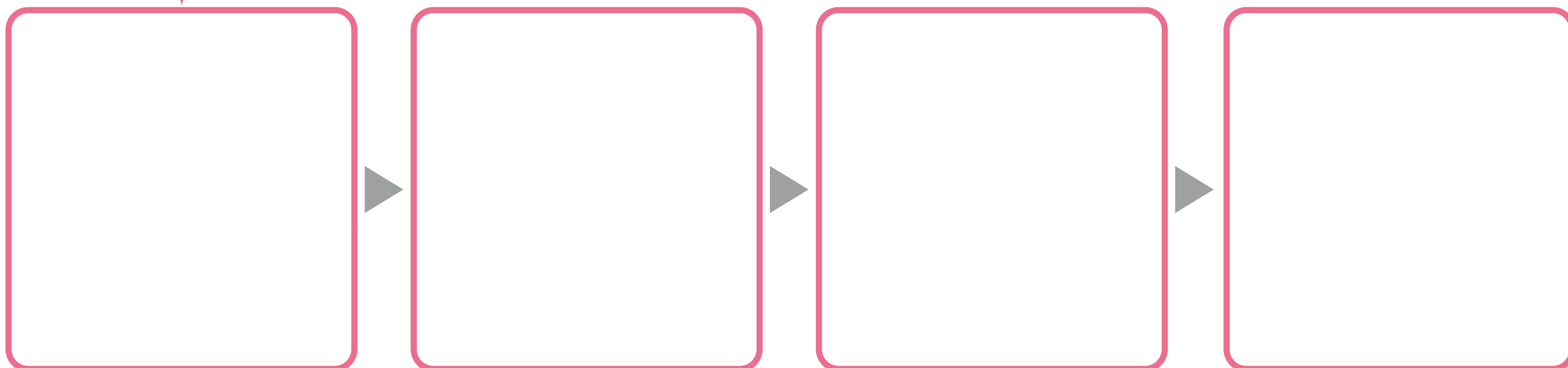
さいしょにチェックしてみよう

- ☐ わたしは、話^{はな}す以外^{いがい}の方^{ほう}で友^{とも}だちと上^{じょう}手^ずに交流^{こうりゅう}することができると思^{おも}う
- ☐ わたしは、意見^{いけん}を交流^{こうりゅう}するときに、同^{おな}じところとちがうところを見^みつけることができると思^{おも}う
- ☐ わたしは、メッセー^きジをおくるときに、どんなこと^しに気^きをつければよいかを知^しっていると思^{おも}う
- ☐ わたしは、大人^{おとな}にインタビューするときに、「聞^きかない方^{ほう}がよいこと」がわかると思^{おも}う
- ☐ わたしは、グルー^{へん}プのチャットで返^{たい}事^{おう}がないときに、きちん^きと対^{たい}応^{おう}できると思^{おも}う
- ☐ わたしは、ネッ^{ひょう}トゲー^きムで表^{ほん}じされ^{にん}たキャラク^{そう}ターから、本^{ほん}人^{にん}を想^{そう}ぞうすることができると思^{おも}う

