

活用型情報モラル教材



ワークブック

おおご

スタンダード

ver 5.1

はじめに	1	写真を撮る	34
使い方	V	どのように写真を撮ればよいのかな	35
情報モラルを学ぼう(45分授業)	1	写真の見出しを考えよう	37
社会の変化と情報モラル	2	許可が必要な写真とは	39
自分と相手とのちがい	6	ふざけた写真をとってしまうときは	41
写真を公開する前に	9	写真からどんなことがわかるかな	43
使いすぎていないかな①	12	その動画は本当に「おもしろい」の?	45
使いすぎていないかな②	15	まとめ・これからの社会では	47
情報活用能力を身につけよう(15分授業)	18	調べる	49
使う前に	19	上手な検索方法を学ぼう	50
端末を使うとできることは	20	インタビューの練習をしよう	52
キーボードで入力してみよう	22	情報の信頼性	54
端末を使う時は	24	なぜ広告がちがうのかな?	56
どのくらいのリスクがあるかな?	26	災害が起きた時の情報収集	58
パスワードのつくり方	28	口コミの評価は正しいのかな?	60
らんぼうな言葉を使ってしまう時は	30	まとめ・これからの社会では	62
まとめ・これからの社会では	32	考える	64
		情報を上手に整理しよう	65
		データからどんなことが言えるかな	67
		使いすぎていないかな	69
		お金の使い方を考えよう	71
		データをすべて信じてよいのかな	73
		なぜ課金してしまうのかな	75
		まとめ・これからの社会では	77

共有する	79
上手な共有方法を学ぼう	80
情報共有のメリットを考えよう	82
相手に伝えるときには	84
メッセージをどう終わらせる？	86
変なコメントが書き込まれたら	88
イライラする気持ちをどこで共有する？	90
まとめ・これからの社会では	92
つくる	94
上手なデザインの方法を学ぼう	95
どの図を使うとよいか	97
写真や動画を使いたいときは	99
なぜ、著作権が必要なのかな？	101
「なりすまし」を防ぐには	103
間違った情報を公開してしまうと	105
まとめ・これからの社会では	107
交流する	109
上手なチャットの使い方を学ぼう	110
ファシリテーターをやってみよう	112
チャットで議論するとき	114
聞かれて・見られていやなプライバシーは？	116
「問い合わせフォーム」に入力するとき	118
いやなことを書かれたときは	120
まとめ・これからの社会では	122

家で使う	124
上手な練習の仕方を学ぼう	125
自分の行動をプログラミングしてみよう	127
「学習の目的」と言えるのかな	129
新しくチャレンジしたいことは？	131
つついルールをやぶってしまうときは	133
はじめる・やめるスイッチを考えよう	135
まとめ・これからの社会では	137
保護者の方へ	139
ケータイ・スマホトラブル分類表	140
家庭のルールを考えよう	141
フィルタリングやアプリの設定	144
インターネットにおけるコミュニケーションの特性	146
デジいく（デジタル活用能力育成プロジェクト）について	147

「GIGA ワークブック」
 で扱う用語について

スマホ・・・スマートフォン
 ケータイ・・・携帯電話
 アップ・・・アップロード
 ネット・・・インターネット

活用型情報モラル教材



はじめに

インターネットが世界中に広がり、1990年代には、ケータイ等のモバイル端末たんまつを持つようになりました。現在、大人たちは試行錯誤しこうさくごをくり返しながら正しい使い方を考え、失敗もたくさんしています。皆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。

皆さんのお手元にも学習の道具として1人1台端末たんまつが配布はいふされています。そこで、端末たんまつを上手に活用するために、学校やおうちでの約束や端末たんまつの使い方について「GIGA ワークブック」を通して学んでいきましょう。

また、長時間使用による視力の低下等、健康上の観点からも、端末たんまつを使用する前に約束を決めて、日ごろから健康チェックをすることが大切です。これからの社会でも皆さんが学んだことを上手に活用してください。

タブレットは、^{おおづまち} 大津町のものです。

学校・家庭でタブレットを使うときは、下に書いてあることを必ず守りましょう。



1 学習用タブレットの使い方

- ・ 学校・家庭学習で使います。
(それ以外の場所では、先生の許可なく使いません。)
- ・ タブレットを、粗末に扱ったり、放置したりせず、正しく丁寧に使います。
- ・ 皆さんに配布された持ち運び用のバッグを使って持ち運びます。そのときは、必ずタブレットは閉じて持ち運びます。
- ・ 故障や破損があれば、先生やおうちの人にすぐ報告します。
- ・ タブレットにシールを貼ったり落書きをしません。
- ・ タブレットを閉じるときに間に物を挟みません。



2 学校のルール

- ・ 学校では、先生の指示を聞いて使います。
- ・ 休み時間は、先生が認めたときに使います。
- ・ 水や暑さに弱いので、湿気の多いところや日光の下、ストーブの近くでは長時間使いません。



3 家庭のルール

- ・ 家庭で使用するときは、おうちの人と話し合い、使用する時間、場所、使い方を決めて使います。
- ・ 持ち帰った時は、家庭で充電をして、学校へ持って行きます。
(学校には、充電ケーブルも一緒に持って行きます。)
- ・ 充電は、専用のケーブルで行います。
(他のケーブルで充電してしまうと、壊れてしまうかもしれません。)



4 健康のために

- ・ 目と画面を30cm以上離して、使用します。
- ・ 30分程度使用したら、休憩（10分）をとります。
- ・ 小学生は、夜10時以降は使用しません。
- ・ 中学生は、夜11時以降は使用しません。



5 安全な使用について

- ・ アカウントやパスワードを他の人に教えません。
- ・ 先生やおうちの人知らないところでコメントやメッセージなどのやりとりはしません。
- ・ 相手を思いやり、傷つけたり、不快感を与えたりしないようにします。
- ・ 困ったことや不安に思ったらすぐに先生やおうちの人に相談します。



6 インターネットの使い方

- ・ 学習に必要なないサイトにアクセスしません。（アニメ・ゲーム）
- ・ 自分や他の人の個人情報（名前、住所等）をインターネット上に公開しません。
- ・ 不適切なサイトやあやしいサイトに入ったら、すぐに画面を閉じて、先生やおうちの人に報告します。

※よくないサイトにアクセスしていないか教育委員会で確認することがあります。



7 カメラの使用について

- ・ 先生が許可したとき以外は、使用しません。
- ・ 写真を撮ったり、音や映像を録音・録画したりするときは、相手の許可をとります。



8 設定について

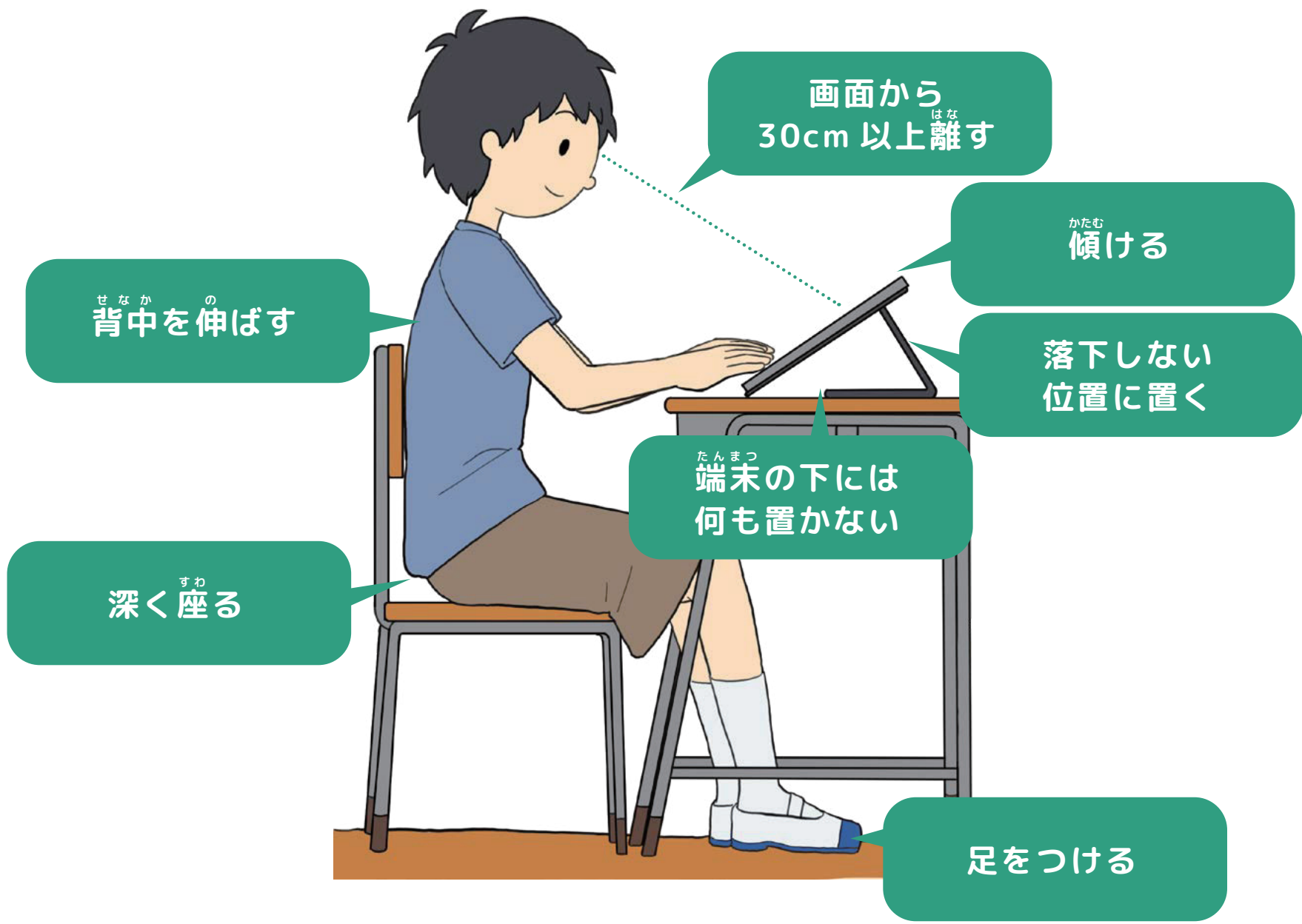
- ・ 設定を勝手に変えません。
- ・ ゲームや画像・動画をダウンロードしません。

