

活用型情報モラル教材



ワークブック

がまねし



YAMANASHI

しょうがっこうていがくねん
小学校低学年

ver 5.1

1年 組 番

2年 組 番

3年 組 番

名前



もくじ

はじめに	1
使い方	11
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
勝手にとってもよいのかな	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
こうりゅうする	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

いえつかう	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
ほごしやのかたへ	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

<p>「GIGAワークブック」で あつかう用語について</p>	<p>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</p>
-------------------------------------	---

※ 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



たまなし

はじめに

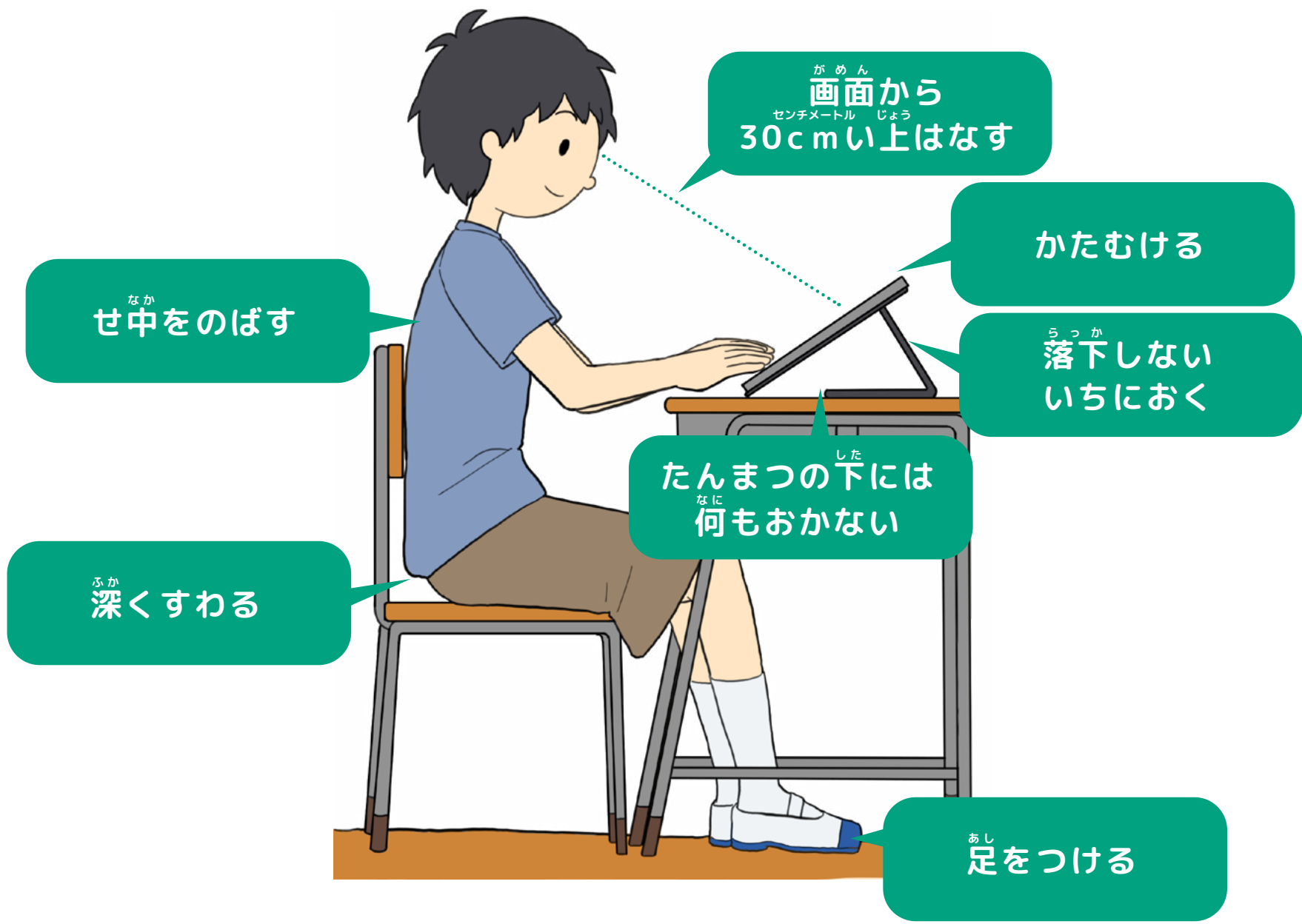
ネットがせかい中に広がり、1990年代には、ケータイ等のモバイルたんまつを持つようになりました。現在、大人たちはしこうさくごをくり返しながらかたただしい使い方を考え、しっぱいもたくさんしています。みなさんが生きていくこれからの時代は、全く予想がつかない時代です。

みなさんにも学習の道具として1人1台たんまつが配ふされています。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つかたについて「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、ひごろからけんこうチェックをすることをたいせつとが大切です。

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。

つか たんまつを使うときのしせい



けんこうチェック表 <small>ひょう</small>						
	チェックこう目 <small>もく</small>		あてはまるものをえらびましょう			「いつも」や「ときどき」をえらんだ人へ <small>ひと</small>
目の じょうたい	1	めがつかれる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	<ul style="list-style-type: none"> ・ときどき目をとじて、目を休ませましょう。 ・まばたきをするようにしましょう。 ・し力が落ちた（前より見にくい）と感じたら、ほけんの先生やおうちの人にそう だんしましょう。 
	2	めがチカチカする。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	3	みつめていると文字や絵がだぶったり、ぼやけてくる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
きん肉や かんせつの じょうたい	4	すわっているときに、せ中がいたい。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	<ul style="list-style-type: none"> ・体をほぐすストレッチをしましょう。（かたを回す・くっしんをする・せのびをする） ・よいしせいで学習しましょう。 ・しょうじょうがづらい時には、ほけんの先生やおうちの人にそう だんしましょう。 
	5	すわっているときに、こしがいたい。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	6	かたがこる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	7	うでがつかれる、いたみがある。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
ストレスの じょうたい	8	ねむれない。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	<ul style="list-style-type: none"> ・ねる前には、強い光を出す電子きき（ケータイ・スマホ・タブレット・パソコンなど）を使わないようにしましょう。 ・電子きき（ケータイ・スマホ・タブレット・パソコンなど）を使う時間を少なくしましょう。 ・しょうじょうがづらい時には、ほけんの先生やおうちの人にそうだんしましょう。
	9	イライラする。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	10	しゅうちゅう 集中できない。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	

たんまつそうさ じょうたつチェックひょう (1ねんせい)

たんまつそうさ じょうたつチェックひょう (1ねんせい)		できたら ○
No	こうもく	
1	じかんをまもってつかうことができる。	
2	たんまつをつかうときのしせいにきをつけて、つかうことができる。	
3	たんまつのでんげんをいれたり、きったりすることができる。	
4	ホームがめんにもどることができる。	
5	Wi-Fi(ワイファイ)をきったり、つないだりすることができる。	
6	おわるときに、ひらいているアプリなどをしゅうりょうすることができる。	
7	ファイルやデータをけして、せいりすることができる。	
8	アプリなどをつかって、おえかきをすることができる。	
9	てがきで、なまえをかくことができる。	
10	キーボードで、なまえをにゅうりよくすることができる。	
11	おんせいにゅうりよくで、ことばやぶんしょうをにゅうりよくすることができる。	
12	たんまつで、せんせいにかだいをていしゅつすることができる。	
13	カメラでしゃしんをとることができる。	
14	QR(キューアール)コードをよみとることができる。	

たんまつそう作 さ じょう 上たつチェック表 ひょう ねんせい (2年生)

たんまつそう作 <small>さ じょう</small> 上たつチェック表 <small>ひょう ねんせい</small> (2年生)		できたら ○
No	こうもく	
1	<small>じかん</small> 時間をまもってつかうことができる。	
2	たんまつをつかうときのしせいに <small>き</small> 気をつけて、つかうことができる。	
3	<small>じぶん</small> 自分のIDやパスワードをおぼえている。	
4	<small>が</small> <small>あか</small> 画めんの明るさをちょうせいすることができる。	
5	<small>おん</small> 音りょうをちょうせいすることができる。	
6	<small>とけい</small> 時計で、アラームをつかうことができる。	
7	ひつようのないデータをけして、せい理 <small>り</small> することができる。	
8	キーボードをつかって、 <small>ぶん</small> <small>にゅうりよく</small> 文しょうを入力することができる。	
9	メモをつかうことができる。	
10	たんまつで、 <small>せんせい</small> <small>しゅつ</small> 先生にかだいやてんぷファイルをてい出することができる。	
11	カメラで、 <small>が</small> どう画をとることができる。	
12	スクリーンショットをつかうことができる。	
13	カメラでとったしゃしんや <small>が</small> どう画をへんしゅうすることができる。	

たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生)

たんまつそう作 上たつチェック表 (3年生)		あてはまるものに○ ◎…よくできた ○…できた △…あまりできなかった ×…できなかった
No	こく 目	
1	じかん まも つか 時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	たんまつを つか 使うときのしせいに ぎ をつけて、 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 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 べることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
7	ひつようなしりょうをいんさつすることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
8	メモを つか 使って、しりょうを づく することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
9	つき 1 月に1度、データを せいり することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	ローマ字入力で、ぶんしょう 文章を うち することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	カメラを つか 使うときのマナーを しか 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



たまなし



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}基本となるじょうほうモラルを^み身につけましょう。

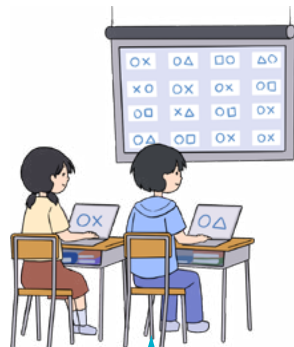
^{あいて}相手を^{あいて}きずついたり、^{じぶん}自分が^{あいて}トラブルに^{あいて}あったりすることがないように、^{とも}友だちと^{はな}話し^あ合いながら、じょうほうモラルについて^{まな}学びます。

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



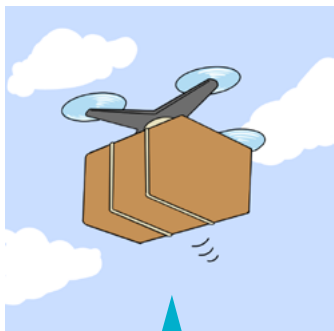
遠くにいる家族や
友だちとお話できるよ

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
自動で目つき地まで
行けるよ

いろいろな家電が
かしくなるよ



かんが
考えてみよう

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

たんまつ等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

がっこう 学校のじゅ業では

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



かてい 家庭では

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



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



2 ○をつけた理由^{りゆう}をせつ明^{めい}しましょう。

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

① せんせい はな
先生^{せんせい}が話^{はな}しているときは

② はこ
もち運^{はこ}ぶときは



③ ^{じぶん}自分のパスワードは

④ ^{うえ}つくえの上は

! ネットのとくせい

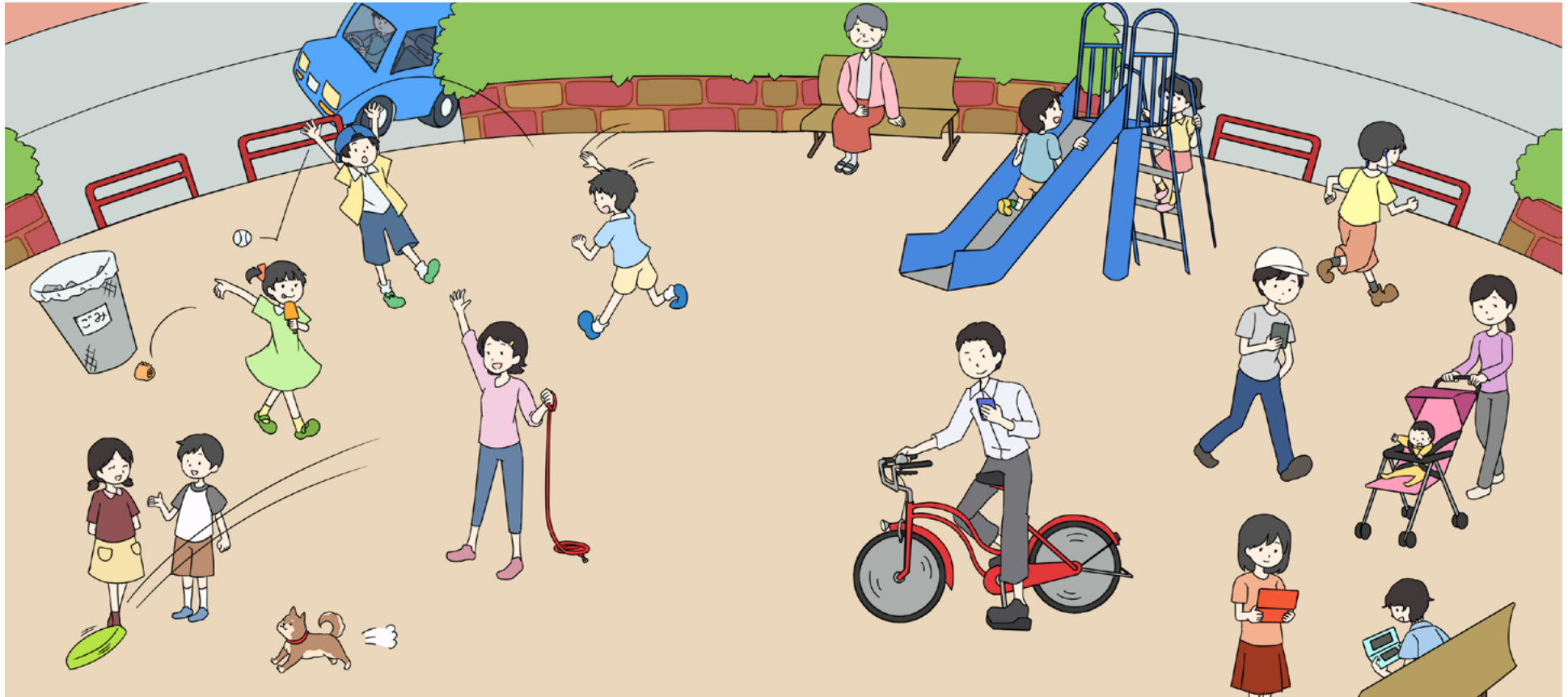
アイディー
IDとパスワード

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。



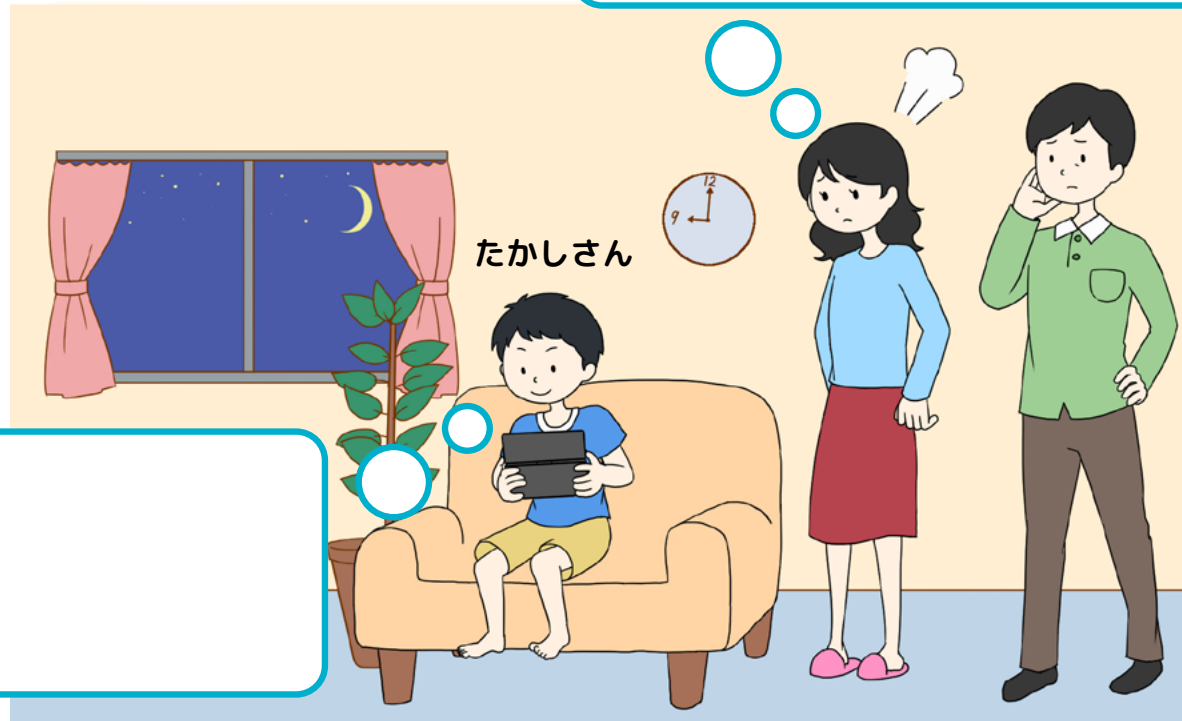
1 この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