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



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



どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい

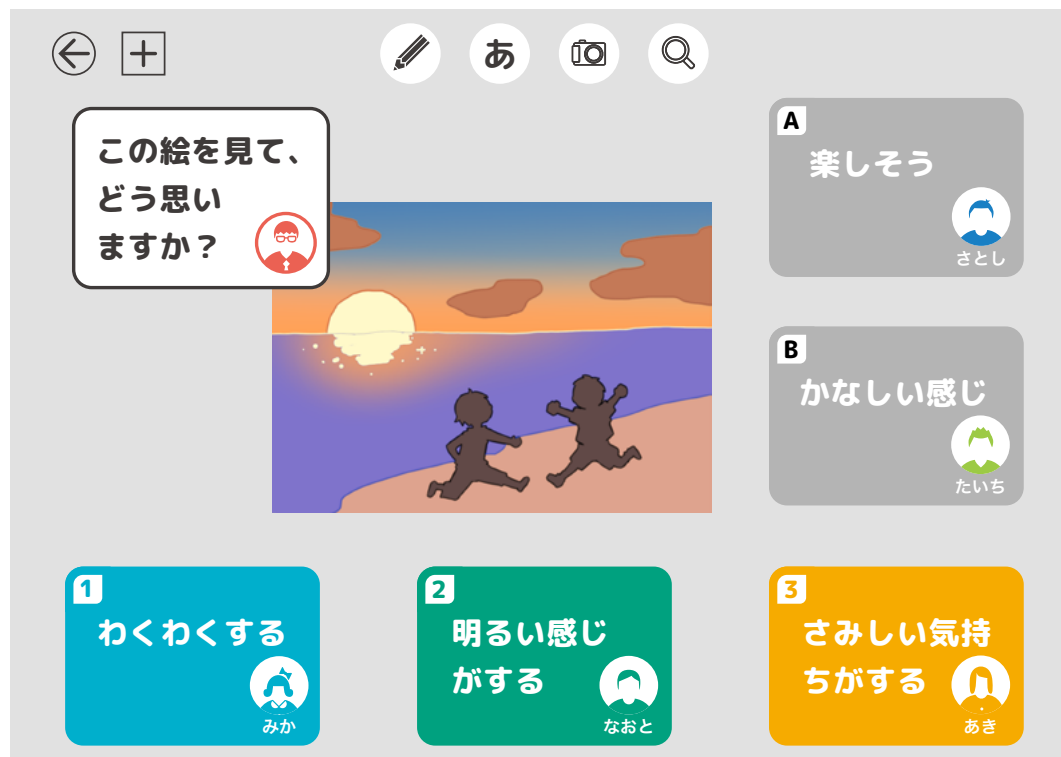


☆ スキルのポイント

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

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

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



楽しそう  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

せい
正かい

楽しそう  さとしさんとおなじような意見の人 **A**

1
わくわくする

みか

2
明るい感じがする

なおと

B かなしい感じ  たいちさんとおなじような意見の人

3
さみしい気持ち
がする

あき

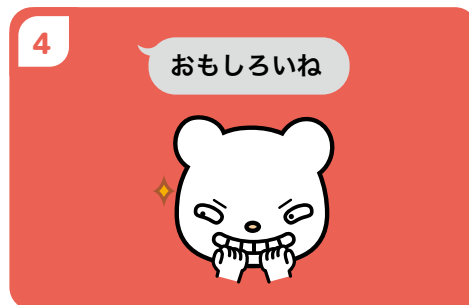
 スキルのポイント

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。

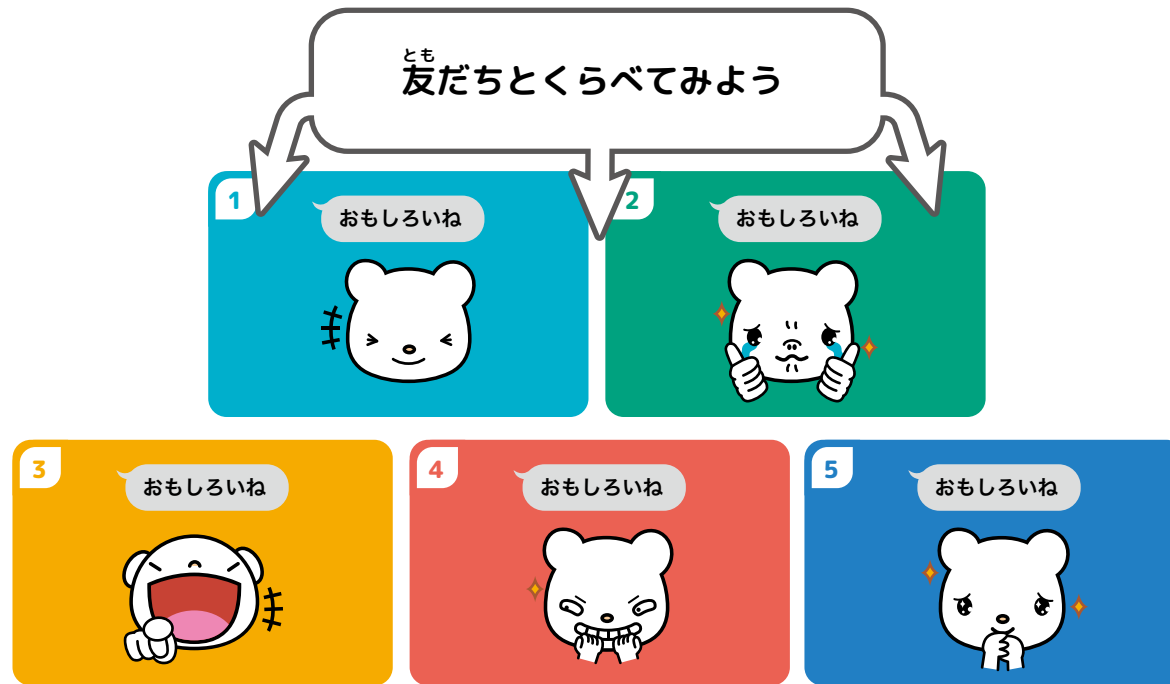
意見を交流するときは、同じところとちがうところを見つけてみましょう。

とも つぎ
 友だちから次のメッセージがとどきました。どのような気持ちで送ったと思いますか。
 つぎ おく とも きも
 次の5つのスタンプを送った友だちの気持ちを、「おもしろかった気持ち」「いじわるな気持ち」にわけて
 みましょう。



おもしろかった気持ち
 A

B
 いじわるな気持ち



☆ スキルのポイント

おな 同じスタンプや絵文字でも、ひとによって感じ方がちがうこともあります。

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

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



まちたんけんをして、お^{みせ}店^{ひと}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^あった大^{おとな}人と交^{こうりゅう}流^きするとき、いきなり聞^き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^{かんが}えてみましょう。

1

すきな食^たべ物^{もの}は
なんですか？

2

ねんれいは
いくつですか？

3

けっこんは
していますか？

あまり聞^きかない方^{ほう}がよい **A**

B 聞^きいても問^{もんだい}題^{だい}ない



せい
正かい

あまり聞^きかない方^{ほう}がよい A

2

ねんれいは
いくつですか？

3

けっこんは
していますか？

B 聞^きいても問^{もん}題^{だい}ない

1

すきな食^たべ物^{もの}は
なんですか？

☆ スキルのポイント

ひと し
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^いいます。

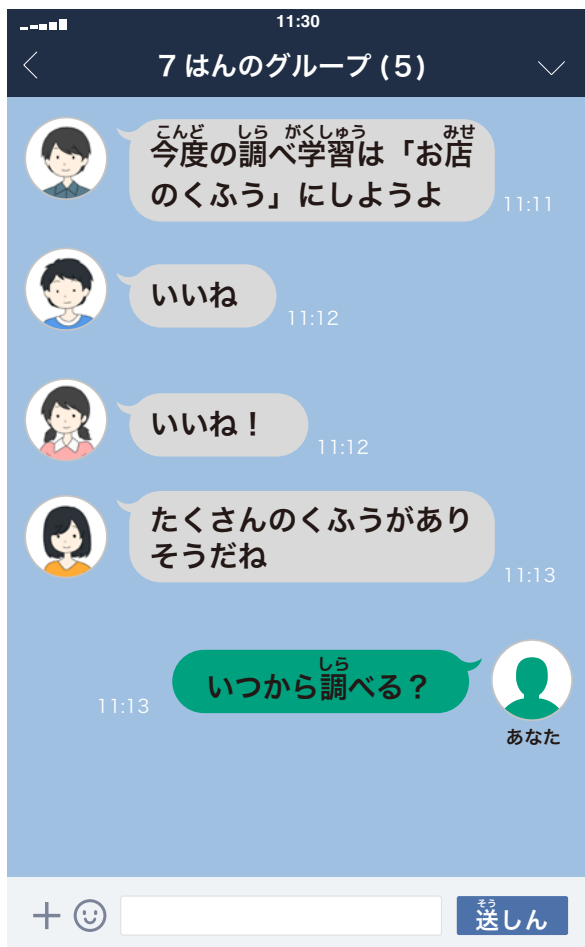
おとな
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思^{おも}う人^{ひと}がたくさんいます。こうしたことはあまり聞^きかないほう^{ほう}がよいですね。

