

活用型情報モラル教材



ワークブック

信州



©長野県アルクマ

ビギナー

2024

活用の手引

本書の使い方

3つのポイント

① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

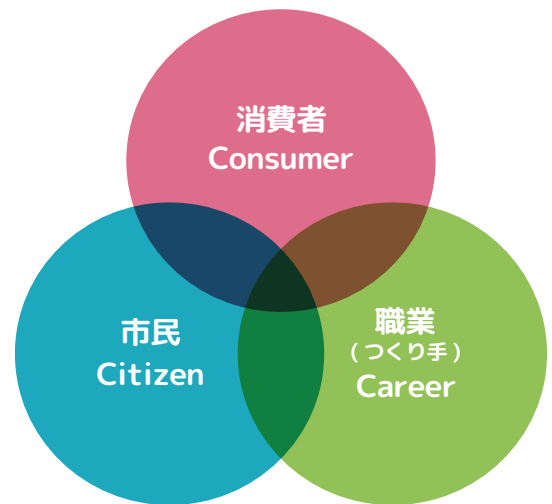
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

② 45分でも15分でも実施できる

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

③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

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



内容一覧

本編ページ	内容		
1	情報モラルを学ぼう(45分授業)		
2	ICTでゆたかになる社会		
4	たんまつを上手に活用しよう		
7	生活を見直そう		
8	使いすぎていないかな①		
10	使いすぎていないかな②		
12	自分と相手とのちがい		
14	使いすぎていないかな③		
17	情報活用能力を身につけよう(15分 授業)		
19	使う前に	たんまつを使うときの言葉を知ろう	活用スキル
21		自分にあった方法で文字を入力してみよう	活用スキル
23		「大切に使う」とは	情報モラル
25		パスワードの作り方や使い方	情報セキュリティ・トラブル対応
29	写真を撮る	上手な写真のとり方を学ぼう	活用スキル
31		アップとルーズでクイズをつくろう	活用スキル
33		勝手ににとってよいのかな	情報モラル
35		勝手に写真をとられたら	情報セキュリティ・トラブル対応
39	調べる	上手なけんさく方ほうを学ぼう	活用スキル
41		どの方法で調べたらよいのかな	活用スキル
43		見てもよいサイトかな	情報モラル
45		とつぜんメッセージが表じされたら	情報セキュリティ・トラブル対応
49	考える	じょうほうを上手にほぞんしよう	活用スキル
51		調べたことを整理しよう	活用スキル
53		目のけんこうを守ろう	情報モラル
55		わからないときにどうすればよいかな	情報セキュリティ・トラブル対応
59	共有する	上手な発表方ほうを学ぼう	活用スキル
61		感想を伝えよう	活用スキル
63		上手に聞けているかな	情報モラル
65		勝手に書きこまれたら	情報セキュリティ・トラブル対応
69	つくる	上手なデザインの方ほうを学ぼう	活用スキル
71		伝えたいことを整理しよう	活用スキル
73		マネしてもよいのかな	情報モラル
75		たんまつが動かなくなったときは	情報セキュリティ・トラブル対応
79	交流する	言葉を使わず上手に交流しよう	活用スキル
81		同じところとちがうところを見つけよう	活用スキル
83		これって悪口？	情報モラル
85		返事がないときは	情報セキュリティ・トラブル対応
89	家で使う	家庭でのルールをつくろう	活用スキル
91		やることを計画してみよう	活用スキル
93		「学習の目てき」と言えるのかな	情報モラル
95		自分もやっしまいそうなるトラブルは	情報セキュリティ・トラブル対応
98	保護者の方へ		
99	ケータイ・スマホトラブル分類表		
100	家庭のルールを考えよう		
103	フィルタリングとアプリの設定		
105	インターネットにおけるコミュニケーションの特性		

よくある質問

Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

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

Q. どのような順番で進めればよいですか？

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

Q. 自主学習でも利用できますか？

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

Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

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

Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

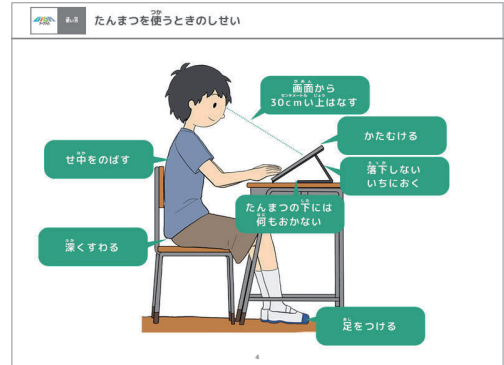
対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っております。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