★タブレットは、みんなの学習の役に立つものですが、使い方を間違えれば、犯罪に巻き込まれてしまうかもしれません。

★タブレットを大切に使用し、みんなで、しっかりルールを守って、「安心・安全・快適」に使用できるようにしていきましょう。

大津町情報活用能力の体系表（令和6年3月 大津町教育委員会）

		分類		ステップ2		ステップ3	
要素	資質・能力	学習内容	小項目	小学校中学年	小学校高学年		
基本的な操作	アー1	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	入力の基本技能	文字入力ができる (10文字以上/1分間)	文字入力ができる (30文字以上/1分間)	
	アー2			情報機器の基本的操作	入力モード切替、数値入力、ローマ字入力、切り取り、コピー、貼り付け		
	アー3			アプリケーション等の使用・操作技能	Google系アプリを選択・操作できる	目的に応じてアプリを選択・操作できる	
	アー4			検索に係る技能	記号(+、-など)を用いた検索ができる	複数単語を含む(AND、ORなど)を用いた検索ができる	
	アー5			ファイルの呼び出し、保存に係る技能	ファイルの検索ができる	ファイルやフォルダの管理ができる(保存場所の選択、移動、コピー、削除等) データ提出(アップロード)の方法を身に付ける(クラウドについて知る)	
問題解決・探究における情報活用	イー1	知識及び技能	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	見通し・計画	目的を意識して、情報活用の計画を立案できる	問題解決に向け、情報活用の計画を立案できる	
	イー2			情報収集	調査や資料等により情報を収集できる	調査を設計し、情報を適切に収集できる	
	イー3			整理	表やグラフ等を用いて情報を整理できる	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を整理できる	
	イー4	思考力・判断力・表現力等	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	取捨選択	課題解決に役立つ情報を選ぶことができる	課題解決に役立つ情報を選んだ根拠を説明することができる	
	イー5			分析・読み取り	複数の情報から共通・相違点を見つけることができる	複数の資料から傾向や変化を読み取ることができる	
	イー6			表現・発信	相手や目的を意識して表現し、安全に情報の発信・発信ができる	相手や目的に応じて表現し、適切に情報の発信・発信ができる	
	イー7	情報活用する力	情報を活用する力	情報を客観的に捉え、分析、判断する力(批判的思考)	複数の事実や根拠に基づき、適切に分析・判断できる	複数の事実や根拠に基づき、客観的に分析・判断できる	
	イー8			情報を結びつけて新たな意味を見いだす力(創造的思考)	情報を比較したり、関連付けたりして新たな意味を見いだすことができる	得られた情報について客観的に考察し、新たな意味を見いだすことができる	
	イー9	学びに向かう力・人間性等	情報活用の態度	多角的に情報を検討しようとする態度	情報同士のつながりを見つけようとする	情報を構造的に捉えようとする	
	イー10			試行錯誤し、計画や改善しようとする態度	情報活用を振り返り、改善点を見いだそうとする	情報活用を振り返り、効果や改善点を見いだそうとする	
プログラミング	ウー1	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	記号の組合せ方の理解	繰り返し、条件分岐、データや変数を含んだプログラムが理解できる	意図した処理を行うためのプログラムを作成できる	
	ウー2	思考力・判断力・表現力等	情報活用する力	問題解決の手順	問題解決の手続きを順序、繰り返し、分岐を組み合わせて表現できる	問題解決の手続きをフローチャート等を用いて表現できる	
	ウー3	学びに向かう力・人間性等	情報活用の態度	改善しようとする態度	試作などにより、プログラムの改善策を見いだそうとする	試作などにより、プログラミングによる問題解決の方策を見いだそうとする	
情報モラル・情報セキュリティ	エー1	知識及び技能	情報モラル・情報セキュリティの理解	情報セキュリティについての理解	ID、パスワード等の安全管理について理解することができる	情報セキュリティの重要性を理解することができる	
	エー2	思考力・判断力・表現力等	情報活用する力	情報モラルに配慮し、情報を活用する力(ルール・マナー)	インターネット上にある情報等が正しいかどうかを判断することができる	ルールやマナーの重要性を考え、他者と協働してつくることができる	
	エー3			情報セキュリティに配慮し、情報を活用する力	不審なメール、迷惑メール等に適切に対処できる	自他の情報のセキュリティ管理について、その危険性を考え、適切に判断できる	
	エー4	学びに向かう力・人間性等	情報モラル・情報セキュリティなどについての態度	責任をもって適切に情報を扱おうとする態度	情報のやりとりをする場合のルールやマナーを踏まえて行動しようとする	通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえて行動しようとする	



健康チェック表

健康チェック表						
	チェック項目		当てはまるものを選びましょう。			「いつも」や「ときどき」を選んだ人へ
目の状態	1	目が疲れる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	<ul style="list-style-type: none"> ・ときどき目を閉じて、目を休ませましょう。 ・まばたきをするようにしましょう。 ・視力が落ちた（前より見にくい）と感じたら、保健の先生に相談しましょう。
	2	目がチカチカする。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	3	見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	
筋肉や関節の状態	4	座っているときに、背中が痛い。	<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。（肩を回す・屈伸をする・背伸びをする） ・よい姿勢で学習しましょう。 ・症状が辛い時には、保健の先生に相談しましょう。
	5	座っているときに、腰が痛い。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	6	肩がこる。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
	7	腕が疲れる、痛みがある。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	
ストレスの状態	8	眠れない。	<input type="checkbox"/> いつも	<input type="checkbox"/> ときどき	<input type="checkbox"/> ない	<ul style="list-style-type: none"> ・寝る前には、強い光を出す電子機器（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。 ・電子機器（ケータイ・スマホ・タブレットなど）を使う時間を少なくしましょう。 ・症状が辛い時には、保健の先生に相談しましょう。
	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	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 端末操作到達チェック表（４年生）

たんまつそうさ 端末操作到達チェック表（４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	こゝもく 項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	たんまつ 端末を使うときの姿勢 <small>しせい</small> に気をつけて、使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
3	自分のID やパスワードを覚えている。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
4	プレゼンテーションソフトを使って資料 <small>しりょう</small> を作ることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
5	時計アプリを使って、アラームやストップウォッチを使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
6	カレンダーに予定を入力し、チェックすることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
7	必要な資料 <small>しりょう</small> を印刷することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
8	月に1度、データを整理することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
9	ローマ字入力で、インターネットけんさくをすることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	ローマ字入力で、資料 <small>しりょう</small> をつくることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	インターネットの情報 <small>じょうほう</small> には、正しいものと間違 <small>まちが</small> ったものがあることを知っている。また、間違 <small>まちが</small> った情報 <small>じょうほう</small> に惑 <small>まど</small> わされない方法を知っている。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
12	おうちの人と、家庭の約束が守れているか話し合うことができた。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
13	これからのデジタル社会で、自分の思いや考えを相手に伝 <small>つた</small> えるためには、何に気をつけたら良いでしょうか。また、相手の伝 <small>つた</small> えたい思いや考えを正しく受け止めるためには、何に気をつけたら良いでしょうか。（下に書きましょう。）	

たんまつそうさ
端末操作上達チェック表（5年生）

たんまつそうさ 端末操作上達チェック表（5年生）		あてはまるものに○ ◎…よくできた ○…できた △…あまりできなかった ×…できなかった
No	こうもく 項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎・○・△・×
2	たんまつ 端末を使うときの姿勢 <small>しせい</small> に気をつけて、使うことができる。	◎・○・△・×
3	自分のID やパスワードを自分で管理している。	◎・○・△・×
4	目的に合わせて、写真や動画の撮り方 <small>と</small> を考えることができる。	◎・○・△・×
5	写真や図を入れた資料 <small>しりょう</small> を作り、プレゼンテーションができる。	◎・○・△・×
6	ファイルやフォルダを作ったり、項目分け <small>こうもく</small> をしたりして、データを整理して保存 <small>ほぞん</small> をすることができる。	◎・○・△・×
7	週末などの決まったときに、データを整理することができる。	◎・○・△・×
8	ローマ字入力で、10 分間に160 文字程度打つことができる。	◎・○・△・×
9	インターネットで検索 <small>けんさく</small> をするときに、いくつかのキーワードを入力して、検索 <small>けんさく</small> をすることができる。	◎・○・△・×
10	インターネット検索 <small>けんさく</small> で調べるときに、投稿日 <small>とうこうび</small> や更新日 <small>こうしんび</small> 、見出しなどを見ながら調べることができる。	◎・○・△・×
11	インターネットから引用した画像 <small>がぞう</small> や文章を使う時に気をつけることを知っている。	◎・○・△・×
12	カメラで人 <small>と</small> を撮るときや人の作品 <small>と</small> を撮るときに気をつけることを知っている。	◎・○・△・×
13	しりょう 資料を作るときやSNS などで、メッセージや画像 <small>がぞう</small> ・動画を使う・送るときに、気をつけた方が良くことを書きましょう。	

たんまつ そうさ 端末操作上達チェック表 (6年生)

たんまつ そうさ 端末操作上達チェック表 (6年生)		あてはまるものに○ ◎…よくできた ○…できた △…あまりできなかった ×…できなかった
No	こうもく 項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	たんまつ 端末を使うときの姿勢 <small>しせい</small> に気をつけて、使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
3	自分のID やパスワードを自分で管理している。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
4	しりょう 資料や目的に合ったソフト ・ アプリを使って、資料 <small>しりょう</small> を作ることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
5	ファイルやフォルダを作ったり、こうもく 項目分けをしたりして、データ <small>ほぞん</small> を整理して保存 <small>ほぞん</small> をすることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
6	週末などの決まったときに、データを整理することができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
7	ローマ字入力で、10 分間に200 文字程度打つことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
8	インターネット等で、調べたことから、必要なことをまとめて資料 <small>しりょう</small> を作ることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
9	約束を守り、目的に合わせて、カメラを使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
10	約束を守り、目的に合わせて、インターネットを使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	しりょう 資料を作るときやSNS などで、メッセージや画像 <small>がぞう</small> ・ 動画を使う ・ 送るときに、気をつけた方が良いことを書きましょう。	

活用型情報モラル教材



お出掛け



じょうほう 情報モラルについて学ぼう (45分 じゅぎょう 授業)

これから、^{たんまつ}端末を上手に活用するために、まずは基本となる^{じょうほう}情報モラルを身につけましょう。

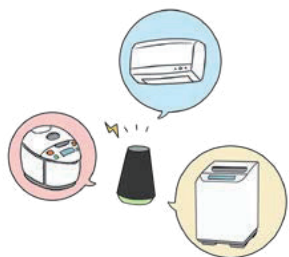
相手をきずついたり、自分がトラブルにあたりすることがないように、友だちと話し合いながら、^{じょうほう}情報モラルについて学びます。

ソサイティ わたし く Society5.0 で私たちの暮らしはどう変わるのでしょか。

AI (Artificial Intelligence、人工知能) やIoT (Internet of Things、モノのインターネット)、ロボット技術の発達によって、様々なデータを共有し、最適な情報を最適なタイミングで受け取ることができたり、人間に代わってロボットが様々な作業を行ってくれたりすることが期待されています。

ソサイティ Society5.0

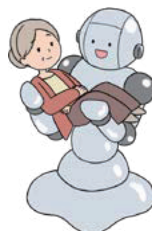
AI 家電



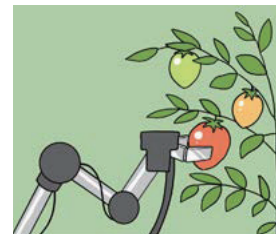
自動運転



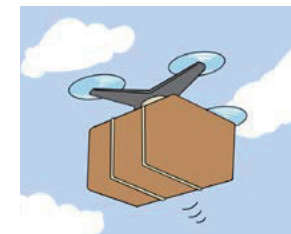
介護ロボット えんかくいりょう 遠隔医療



スマート農業



ドローン物流



考えてみよう

みなさんが、20歳になる頃、社会はどのように変化していると思いますか？ 便利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
端末等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