ほかにもどんなことをあまり聞^きかない方^{ほう}がよいか、考^{かんが}えてみましょう。



あなたが、グループのチャットで調べ学習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

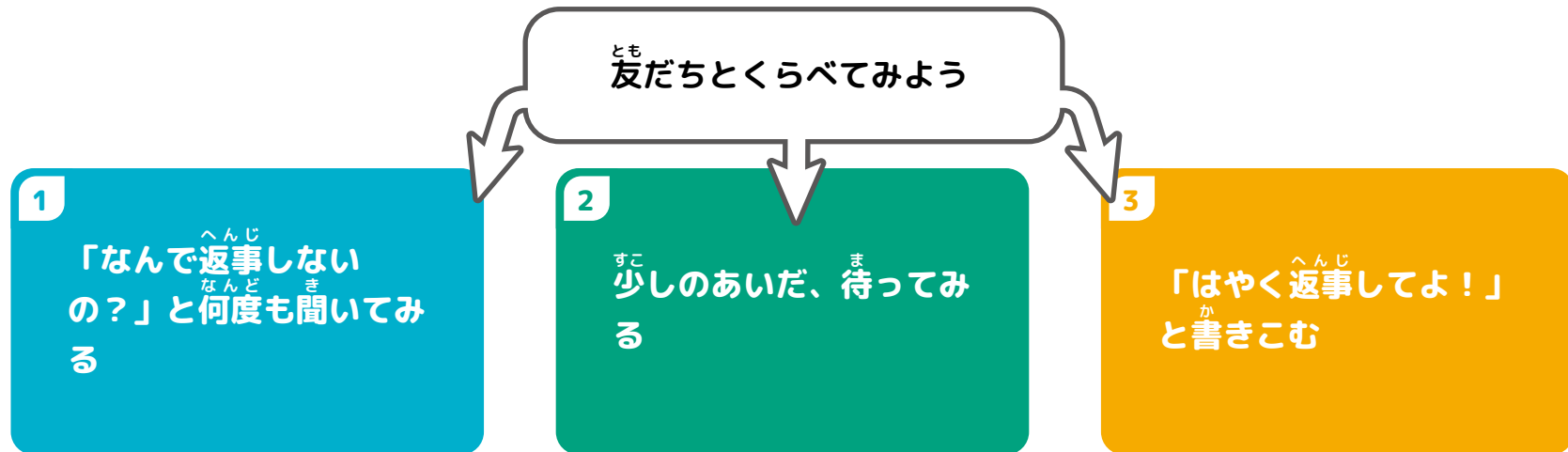
「なんでへんじしないの?」と何度も聞いてみる

2

すこ 少しのあいだ、ま 待ってみる

3

「はやくへんじしてよ!」と書きこむ

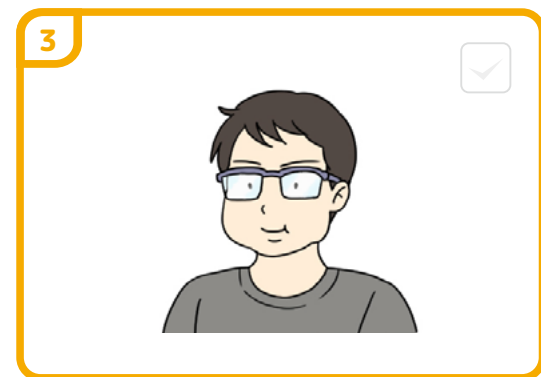
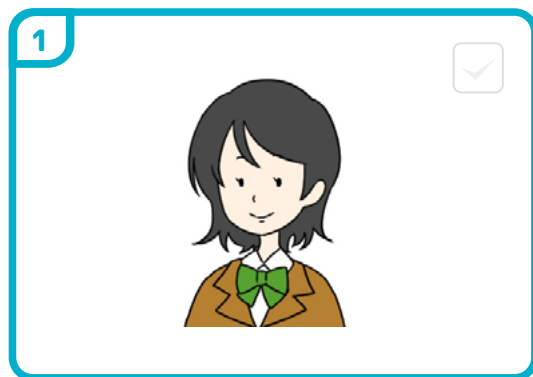
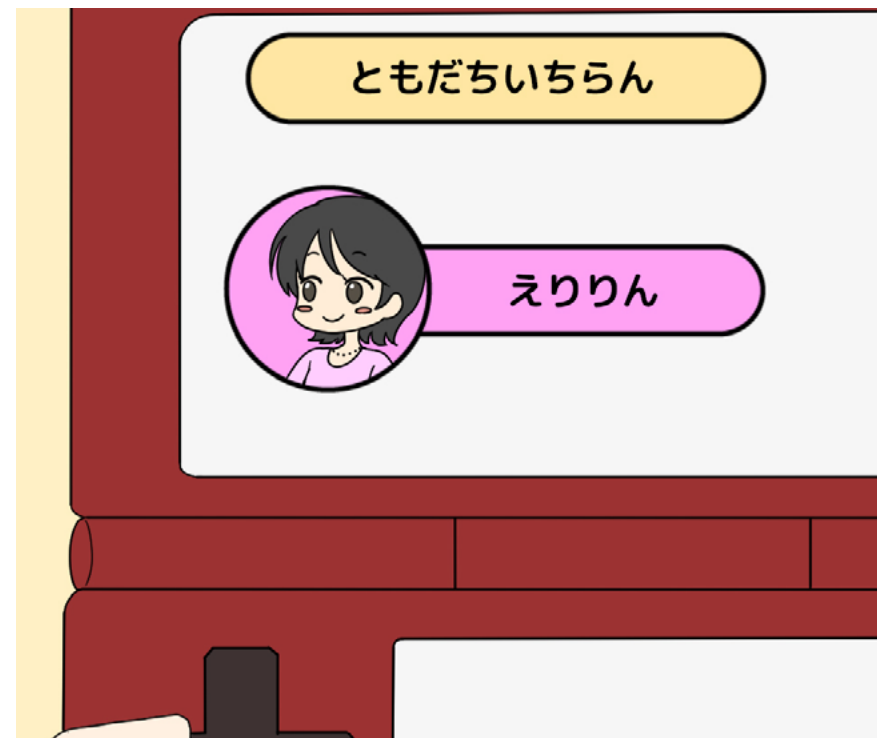