はじめに

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

端末を使うときの姿勢

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



健康チェック表

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

けんこうチェック表		
	けんこうチェック表	
目の じょうたい	1 目がつかれる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	・とまどき目をこぼして、目を揉まないようにしよう。 ・まぶたをこまめに閉じよう。 ・目の疲れを、目をこぼさないようにしよう。 ・目の疲れを、目をこぼさないようにしよう。
	2 目が赤くなる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
	3 長時間使っていると、目の奥が痛くなる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
筋肉や 関節の じょうたい	4 長時間使っていると、体がこわばる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	・長時間使っていると、体がこわばる。 ・長時間使っていると、体がこわばる。 ・長時間使っていると、体がこわばる。
	5 長時間使っていると、手がしびれる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
	6 長時間使っていると、手がこわばる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
ストレス の じょうたい	7 うるさくなる。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	・長時間使っていると、うるさくなる。 ・長時間使っていると、うるさくなる。 ・長時間使っていると、うるさくなる。
	8 集中できない。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
	9 イライラする。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない	
10 集中できない。 <input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> わからない		

端末操作到達チェック表（1年～3年）

たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (1ねんせい)		
No	たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (1ねんせい)	できたら O
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せいにきをつけて、つかうことができる。	
3	たんまつでんげんをいれたら、きったりすることができる。	
4	ホーム画面にちよこさることができる。	
5	Wi-Fi(ワイファイ)をきいたり、つないでいることができる。	
6	おむろとせいで、ひらいてあるアプリなどをしょ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、せりするすることができる。	
8	アプリなどをつかって、おまかせすることができる。	
9	てがきで、おまかせすることができる。	
10	キーボードで、おまかせすることができる。	
11	おんせいにしょうりょうで、ことばやおんせいにしょうりょうすることができる。	
12	たんまつで、おんせいにしょうりょうすることができる。	
13	カメラで、おんせいにしょうりょうすることができる。	
14	カメラで、おんせいにしょうりょうすることができる。	
15	QRコードやバーコードを読みとることができる。	

たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (2ねんせい)		
No	たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (2ねんせい)	できたら O
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せいにきをつけて、つかうことができる。	
3	自分のひびパスワードをおぼえている。	
4	おんせいのおぼえをせりすることができる。	
5	おんせいのおぼえをせりすることができる。	
6	おんせいで、アプリをつかうことができる。	
7	おんせいで、おんせいにしょうりょうすることができる。	
8	キーボードをつかって、おまかせすることができる。	
9	おまかせすることができる。	
10	おんせいで、おんせいにしょうりょうすることができる。	
11	カメラで、おまかせすることができる。	
12	カメラで、おまかせすることができる。	
13	カメラで、おまかせすることができる。	
14	カメラで、おまかせすることができる。	

たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (3ねんせい)		
No	たんまつそうじょうじょうたつチェックひょう (3ねんせい)	できたら O
1	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
2	たんまつをつかうときのせいにきをつけて、つかうことができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
3	自分のひびパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
4	おんせいのおぼえをせりすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
5	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
6	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
7	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
8	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
9	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
10	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
11	おんせいで、おまかせすることができる。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×

- ここでは1年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、画面の基本的操作などは特に身につけてほしい内容になります。

- ここでは2年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。パスワードの管理やカメラの使い方などは特に身につけてほしい内容になります。

- ここでは3年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。簡単な検索方法や勉強のために端末を使うことなどは特に身につけてほしい内容になります。

授業のねらい

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

授業の流れ (45分)

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

授業のねらい

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

授業の流れ (45分)

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

授業のねらい

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

授業の流れ (45分)

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

生活を見直そう

生活

道徳



ねらい

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

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

使いすぎていないかな①

学活

総合

道徳

体育(保健)

ねらい

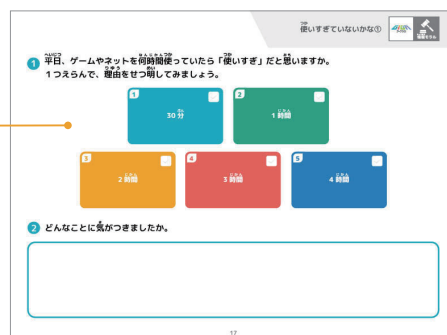
- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。