 じゅぎょう
学校の授業では

- ・ 自分の考えや意見をわかりやすくまとめたり、ひょうげん表現できる
- ・ 自分の考えをクラスの仲間と共有したり、フィードバックを受けられることができる
- ・ クラスメイト以外の人たちとのコミュニケーションができる
- ・ 自分のレベルにあった問題を解くことができる
- ・ 一生懸命つくった作品を保存して成長をふりかえることができる



 家庭では

- ・ 学校の授業内容について予習・復習したり、さらに調べたりすることができる
- ・ 学校が臨時休校になったときに、学びつづけることができる
- ・ 学校が臨時休校になったときに、先生や友だちとつながることができる



上手に使うためのルールやマナーを考えましょう

① どんなトラブルが考えられるでしょうか

1

友だちにテキストで
意見を伝えるとき

2

写真や動画を使って
制作するとき

3

オンライン（遠隔）
で学習をするとき

4

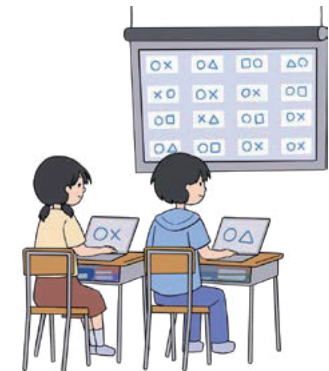
家に持ち帰ったとき

② どんなルールやマナーが必要でしょうか

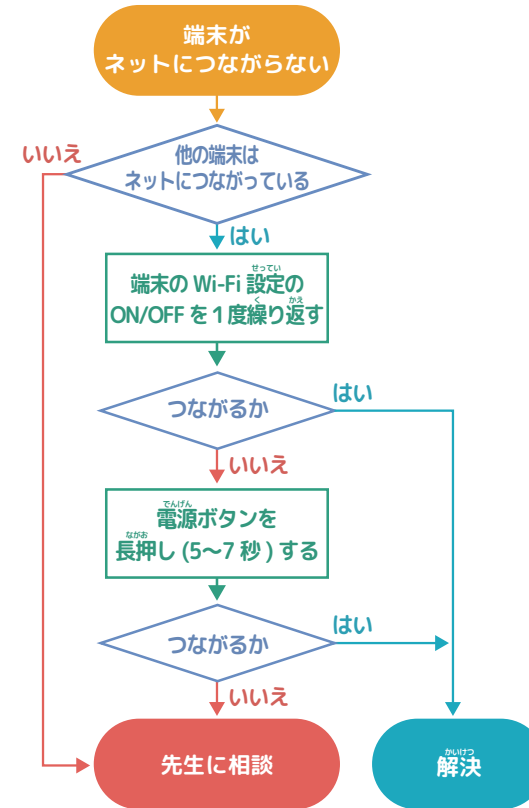
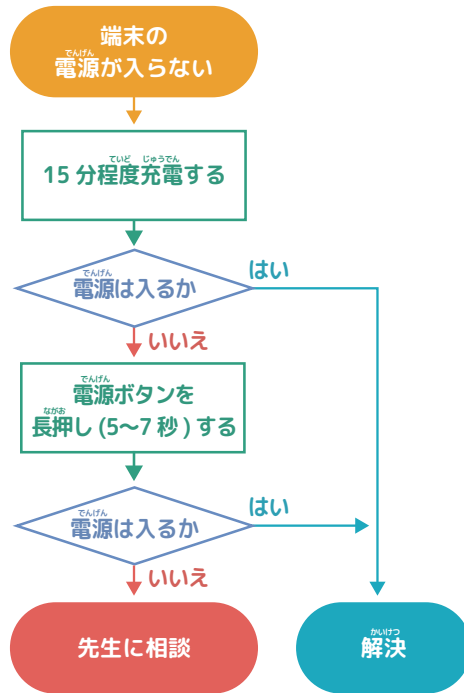
① 学習で端末を使うとき

② オンライン（遠隔）で学習をするとき

③ 家に持ち帰って学習するとき



! こんな時、 どうする？



今後、 みなさんにつけてほしい力

- 数ある情報から、自分が必要なもの、信用できるものを判断する力
- 他者のことを想像しながら、発信する力
- 問題解決のために情報を活用していく力

トラブルにあわず、上手に活用するために、このノートで学んでいきましょう。

① あなたが、クラスの友だちから言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

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 こせいてき 個性的だね	5 マイペースだね
------------	-------------	----------------------	---------------------	--------------

② いやだなと感じた理由を書きましょう。

③ ほかの人に意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。





3 たかしさんと花子さんに、どんなトラブルが起きる可能性^{かのうせい}があるか、考えてみましょう。

！ ネットの特性^{とくせい}

文字^{つた}だけで伝えると、そのときの「感情^{かんじょう}」が伝わらないので、相手に誤解^{ごかい}されることがあります。例えば、直接^{ちよくせつ}、相手に「まじめだね」と言う場合には、そのときの自分の表情^{ひょうじょう}や口調^{くちう}から、相手は「まじめだね」の意図^{いどう}を理解^{りかい}します。しかし、文字^{つた}だけで「まじめだね」と伝え^{つた}ると、自分の表情^{ひょうじょう}や口調^{くちう}が相手には伝わらないので、自分が伝え^{つた}たかった「まじめだね」の意図^{いどう}が誤解^{ごかい}されてしまう場合があります。



① あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を一つ選^{えら}んでみましょう。



② ネットで公開するには、それぞれどのようなことに気を付ければよいでしょうか。



！ ネットの^{とくせい}特性



「^{ふてきせつ}不適切な写真をアップしない」ことは、全員が^{りかい}理解しているはずなのに、どうして「^{えんじょう}炎上」が起きるのでしょうか。

考えられるのは、「知っている人しか見ないだろう。」という^{こうかいはんい}公開範囲の^{にんしき}認識の^{あま}甘さです。また、「^{ふてきせつ}不適切な写真」の^{にんしき}認識のずれも考えられます。自分は「^{ふてきせつ}不適切ではない写真」だと思っても、友だちや社会の人が見たら「^{ふてきせつ}不適切な写真」になることもあります。

特に、^{じたく}自宅で^と撮った写真などをアップするときは、^{じたく}自宅の住所などの^{じょうほう}情報も一緒に^{いっしょ}アップされる場合があるので注意が必要です。

また、一度公開した^{じょうほう}情報を^{むすか}消すことは難しいことを覚えておきましょう。

たかさんの友だちのおうちでの様子です。



あなたがたか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」と思う順に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機を持っていく

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ちゅうになるとあっという間に時間がたってしまう



②^A 一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。

②^B 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。



! 使いすぎないために

1 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。

2 ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。

使いすぎていないかな②

① 平日、 ネットを何時間使っていたら「使いすぎ」 だと思いますか。 一つ^{えら}選んで友だちとくらべてみましょう。



② どんなことに気が付きましたか。



1 一日の時間の使い方を記録しましょう。

例



! 使いすぎないために

1 ネットやゲームを使いすぎないために、自分が守れるルールを考えてみましょう。

2 1週間チャレンジしてみましょう。自分で決めたルールを守れたかどうか、記録をつけましょう。

日付							
結果							

3 ルールが守れないのは、どのようなときでしょうか。

活用型情報モラル教材



お出掛け



活用スキル



情報モラル



安全・トラブル対応



使う前に



共有する



写真を撮る



つくる



調べる



交流する



考える



家で使う

じょうほうかつようのうりよく 情報活用能力を身につけよう (15分 じゅぎょう 授業)

1人1台^{たんまつ}端末を上手に活用するために、基本となる^{じょうほうかつようのうりよく}情報活用能力を身につけましょう。

^{たんまつ}端末を使う様々な場面での上手な使い方とそこで必要となる^{じょうほう}情報モラルや^{じょうほう}情報セキュリティ、さらにはトラブルが起きた場合の^{たいおう}対応について学びます。



使う前に

ここから、^{たんまつ}端末を使った学習がはじまります。

ここでは、^{たんまつ}端末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。

最初にチェックしてみよう

- ^{わたし}私は、^{たんまつ}端末を使うと、どんな良いこと・便利なのがあるか知っていると思う
- ^{わたし}私は、キーボードで文字を入力することができると思う
- ^{わたし}私は、^{たんまつ}端末を大切に使っていると思う
- ^{わたし}私は、「どのくらいのリスクがあるかな？」と考えることができていると思う
- ^{わたし}私は、よりよいパスワードの作り方を知っていると思う
- ^{わたし}私は、ゲームやスポーツをしていて「らんぼうな言葉」を使ってしまうことがあると思う



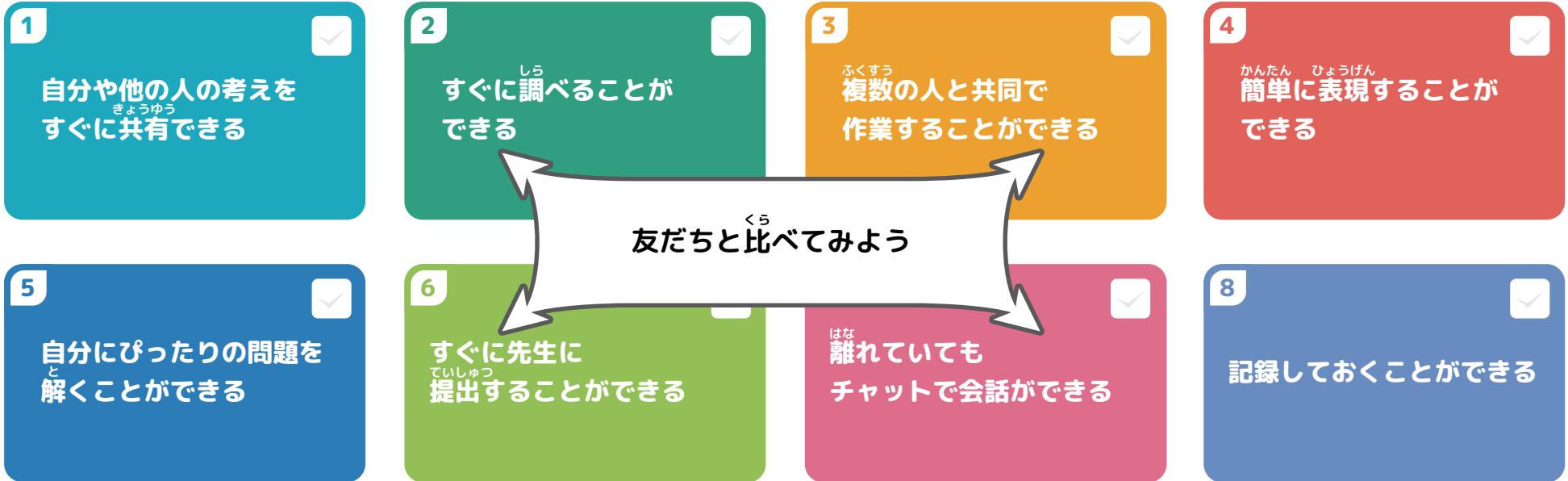
たんまつ 端末を使うとできることは

これらはすべてたんまつ端末でできることですが、1人1台たんまつ さいふ端末が配布されると、どのような「良いこと」や「便利なこと」があるでしょうか。

自分が特に「良いことだな」「便利だな」と思うことを、以下から2つえら選んでみましょう。

- 1 自分や他の人の考えをすぐに共有できる
- 2 すぐに調べることができる
- 3 ふくすう複数の人と共同で作業することができる
- 4 かんたん ひょうげん簡単に表現することができる
- 5 自分にぴったりの問題を解くことができる
- 6 すぐに先生にていしゅつ提出することができる
- 7 はな離れていてもチャットで会話ができる
- 8 記録しておくことができる