スキルのポイント

グループのチャットで交流する場合、すぐに返事がない時もあります。

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

あなたがネットのゲームで遊^{あそ}んでいたら、「えりりん」とな^{はな}かよくなりました。
 もっと話^{はな}したいと思^{おも}い、ふたりで会^あいたいと思^{おも}いました。
 実^{じっ}さいのえりりんは、どのよう^{ひと}な人^{おも}だと思^{おも}いますか？





スキルのポイント

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

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



まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、話す以外のほうで友達と上手に交流することができる
- ☐ わたしは、意見を交流するときに、同じところとちがうところを見つけることができる
- ☐ わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っている
- ☐ わたしは、大人にインタビューするときに、「聞かない方がよいこと」についてせつ明することができる
- ☐ わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できる
- ☐ わたしは、ネットゲームで表じされたキャラクターと本人はちがうかもしれないと考えることができる



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

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

ここでは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^しときに^き知^{まな}っておくべきことや^き気^{まな}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^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^{ひと はな あ}おうちの人と^き話し合^きってルールを決め、ルールを^{おも}守^{つか}って^{おも}使うことができていると思う
- ☐ わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^{けいかく た}計画を^{つか}立て^{おも}て^{おも}使うことができると思う
- ☐ 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^{おも}き」で^{おも}使うことができていると思う
- ☐ わたしは、ゲームやSNS^{がい}い^{あた}外にも^{かんが}新しく^{かんが}チャレンジ^{かんが}したいことを^{おも}考えたことがある
- ☐ わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^おトラブルが^{つか}起き^{おも}ないように^{おも}使うことができていると思う
- ☐ わたしは、ゲームをやめる^{ほう}方^{かんが}ほうについて^{おも}考えたことがある

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 ^{つか} を使っ ^{じかん} てもよい時間は、	じ時 ぶん分 ～ じ時 ぶん分
②たんまつ ^{つか} を使っ ^{ばしょ} てもよい場所は、	

ひと かんが
おうちの人と考えたルール

①	③
②	④

くふう

①たんまつをじゅう ^{でん} 電しわすれないためのくふう	
②たんまつを ^{いえ} 家におきわすれないためのくふう	



かてい 家庭のルール	
①たんまつをつかってもよい時間は、	じ 時 ぶん 分 ~ じ 時 ぶん 分
②たんまつをつかってもよい場所は、	

ひと かんが おうちの人と考えたルール	
①	とも 友だちとくらべてみよう
②	

くふう	
①たんまつをじゅうでんしわすれないためのくふう	
②たんまつをいえにおきわすれないためのくふう	

★ スキルのポイント

たんまつをいえでつかうときは、つかってもよいじかんやばしょについて、おうちの人とはなあってきめるようにしましょう。

また、すくなくとも、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、へやがめんのあかめ、目からたんまつまでのきより、30分に1回はたんまつから目をはなすなど、目をまもるこうどうをするようにしましょう。



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

[illegible]

1

べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2

なら こと
習い事

3

きゅうけい・遊び
(ゲームなど)