2 ○をつけた理由を^{りゆう}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。

- 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よう。



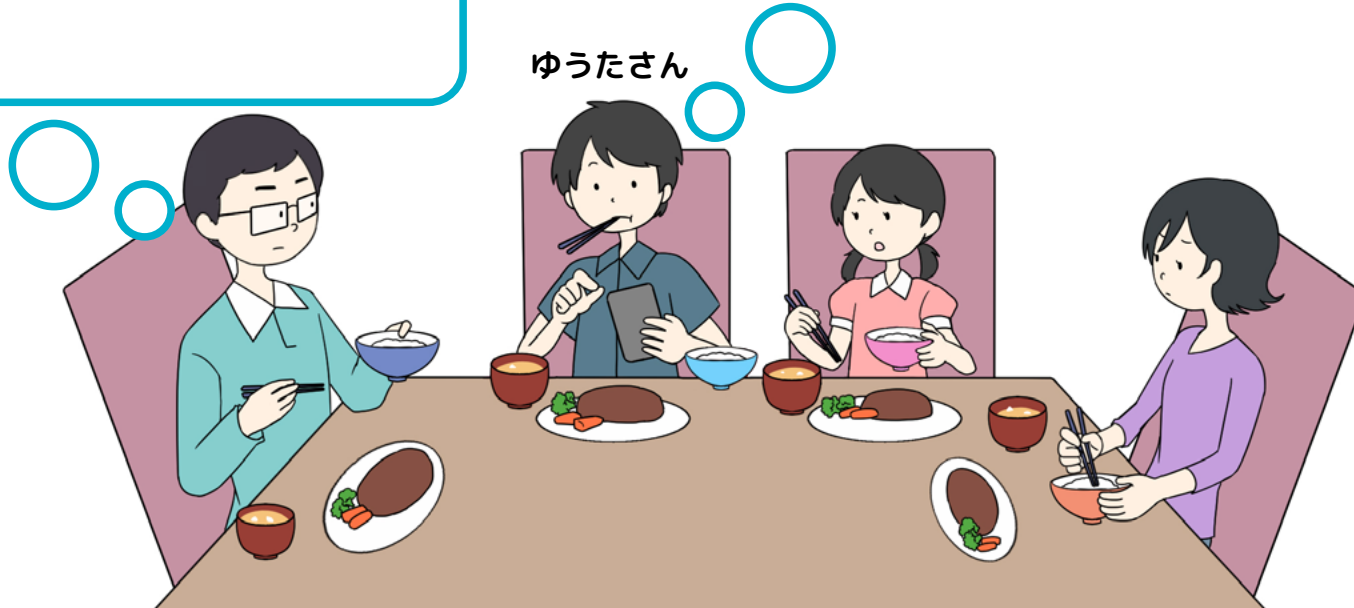
- ② どんなことに気がつきましたか。

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。

Blank box for writing the first question.

Blank box for writing the first question.



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。

Blank box for writing the second question.

1 一番「使いすぎ」だと思っカードを1つえらんで、理由をせつ明してみましよう。

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**はなし**ばかり
する

2 どんなことに気がつきましたか。

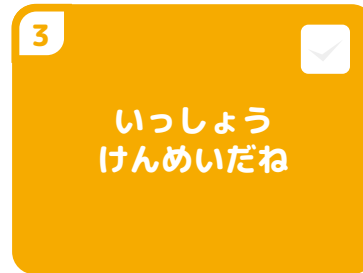
きょうしつ ようす

 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しましょう。



- 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よう。



- 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。



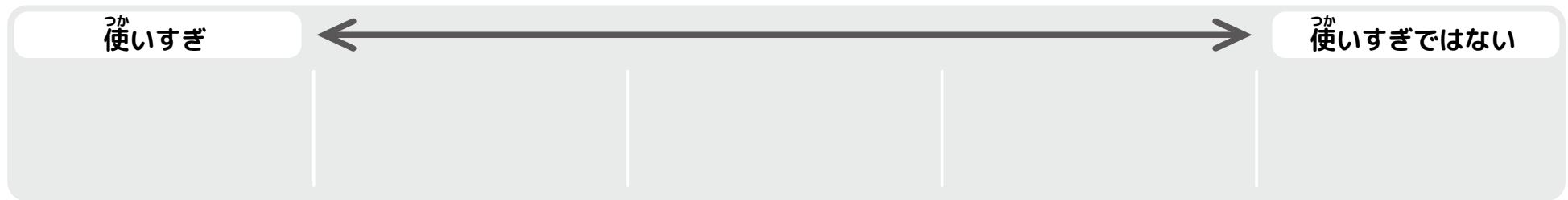
たかしさんの^{とも}友だちのおうちでの^{ようす}様子です。



1 あなたがたかしさんならどうしますか。

1 「この人、ネットやゲームを使いすぎだなあ」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 もっていく	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
---	-----------------------------------	----------------------------	---	---



2A 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。

2B 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



たまなし



じょうほう活用^{かつよう}のう力^{りよく}を身^みにつけよう (15分^{ふん} じゅ業^{ぎょう})

1人1台^{り だい}たんまつ^{じょうず}を上手^{かつよう}に活用^{かつよう}するために、き本^{ほん}となるじょうほう活用^{かつよう}のう力^{りよく}を身^みにつけましょう。

たんまつ^{つか}を使う^{さまざま}様々な場面^{ばめん}での上手^{じょうず}な使い方^{つか}とそこでひつようとなるじょうほうモラルやじょうほうセキュリティ、さらにはトラブル^おが起きた^{ばあい}場合^{たい}の対おう^{まな}について学びます。



つか まえ
使う前に

ここから、たんまつを使った^{つか}学習^{がくしゅう}がはじまります。

ここでは、たんまつを使う^{つか}前^{まえ}に知^しっておくべきこと^きや気^きをつけておくべきこと^きについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使う^{つか}ときの^{ことば}言葉^しを知^しっていると思^{おも}う
- わたしは、自分^{じぶん}にあつた^{ほう}方^{ほう}で文字^{もじ}を入力^{にゅうりよく}することができると思^{おも}う
- わたしは、たんまつを大切^{たいせつ}に使^{つか}っていると思^{おも}う
- わたしは、たんまつを使う^{つか}ときに「ぜったいにや^はってはい^けない^{こと}」がわかると思^{おも}う
- わたしは、よりよいパスワードの作り^{つく}方^{かた}や使^{つか}い方^{かた}を知^しっていると思^{おも}う
- わたしは、たんまつのじゅう電^{でん}をわすれた^{こと}がないと思^{おも}う

これから、たんまつを使った学習がはじまります。
 上の1～3の言葉のせつ明として正しいものを、下の①②③の絵からえらび、線でつなげましょう。

1

タップ

2

アカウント

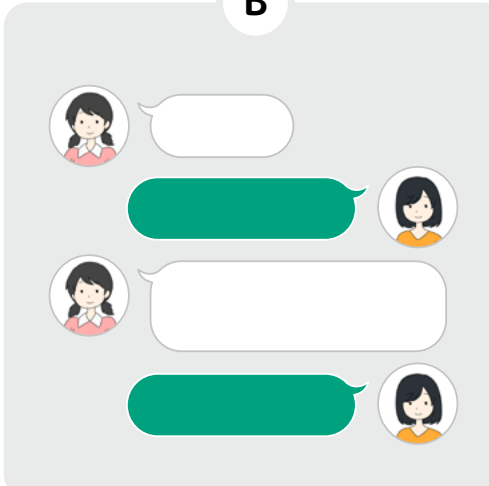
3

チャット

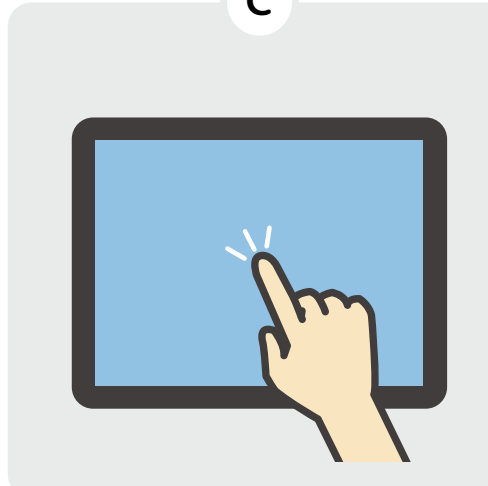
①



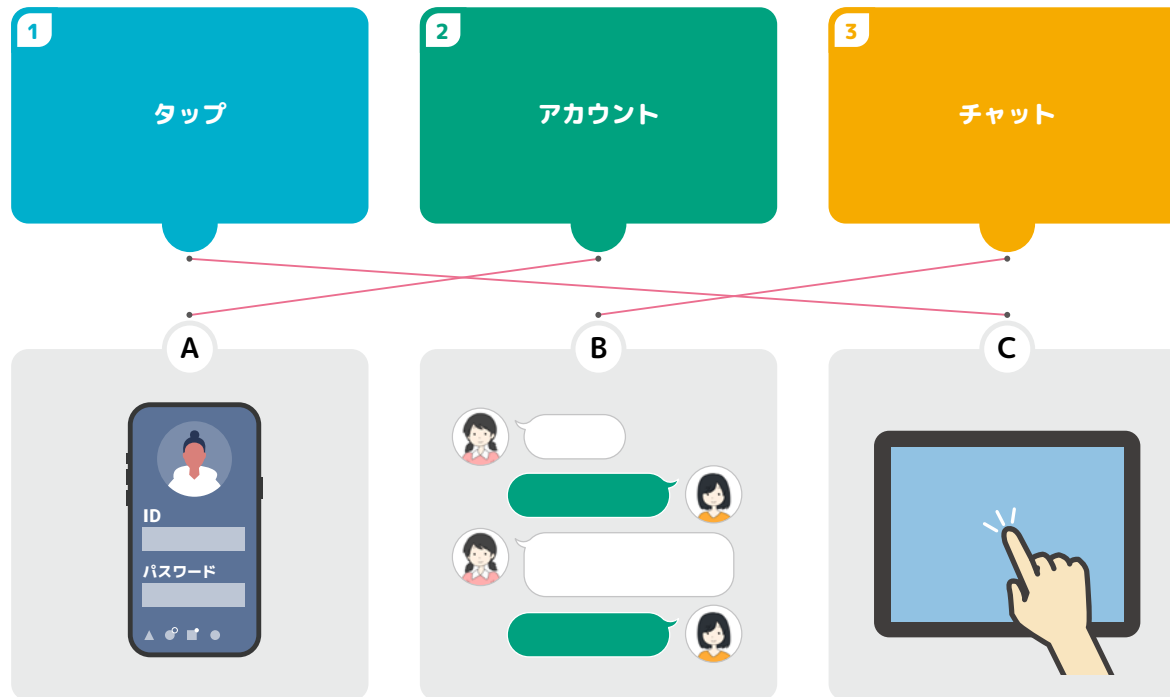
②



③



せい
正かい



☆ スキルのポイント

「タップ」とは、指で軽くさわることです。

「アカウント」とは、その人のこと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

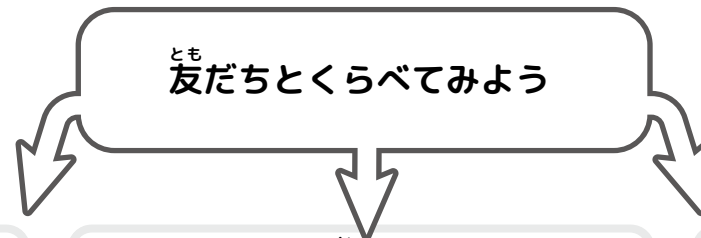


てが
手書きで



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つのことを実践（じっ）にやってみて、友だち（とも）とくらべてみましょう。

1

たんまつを
「しずかに」
とじる

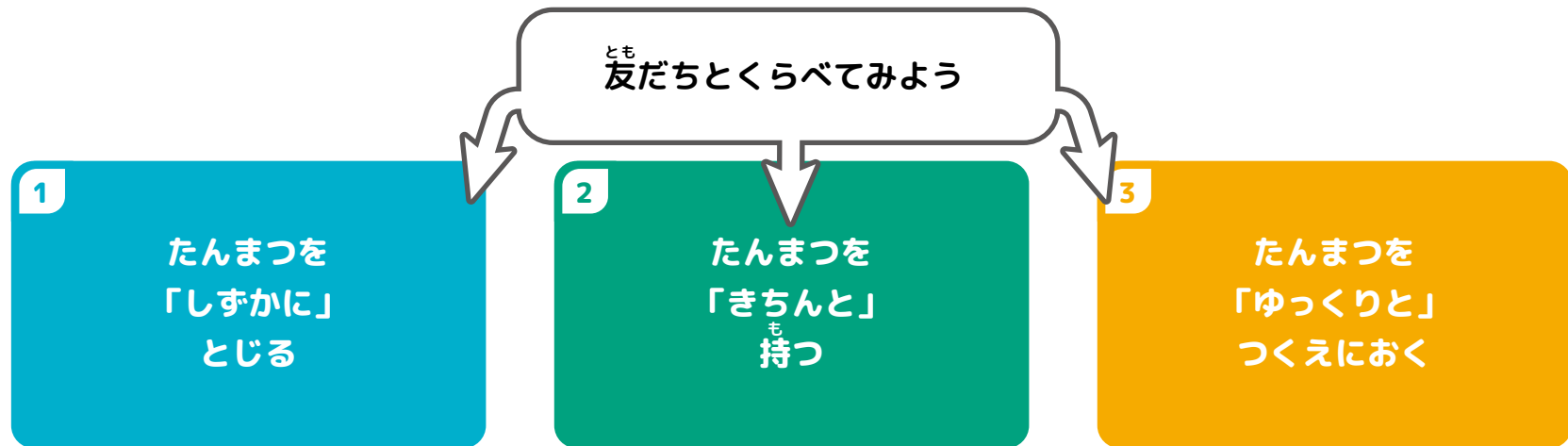
2

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、大切にたいせつ使つか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じかんがかかり、みんなと同じようにたんまつを使つかえなくなることもあります。

たんまつを使つかうときは、できるだけやさしくさわったり、しっかりと両手りょうてで持もったり、ゆっくりとつくえにおいたりすることを心こころがけましょう。



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

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 き
教室で友だちの着がえの
動画をこっそりとった

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
動画をこっそりとった

★ 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^{こうどう}行動を、「○^{もんだい}問題はない」「×^{もんだい}問題がある」にわけてみましょう。

1

わすれないように、パスワードを自分のたん生日(1215)にした

2

わすれるかもしれないので、友だちにパスワードを教えた

3

友だちがパスワードを入力しているときは、その様子を見ないようにした

○^{もんだい}問題はない **A**

B ×^{もんだい}問題がある



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 じぶん いちばん 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 あさ がっこう 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
おも^{わす}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^{おも}っていた

4 かぞく でん 家族がじゅう電してくれ
ていると思^{おも}っていた

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

とも
友^{とも}だち^{だち}とくらべてみよう

1
あさ^{あさ} がっこう^{がっこう}
朝、学校^{がっこう}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^{おも}わす^{わす}
思って忘れてしまった

3
じゅう電^{でん}するひつようが
ない^{ない}と思^{おも}っていた

4
かぞく^{かぞく}がじゅう電^{でん}してくれ
ている^{ている}と思^{おも}っていた

5
じゅう電^{でん}できていると
おも^{おも}っていたら、コンセ
ントにささ^さっていなかつた

☆ 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^{がっこう}でつかう^{つかう}ことができずにこま^{こま}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^やってしま^まいそう^{そう}なことを
そうぞう^{そうぞう}想像^{そうぞう}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^{つか}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^{もじ}方^{にゆうりよく}ほうで^{もじ}文字^{にゆうりよく}を入力^{にゆうりよく}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^{つか}ことができる
- わたしは、たんまつを^{つか}使うときに「^{つか}ぜ^{つか}っ^{つか}たい^{つか}に^{つか}や^{つか}って^{つか}は^{つか}い^{つか}け^{つか}ない^{つか}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^{つか}や^{かた}使^{つか}い^{つか}方^{かた}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^{でん}わす^{でん}れ^{でん}ない^{でん}よう^{でん}にく^{でん}ふう^{でん}する^{でん}ことができる