P7のモデル
指導案を参考に
してください。



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



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

使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

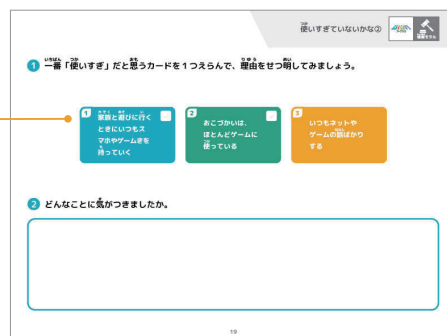
体育(保健)

ねらい

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



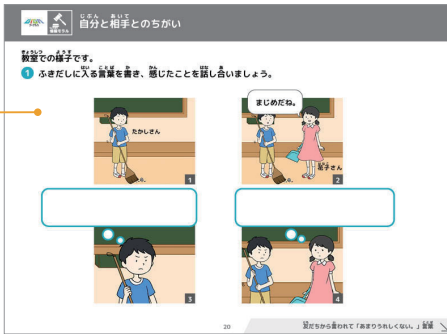
- ・子供、保護者のそれぞれの気持ちを考えた上で、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活に当てはめて振り返らせる。



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

ねらい

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



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



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

使いすぎていないかな③

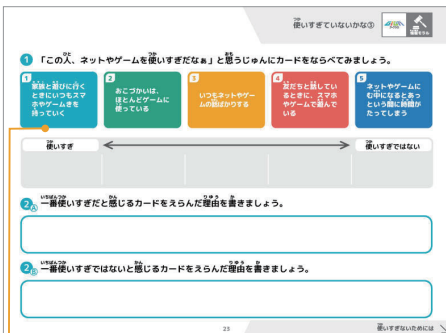
ねらい

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

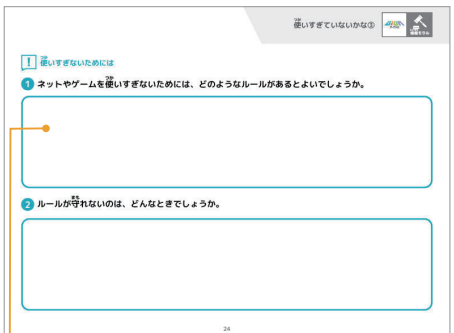
P8のモデル
指導案を参考に
してください。



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



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



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



端末を使う前に

はじめに

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

使う前に

これから、たんまつを使った学習が始まります。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。

ざいしよ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うと思う
- 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

24

たんまつを使うときの言葉を知ろう

使う前に # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

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

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始まります。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

自分にあった方法で文字を入力してみよう

使う前に # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

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



端末を使う前に

「大切に使う」とは

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

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

「大切に使う」とは

次の3つのことを並せいでやってみて、友だちとくらべてみましょう。

- 1 たんまつを「しずかに」として
- 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

パスワードの作り方や使い方

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

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

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 わずれないように、パスワードを自分のたんまじび(1215)にした
- 2 わず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

○問題はない A | B ×問題がある

まとめ

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

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、たんまつが配られているのか」、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、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



写真を撮る

はじめに

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

写真を撮る

たんまつでは、写真や動画で様々なモノやコトなどを記録することができます。ここでは、写真や動画を撮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。

ざいしよ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、写真を撮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、写真や動画を撮るときのマナーを身につけていると思う
- わたしは、勝手に写真を撮られたときに、どう行動すればよいか知っていると思う

34

上手な写真のとり方を学ぼう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

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、自分の写真を撮ってみよう。どのようにとると、上手にとれるでしょうか。

アップとルーズでクイズをつくろう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

アップとルーズでクイズをつくろう

写真を撮る場合、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



写真を撮る

勝手にとってもよいのかな

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

写真を撮る # 情報モラル # イラスト # 消費者 # 勝手に写真を撮る

かかって 勝手にとってもよいのかな

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。

勝手に写真を撮られたら

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

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

かかって しっしん 勝手に写真を撮られたら

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？

まとめ

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

しっしん 写真を撮るとる

まとめ

じょうずにつか 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、きょなくとったり、イヤがる写真や動画を撮ること、だれかをきつつけしてしまうことにもなります。写真や動画を撮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、上手に写真を撮ることができる
- わたしは、写真を撮るときにアップやルーズをとることができる
- わたしは、写真や動画を撮るときのマナーをせつ明することができる
- わたしは、勝手に写真を撮られたときに、きちんと対おうすることができる