4

て
お手つだい

5

ごはん

6

おふろ

7

あした
明日のじゅんぴ

8

すいみん

れい

午後4時

べんきょう
勉強

午後5時

あそ
遊び

午後6時

ごはん

午後7時

て
お手
つだい

午後8時

おふろ

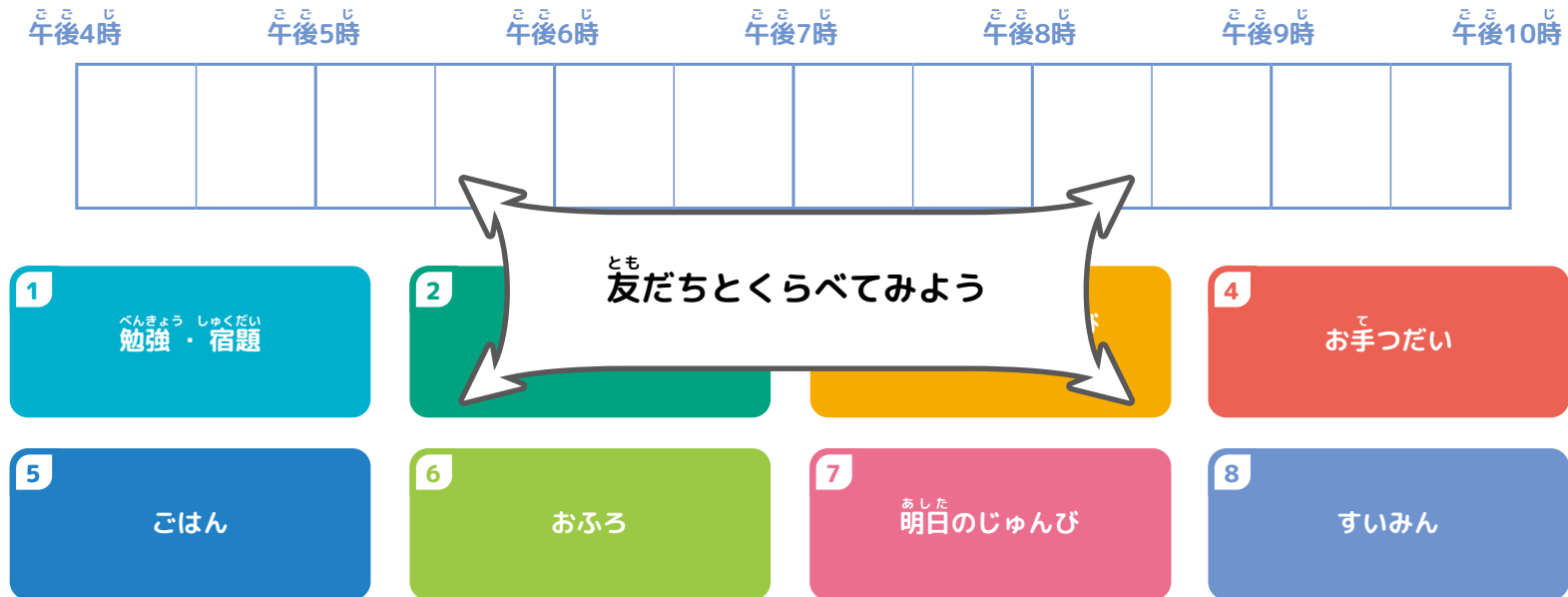
あした
明日の
じゅんび

午後9時

すいみん

午後10時

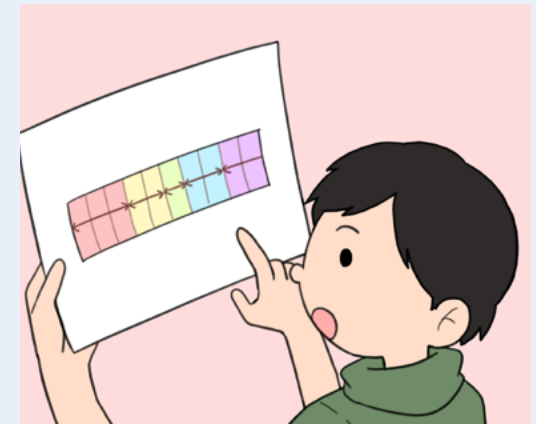




★ スキルのポイント

勉強べんきょうするとき、遊びあそびにいくときなどどんな時じでも、「計画けいかく」を立てておくと、スムーズに実行じっこうできます。

また、実行じっこうした後に、計画通りけいかくどおにいったのかどうかをふりかえることも大切たいせつです。どうへんこうすれば、次つぎは計画通りけいかくどおにいくのかをかんがえてみましょう。



つぎ こうどう がくしゅう もく つか かた い
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？

がくしゅう もく い がくしゅう もく い
「○ 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
せいかつ こう ぎょう
生活・そう合のじゅ業で
べんきょう ちか かわ
勉強した近くの川につい
て、たんまつを使って調
べた

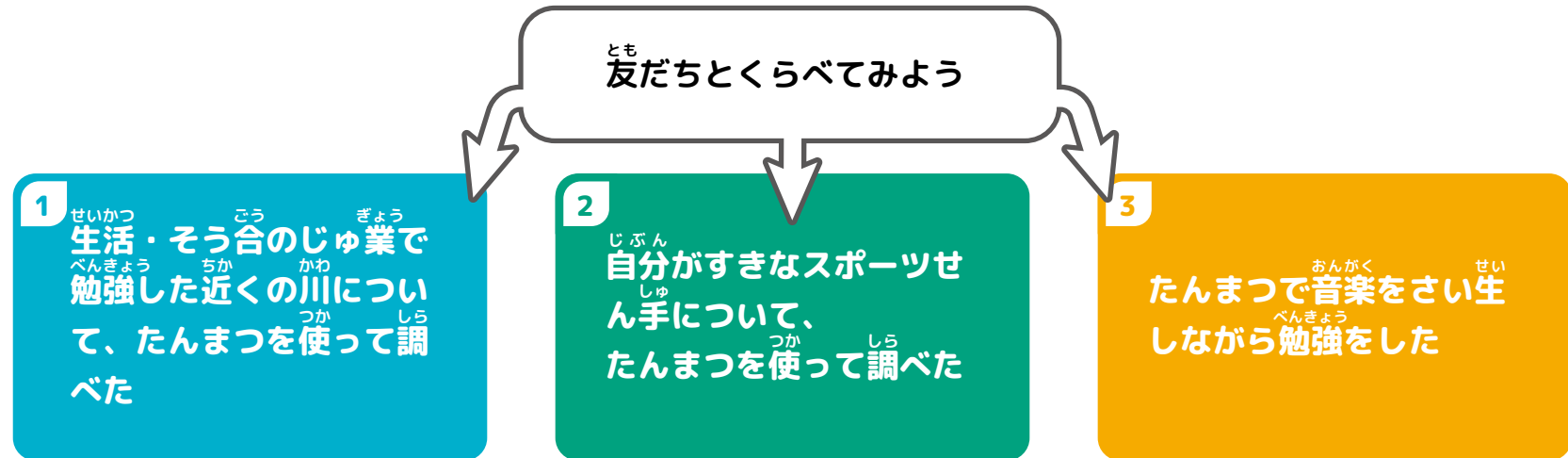
2
じぶん
自分が好きなスポーツせ
ん手について、
たんまつを使って調べた

3
おんがく せい
たんまつで音楽をさい生
しながら勉強をした

がくしゅう もく い
○ 学習の目てきと言える A

がくしゅう もく い
× 学習の目てきとは言えない B





スキルのポイント

たんまつは、がくしゅう もく つか
学習の目てきで使うためにがっこう からかしだ
されているものです。

いえ がっこう おも だ
家でも、学校のルールを思い出しながら、「これはがくしゅう もく い
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、「これはがくしゅう もく い
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、おうちの人やひと せんせい
先生にそうだんし
てみましょう。

あたら 新しくチャレンジしたいことは？

ゲーム、SNS、^{どうが}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
からだ うご
体を動かす
サッカー、バレー、
バスケットボール…