しゃしん 写真をとる

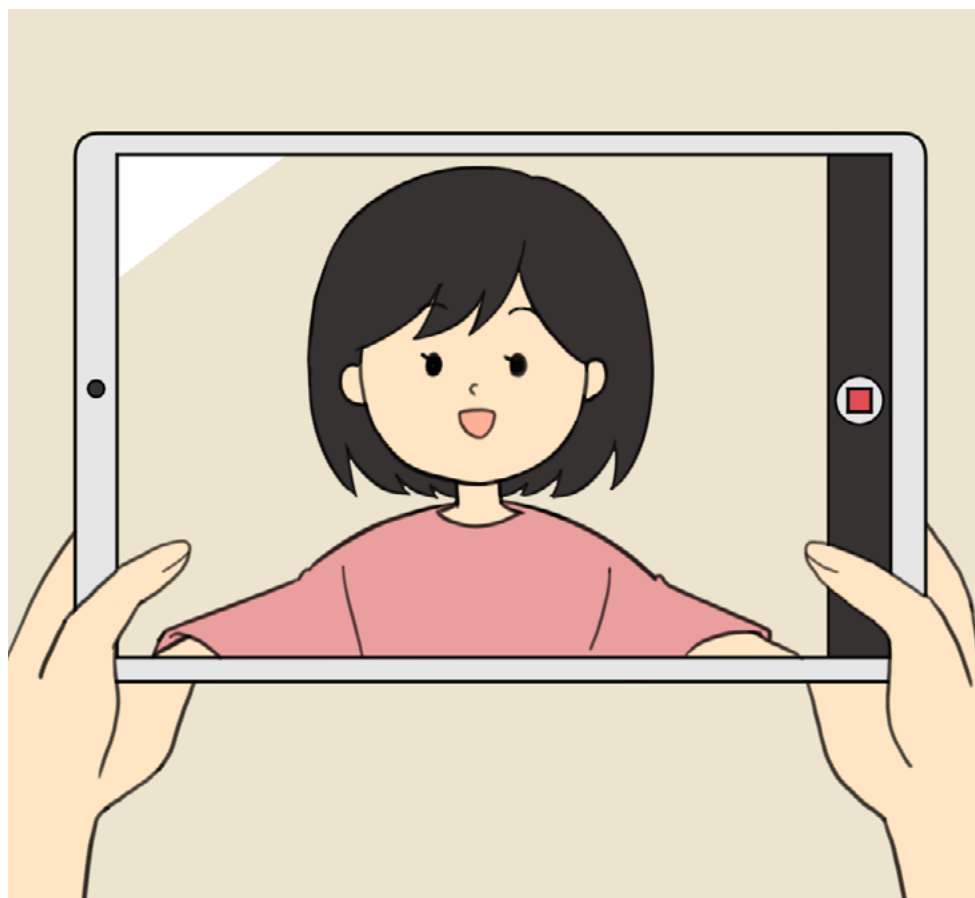
たんまつでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画で^{さまざま}様々なモノやコトなどを^き記ろくすることができます。

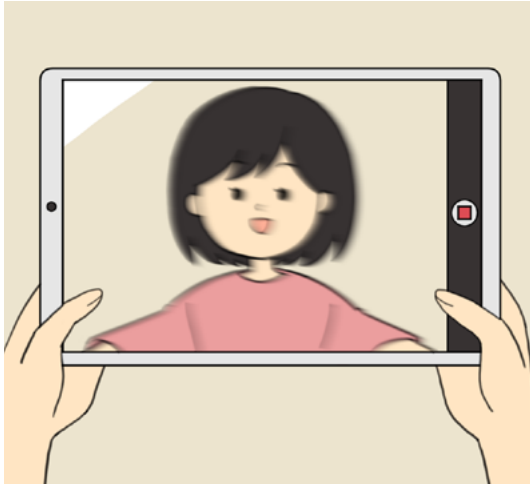
ここでは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画をとるときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

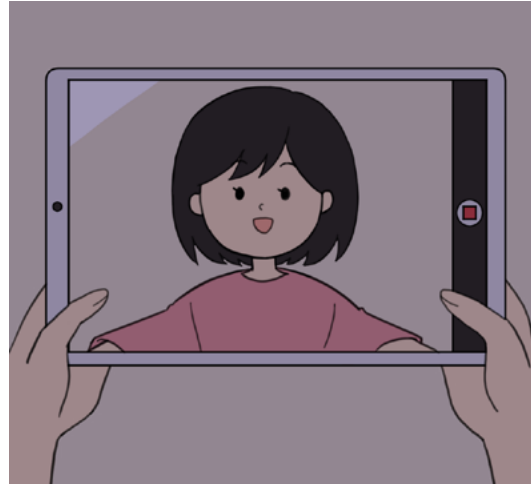
- わたしは、^{じょうず}上手な^{しゃしん}写真の^{かた}とり方を^し知っていると^{おも}思う
- わたしは、^{しゃしん}写真をとるときに^{アップ}アップや^{ルーズ}ルーズでとることができると^{おも}思う
- わたしは、^{しゃしん}写真や^{どうが}動画を^{とるとき}とるときのマナーを^み身につけていると^{おも}思う
- わたしは、^{みんな}みんなが^{つか}使う^{ばしょ}場所での^{さつえい}さつえいのマナーが^{わか}わかると^{おも}思う
- わたしは、^{かって}勝手に^{しゃしん}写真をとられたときに、^{こうどう}どう行動すればよいか^し知っていると^{お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

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。

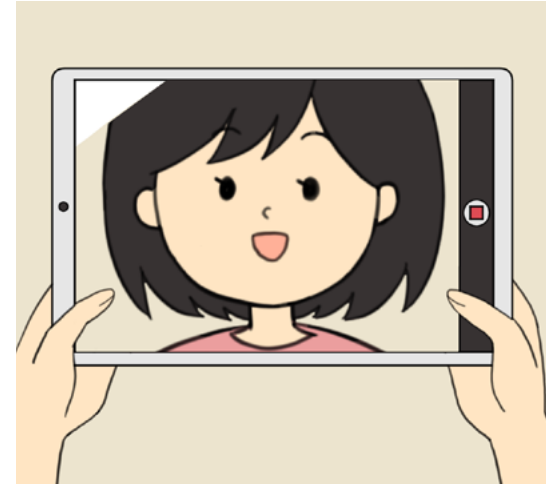




ブレている



くらい



ちか
近すぎる

★ スキルのポイント

写真を撮るときは、3つのことをいしきしてみましよう。

まずは、「手ブレ」です。ブレないように、両手で持ってとりましよう。

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よう。

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よう。

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^{しゃしん}写真



クイズ

なん ^{しゃしん}
何の写真でしょうか？

ルーズの^{しゃしん}写真



せいがい
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



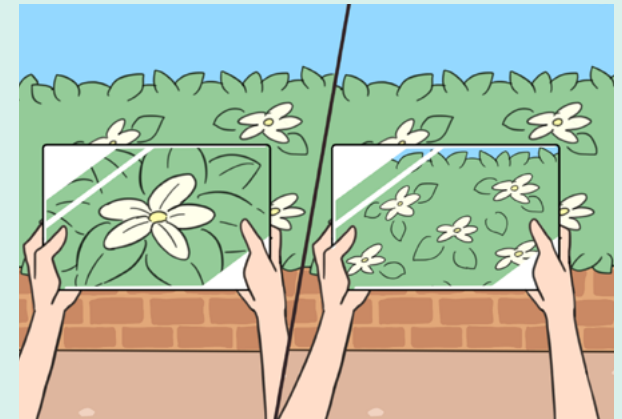
ルーズの^{しゃしん}写真



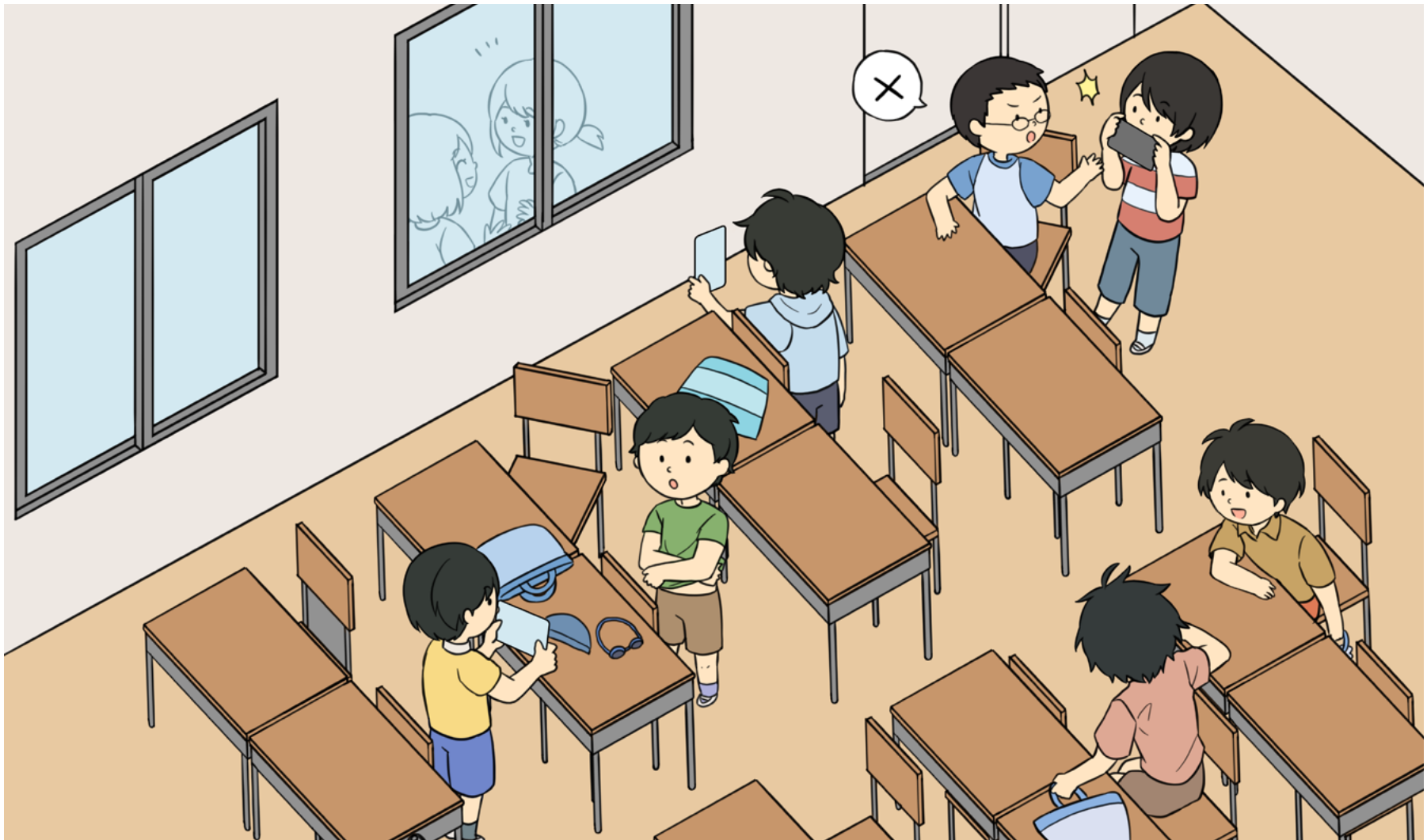
★ スキルのポイント

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。

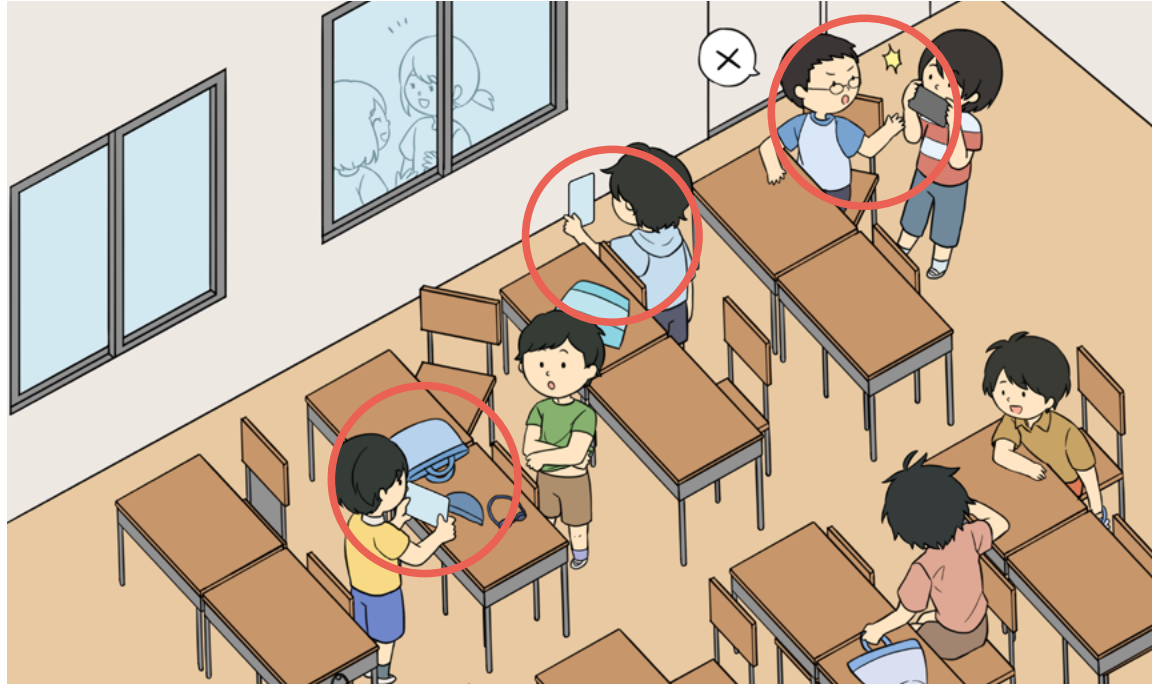
アップでとるときは、たんまつを近づけすぎてカメラをこわさないように気をつけましょう。



つぎ
次のイラストで、たんまつの^{つか}使い方^{かた}について^き気になる^きところに○をつけましょう。



かい^{どう}答れい



☆ スキルのポイント

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

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

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

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





つか ばしょ みんなが使う場所でのマナー

つぎ こうどう
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
「美じゅつ館のさくびん」
を写真でとりたい」

写真をとってもよいかかくにんする **A**

B ぜったいに写真をとってはいけない

せい
正かい

しゅしん
写真をとってよいかかくにんする A

1
「おみせではたらくひと
しゅしん
写真をとりたい

2
「どうぶつえんのどうぶつ
しゅしん
写真をとりたい

4
「びじゅつかん
のさくひん
しゅしん
写真をとりたい

しゅしん
B ぜったいに写真をとってはいけない

3
プールやおんせんなど
「みんながきがえているばしょ
しゅしん
で写真をとりたい

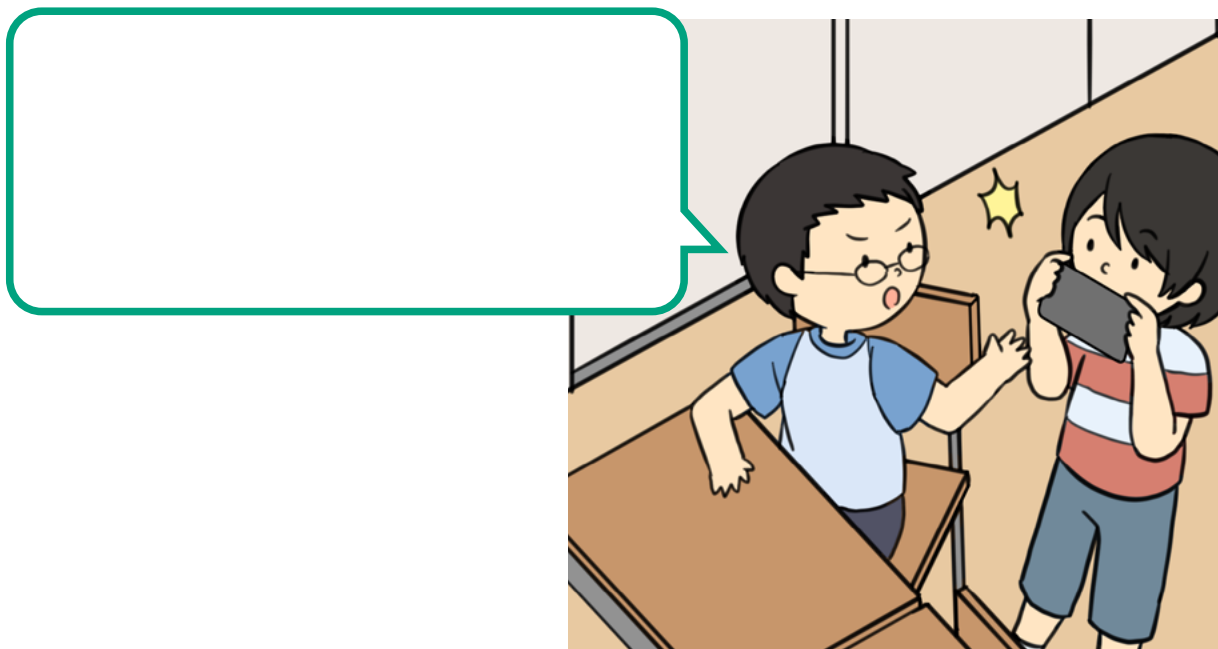
☆ スキルのポイント

おみせ どうぶつえん びじゅつかん など しゅしん をとる ばあひ かならず しゅしん 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、プールやおんせんなど ほかのひとが きがえている ばしょ ではない しゅしん をとっては 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
写真を撮って来た場合、きちんと「イヤな気持ち」をつたえるひつようがあります。