★ スキルのポイント

これまででは、自分の考えや友だちの考えを黒板に書くことで共有することができましたが、端末があれば、すぐに考えを共有することができます。

また、調べたり、記録したり、表現することも、端末なら簡単に行うことができます。

こうしたことがすぐに、簡単にできる端末ですが、こうした良さをもっと活かすためには、みなさんには、「自分や他者の権利を尊重し、何が正しい情報なのかを判断する力」を身につけてほしいと思います。





キーボードで入力してみよう

次の4つの文章をキーボードを使って、入力してみましょう。

1

好きなキャラクターをか^すく

2

ものおとに気づく

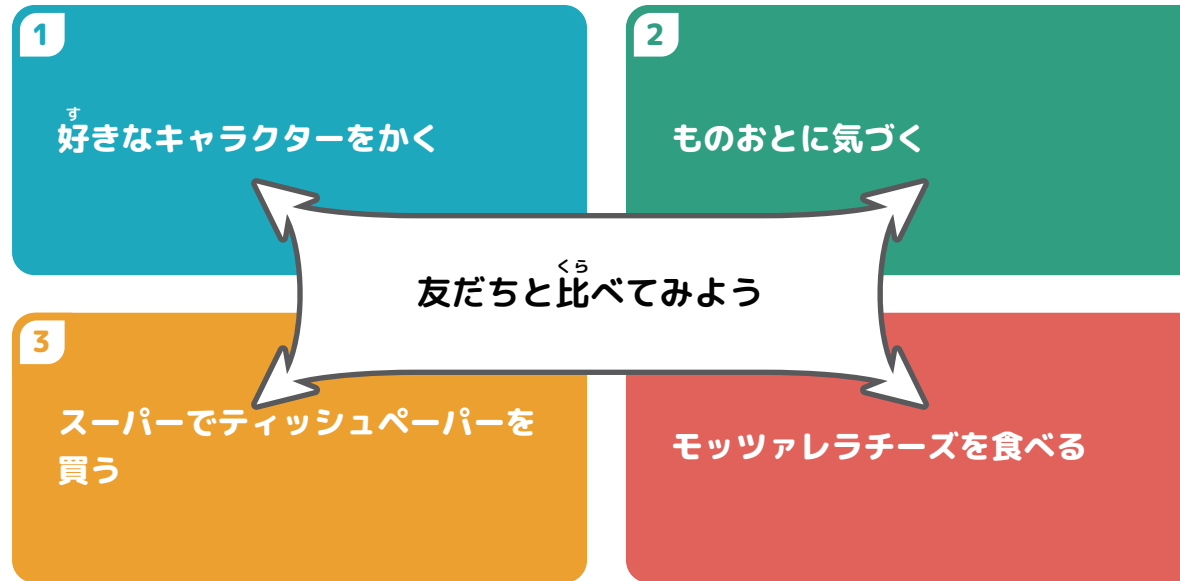
3

スーパーでティッシュペーパーを
買う

4

モッツァレラチーズを食べる





★ スキルのポイント

キーボードで入力するスキルは、ぜひ高めておきましょう。

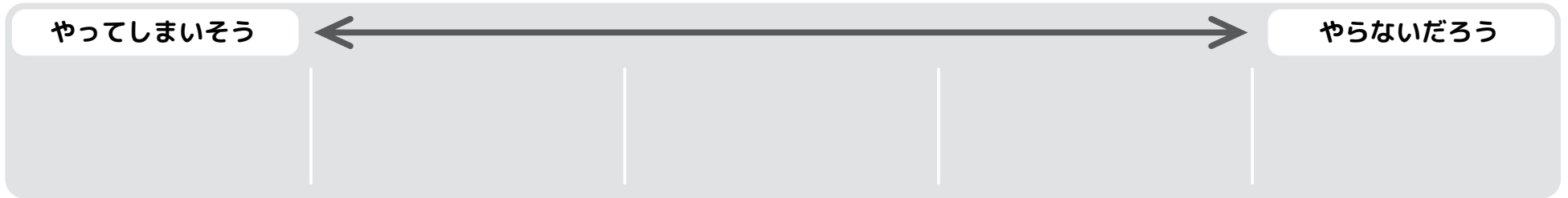
「キャラクター」、「気づく」、「ティッシュペーパー」「モッツァレラチーズ」は、なかなか入力が難しい言葉です。

「キャ」は「KYA」、「づ」は「DU」、「ティッシュ」は「THISSYU」、「ツァ」は、「TSA」または「TULA」で入力できます。くり返し、練習してみましょう。

la → あ	xa → あ
li → い	xi → い
lu → う	xu → う
le → え	xe → え
lo → お	xo → お
ltu → っ	xtu → っ

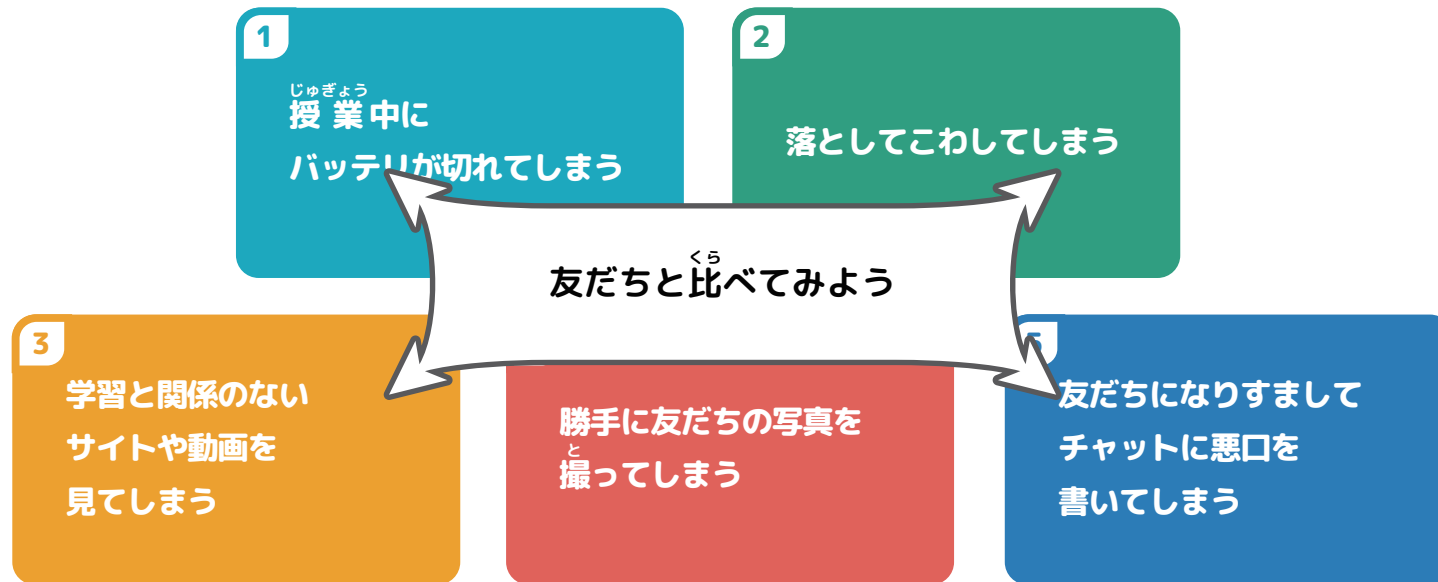
次の5つのトラブルについて、「自分がやってしまいそう」な順に並べてください。

- 1 授業中に
バッテリーが切れて
しまう
- 2 落としてこわして
しまう
- 3 学習と関係のない
サイトや動画を
見てしまう
- 4 勝手に友だちの
写真を撮って
しまう
- 5 友だちになりすま
してチャットに悪
口を書いてしまう



次に、「このクラスで発生しそう」な順に並べてください。





★ スキルのポイント

たんまつ 端末を使う時に しんぱい 心配なのが、様々なトラブルです。

じゅうでん わす 充電を忘れてバッテリーが切れてしまったり、落として画面がわれたりすると、学習に使えなくなります。こうしたトラブルを ふせ 防ぐために、どのようなことをに気をつければよいかを考えてみましょう。

また、学校の たんまつ 端末は、「学習の目的」で使うために はいふ 配布されています。学習に関係のないことをしたり、他人を きず 傷つけたりしないよう、自分が注意するとともに、そのようなことをしている人に、「どのように注意すればよいか」を考えてみましょう。



どのくらいのリスクがあるかな？

次のことは、どのくらいのリスク（^{きけんせい}危険性）があるでしょうか。
リスク小、リスク中、リスク大にわけてみましょう。

1 自分のおこづかいをこえて、ゲームに2,000円を課金した

2 スマホを夜おそくまで使って、授業中に少しねてしまった

3 自分が食べた料理の写真を家族のグループチャットに送った

4 交通量の多い道路をスマホを見ながら歩いた

リスク小
生活や命にえいきょうはほとんどない

リスク中
生活や命に少しえいきょうがある

リスク大
生活や命に大きなえいきょうがある



かいとうれい
解答例

リスク小

生活や命にえいきょうはほとんどない

3
自分が食べた料理
の写真を家族のグ
ループチャットに
送った

リスク中

生活や命に少しえいきょうがある

1
自分のおこづかい
をこえて、ゲーム
に2,000円を課金
した

2
スマホを夜おそ
くまで使って、
授業中に少しね
てしまった

リスク大

生活や命に大きなえいきょうがある

4
交通量の多い道路
をスマホを見なが
ら歩いた

★ スキルのポイント

スマホやタブレットを使うことで、たくさんのメリットもありますが、リスク（危険性）
もあります。こうしたリスクを考えるときは、すべてのことを同じレベルのリスクととら
えるのではなく、リスク小、リスク中、リスク大とわけて考えてみるのが大切です。

絶対にさげなければならない「リスク大」には、どのような行動があるかを考えてみま
しょう。





パスワードの作り方

次の4つのパスワードを「問題はあまりない」「注意が必要」に分けてください。

1
GbYPv2A

2
yCZigxZYWb8
FxLjLepBDFsnJ

3
yamada

4
1214

問題はあまりない

A

B

注意が必要



せいかい
正解

問題はあまりない

A

1
GbYPv2A

B

注意が必要

2
yCZigxZYWb8
FxLjLepBDFsnJ

3
yamada

4
1214

 スキルのポイント

これから、いろいろなところでパスワードを使ってログインすることがあります。

いつも使うパスワードはとても大切なものなので、他の人に教えたり、^{かんたん}簡単に^{すいそく}推測されたりすることがないように管理する必要があります。

パスワードは、大文字や小文字、数字などを組み合わせるとより安全になります。あまりに短すぎるものや名前、^{たんじょうび}誕生日など
^{すいそく}推測されやすいものは注意が必要です。また、あまりに長すぎると、^{わす}忘れてしまうこともあるから注意が必要です。