2
しぜん
^{ちゅう しゅう}
こん虫さい集、
キャンプ…



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



4
りょう理
^{あた}
新しいりょう理、
^{つく}
おかし作り…



5
^{そだ}
育てる
^{はな どうぶつ}
花、動物、
や野さい…



6
^{かんが}
考える
パズル、
しょうぎ…



7
つくる
^{しゅげい}
手芸、
プラモデル…



8
のんびり
^{どくしょ}
読書、
おふろ…



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

とも
友だちとくらべてみよう

1

からだ うご
体を動かす

サッカー、バレー、
バスケットボール…



2

しぜん

ちゅう しゅう
こん虫さい集、
キャンプ…



3

けんがく
見学

ぶつかん
はく物館、
び かん
美じゅつ館…



4

りょう理

あたら
新しいりょう理、
つく
おかし作り…



5

そだ
育てる

はな どうぶつ
花、動物、
や 野さい…



6

かんが
考える

パズル、
しょうぎ…



7

つくる

しゅげい
手芸、
プラモデル…



8

のんびり

どくしょ
読書、
おふろ…



スキルのポイント

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

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

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



じぶん 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^の飲んでいて、
たんまつに
こぼしてしまう

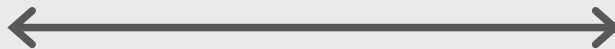
2

^も持ち帰るときに、
たんまつを
ぶつけてしまう

3

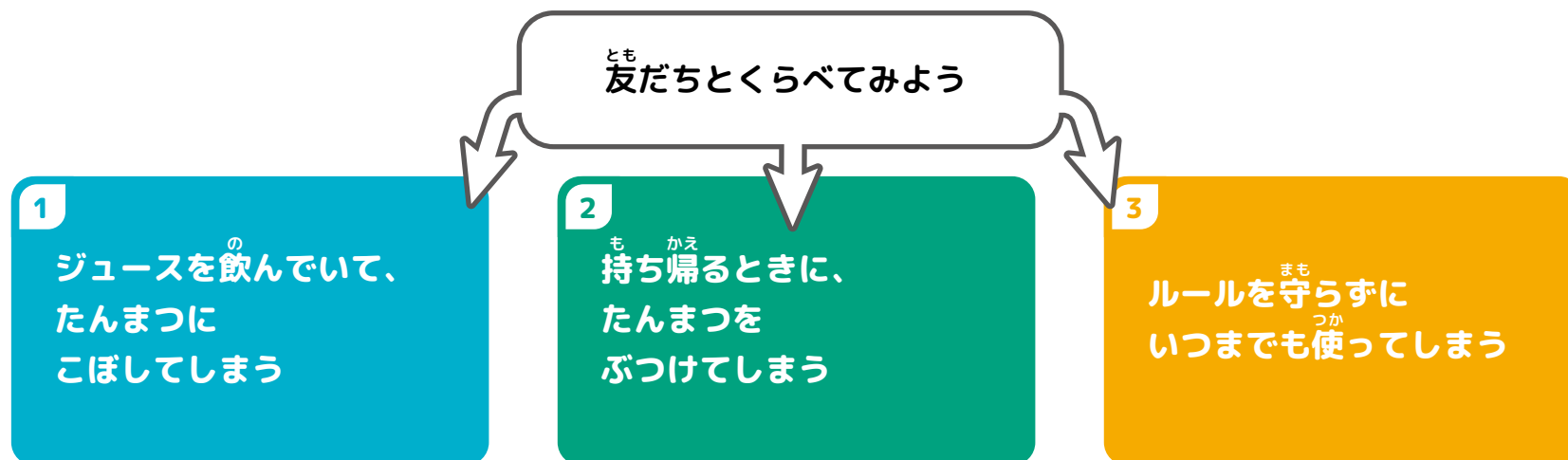
ルールを^{まも}守らずに
いつまでも^{つか}使ってしまう

やってしまいそう



やらないだろう





★ スキルのポイント

いえ
家でたんまつをつか
ばあい
場合には、持ち帰るときはもちろん、つか
き
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。

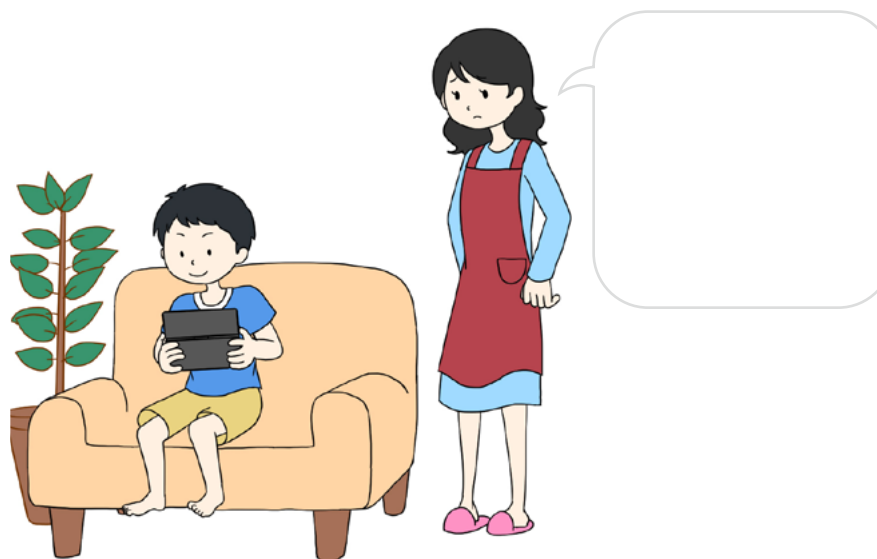
たんまつのかた
のしまい方やたんまつをつか
ばしょ
を使う場所、たんまつをつか
じかん
を使う時間などをもういちどみなお
てみましょう。