また、しゃしん
写真は記ろくとしてのこってしまいますので、イヤな気持ちをつたえるだけでなく、とったしゃしん
写真を消してもらいましょう。

もしこうしたことがつづくようならば、せんせい
先生にそうだんしましょう。

じぶん
自分がうつっている
しゃしん とも
写真に友だちが
かこう
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、おもしろくしようしたり、かわいくしようしたりして しゃしん 加工
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。

あいて おも かんが
「相手がどう思うかな」と考えてみるようにしましょう。



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^で写真が出てきます。

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^{つぎ}のことをしら 調べる場合^{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^{けん}でおきた
きのう できごと 昨日^{きのう}の出来事^{できごと}を
し 知りたいとき

A

ず 図かん



2

はな しゃしん 花^{はな}の写真^{しゃしん}をみたいとき

B

インタビュー



3

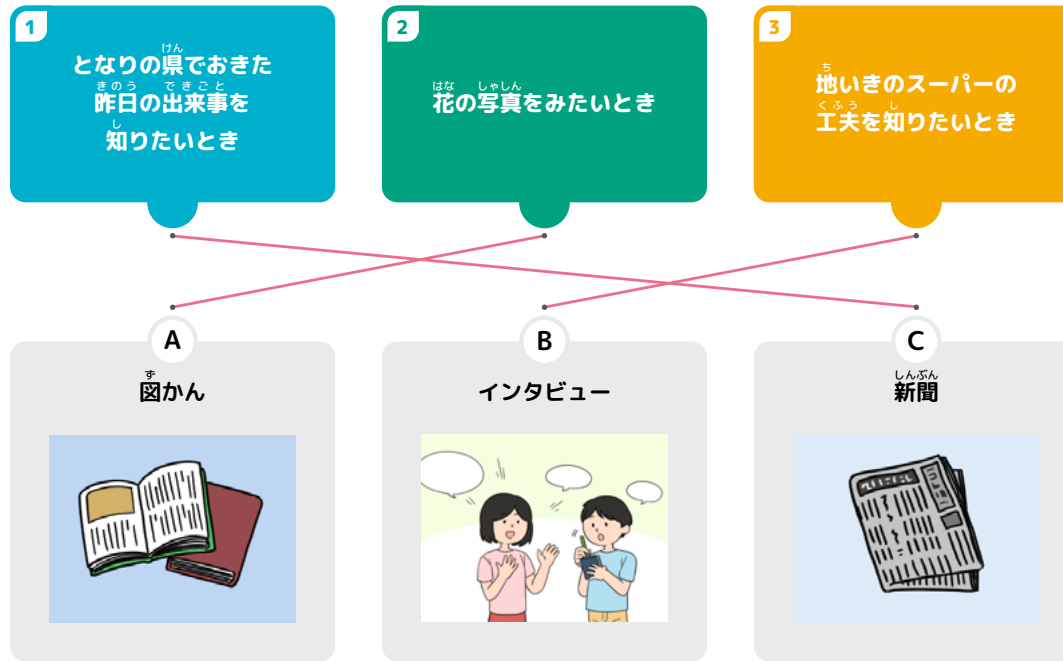
ち 地いきのスーパーの
くふう し 工夫^{くふう}を知りたいとき

C

しんぶん 新聞



せい 正しい



☆ スキルのポイント

きのうおきたち地いきの出来事をくわしく知りたいときにはしんぶん、はなむししゃしんみ
 たいときはずつかしらべるとべんりです。もちろんインターネットでもこうしたことをしら
 べることができますが、じょうほうがたりなかつたり、じょうほうがあおすぎたり、じょうほ
 うがただしくないこともあることにちゅういしましょう。

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。



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

1

ゲームのじっきょうを
しているサイト

2

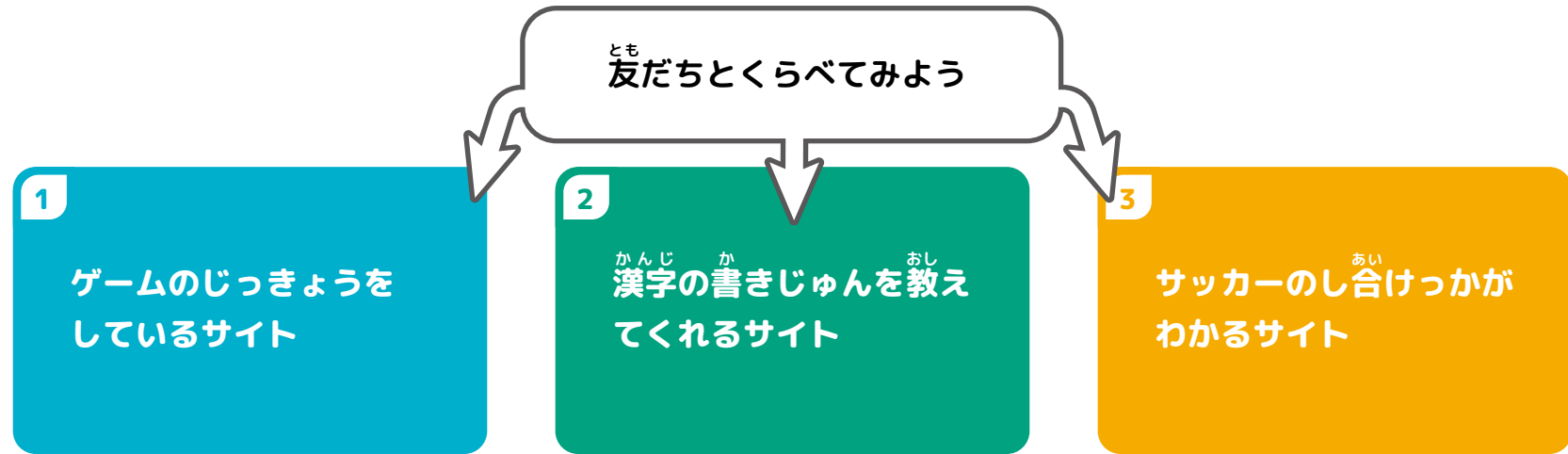
かんじ か 漢字の書きじゅんを おし 教え
てくれるサイト

3

サッカーのしあひ 合っかが
わかるサイト

○ み 見てもよい **A**

B × み 見てはいけない



☆ スキルのポイント

みなさんのクラスには、たんまつの使い^{かた}方にかんするルールがありますか？
たんまつを使う^{つか}前^{まえ}に、どのような時間^{じかん}にたんまつを使^{つか}ってもよいか、どのようなサ
イトを見^みてもよいか、友だちや先生^{せんせい}と話し合^{はな}っ^あてみましょう。



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12月3日です。

いろいろなひと 公開日をよそうするため、ほんとう なんにち 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。

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



1

すぐに電話でんわして、まちがいであることをつたえる

2

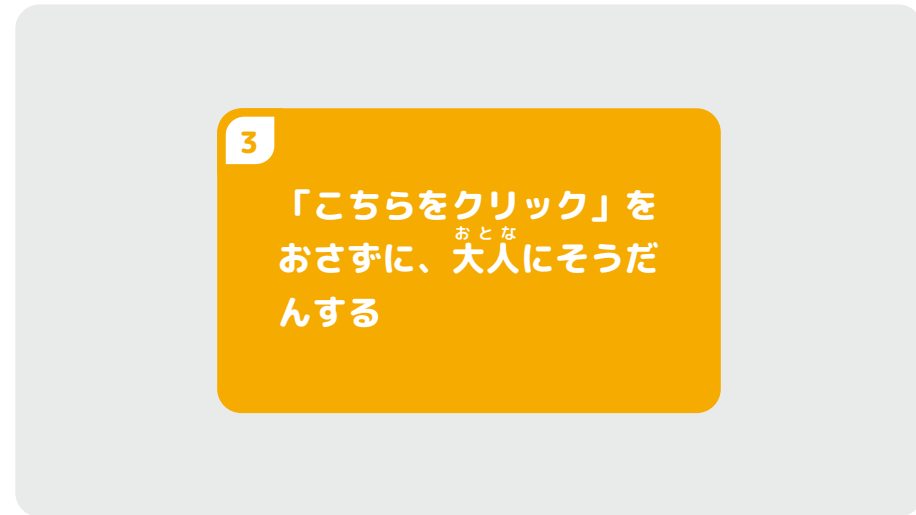
「こちらをクリック」をおして、どんなことが書かれてしらいるかを調べる

3

「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



せい 正かい



☆ スキルのポイント

とつぜん、こうしたメッセージが^{ひょう}表じされるととてもふ^{あん}安になります。あわてず、大人にそ^{おとな}うだんしましょう。
電話^{でんわ}をしたり、クリックをしてれんらく先^{さき}などを入力^{にゅうりよく}したりしてしまうと、そこからあなたのじょうほう^{あいて}が相手につ
たわってしまいますので、決^{けつ}してれんらくしたり、れんらく先^{さき}を入力^{にゅうりよく}したりしないようにしましょう。

きょうしつ 教室で、しら がくしゅう 調べ学習のさいに どうが み 動画を見ていたら、いつの間にか ま べんきょう 勉強とは関係のない どうが み 「おもしろ動画」を見てしまっていました。
じぶん 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 考えてみましょう。

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 思ったとき

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 どうが 動画に ひょう 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 気がなっていたとき

とも 友だちとくらべてみよう

1

せんせい 先生が見ていないとき

2

ちょっと見るだけだと
おも 思ったとき

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 前見ていた動画のつづき
がきになっていたとき

★ 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。





しら
調べる

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

ネット上にはたくさんのじょうほうがあります。それらを調べるときには、「アンドけんさく」を使ってじょうほうをしぼりこんでいくと、知りたいじょうほうにたどりつきやすくなります。しかし、ネット上のじょうほうはすべてが正しいじょうほうというわけではありません。そのじょうほうはほんとうなのか、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 上手なけんさく ほう 方ほうでしら 調べる ことができる
- わたしは、どのほうほうでしら 調べればよいか 分かる 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 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 ひょうじ 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 勉強とは かんけい のない どうが 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わないと思う



じょうほうを上手にほぞんしよう

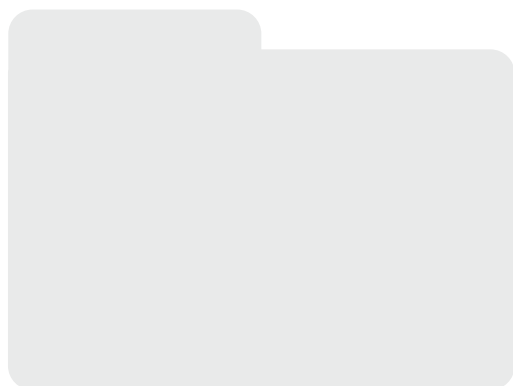
たんまつにいろいろなデータがあります。
このデータをどのフォルダにほぞんするとよいでしょうか。

1
けいさん
計算プリント

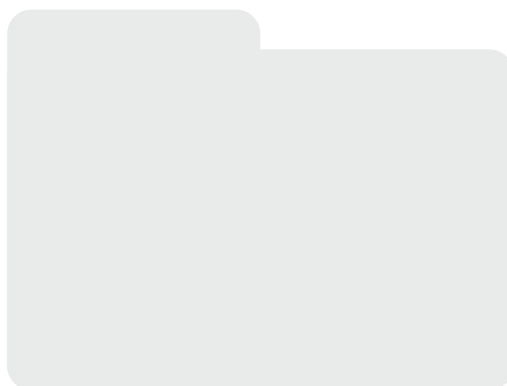
2
あさがおのしゃしん
あさがおの写真

3
かんじ
漢字プリント

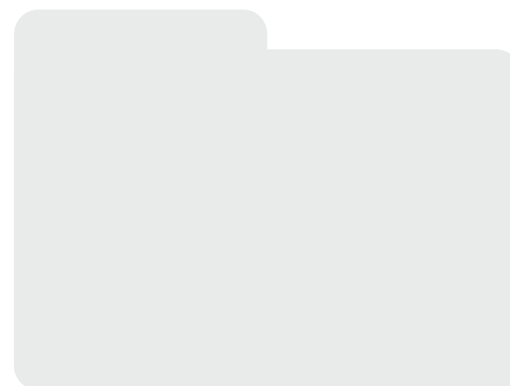
4
あさがり
さか上りをして
どうが
している動画



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



がぞう
画像のフォルダ

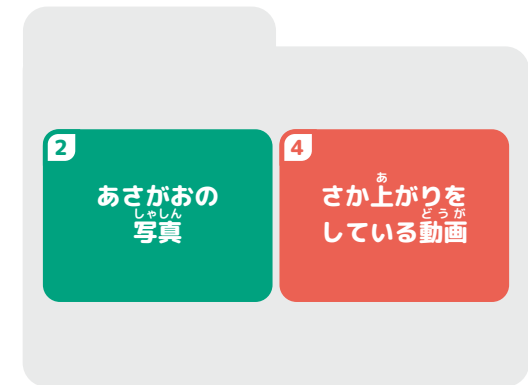
せい 正かい



さんすう
算数のフォルダ



こくご
国語のフォルダ



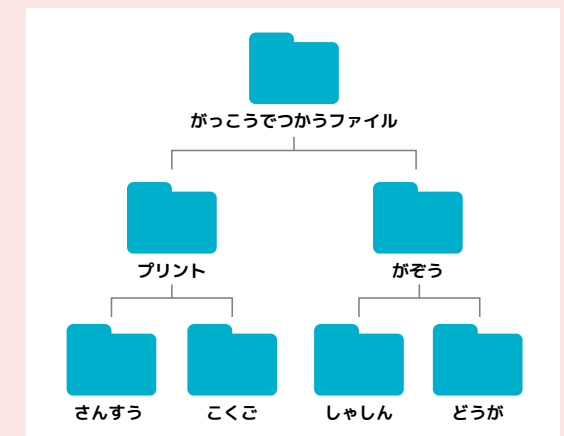
がそふ
画像のフォルダ

☆ スキルのポイント

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

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

ふだんの生活と同じように、データも整理整頓ができるといよいですね。



「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。



しら 調べたけっかを表で整理してみましよう。

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 とき やくだ 役立つ。もともと 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 表にするとひとめ 一目でわかるようになります。

たとえば、ひと 10人のなかでいちばんにんき 一番人気なのは、「ラーメン」(にん 4人)です。つぎ 次は、「から あげ」(にん 3人)、「おすし」(にん 2人)、「カレー」(にん 1人)となります。