はじめに

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



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。

ざいしよにチェックしてみよう


- わたしは、じやうず上手なけんさくほうについて知っていると**思う**
- わたしは、どの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、と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**

44

上手なけんさくほうを学ぼう

調べる # 活用スキル # 実技 # 消費者 # つくり手

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



じやうず
上手なけんさくほうを学ぼう

次の3つのほうで**あそびけんさく**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	

どの方法で調べたらよいのかな

調べる # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

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



じやうず
どのほうで調べたらよいのかな

次のことを調べる場合、どのほうで調べたらべりでしょうか。

1 となりの**み**でおきた**けさ**の**あさ**の出来事を知りたとき

2 **はな**の写真を**み**たいとき

3 **ち**いきのスーパーの**く**工事を知りたとき

A
図かん



B
インタビュー



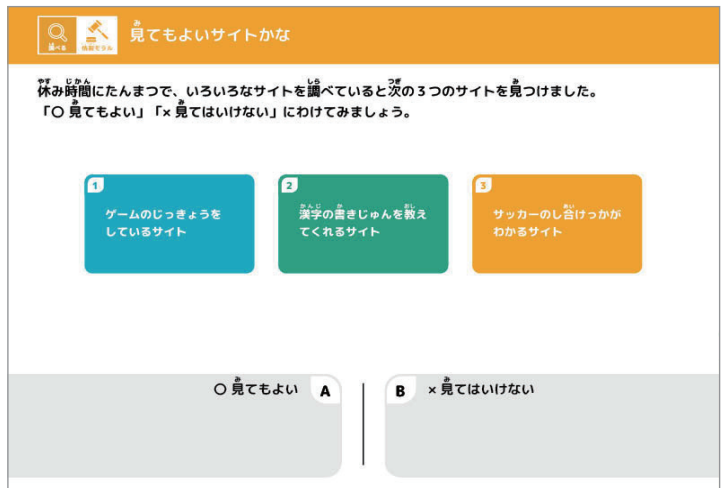
C
新聞



見てもよいサイトかな

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

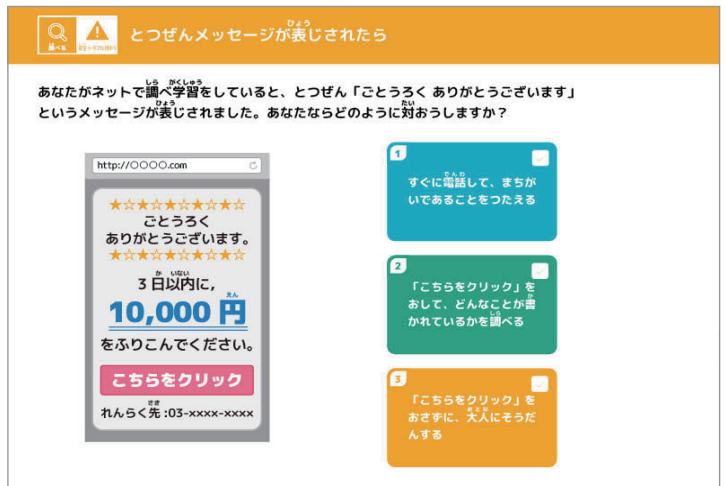
調べる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 学習外での利用



とつぜんメッセージが表示されたら

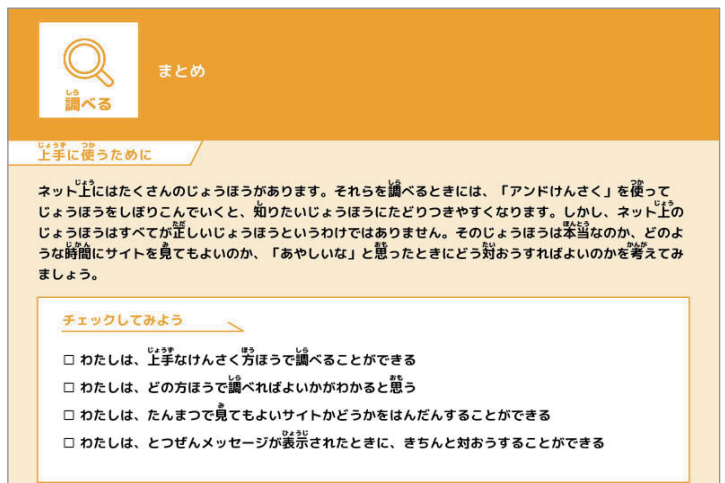
情報を検索していると、もしかすると個人情報の漏洩や架空請求につながるサイトにアクセスしてしまう可能性もあります。「登録ありがとうございます」という表示は、古典的な手口ですが、つつい焦ってしまい、こちらから電話をしたり、情報を集めようとしてしまいます。そのようなときは、慌てずに、電話をしたり、クリックしたりせずに、大人に相談することを意識させます。