「ゲームをやめなさい！」と言われても

「ゲームをやめなきゃ」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

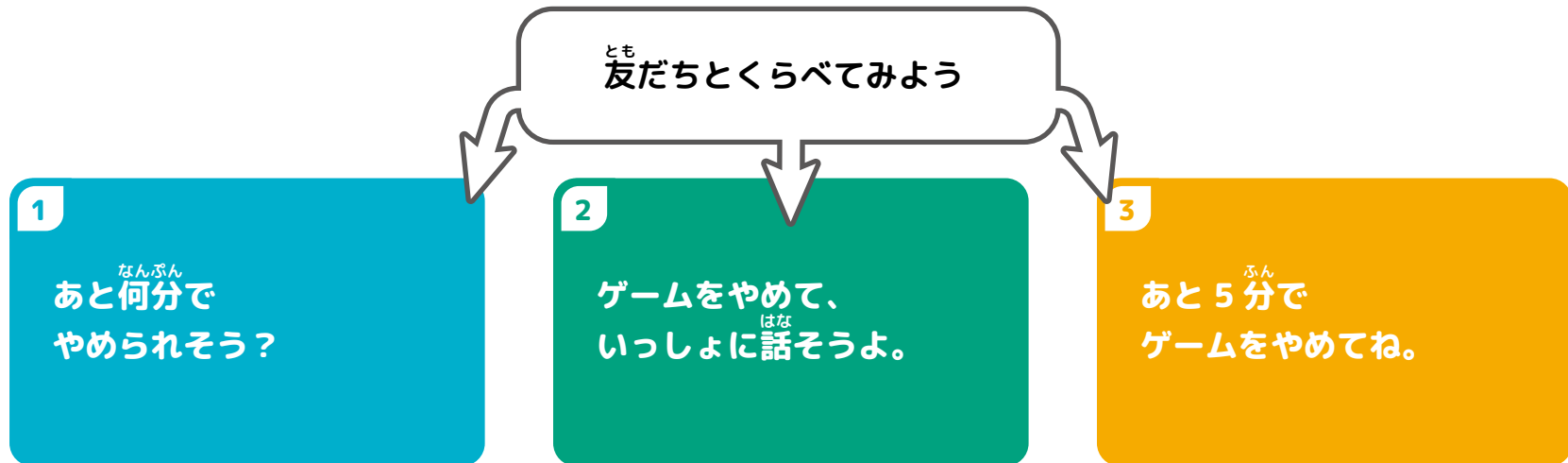
あと何分
やめられそう？

2

ゲームをやめて、
いっしょに話そうよ。

3

あと5分
ゲームをやめてね。



★ スキルのポイント

「はやくやめなさい！」といわれると、言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^{こえ}かけをしてもらったら、自分^{じぶん}でやめることができるでしょうか。ぜひ^{かんが}考えてみてくださいね。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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



みやざき



保護者の方へ

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

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

ケータイ・スマホトラブル分類表

現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

1 長時間利用



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

☒ 主に **A**

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

☒ 主に **A**

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

☒ 主に **B**

4 出会い



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

☒ 主に **A** と **B**

5 著作権の侵害



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

☒ 主に **A** と **C**

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

☒ 主に **C**

7 個人情報の投稿



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

☒ 主に **C**

8 悪口・いじり



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

☒ 主に **C**

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

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

- | | |
|----------------------------------|-----------|
| A 家庭のルールを考えよう | P132～134へ |
| B フィルタリングやアプリの設定 | P135～136へ |
| C インターネットにおけるコミュニケーションの特性 | P137へ |

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの
「使いすぎ」に
気をつけよう

スマホは
「夜遅い時間」には
使わない

ネットで
「たくさん」お金を
使わない

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

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

A

ルールを破ったことを
叱る

B

どのようにしたら
ルールを守れるかを
一緒に考える

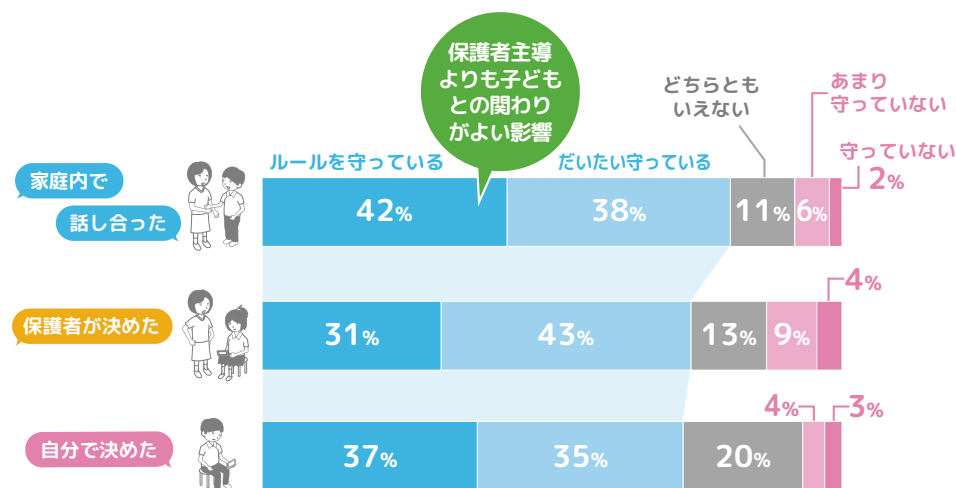
Aのような「制限」によるコントロールから、Bのように子どもと一緒に対話をしながら「主体的なルールづくり」をするようにしましょう。