1位 ラーメン



2位 からあげ



3位 おすし

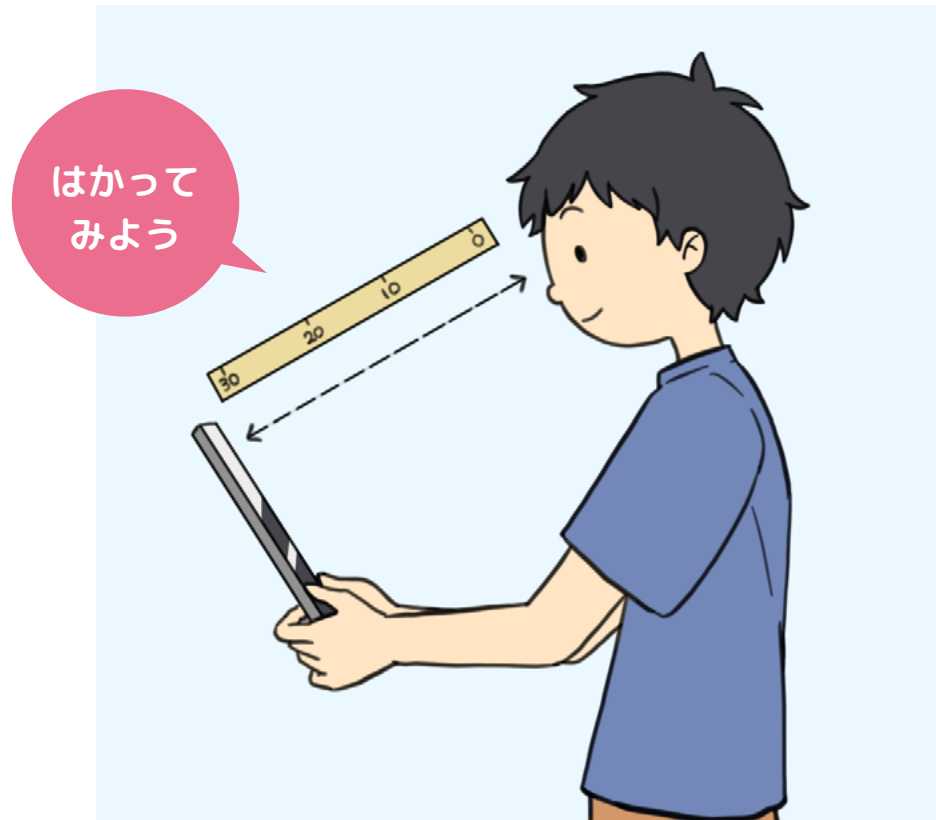


4位 カレー

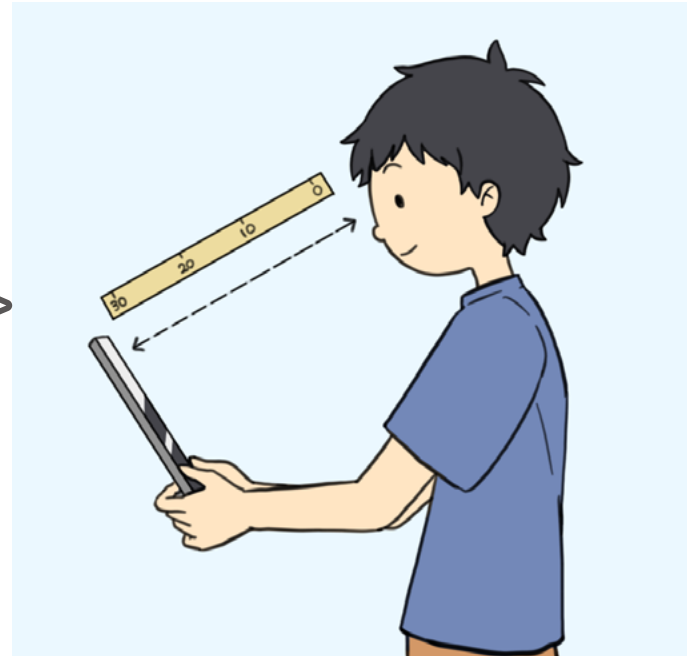


つぎ
次のことをじっさいにやってみましょう。

- ① たんまつを持って、ふだん使っているしせいになりましょう。
- ② 目からたんまつまでのきよりははかってみましょう。



とも
友だちとくらべてみよう



☆ スキルのポイント

たんまつを使うときには、目のけんこうをまもることが大切です。

しゅうちゅうめちか
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。

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^{おし}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 もんだい
教えても問題はあまりない **A**

B できるだけ教え^{おし}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

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、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^{こうどう}に行動しますか？

次^{つぎ}の中^{なか}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



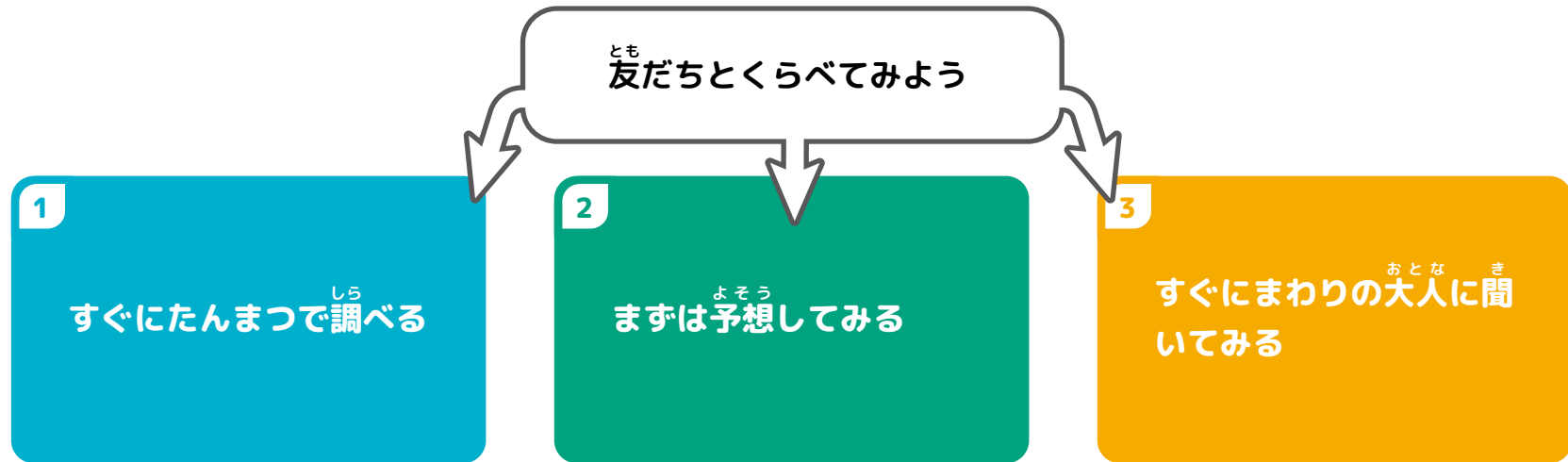
まずは予想^{よそ}してみる

3



すぐにまわりの大人^{おとな}に聞^きいてみる





☆ スキルのポイント

たんまつを使うと様々なじょうほうが調べられます。もちろんそうした方ほうで調べたり、図書室で調べたり、くわしそうなおとなに聞いてみたりして、答えを見つけることも大切です。

しかし、調べたり、聞いてみたりする前に、自分で予想してみることも大切です。

「なぜなのかな」と自分で考えてから、調べたり、聞いてみたりしてみましよう。





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^{つぎ}の中^{なか}から、自分^{じぶん}が^{いちばん}一番やっ^て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
つよ
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^てで
さわってしまった

とも
友だちとくらべてみよう

1

つくえのうえがちらかっ
ていて落おとしてしまった

2

も はこ
持ち運ぶときに
落おとしてしまった

3

うご
動かないので
つよ
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

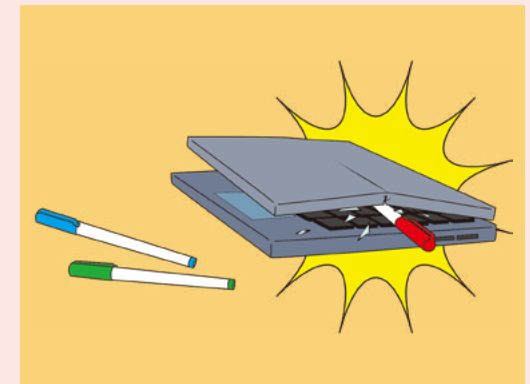
5

ぬれた手てで
さわってしまった

★ スキルのポイント

たんまつは、落おしたり、強つよくおしたり、ぬれた手てでさわったりするとこわれてしまうことがあります。

つくえの上うえを片かたづけたり、もちはこぶときは両手りょうてでもったり、ものをはさんだままとじたりしないようにしましょう。





まとめ

じょうず つか 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



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。

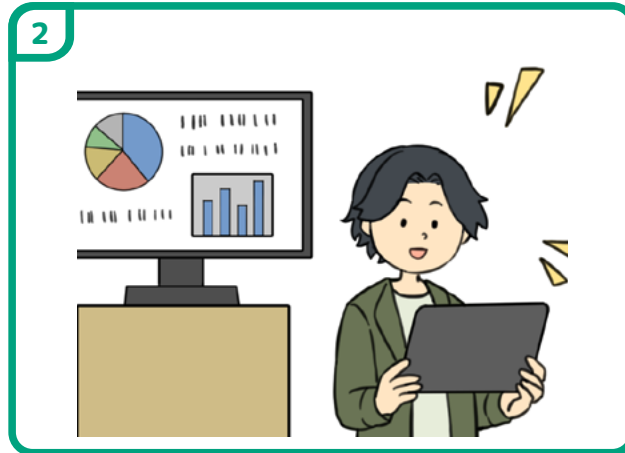
さいしょにチェックしてみよう

- 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いていると思う
- 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、写真を見ることが出来る人のせってい方ほうがわかると思う

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。



ずっとたんまつをみて発表している

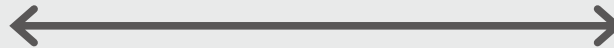


き聞いている人を見て発表している



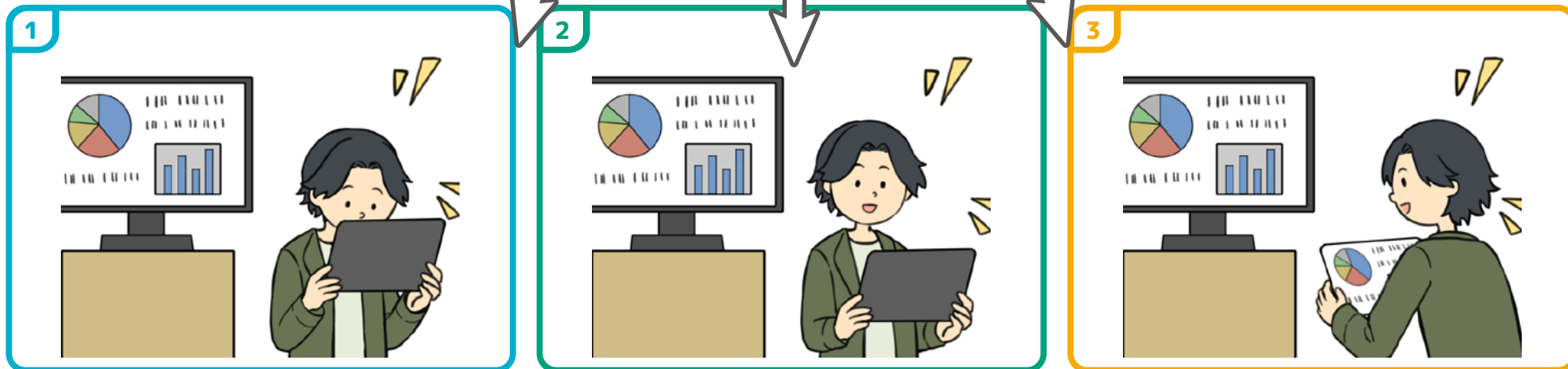
モニターをみて発表している

じょうず
とても上手



じょうず
上手ではない

とも
友だちとくらべてみよう



★ スキルのポイント

たんまつやモニターを^みながら^{はな}話してしまうと、どうしても^{こえ}声^{まえ}が前にとどきに^きくくなります。できるだけ、^き聞いている^{ひと}人の方を^{ほう}向いて^む発表^{はっぴょう}するとよいでしょう。

また、^{こえ}声の^{おお}大きさや^{はな}話す^{はや}速さなどもくふうしてみましょう。どのような^{こえ}声の^{おお}大きさや^{はな}話す^{はや}速さだと、^き聞きやすい^{はっぴょう}発表になるか、^きため^{はっぴょう}してみましよう。

きゅう食しょくを作つくってくれた人ひとに向けて、今日きょうのきゅう食しょくのカレーの感想かんそうをつたえることになりました。

れい

今日きょうのきゅう食しょくは、おいしかったです。



上うへの感想かんそうを、よりよく伝つたわるように工夫くふうしてみましょう。
どんなことをつけ加くわえると、よい感想かんそうになるでしょうか。

今日きょうのきゅ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 今日^{きょう}のきゅう食^{しょく}はおいしかったです。
とくに、お肉^{にく}がやわらかく、じゃがいも^{おお}が大きく、ニンジン^{おお}があまかったです。

とも
友だちとくらべてみよう



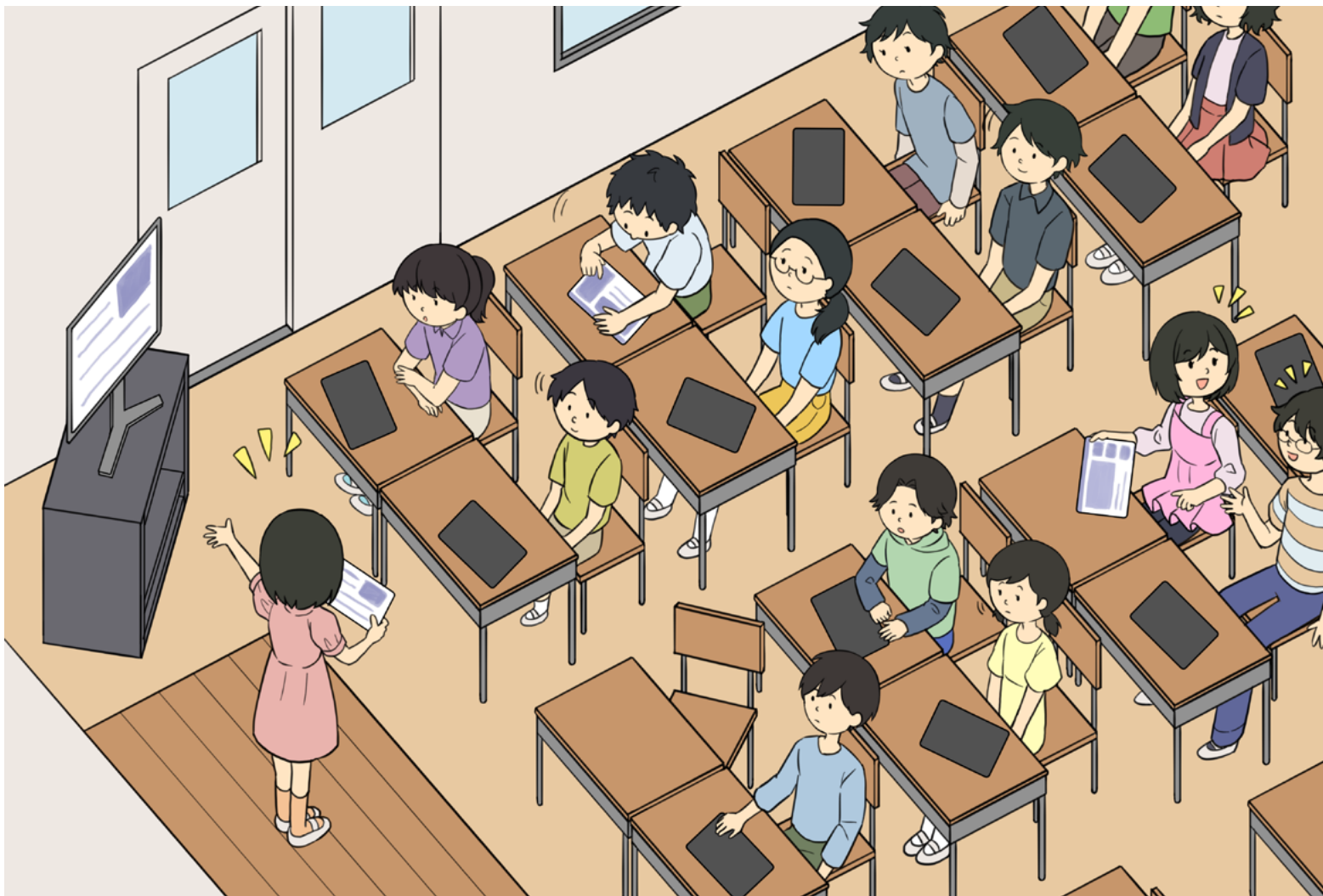
★ スキルのポイント

きゅう食^{しょく}を作^{つく}ってくれた人^{ひと}は、どんなこと^しを知^しりたいでしょうか？

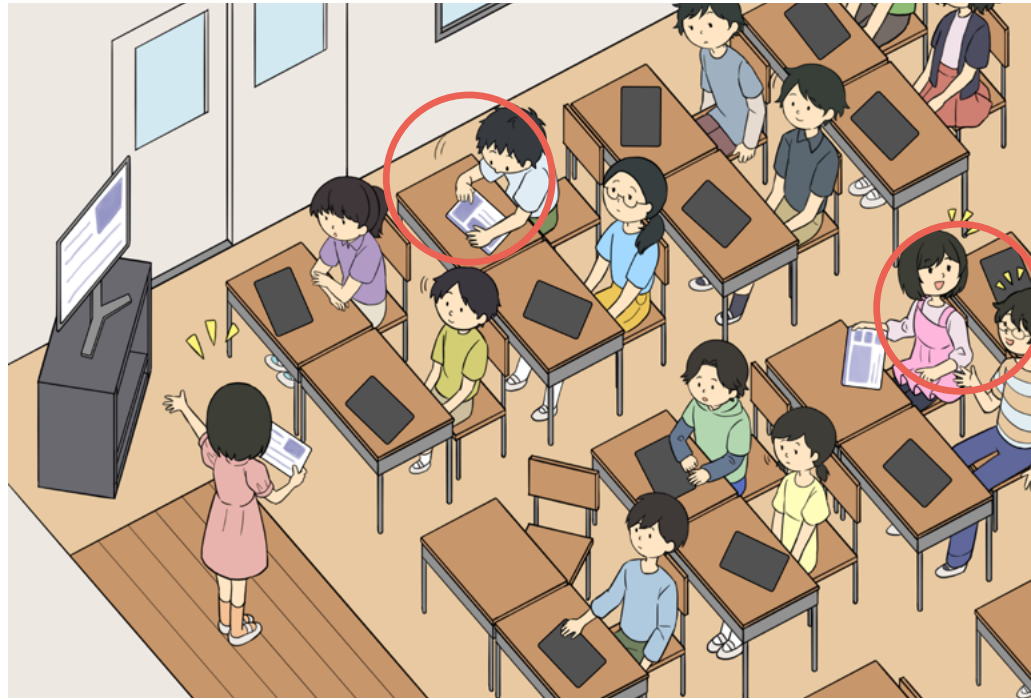
「おいしかった」だけでなく、カレー^{なん}の何^{なん}がおいしかったのか、具体^{ぐたい}てきに知^しりたいはずです。