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



まとめ

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





考える

はじめに

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

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。

ざ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、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

54

じょうほうを上手にほぞんしよう

考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

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

じょうほうを上手にほぞんしよう

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

1
けいさんプリント

2
あさがおの写真

3
漢字プリント

4
さか上がりをしてる動画

算数のフォルダ

国語のフォルダ

画像のフォルダ

調べたことを整理しよう

考える # 活用スキル # 2分類以上 # 消費者

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

しらべたことを整理しよう

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

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

調べたけっかを表で整理してみましょう。

好きな食べ物	おすし			
人数	2			



考える

目のけんこうを守ろう

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

考える # 情報モラル # 実技 # 消費者 # 目の健康

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よりははかってみましょう。

わからない時にどうすればよいか

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

考える # 情報セキュリティ・トラブル対応 # 1つ選択 # 消費者

わからない時にどうすればよいか

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。あなたはこれ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。

- すぐにたんまつで調べる
- まずは予想してみる
- すぐにまわりの大人に聞いてみる

まとめ

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

まとめ

「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、目は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、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



共有する

はじめに

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

共有する

たんまつを使うと、いろいろなじょうほうを友だちと共有したり、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、たんまつを使って共有したり、発表したりするとき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。

ざいしよにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使って上手に発表できると思う
- わたしは、感想を具体的に伝えることができると思う
- わたしは、友だちの発表をきちんと聞いていると思う
- わたしは、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

64

上手な発表方法を学ぼう

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

共有する # 活用スキル # 並び替え # 消費者

上手な発表方法を学ぼう

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。上手な発表だと思っ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

感想を伝えよう

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

共有する # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

感想をつたえよう

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

れい

今日のきゅうい、おいしかったです。

上の感想を、よりよく伝え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。

今日のきゅうい、おいしかったです。とくに、

上手に聞けているかな？

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

共有する # 情報モラル # イラスト # 消費者 # 学習外での利用

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。

勝手に書き込まれたら

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

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

勝手に書き込まれたら

自分の作った作品を、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応しますか。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録しておく
- 3 落書きされたことを先生にそつだんする

○ やった方がよい **A** | **B** × やらない方がよい

まとめ

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

まとめ

共有する

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。どんな人がこのようほうを受けとるのかを想そうしながら、「どうすれば相手につわりやすいかな」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、なだちの発表をきちんと聞くことができる
- わたしは、自分の作品に勝手に書き込まれたとき、きちんと対応することができる



はじめに

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



つくる

たんまつを使うと、いろいろなアイデアを表現したり、友だちと一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、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

74

上手なデザインの方ほうを学ぼう

つくる # 活用スキル # 並び替え # 消費者


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



上手なデザインの方ほうを学ぼう


クラスメイトに、あさがおのせい長の様子をしようかします。どのスライドがわかりやすいでしょうか。わか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



写真を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

伝えたいことを整理しよう

つくる # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

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



伝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たい。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？	



マネしてもよいのかな

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

つくる # 情報モラル # 2分類 # 消費者 # 著作権の侵害

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、先生に提出した
- 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、先生に提出した
- 3 友だちのアドバイスを参考に絵をかいて、先生に提出した

○問題はない **A** | **B** ×問題がある

たんまつが動かなくなったときは

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

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

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ようを作っていると、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！」といて大騒ぎする

※「さい起動」とは一度電機を切ってもう一度電機をいれ直すことです。

まとめ

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

まとめ

絵や文章、写真などの作品について、つくった人以外に勝手にそれを使ってはいけないという権利のことを「ちよさくけん」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、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

はじめに

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

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を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。

ざいしよ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、同じところちがうところを見つけられると思う
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できると思う