ルールの決め方と遵守の関係

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

「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

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

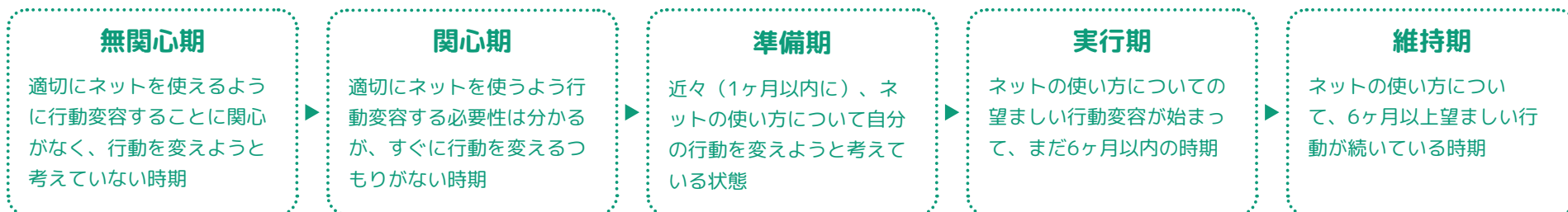


「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。

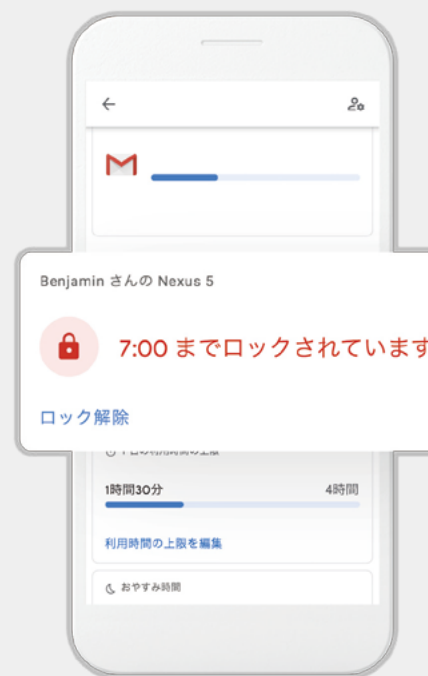


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

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

ファミリーリンク

Android向け



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

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

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

YouTube Kids

Android・iPhone/iPad向け



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

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

Digital Wellbeing

Android向け



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

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

フィルタリングについて

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

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)



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

8 悪口・いじり

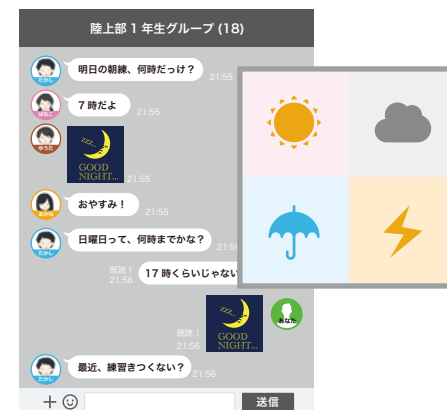


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしよう

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。

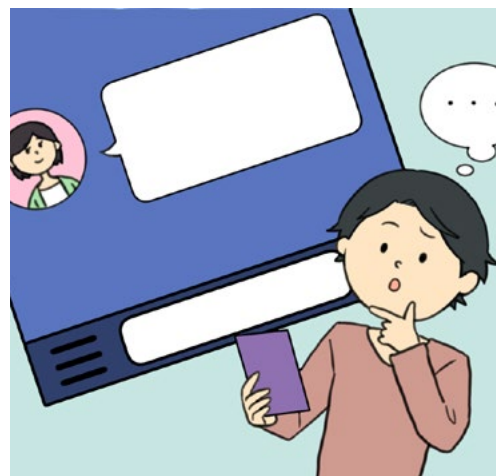
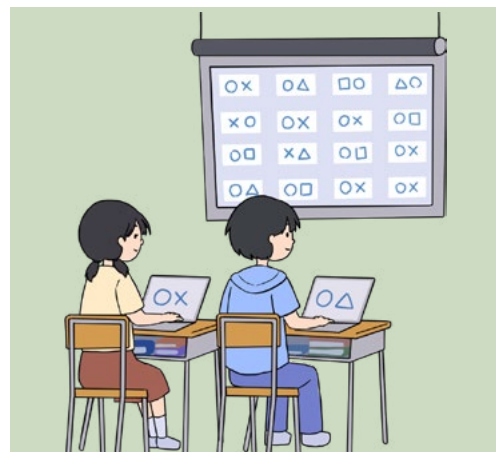
3 「リスクの見積り」によるズレ

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

2021年度からは児童・生徒1人1台端末での学びが本格化するなど、学校においてもICTやインターネットを活用することが日常となっています。一方で小学校、中学校ともにネットトラブルが校内でも起きているという結果がでており、そうしたトラブルを防ぎ、児童・生徒がより安心してICTやネットを上手に活用して学習できるよう、情報モラル教育の重要性がますます高まっているといえます。

一般財団法人LINEみらい財団、ソフトバンク株式会社、LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず）、ソフトバンクロボティクス株式会社のSNS・通信・インターネット・プログラミング教育の分野において情報モラル教育に関わってきた四社は協業し、子どもたちのより良いコミュニケーションや健全なインターネット利用啓発のため情報モラル教育に積極的に取り組んでまいります。



LINE みらい財団

 **SoftBank**

YAHOO! きっず
JAPAN

 **SoftBank**
Robotics

Yahoo!きっずは、インターネット上でみんなが新しいことに会えるサイトだよ。
学んだり、調べたり、遊んだり！ べんりなコンテンツを紹介するよ。



コンテンツの一例



ちょボットのタイピングガイド

ただしく、すばやく入力できるようになるため、自分のレベルに合った練習方法が選べるよ！

動画を見たり、ゲームに挑戦して、キーボードを使いこなそう。



マンガで学ぼうAIガイド

AI（人工知能）について、マンガで楽しく学んでみよう。AIのしくみや、身近な活用例を紹介しているよ。最近話題になっている生成AIについても学べるよ。



ちょボットの防災ランド

家族とすごしたり、友達と遊んだり、勉強したりできるのは、命があるからこそ。クイズやパズルに挑戦し、災害から自分と大切な人の命を守る知識を身につけよう！



ほかにも、Yahoo!きっずには楽しいコンテンツがたくさんあるよ！

<https://kids.yahoo.co.jp/>

やふーきっず

検索

全国统一 スマホデビュー検定



考えよう 家族みんなで スマホのルール

私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組めます



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

合格を目指し、ぜひ親子でチャレンジしてみてください！

監修者紹介



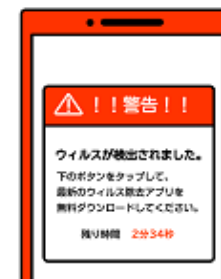
藤川大祐

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

問題のイメージ

00:21.90

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



A

ウイルスを取り除くためすぐにダウン
ロードする

B

画面に出ていた問い合わせ先にメール
する

C

その画面を開いたままおうちの方に
相談する

受検はこちら！（受検料無料）

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



活用型情報モラル教材
GIGAワークブック みやざき
小学校下学年版
2025

ver.1.0

発行日 2025年2月28日

制作 宮崎県教育委員会
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。