かんそう
感想^{かんそう}をつたえるときは、理^りゆうを具体^{ぐたい}てきにつたえてみましょう。

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



とう かい答れい



★ スキルのポイント

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

ふたりひとくみとなり、^{つぎ}次のテーマを相手に^{あいて}話して^{はな}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

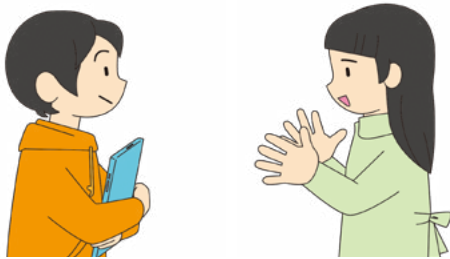


3つの^き聞き方をされたとき、^{かた}話す人はそれぞれどのように^{かん}感じましたか。

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。

じぶん さいくひん み こうかい さくひん 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。あなたならどのように対おうしますか。
つぎ こうどう 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

○ やった方がよい A

B × やらない方がよい

せい
正かい

○ やった方がよい **A**

2
その落書きの様子を
き
記ろくしておく

3
落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

× やらない方がよい **B**

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

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
み 見ることができない

2

ねん くみ ひと
2年1組の人が
み 見ることができる

3

ねん くみ ひと
3年1組の人が
み 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見みることができるユーザー

せんせい (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
設定をすることで、写真しゃしんを見み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（見みることができる人ひと）のチェックがせんせいとねん くみ はい
2年1組の人だけが見みることができます。



まとめ

じょうず つか 上手に使うために

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

チェックしてみよう

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



つくる

たんまつを使うと、いろいろなアイデアを表現したり、友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時に知っておくべきことや気をつけるべきことについて
学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、スライドを上手にデザインすることができると思う
- わたしは、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、作品をつくる時に、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- わたしは、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かわかると思う

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

1

5日後 ^{にちご} 1ヶ月後 ^{かげつご} 2ヶ月後 ^{かげつご}



なん 何まいかの ^{しゃしん} 写真をのせたスライド

2



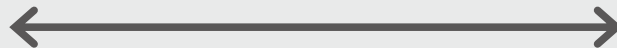
^{しゃしん} 写真だけをのせたスライド

3

あさがおが ^{はな} たくさんの花を
さかせました。

^{もじ} 文字だけで ^{せつめい} 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 らい かい

つたわりやすい

つたわりにくい

1

にちご
5日後



かげつご
1ヶ月後



かげつご
2ヶ月後



2



3

あさがおが
たくさんのはな
をさかせました。

☆ スキルのポイント

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

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

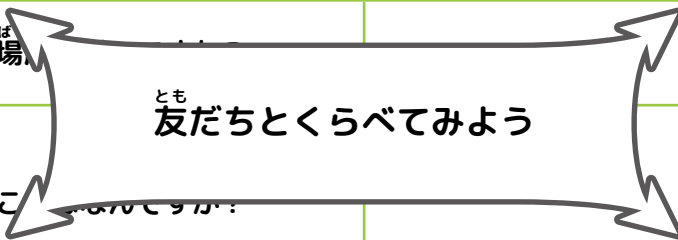


つたえたいことを整理しよう

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
空いているところに、わかったことを記入してみましよう。

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 <small>ば</small>	
4	おどろいたこ <small>ころ</small>	
5	はじめて知 <small>し</small> 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。

どんな場ば所しょが楽しかったのか、どんなことにおどろいたのかを意いしきすると、よい発はつ表びょう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

すこう ぎょう え
図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。

つぎ こうどう もんだい もんだい
次の3つの行動を、「○問題はない」「×問題がある」にわけてみましょう。

1

とも え じょうず
友だちの絵が上手だった
ので、すべてマネしてか
いて、先生に^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

2

み え
ネットで見つけた絵が
じょうず
上手だったので、すべて
マネしてかいて、先生に^{せんせい}
てい出した^{しゅつ}

3

とも
友だちのアドバイスをさ
ん考^{こう}にして絵^えをかいて、
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 先生にしゅつてい出した

B × もんだい 問題がある

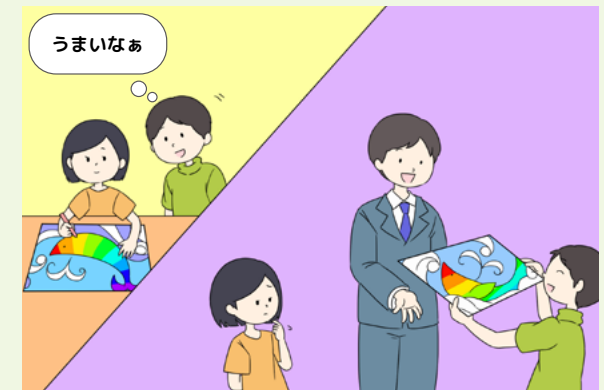
1
とも 友だちの絵がえ上手じょうずだったので、
 すべてマネしてか
 いて、せんせい先生にしゅつてい出した

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

☆ スキルのポイント

じょうず上手な人のマネをすることは、うまくなるちかみち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見つけた絵をかって勝手にマネして、じぶん自分の絵としてしゅつてい出してはいけません。

せんせい先生や友だちのアドバイスをさん考こうにしながら、自分じぶんならではの絵えをかいてみましょう。





プライバシーとは

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

せい
正かい

プライバシーになる **A**

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

B プライバシーにならない

3

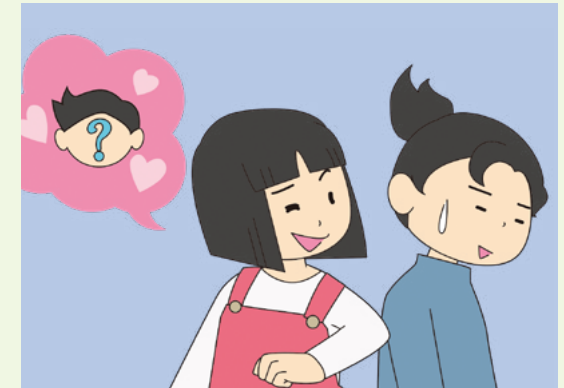
ゆうめい
有名な
スポーツせんしゅのしゅ なまえ
スポーツせん手の名前

☆ スキルのポイント

ひと し 知られたい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、すでに多くの人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**
する

3

「**動かない!**」と
いって**大さわぎ**する

※「さい起動」とは一度電げん
を切ってもう一度電げんを
入れ直すことです。



せい 正かい

2

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

☆ スキルのポイント

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

少し^{すこ}待^まって動か^{うご}かなければ、先生^{せんせい}にそうだんしてからたんまつをさい^{きどう}起^き動^{どう}してみましょ
う。



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

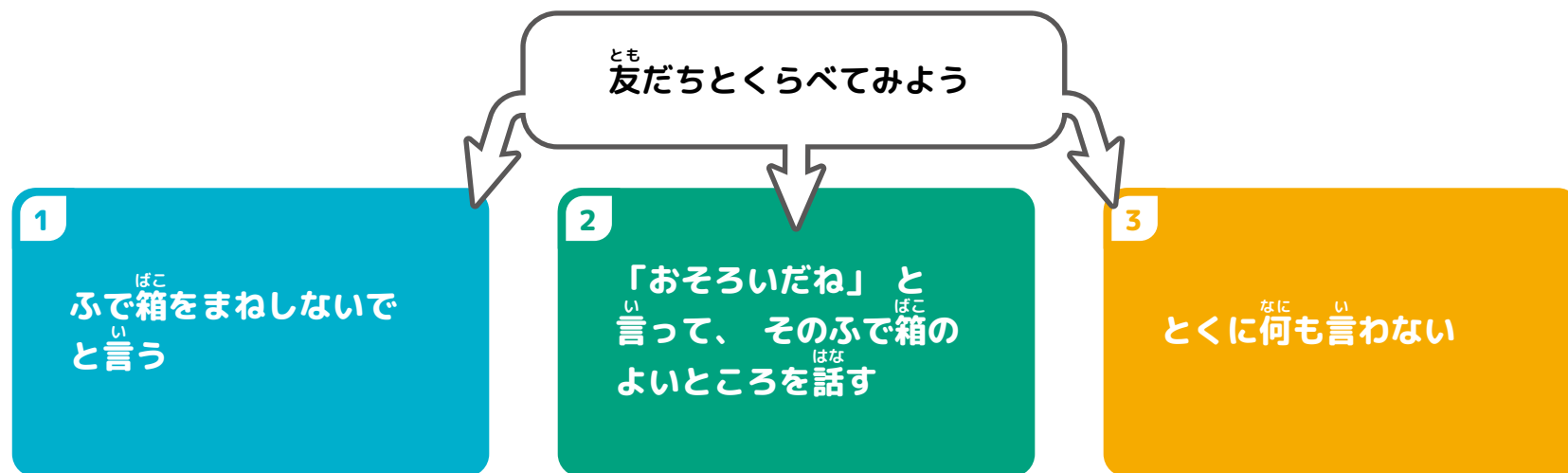
ふで箱をまねしないで
と言う

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

自分じぶんがかいた絵えには、ちょさくけん（自分じぶんがかいた絵えをまもるけんり）があるので、かってにまねすることはできません。

しかし、自分じぶんの持ち物ものをまねすることをちょさくけんまもで守ることはできません。

いやなきもち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もののよいところをはな話したりすると、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 ひといがい かって つか けんり
絵や文章、写真などの作品について、つくった人以外は勝手にそれを使ってはいけないという権利のことを「ちょさくけん」と言います。

とも さくひん じょう しゃしん ぶんしょう かって つか
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、友だちにまねをされたときに、きちんと対応することができる



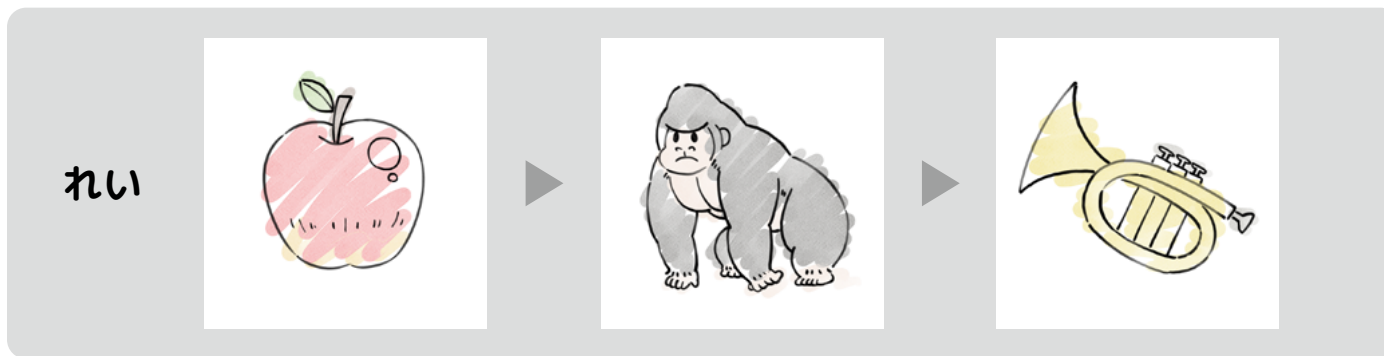
たんまつを使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人とやり取りしたり、交流したりすることができます。

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

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、話す以外の方法で友達と上手に交流することができると思う
- わたしは、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

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。

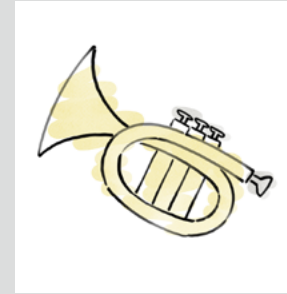
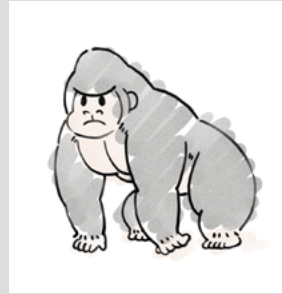
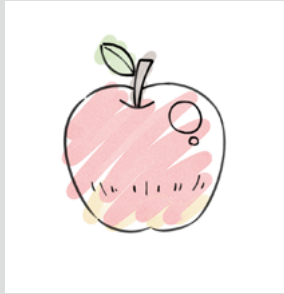


いちばんめ ひと ことば え
一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の絵をかこう

The image shows four empty rounded rectangular boxes with red borders, arranged in a horizontal line and connected by grey arrows pointing from left to right. These boxes are intended for drawing pictures that start with the letter 'あ' (a).

どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい

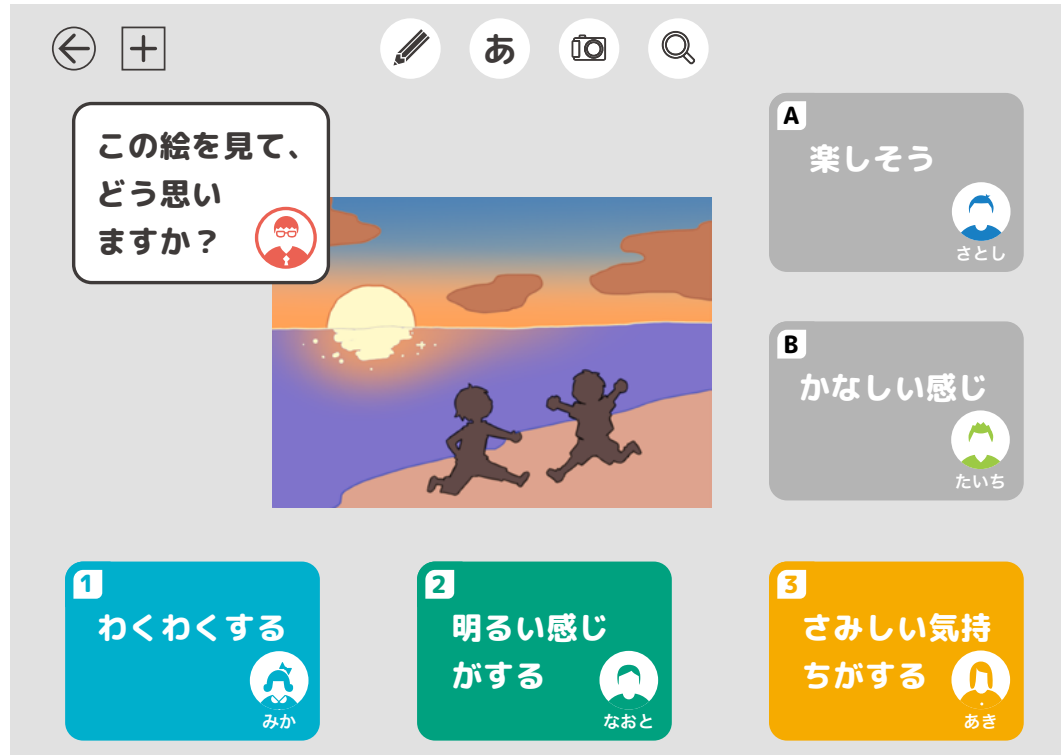


☆ スキルのポイント

「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、^{いけん} ^{こうりゅう} 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