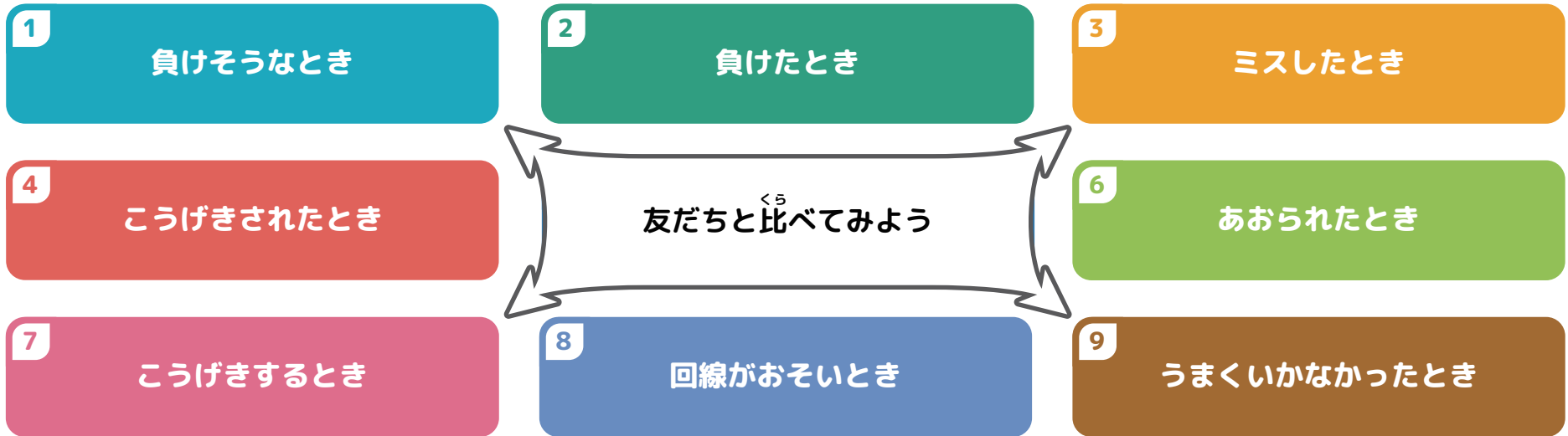
らんぼうな言葉を使ってしまう時は

あなたがゲームやスポーツをしていて、「らんぼうな言葉」を使ってしまう場面を考えてみましょう。
どんな時に、どんな言葉を使ってしまうでしょうか。

どんな時？

- | | | |
|-------------|------------|---------------|
| 1 負けそうなとき | 2 負けたとき | 3 ミスしたとき |
| 4 こうげきされたとき | 5 むずかしいとき | 6 あおられたとき |
| 7 こうげきするとき | 8 回線がおそいとき | 9 うまくいかなかったとき |

どんな言葉？


 スキルのポイント

負けそうなときやうまくいかなかったときなど、ついついらんぼうな言葉を使ってしまうがちです。しかし、一緒に遊んでいる人がそれを聞くと、いやな気持ちになることもあります。

そんなときは、らんぼうな言葉を別の言葉にいいかえてあなたの気持ちを表現してみましょう。どんな言葉なら相手をいやな気持ちにしないで表現できるでしょうか。





使う前に

まとめ

よき使い手になるために

^{たんまつ}端末は、使おうと思えば、学習にも遊びにも使えてしまいます。

「なぜ、^{たんまつ}端末が^{はいふ}配布されているのか」、その理由を考えながら、^{たんまつ}端末を^{ゆうこう}有効に使っていきましょう。

チェックしてみよう

- ^{わたし}私は、^{たんまつ}端末を使うと、どのような良いこと・便利なことがあるかを説明することができる
- ^{わたし}私は、キーボードで文字を入力することができる
- ^{わたし}私は、^{たんまつ}端末を大切に使うために行動できている
- ^{わたし}私は、「どのくらいのリスクがあるかな？」と考えることができる
- ^{わたし}私は、よりよいパスワードの作り方を説明することができる
- ^{わたし}私は、ゲームやスポーツで「らんぼうな言葉」を使わないように工夫することができる



使う前に

これからの社会では



これまでのパスワードは、「文字」や「数字」が中心でしたが、これからの社会では、「顔」「声」「指」などで認証し、パスワードを覚えたり、意識したりしない社会になっていくと言われています。

大切な情報を守るために、企業でも様々な認証方法を研究しています。

考えてみよう①

今後、体のどの部分が認証方法として使えるようになるだろうか？

考えてみよう②

もし、その認証方法が使われるようになったら、どんな問題が起きるだろうか？



写真を撮る

たんまつ

端末では、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。

最初にチェックしてみよう

- 私は、どんな時に、どのように写真を撮ればよいかを知っていると思う
- 私は、写真の見出しを考えることができると思う
- 私は、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
- 私は、「めいわく動画」や「ふざけた写真」を撮ってしまうことがあると思う
- 私は、1枚の写真からどのようなことがわかってしまうのか知っていると思う
- 私は、ネット上の動画をまねて、自分でも動画をとって見たことがある

次のA～Dの場面では、どのように写真を撮ればよいでしょうか。
1～4の中から選んでみましょう。

1
同じところから
撮る

2
いろいろな角度から
撮る

3
近づいて大きく
撮る

4
遠くから全体を
撮る

やりたいこと	意識すべきこと
例) 委員会活動で、前に比べて花だんがきれいになったことを伝えたい。	①同じところから撮る、④遠くから全体を撮る
A : 理科の授業で、アサガオの成長を5日間、毎朝記録したい	
B : 体育の授業で、2人がとび箱をとぶ様子を比較して見せたい	
C : 体育の授業で、得意な人がとび箱をとぶ様子をいろいろと分析したい	
D : 社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい	



かいとうれい
解答例

やりたいこと	意識すべきこと
例) 委員会活動で、前に比べて花だんがきれいになったことを伝えたい。	①同じところから撮る、④遠くから全体を撮る
A : 理科の授業で、アサガオの成長を5日間、毎朝記録したい	①同じところから撮る、③近づいて大きく撮る
B : 体育の授業で、2人がとび箱をとぶ様子を比較して見せたい	①同じところから撮る、④遠くから全体を撮る
C : 体育の授業で、得意な人がとび箱をとぶ様子をいろいろと分析したい	②いろいろな角度から撮る、③近づいて大きく撮る
D : 社会の授業で、自動車工場の生産ライン全体を紹介したい	②いろいろな角度から撮る、④遠くから全体を撮る

★ スキルのポイント

写真を撮る場合は、その写真を何のために撮るかを考える必要があります。

例えば、アサガオの成長を記録したければ、同じところから大きく撮る必要があります。また、同じとび箱でも、2人の様子を比較したければ、同じところから撮らなければ比較できませんし、得意な人の様子はいろいろな角度から撮った方が分析しやすくなります。工場の写真も、あるモノを大きく見せたければ近づいて、全体を紹介したければ遠くから撮る必要があります。

何のために、何を撮ってくればよいかを考えながら、写真を撮るようにしましょう。

工場見学の感想をふまえて、次の写真の見出しをより分かりやすくしてみましょう。

工場見学の感想 けんと

5月24日に、〇〇ドリンク工場の見学に行きました。

ドリンクがボトルにつめられている様子（写真1）や箱詰めされている様子を見学しました。

最後に、工場で働く吉田さん（写真2）にインタビューをさせていただきました。吉田さんは、「とにかく安全につくることを心がけています」と話していました。



写真1



写真2

写真1の見出し

写真2の見出し





友だちと比べてみよう

★ スキルのポイント

図や写真について、説明のためにつけられた見出しのことを「キャプション」と言います。

キャプションは、その写真をすぐに理解できるような内容にすることが大切です。工場見学の写真に「工場見学①」「工場見学②」というキャプションをつけたのでは、その写真でどのようなことを伝えたいのかがわかりにくくなります。たとえば、「ドリンクがボトルにつめられている様子」や「インタビューに答えてくれた吉田さん」というキャプションにすると、写真から内容を理解しやすくなります。



きよか 許可が必要な写真とは

次の4つの写真を「問題はありません」「注意が必要」「絶対にダメ」に分類してください。

1
ねが
友だちの寝顔を
勝手に撮った写真

2
友だちがちょっと
うつりこんだ風景
の写真

3
きよか
相手の許可を得て
撮影した写真

4
こっそり撮った
芸能人の写真

問題はありません

注意が必要

絶対にダメ



かいとうれい
解答例

問題はあまりない

3
相手の許可を得て
撮影した写真

注意が必要

2
友だちがちょっと
うつりこんだ風景
の写真

ぜったい
絶対にダメ

1
友だちの寝顔を
勝手に撮った写真

4
こっそり撮った
芸能人の写真

★ スキルのポイント

写真をとるときには、相手の許可を取る必要があります。

こうした自分の写真を勝手にとられない、写真を勝手に公表されない権利を「肖像権」と呼びます。これは、友だちだけでなく、芸能人やスポーツ選手も同様です。

また、写真は記録として残りますので、相手が嫌がる写真などは絶対にとらないようにしましょう。



ふざけた写真をとってしまうときは

あなたがファミレスで、「めいわく動画」や「ふざけた写真」をとってしまう場面を考えてみましょう。

だれと？

1

なか よ ともだち
仲の良い友達と

2

ともだち
ノリのよい友達と

3

こわい上級生と

4

す
好きな同級生と

どんな時に？

ア

も
場を盛り上げ
ようとして

イ

色々な人が
見てくれていて

ウ

「いいね」がほしくて

エ

テンションが
あがってしまって

オ

バツゲームで

カ

わら
みんなが笑ってくれて

キ

面白いと思われたくて

ク

ヒマすぎて

かいとうれい
解答例

だれと？

1

なか よ ともだち
仲の良い友達と

どんな時に？

エ

テンションが
あがってしまって

★ スキルのポイント

めいわく動画やふざけた写真をとってしまうときは、どんな時でしょうか。

たと 例^{たと}えば、ひとりの時はとらないけれど、^{なか}仲のよい^{ともだち}友達とテンションがあがってしまったり、ノリのよい^{ともだち}友達と^も場を盛り上げよう
としたりするときなど、数人でいるときにとってしまうケースが見られます。

その場のノリでとった動画や写真をSNSで公開して、とりかえしがつかないことになる^{かのうせい}可能性もあるので、^{とく}特に数人でふざけて
いるときには注意^{ひつよう}が必要です。