B4

言葉を使わず上手に交流しよう

交流する # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

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

▶

▶

▶

1人目の人は「あ」ではじまる言葉の絵をかこう

同じところちがうところを見つけよう

交流する # 活用スキル # 2分類 # 消費者

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

同じところ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。
同じような意見の入をさがしてみよう。

この絵を見て、どう思いますか？

あ

A 楽しそう

B かなしい感じ

C わくわくする

D 明るい感じがする

E さみしい気持ちがする

楽しそう A さとさんと同じような意見の入

かなしい感じ B たいちさんと同じような意見の入



共有する

これって悪口？

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

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

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

おもしろかった気持ち **A** | **B** いじわるな気持ち

返事がないときは

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

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

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と思いますか。1つえらんでみましょう。

- 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる
- 少しのあいだ、待ってみる
- 「はやく返事してよ！」と書きこむ

まとめ

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

まとめ

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わらないこともあります。相手のことを想おうしながら、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、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



家で使う

はじめに

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

家で使う

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課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。

さいしよ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、おうちのひと話し合っ^ててルールを決め、ルールを守っ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^的き」で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、トラブルが起きないように使うことができると思う

94

家庭でのルールをつくろう

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

家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

家庭でのルールをつくろう

おうちのひと話し合っ^てて、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たんまつを使ってよい時間は、	時 分 ~ 時 分
②たんまつを使ってよい場所は、	

おうちのひと考えたルール	
①	③
②	④

くふう	
①たんまつをじゅう電し ^わ ずれないためのくふう	
②たんまつを家におきわ ^ず れないためのくふう	

やることを計画してみよう

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

家で使う # 活用スキル # 自由記述 # 消費者

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
おんがく・しやくし
勉強・宿題

2
めいし
習い事

3
きやうけい・あそび
（ゲームなど）

4
おまつだい

5
ごはん

6
おふろ

7
あしたのじゆんぴ

8
すいみん

午後4時

午後5時

午後6時

午後7時

午後8時

午後9時

午後10時

れい

勉強

遊び

ごはん

おまつだい

おふろ

明日のじゆんぴ

すいみん

「学習の目的」と言えるのかな

家で使う # 情報モラル # 2分類 # 消費者
学習目的外での利用

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

「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・そゆうのじゆ間で
勉強した近くの川について、
たんまつを使って調べた

2 自分が好きなスポーツ
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

○ 学習の目てきと言える **A**

× 学習の目てきとは言えない **B**

自分もやってしまいそうなトラブルは

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

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

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と思うじゆ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

まとめ

家庭で使うためには、当然ですが保護者との連携が重要になります。その際には、どのような家庭のルールがあるのかを共有することができると、他の家庭の様子がわかり、ルールづくりの参考になります。また、ルールを守ることができない時の対応なども共有しておく、「ルールを守りなさい」という一方的な他律的指導に終始せず、子ども一緒に考えるきっかけになるかもしれません。

まとめ

「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、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

「未来を担う子どもたちにインターネットの楽しさを！」この思いから、1997年にYahoo!きっずが誕生しました。教育現場や家庭で広く活用していただくことで、正しいインターネット利用の促進や、子どもたちの未来の可能性を大きく広げるお手伝いができることを、目指しています。



コンテンツの一例



Yahoo!きっず検索

フィルタリングを行い、子どもたちにとって不適切なページが表示されない仕組みを導入しています。キーボードのタイピングに不慣れなお子さま向けに、マウスで言葉を選択できるソフトキーボードも用意しています。



マンガで学ぼうAIガイド

AI（人工知能）について、マンガを使って楽しく学べるコンテンツです。最近話題になっている生成AIを含めたAIのしくみや、身近な活用例、利用についての問題点などを掲載。ワークシートも用意しているので、授業でもご利用いただけます。



ココカラ学園

ココロとカラダのことを学べる「ココカラ学園」 「ココロ」や「からだ」を知ることは、生きていくためにとても大切なこと。教員の皆様向けのワークシートや動画もご用意しております。