かなしい感じ  たいちさんとおなじような意見の人 **B**

3 さみしい気持ち
がする 
あぎ

★ 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。

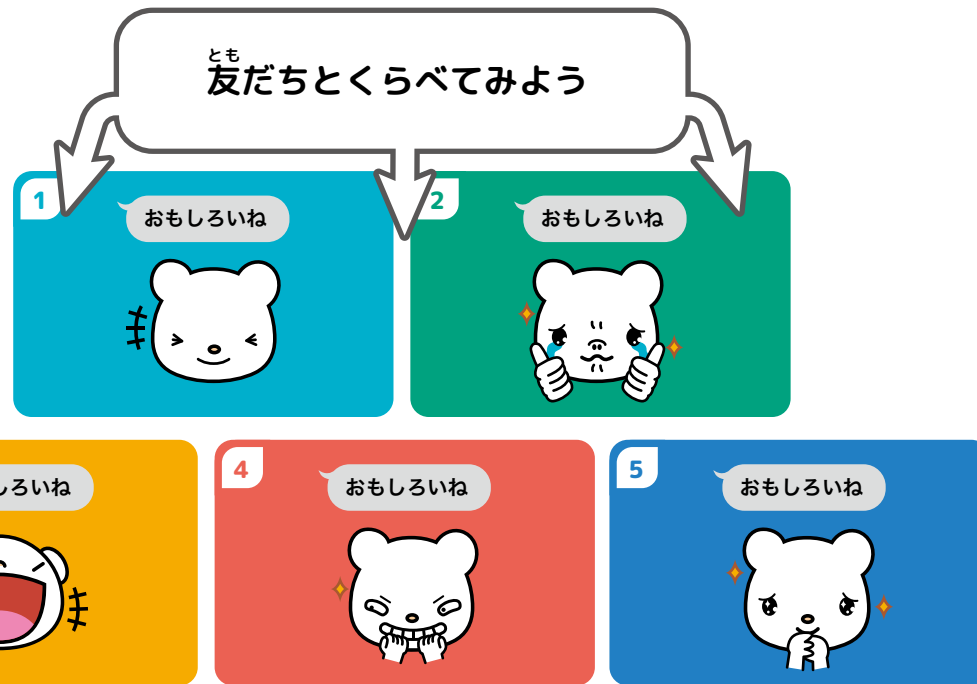
とも つぎ
 友だちから次のメッセージがとどきました。どのような気持ちで送ったと思いますか。

つぎ おく とも きも おく おも
 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。

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、お店の^{みせ}人に^{ひと}インタビューをすることにしました。
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、^{かんが}考えてみましょう。

1

好きな^た食べ物^{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？

あまり聞かない^きほうがよい^{ほう} **A**

B 聞いても問題ない^き ^{もんだい}

せい
正かい

あまり聞かない方がよい **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。

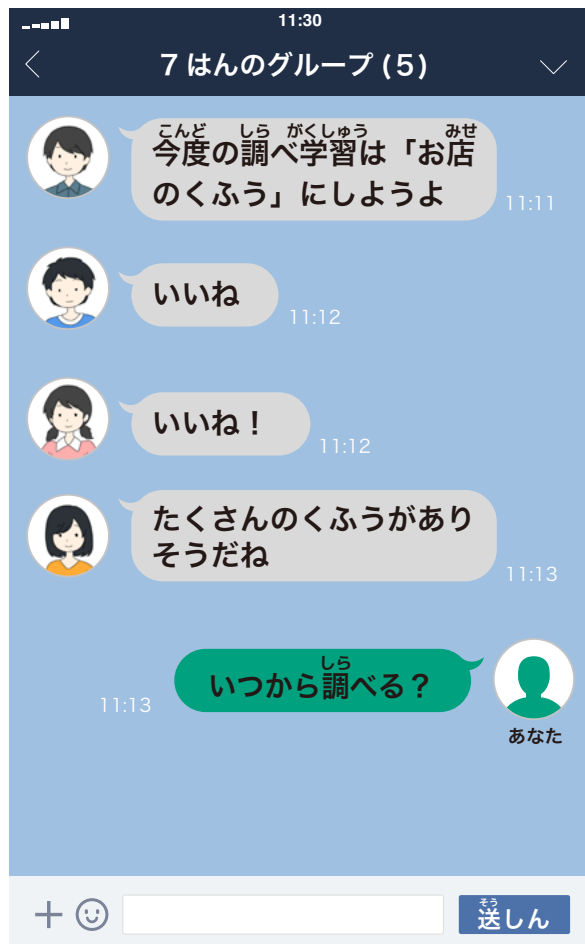
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思う人がたくさんいます。こうしたことはあまり聞かないほうがよいですね。

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。



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

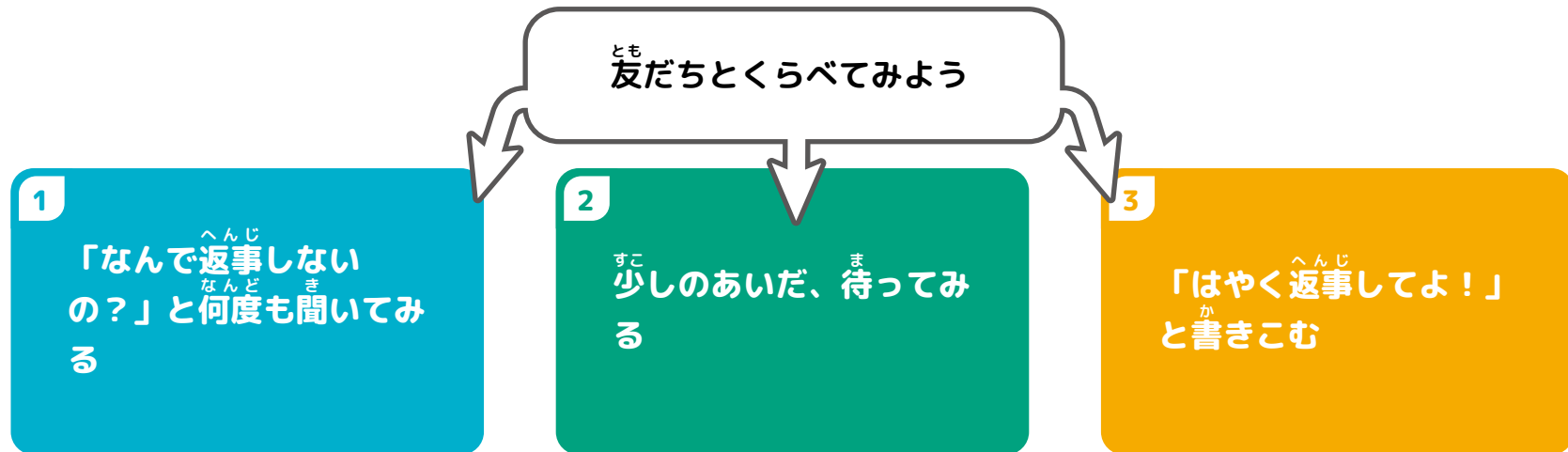
あなたはどのように対おうしますか。1つえらんでみましょう。



1 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる

2 少しのあいだ、待ってみる

3 「はやく返事してよ！」と書きこむ

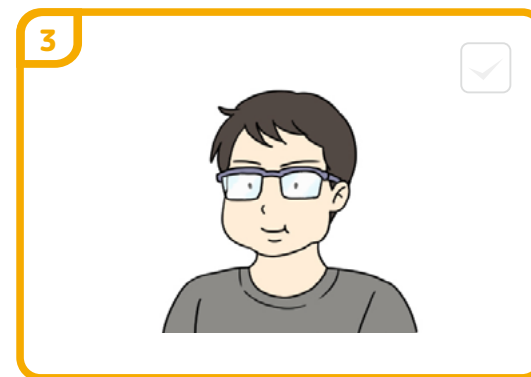
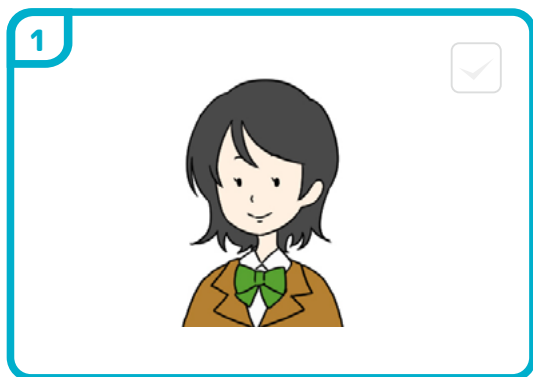
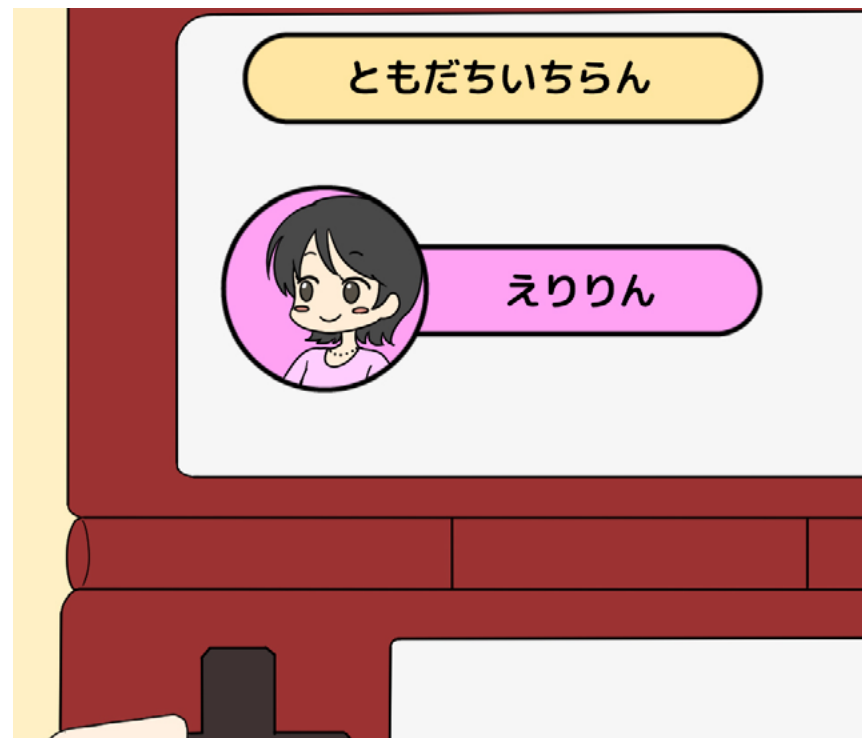


★ スキルのポイント

グループのチャットで^{こくりゅう}交流する^{ばあい}場合、すぐに^{へんじ}返事がない^{とき}時もあります。

もしかしたら、^{とも}友だちはあなたのメッセージをまだ^よ読んでいないのかもしれない、^よ読んだけどなやんでいて^{へんじ}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^そ想ぞうするとともに、^{へんじ}返事がなければ、^{つぎ}次の日^ひに直せつ^{ちやく}聞いてみましよう。

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えますか？





☆ 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。



こうりゅう
交流する

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつを使うと、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}いっしょにか題のつづきをしたりと、^{いえ}家でたんまつを^{つか}使うことで、^{さまざま}様々な^{がくしゅう おこな}学習を行うことができます。

ここでは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使うときに^し知っておくべきことや^き気をつけるべきことについて^{まな}学びます。

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^{ひと はな あ}おうちの人と話し合^きってルールを決め、ルールを^{まも}守^{つか}って使うことができていると思う
- わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^{けいかく た}計画を立てて^{つか}使うことができていると思う
- わたしは、たんまつを^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、「^{がくしゅう}学習の^{もく}目^{つか}てき」で^{つか}使うことができていると思う
- わたしは、^がゲームや^{あたら}SNSい外にも新しく^{かんが}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^{いえ}家で^{つか}使う^{とき}時には、^おトラブルが起きないように^{つか}使うことができていると思う
- わたしは、^{ほう}ゲームをやめる方^{かんが}ほうについて考えたことがある

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 <small>つか</small> を使っ <small>じかん</small> てもよい時間は、	じ時 ぶん分 ~ じ時 ぶん分
②たんまつ <small>つか</small> を使っ <small>ばしょ</small> てもよい場所は、	

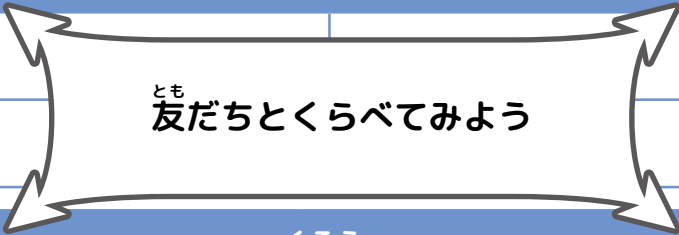
ひと かんが
おうちの人と考えたルール

①	③
②	④

くふう

①たんまつをじゅう <small>でん</small> 電しわすれないためのくふう	
②たんまつを <small>いえ</small> 家におきわすれないためのくふう	



かてい 家庭のルール	
① たんまつ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、	
ひと かんが おうちのひとと考えたルール	
①	
②	
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、おうちのひとと話し合っ^あ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^がめんの明^{あか}るさ、目^めからたんまつまでのきより、30分に1回はたんまつから目^めをはなすなど、目^めを守^{まも}る行動^{こうどう}をするようにしましょう。

あらかじめ「どんなことをやるか」、「どのくらいの時間^{じかん}でやるのか」を^{かんが}えることを「計画^{けいかく}」と言^いいます。
今日^{きょう}、家^{いえ}に帰^{かえ}ってからやることを^{けいかく}計画^{けいかく}してみましよう。

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
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・あそび
(ゲームなど)

4
て
お手つだい

5
ごはん

6
お風呂

7
あした
明日のじゅんぴ

8
すいみん

れい

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
べんきょう 勉強	あそび	ごはん	て お手 つだい	お風呂	あした 明日の じゅんぴ	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

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1
べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2

3

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

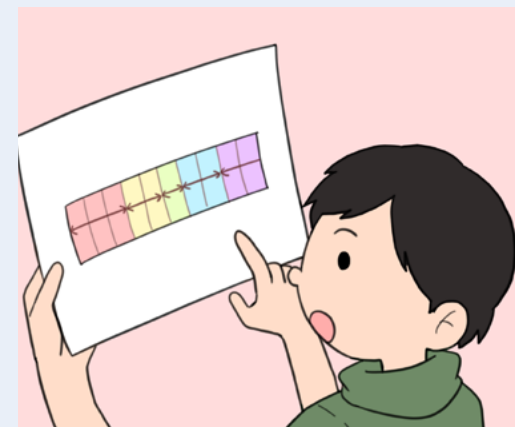
とも
友だちとくらべてみよう

★ スキルのポイント

べんきょう 勉強するとき、あそび 遊びに行くときなどどんな時でも、「けいかく 計画」を立てておくと、スムーズに実行できます。

また、じっこう 実行した後に、けいかくどお 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 変換すれば、つぎ 次はけいかくどお 計画通りにいくのかをかんが 考えてみましょう。





「学習の目てき」と言えるのかな

つぎ
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「× 学習の目てきと云えない」にわけてみましょう。

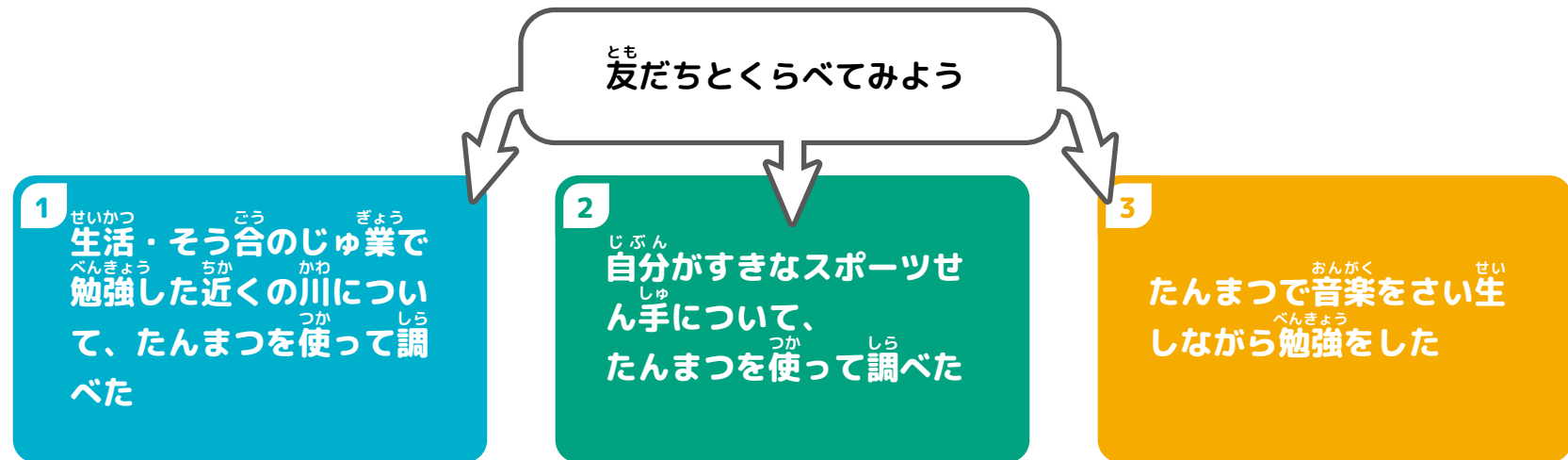
1
せいかつ
生活・そう合のじゅ業で
べんきょう
勉強したちか
近くのかわ
川につい
て、たんまつを使つてしら
調べた