写真からどんなことがわかるかな

次の写真やコメントから、どのような個人の情報こじん じょうほうがわかるでしょうか。

写真やコメントに○をつけながら、どのような個人の情報こじん じょうほうがわかるか、書いてみましょう。

例) 町の名前がわかる

1

 giga_note
2022年8月1日



家の向かいに猫が来た
かわいいー #猫 #家
#猫大好き

2

 giga_note
2022年8月8日



行ってきまーす。楽しみー
いきます # 夏休み

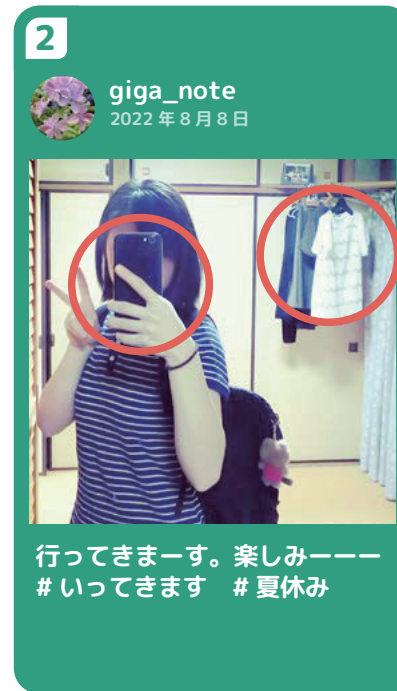
3

 giga_note
2022年8月8日



キャンプサイコー！ # 家族旅行
初キャンプ # テント # 長野





★ スキルのポイント

①からはポスターから住んでいる地域の^{ちいま}情報が^{じょうほう}わかり、住んでいる家の場所がわかる^{かのうせい}可能性があります。

②からは、投稿者^{とうこうしゃ}が女の子であることが^{すいそく}推測でき、家の中の様子^{すいそく}がわかってしまいます。

③からは家族でキャンプに行っている^{じたく}ので、自宅が留守^{るす}になっている^{かのうせい}可能性があることがわかります。

写真やコメントを^{とうこう}投稿するときには、「他の人が見たら、どんなことがわかるかな？」と考えるようにしましょう。

その動画は本当に「おもしろい」の？

ネット上の動画をまねて、自分たちも動画をとってみることにしました。

その動画を『多くの人が「見たい」と思う』か『多くの人が「見たくない」と思う』かに分けてみましょう。

1
科学の^{じっけん}実験動画

2
人気曲にあわせて
おどる動画

3
ゲームをまきょうする
動画

4
ネコが家で遊んでいる
動画

5
とつぜん虫を見せて
おどろかせる動画

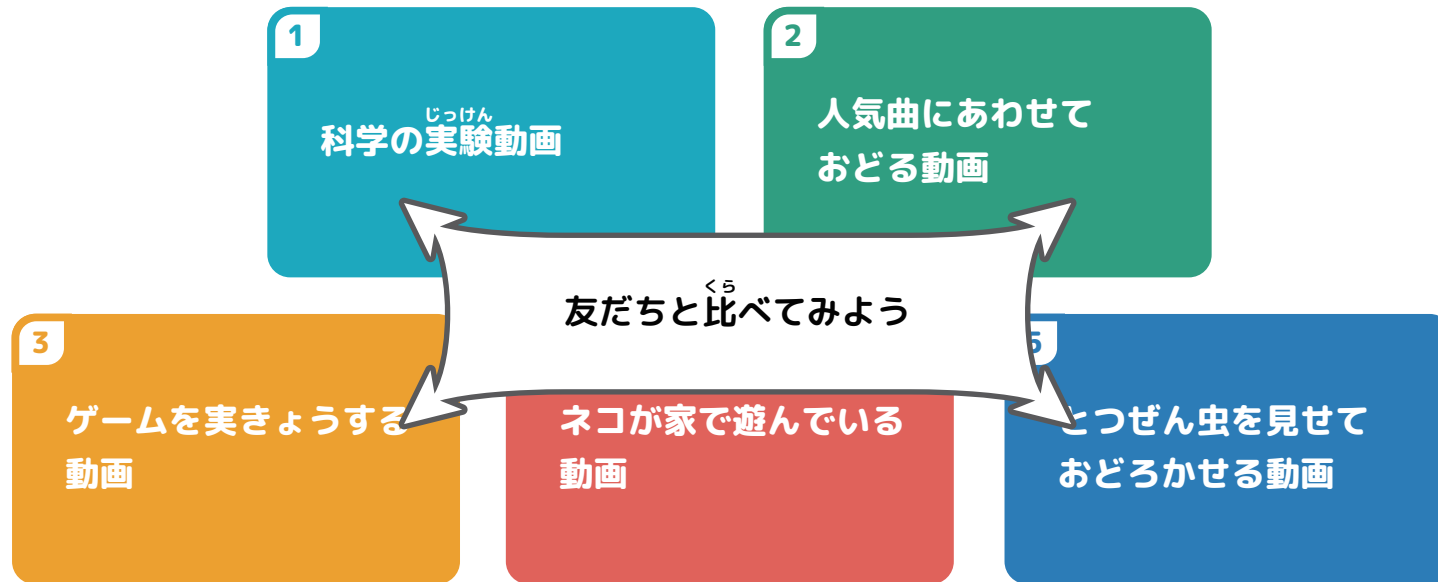
多くの人が「見たい」と思う

A

B

多くの人が「見たくない」と思う





★ スキルのポイント

ネット上の動画を見て、おもしろいな、まねしてみたいなと思うこともあるでしょう。しかし、自分はおもしろいと思っていても、まわりの人たちはどう感じるでしょうか。おもしろいな、と思う人もいれば、いやだな、見たくないなと思う人もいるかもしれません。作った動画を見た人がどう思うかをよく考えてみましょう。





写真を撮る

まとめ

よき使い手になるために

写真や動画は、その時の情報じょうほうを記録したり、誰かだれに伝えたりするときにとっても役立ちます。しかし、許可きょかなく撮ったり、嫌いやがる写真や動画を撮ることとで、誰かだれをずっと傷きずつけ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

- 私は、どんな時に、どのように写真とを撮ればよいかを判断はんだんすることができる
- 私は、写真の見出しを考えることができる
- 私は、写真や動画とを撮るときのマナーを説明することができる
- 私は、「めいわく動画」や「ふざけた写真」を撮らない
- 私は、1枚まいの写真からどのようなことがわかってしまうのかを説明することができる
- 私は、ネット上の動画をまねて、自分でも動画とを撮るときに、気をつけることができる



これからの社会では、AI（人工知能）が活躍かつやくすると言われています。

例えば、人物の写真でも、AIが自動的に「存在そんざいしていないそっくりさん」を作り出してくれるサービスも始まっています。今後は、1枚まいの写真から、その人の未来の病気などを予測よそくすることもできるかもしれません。

考えてみよう①

今後、1枚まいの写真からどのようなことを予測よそくできるようになるだろうか？

考えてみよう②

もし、1枚まいの写真から、いろいろなことが予測よそくできるようになったら、どんな問題が起きるだろうか？



調べる

インターネット上には様々な情報があり、端末を使うとそれらの情報を調べることができます。
ここでは、インター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。

最初にチェックしてみよう

- 私は、いろいろな検索方法について知っていると思う
- 私は、上手にインタビューができると思う
- 私は、インターネットの情報が正しいかどうかを見きわめることができると思う
- 私は、なぜ同じサイトでもちがう広告が出ているのかを説明することができると思う
- 私は、災害が起きた時にでも、正確な情報を収集できると思う
- 私は、あやしい口コミを見きわめることができると思う

友だちと一緒に^{かながわけん}神奈川県に遊びに行くことになったので、どんな観光地があるのか調べることにしました。
以下の4つの方法で^{けんさく}検索をしてみましょう。どのような場所が出てくるでしょうか。

けんさく 検索ワード	場所
<p>かながわ 神奈川 観光地</p>	
<p>かながわ 神奈川の観光地はどこですか</p>	
<p>かながわ 神奈川 観光 ^{マイナス} - ^{よこはま} 横浜</p>	
<p>かながわ 神奈川 観光 ^{マイナス} - ^{よこはま} 横浜 ^{マイナス} - ^{かまくら} 鎌倉</p>	



かいとうれい
解答例

けんさく 検索ワード	場所
かながわ 神奈川 観光	よこはまちゅうかがい ちょうこく もりびじゅつかん かまくらだいぶつでん 「横浜中華街」 「彫刻の森美術館」 「鎌倉大仏殿」
かながわ 神奈川の観光地はどこですか	よこはまちゅうかがい ちょうこく もりびじゅつかん かまくらだいぶつでん 「横浜中華街」 「彫刻の森美術館」 「鎌倉大仏殿」
かながわ 神奈川 観光 - よこはま 横浜	ちょうこく もりびじゅつかん かまくらだいぶつでん はこねごうら 「彫刻の森美術館」 「鎌倉大仏殿」 「箱根強羅公園」
かながわ 神奈川 観光 - よこはま - かまくら 横浜 - 鎌倉	ちょうこく もりびじゅつかん はこねごうら じょう 「彫刻の森美術館」 「箱根強羅公園」 「小田原城」

☆ スキルのポイント

さいきん けんさくぎじゅつ
最近では検索技術が進化しており、長文で複雑な検索でもより関連性の高い内容を表示できるようになりました。

かながわ
「神奈川 観光」のように短いキーワードで検索するだけでなく、「神奈川の観光地はどこですか」のように、話言葉でも検索できます。

また、「-横浜」をマイナス検索と呼び、そのキーワードを除く内容を表示してくれます。横浜や鎌倉以外にどんな観光地があるのかを調べたいときに使うと便利ですね。また、同じキーワードで、がぞうけんさく
画像検索をしてみると、マイナス検索の結果のちがいがよくわかります。



「3つのチェックポイント」を意識して、インタビューの練習をしてみよう。

3つのチェックポイント

- ① 相手の顔を見ながら、インタビューしているかな？
- ② 相手の話にリアクション（そうなんですね、なるほど…）ができているかな？
- ③ メモはポイントだけ書けているかな？

インタビューの様子を^{たんまつ}端末で録画して、「3つのチェックポイント」を^{かくにん}確認してみよう。





3つのチェックポイント

- ① 相手の顔を
 - ② 相手の話
 - ③ メモはポ
- ふり返ってみよう
- ているかな？
- 下だけ書けているかな？

★ スキルのポイント

インタビューでありがちなのが、事前に考えたことについて、メモを見ながら「好きなことを教えてください」、「いつから好きですか」「なぜ好きなのですか」と連続で聞いてしまうパターンです。

インタビューは、あくまで「会話」です。相手の顔を見て、リアクションをとりながら、会話のキャッチボールを楽しみましょう。



調べたり、聞いたりした「情報」は、すべて信頼できるのでしょうか。
次の内容を「信頼性が高い情報」と「信頼性が低い情報」に分けてみましょう。

1

低学年の弟が
「占いをしたら、
明日は雨だって」
と言っていた

2

SNSで
「ネコがよく鳴くから
明日は晴れるだろう」
と書かれていた

3

テレビのニュースで
「明日は夜から晴れる」
と言っていた

4

気象庁のホームページで
「明日は夜から晴れる」
と書かれていた

信頼性が高い

A

B

信頼性が低い

せいかい
正解

しんらいせい
信頼性が高い

A

3

テレビのニュースで
「明日は夜から晴れる」
と言っていた

4

きしょうちょう
気象庁のホームページで
「明日は夜から晴れる」
と書かれていた

B

しんらいせい
信頼性が低い

1

低学年の弟が
うらな
「占いをしたら、
明日は雨だって」
と言っていた

2

SNSで
「ネコがよく鳴くから
明日は晴れるだろう」
と書かれていた

☆ スキルのポイント

いろいろなサイトをけんさくしていると、様々なじょうほうが出てきます。

もちろんせいかくなことを書いているサイトもありますが、中には、本当かな？ということを書いているサイトもあります。

こうした「じょうほう」は、すべてしんらいせいが高いわけではないので、いったん立ち止まり、本当かどうかをかくにん確認することが必要です。

例えば、うらな、じょうほうのじょうほうや発信者のわからないじょうほうは、本当に信じてよいのでしょうか？ じょうほうの発信者がだれかをかくにん確認し、しんらいせいじょうほうのかをかくにん確認するようにしましょう。