他にも多数のコンテンツを用意しています。

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

やふーきっず

検索

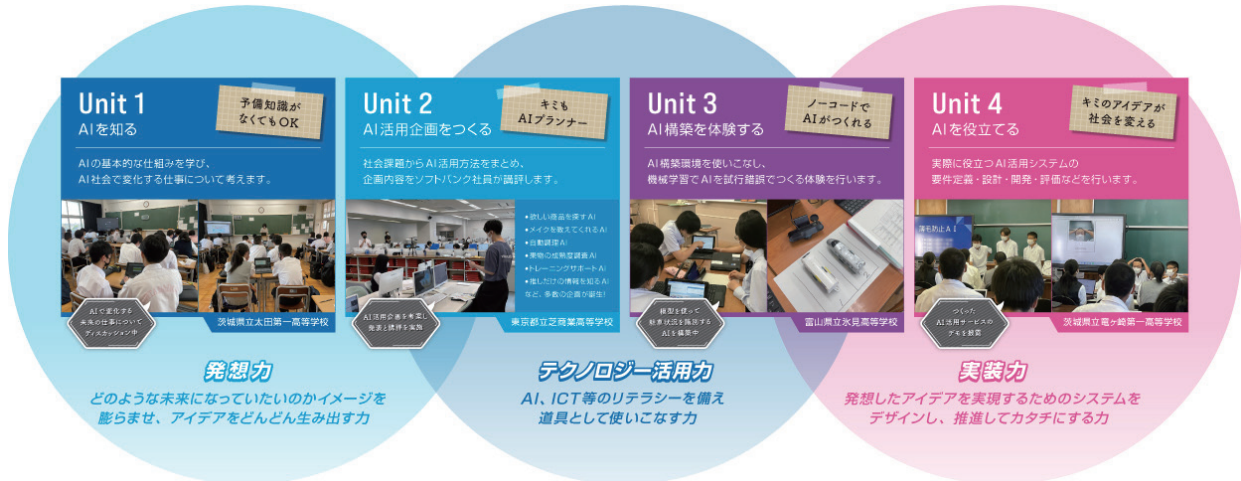


AI Challenge

探究学習でAI活用人材を育成する

日本は超高齢社会・労働人口減少など、さまざまな社会課題を抱えており、これらを解決するためにソフトバンクでは、AI活用人材の育成に取り組んでいます。

AIチャレンジは、探究に求められる「発想力」「テクノロジー活用力」「実装力」の3つの力を身につけることで、これからのAI社会を牽引する次世代の担い手たちを育成する教材です。



ハルシネーションを回避

生成結果は参考の一つに過ぎず、最終的には自分で判断する

もっともらしい

嘘を見抜く

ファクトチェック

(生成された情報の真偽を確かめる)

- どの時点の情報が確認する
- 検索して事実を確認する
- 検算して数値を確認する

※ 他者が発信した情報のファクトチェックについては第2部で解説

Copyright © SoftBank Corp. All rights reserved. 58

AIチャレンジの各Unit内で積極的に用いる

ChatGPTを活用して探究的な学びのクオリティを高める

AIチャレンジ AI活用実践コース	Unit 2 AI活用企画をつくる	課題をロジックツリーでまとめる	
		プレゼンテーション資料をつくる	
	Unit 3 AI構築を体験する	AI活用企画を講評する	
		予測系AIのサンプルデータセット生成	
	Unit 4 AIを役立てる	学習テーマに応じた確認問題と解説	
		AI用語の解説	
		プロジェクト推進アシスタント	
		ソースコードの解説	
			システム評価アンケート項目の作成

Copyright © SoftBank Corp. All rights reserved. 3

AIを知る

社会で使用されているAIに関する知識を正しく備え、AIによって変化する職業や仕事について理解します。また、生成AIによるフェイク情報などトラブルの危険性に対し、ファクトチェックの方法とAI倫理を学びます。

AIを使いこなす

実際にAI構築環境を使用してAIをつくる体験と、社会課題に対してAI活用システムを企画・設計・実装・評価する一連の流れで、探究学習に必要なスキルの習得を行います。さらに、これらの活動の中で生成AIを活用し、個別最適な学習支援を得る方法を身につけます。



AI Challenge

<https://www.softbank.jp/corp/sustainability/special/ai-challenge/>

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！

受験はこちら！（受験料無料）



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

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。そのときにするべきこととして正しいものを選んでください。



- A ウィルスを取り除くためすぐにダウンロードする
- B 画面に出ていた問い合わせ先にメールする
- C その画面を開いたままおうちの方に相談する

活用型情報モラル教材



ワークブック

信州



ビギナー

2024

活用の手引

GIGAワークブック 信州 活用の手引

初 版

発 行 日 2024年3月31日

制 作 長野県教育委員会
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! きず
JAPAN

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