2
じぶん
自分がすきなスポーツせ
んしゅ
ん手についで、
たんまつを使つてしら
調べた

3
たんまつでおんがく
音楽をさいせい
しながらべんきょう
勉強をした

○ 学習の目てきと言える **A**

× 学習の目てきと云えない **B**



★ スキルのポイント

たんまつは、がくしゅう 学習の目てきで つか 使うために がっこう 学校から だ 出されているものです。

いえ 家でも、がっこう 学校のルールを おも 思い出しながら、「これは がくしゅう 学習の目てきと言えるのかな」と かんが 考えて つか 使うようにしましょう。

もし、「これは がくしゅう 学習の目てきと言えるのかな？い どうなのかな？」と まよ 迷ったときは、うち おうちの人や せんせい 先生に そう 相談して ま みましょう。

ゲーム、SNS、^{どうが}動画などで遊ぶことも楽しいですが、^{あそ}それい外に新しくチャレンジしたいことを^{かんが}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}こん虫さい集、
^{しゅう}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
りょうり
^{あたら}
新しいりょうり、
^づ
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、
おふる…

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

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、
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。



じぶんの 自分もやってしまいそうなトラブルは

つぎ
次の3つのことを自分もやってしまいそうだなと思うじゅんにならべてみましょう。

1

ジュースを飲んでいて、
たんまつに
こぼしてしまう

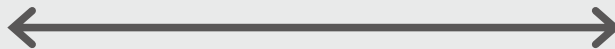
2

持ち帰るときに、
たんまつを
ぶつけてしまう

3

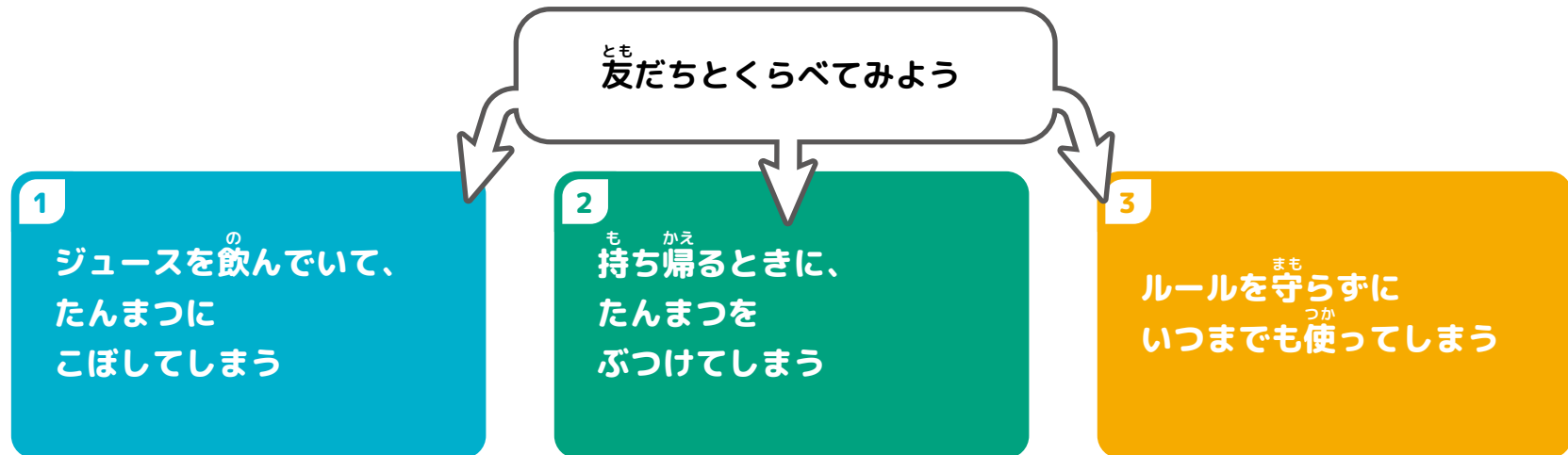
ルールを守らずに
いつまでも使ってしまう

やってしまいそう



やらないだろう





★ スキルのポイント

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

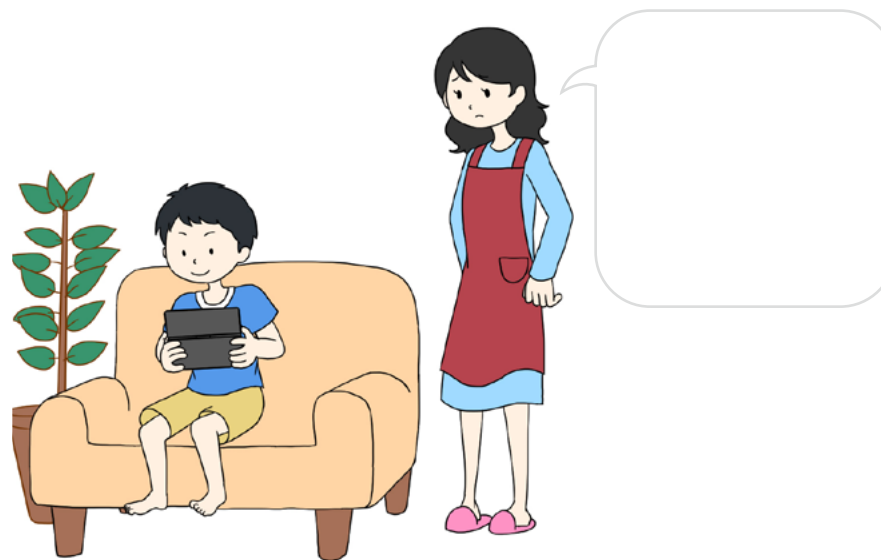
たんまつのしまいかた
い方やたんまつを使う場所、たんまつを使う時間などをもういちどみなお
てみましょう。



「ゲームをやめなさい！」と言われても

「ゲームをやめな^{おも}きゃ」と思っているときに、家^{いえ}の人^{ひと}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^いい方^{かた}だったら、「ゲームをやめよう」と思^{おも}えますか？ ひとつえらんでみましょう。



1

あと何分^{なんぶん}
やめられそう？

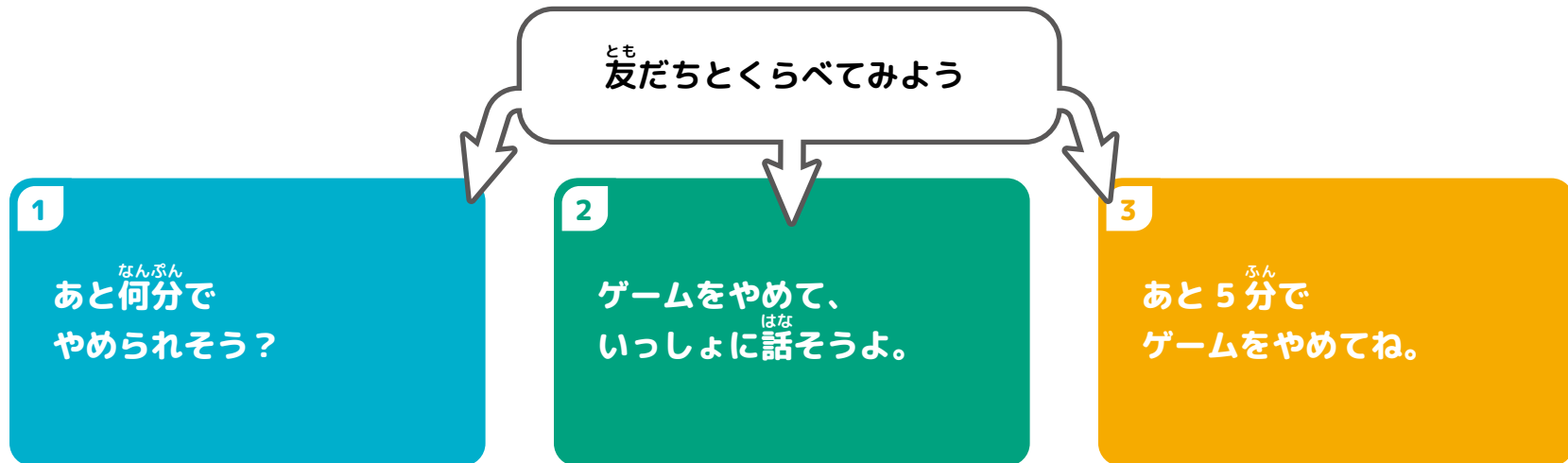
2

ゲームをやめて、
いっしょに話^{はな}そうよ。

3

あと5分^{ぶん}
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、言いったほうも言いわれたほうもイライラしてしまいがちです。

どんな声こゑ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。ぜひ考かんが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」「どことなくふうをすれば、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^{はな あ}てルールを決め、ルールを守^{まも}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^{けいかく}画^た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^{がい}外^{あたう}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^お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}ほうについておうちの人と話し合^{ひと はな あ}うことができた

活用型情報モラル教材



やまなし



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。

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。

<p>1 長時間利用</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に A</p>	<p>2 高額課金</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に A</p>	<p>3 不適切サイトの閲覧</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に B</p>	<p>4 出会い</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に A と B</p>
<p>5 著作権の侵害</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に A と C</p>	<p>6 不適切情報の発信</p> <p>悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に C</p>	<p>7 個人情報の投稿</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に C</p>	<p>8 悪口・いじり</p> <p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に C</p>

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

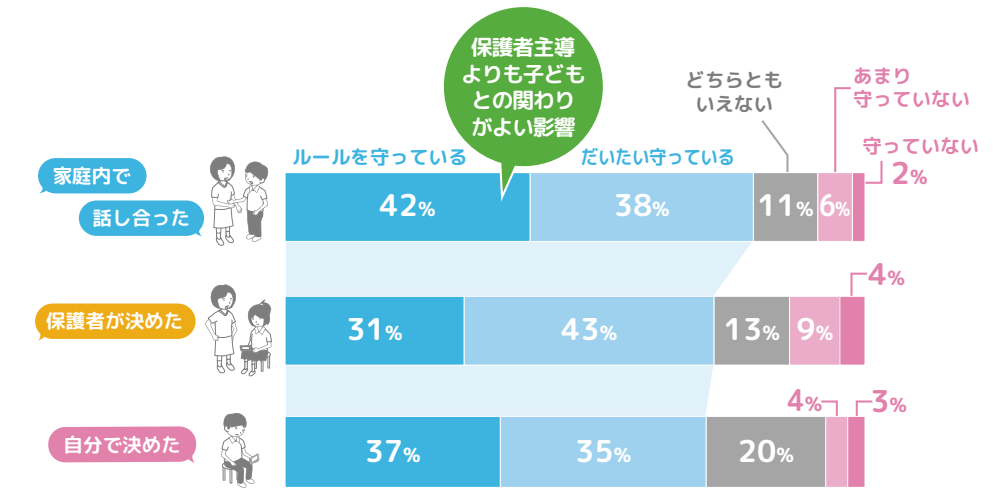
B

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

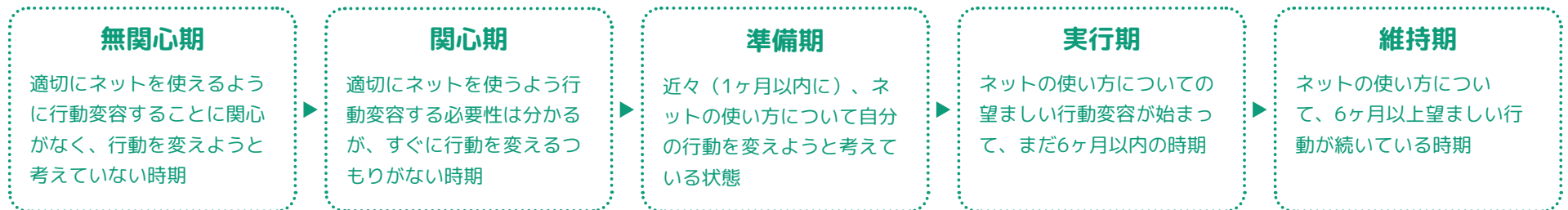
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。

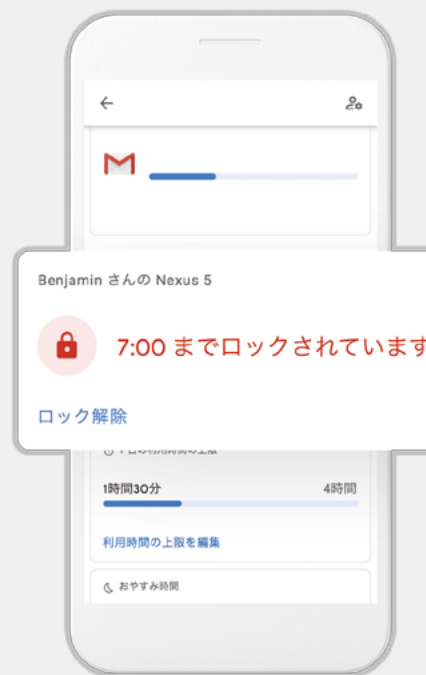


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

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

ファミリーリンク

Android向け



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

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

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

YouTube Kids

Android・iPhone/iPad向け



YouTube Kids は、13歳未満の子どもがより簡単に楽しく

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

Digital Wellbeing

Android向け



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

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

フィルタリングについて

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

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)



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

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

8 悪口・いじり

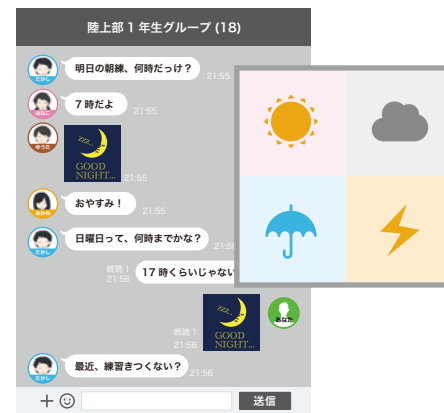


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

というルールや指導で大丈夫？

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

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

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

2 ネットの特性

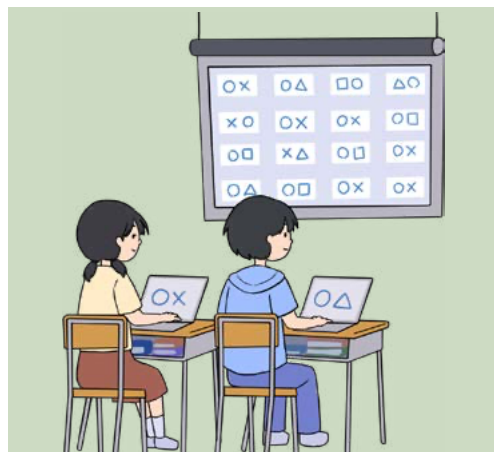
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

3 「リスクの見積り」によるズレ

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

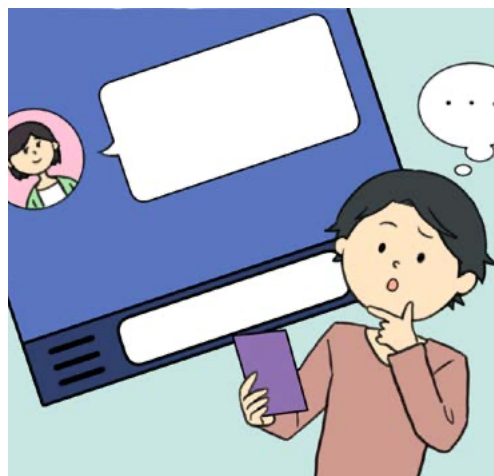
LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず、LINEヤフーみらいプロジェクト）は、ソフトバンク株式会社とともに、SNSやインターネット・通信分野における情報モラル教育に関して協業します。

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みます



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

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 やまなし
ビギナー

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制作 山梨県教育委員会
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

LINEヤフー  SoftBank

- ・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。