あなたは、^{さいきん}最近、サッカーのスパイクをこう入したいと思い、ショッピングサイトを見ていました。次の日、あなたが調べ学習をしていると、同じサイトを見ているあなたとAさんでは、広告がちがうことに気づきました。なぜ、同じサイトなのにちがう広告が出ているのでしょうか。

あなた

子ども ならい事 スポーツ

すべて 地図 ショッピング 画像 動画

約 5,440,000 件 (0.38 秒)

他のキーワード： 子供 習い事 運動

スポーツ系習い事おすすめ 10 選
www.osusume-naraigoto-ranking.com

それぞれのスポーツは、体力の向上だけでなく、心の成長にも大きく役立つ要素があります。子どもの個性や興味に合ったスポーツを選ぶことが大切です。

野球
集団スポーツの基本を学び、集中力や忍耐力が身につきます。また、目標に向かって努力

水泳
全身の筋肉をバランスよく鍛えることができ、持久力や心肺機能が強化されるた

サッカー
チームワークやコミュニケーション能力が育まれ、身体全体を使った運動でバランス感

バスケットボール
スピード感があり、体力や持久力が鍛えられます。リーダーシップや協調性も

広告
サッカースパイク 特価
www.giga-sports-shop.co.jp
4.4 ★★★★★
今だけ人気のサッカーシューズが限定特価で大放出！！

サッカーシューズ 23cm
www.giga-kaimono-tengoku.co.jp
サッカー専門店だから豊富なサイズ 16cm から 32cm まで展開。

サッカースパイク 緑
www.gigagiga-sports.co.jp
サイズが合わなければ返品可能。安心してお買い物ができます。

Aさん

子ども ならい事 スポーツ

すべて 地図 ショッピング 画像 動画

約 5,440,000 件 (0.38 秒)

他のキーワード： 子供 習い事 運動

スポーツ系習い事おすすめ 10 選
www.osusume-naraigoto-ranking.com

それぞれのスポーツは、体力の向上だけでなく、心の成長にも大きく役立つ要素があります。子どもの個性や興味に合ったスポーツを選ぶことが大切です。

野球
集団スポーツの基本を学び、集中力や忍耐力が身につきます。また、目標に向かって努力

水泳
全身の筋肉をバランスよく鍛えることができ、持久力や心肺機能が強化されるた

サッカー
チームワークやコミュニケーション能力が育まれ、身体全体を使った運動でバランス感

バスケットボール
スピード感があり、体力や持久力が鍛えられます。リーダーシップや協調性も

広告
バスケットシューズ 特価
www.giga-sports-shop.co.jp
4.4 ★★★★★
今だけ人気のバスケシューズが限定特価で大放出！！

バスケシューズ 23.5cm
www.giga-kaimono-tengoku.co.jp
バスケ専門店だから豊富なサイズ 16cm から 32cm まで展開。

バスケットシューズ 赤
www.gigagiga-sports.co.jp
サイズが合わなければ返品可能。安心してお買い物ができます。

あなた

Aさん

子ども ならい事 スポーツ

すべて 地図 ショッピング 画像 動画

約 5,440,000 件 (0.38 秒)

他のキーワード： 子供 習い事 運動

スポーツ系習い事おすすめ 10 選
www.osusume-naraigoto-ranking.com

それぞれのスポーツは、体力の向上だけでなく、心の成長にも大きく役立つ要素があります。子どもの個性や興味に合ったスポーツを選ぶことが大切です。

野球	水泳
集団スポーツの基本を学び、集中力や忍耐力が身につきます。また、目標に向かって努力	全身の筋肉をバランスよく鍛えることができ、持久力や心肺機能が強化される

サッカー

広告

サッカースパイク 特価
www.giga-sports-shop.co.jp
4.4 ★★★★★
今だけ人気のサッカーシューズが限定特価で大放出！！

サッカーシューズ 23cm
www.giga-kaimono-tengoku.co.jp
サッカー専門店だから豊富なサイズ 16cm から 32cm まで展開。

サッカースパイク 緑
www.gigagiga-sports.co.jp
サイズが合わなければ返品可能。安心してご購入いただけます。

子ども ならい事 スポーツ

すべて 地図 ショッピング 画像 動画

約 5,440,000 件 (0.38 秒)

他のキーワード： 子供 習い事 運動

スポーツ系習い事おすすめ 10 選
www.osusume-naraigoto-ranking.com

それぞれのスポーツは、体力の向上だけでなく、心の成長にも大きく役立つ要素があります。子どもの個性や興味に合ったスポーツを選ぶことが大切です。

野球	水泳
集団スポーツの基本を学び、集中力や忍耐力が身につきます。また、目標に向かって努力	全身の筋肉をバランスよく鍛えることができ、持久力や心肺機能が強化される

サッカー

広告

バスケットシューズ 特価
www.giga-sports-shop.co.jp
4.4 ★★★★★
今だけ人気のバスケットシューズが限定特価で大放出！！

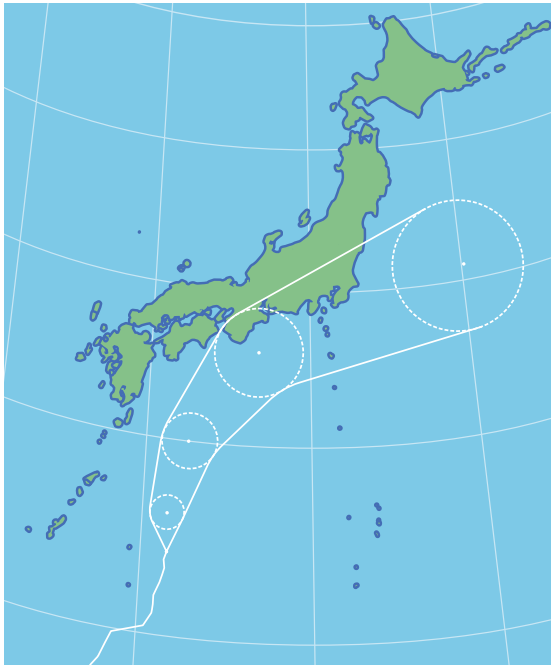
バスケットシューズ 23.5cm
www.giga-kaimono-tengoku.co.jp
バスケット専門店だから豊富なサイズ 16cm から 32cm まで展開。

バスケットシューズ 赤
www.gigagiga-sports.co.jp
サイズが合わなければ返品可能。安心してご購入いただけます。

★ スキルのポイント

同じサイトを見ているにもかかわらず、^{こうこく}表示されるのは、^{ひょうじ}サイト側で、あなたがどんなことに^{がわ}興味を持っているのかを^{きょうみ}収集して、^{しゅうじゅう}広告を表示させているからです。

少し前にあなたはサッカーのスパイクを、Aさんはバスケットシューズを調べていたので、それぞれちがう^{こうこく}広告が^{ひょうじ}表示されました。自分のどんな^{じょうほう}情報が^{しゅうじゅう}収集されているのか、調べてみましょう。



あなたの地区を台風が通過しました。
 あなたの地区では洪水の被害はなかったのですが、近くの町で被害がないか心配になりました。
 台風の状況を知る手段として適切な情報源はどれでしょうか。
 それぞれの条件で並べてみましょう。

1
テレビ

2
本

3
SNS

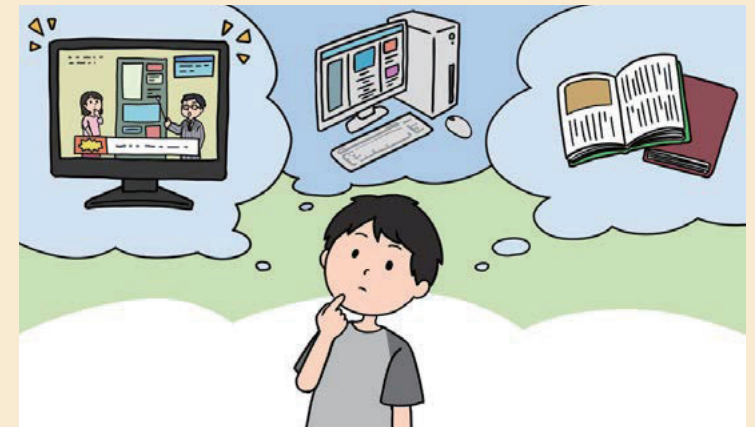
条件	情報源	
	適切	適切ではない
例) 今、どこに台風がいるかを知りたいとき	①テレビ、③SNS	②本
自分の住んでいる場所の近くの状況を知りたいとき		
被害の大きさを知りたいとき		
過去の台風の情報を知りたいとき		

かいとうれい 解答例

じょうけん 条件	じょうほうげん 情報源	
	てきせつ 適切	てきせつ 適切ではない
例) 今、どこに台風がいるかを知りたいとき	①テレビ、③SNS	②本
自分の住んでいる場所の近くの状況を知りたいとき	③SNS	①テレビ、②本
被害の大きさを知りたいとき	①テレビ、③SNS	②本
過去の台風の情報を知りたいとき	②本	①テレビ、③SNS

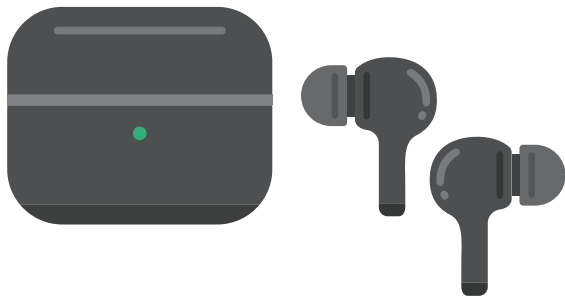
★ スキルのポイント

本やテレビ、SNS など、情報を伝達するものを「メディア」と呼びます。これらのメディアには、それぞれ特性があります。例えば、SNS はもっともはやく身の回りの情報を得ることができますが、必ずしも正確とは言えません。テレビはある程度信頼性の高い情報を得ることができますが、身の回りの情報ばかりではありません。本は速報性はありませんが、例えば過去のことで信頼性の高い情報を得ることができます。情報を収集するときは、こうしたメディアの特性を意識するとよいでしょう。



あなたは新しくイヤホンを買いたいと思いました。
そこでイヤホンを調べていたら、通常^{つうじょう}よりもかなり安いイヤホンを見つけました。
あやしいな、おかしいなと思うところに〇をつけてみましょう。

令和最新版！ ワイヤレスイヤホン



今だけタイムセール

¥845 (税込み)

~~¥8,450~~ **90%OFF**

(返品不可商品)

~~¥8,450~~ **90%OFF**

(返品不可商品)

口コミ (10件)

★★★★★ 5.0 (10件の評価)

★★★★★ 5.0

これは本当によい商品です。
私はおすすめします。

★★★★★ 5.0

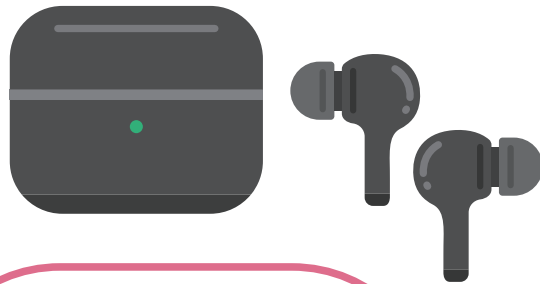
何回も買っています！
今だけ安いのでおすすめです。

★★★★★ 5.0

まだ届いていませんが、期待を込めて星5です。

せいがい
正解

令和最新版！ ワイヤレスイヤホン



今だけタイムセール

¥845 (税込み)

~~¥8,450~~ **90%OFF**

(返品不可商品)

~~¥8,450~~ **90%OFF**

(返品不可商品)

口コミ (10件)

★★★★★ 5.0 (10件の評価)

★★★★★ 5.0

これは本当によい商品です。
私はおすすめします。

★★★★★ 5.0

何回も買っています！
今だけ安いのでおすすめです。

★★★★★ 5.0

まだ届いていませんが、期待を込めて星5です。

★ スキルのポイント

ショッピングサイトを見ていると、通常^{つうじょう}よりもかなり安い商品を見かけることがあります。

そうしたときは、口コミをよく見てみましょう。たとえ評価^{ひょうか}が高くても、例^{たと}えば、お店の人が書いたのかなと思う口コミやまだ届^{とど}いていないのに書いている口コミなどには注意^{ひつよう}が必要です。

また、「返品不可^{へんぴんふか}」や「キャンセル不可^{ふか}」などと書かれているときにも注意^{ひつよう}が必要です。



調べる

まとめ

よき使い手になるために

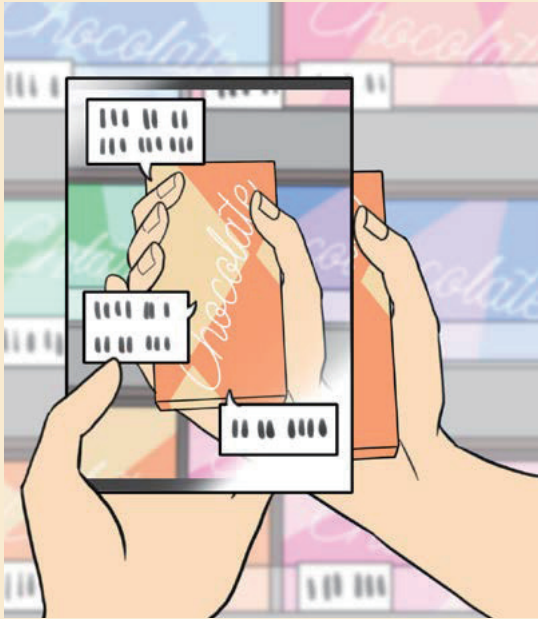
インターネット上には、たくさんの情報がありますが、すべてが正しい情報というわけではありません。情報を調べる際には、「だいふく」 (だ) : だれが言っているのか、 (い) : いつ言ったのか、 (ふ) (く) : ふくすうの情報を確認したのか) を意識していきましょう。

チェックしてみよう

- 私は、いろいろな検索方法で調べることができる
- 私は、上手にインタビューができる
- 私は、インターネットの情報が正しいかどうかを見きわめることができる
- 私は、なぜ同じサイトでもちがう広告が出ているのかを説明することができる
- 私は、災害が起きた時にでも、正確な情報を収集できる
- 私は、あやしい口コミを見きわめることができる



これからの社会では



これからの社会では、自分で^{けんさく}検索しなくても、ほしい^{じょうほう}情報が自動的に手に入るようになるかもしれません。例えば、旅行に行ったら、自動的にその美味しいお店やおススメの観光地が出てきたり、ほ^ほしいものを手に持つだけで、その口コミが出てきたり、ほしい^{じょうほう}情報が自動的に^{ていきょう}提供されるようになるかもしれません。

考えてみよう①

どんな場面で、^{じょうほう}どんな情報が自動的に出てきたら便利になるでしょうか？

考えてみよう②

^{じょうほう}情報が自動的に^{ていきょう}提供されたら、どんな問題が起こるだろうか？



考える

端末たんまつを使うと、いろいろな視点してんで考えたり、調べたことをまとめたりなど、考えることを補助ほじょすることができます。ここでは、端末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。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手な情報じょうほうの分類の方法について知っていると思う
- 私は、データからどんなことが言えるかを分析ぶんせきできると思う
- 私は、端末たんまつをどんなことに、どのくらいの時間使っているか知っていると思う
- 私は、「お金を使いすぎてしまったな」という経験けいけんがある
- 私は、いろいろなデータをきちんと読み解よくことができると思う
- 私は、ついついたくさん課金かきんをしてしまった経験けいけんがある

ネットで「外国人向けの日本の情報」について検索したところ、次のような情報が集まりました。
 どのように分類できるか考えましょう。

- 1 日本の美味しい食べ物
- 2 しずおか 静岡のお茶
- 3 北海道で雪遊び
- 4 ふくそう 冬の服装
- 5 人力車
- 6 東京の美味しいおすし
- 7 ふくそう 夏の服装
- 8 京都のお寺
- 9 スイカわり
- 10 しんかんせん 新幹線

分類	けんさくけっか 検索結果のサイト番号
例) 食べ物	①日本の美味しい食べ物、 ⑥東京の美味しいおすし、⑨スイカわり

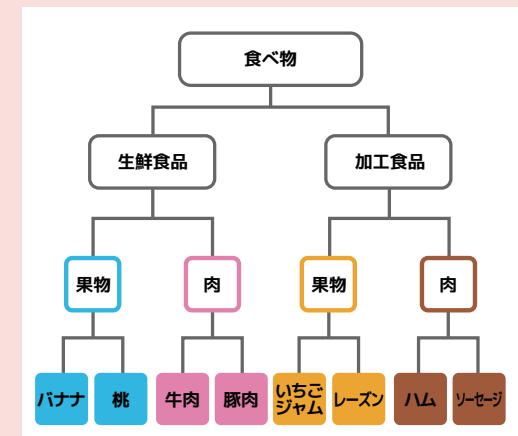


かいとうれい
解答例

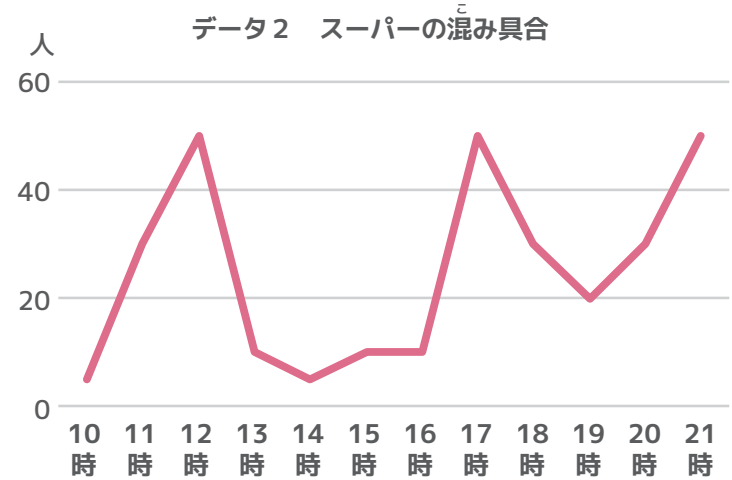
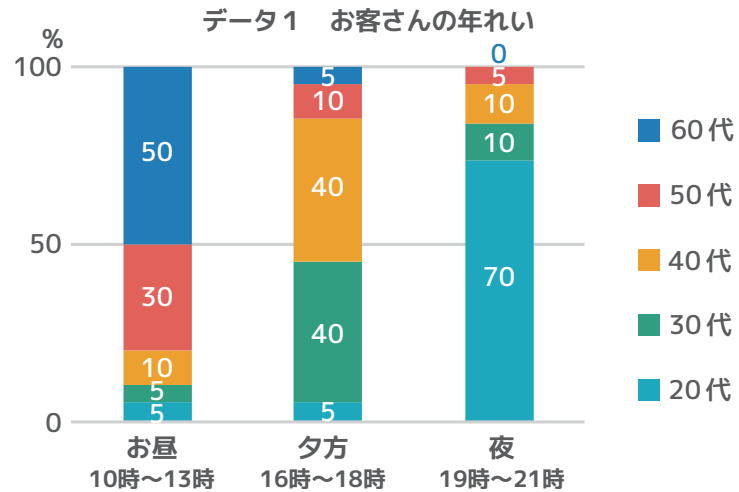
分類	けんさくけっか 検索結果のサイト番号
乗り物	⑤人力車、⑩新幹線 <small>しんかんせん</small>
観光	②静岡のお茶 <small>しずおか</small> 、③北海道で雪遊び、 ⑧京都のお寺
ふくそう 服装	④冬の服装 <small>ふくそう</small> 、⑦夏の服装 <small>ふくそう</small>
場所	②静岡のお茶 <small>しずおか</small> 、③北海道で雪遊び、 ⑥東京の美味しいお寿司、⑧京都のお寺
遊び	③北海道で雪遊び、⑨スイカわり

☆ スキルのポイント

じょうほう
情報を上手にまとめるためには、「どちらがより広い範囲はんいのことを指すか。」と考
えるとよいでしょう。例えば、「バナナ」、「果物」、「食べ物」は、どれが一番広
い範囲はんいを指す言葉でしょうか。これはもちろん「食べ物」です。「食べ物」には「果
物」や「バナナ」以外の肉ふくや魚なども含まれるからです。その次が「果物」、最後
に「バナナ」ですね。このような関係は、右のような図ひょうげんで表現することができます。



次の2つのグラフは、あるスーパーのお客さんのデータです。
これを見て、「データから言えそう」と「データから言えなそう」にわけてみよう。



1 お昼の12時は60代のお客さんで混んでいる

2 お昼の2時は60代のお客さんで混んでいる

3 夕方の5時は20代のお客さんで混んでいる

4 夜の9時は20代のお客さんで混んでいる

データから言えそう **A**

B データからは言えなそう

せいがい
正解

データから言えそう **A**

1 お昼の12時は60代のお客さんで混んでいる

4 夜の9時は20代のお客さんで混んでいる

B データからは言えなそう

2 お昼の2時は60代のお客さんで混んでいる

3 夕方の5時は20代のお客さんで混んでいる

 スキルのポイント

「お客さんの年れい」のグラフからわかることは、お昼は60代がお客さんが多く、夕方は30代、40代が多く、夜は20代が多いことです。

「スーパーの混み具合」のグラフからわかることは、お昼の12時と夕方の5時と夜の9時が混んでいるということです。

「スーパーの混み具合」からお昼の2時はスーパーが混んでいないことがわかります。また、「お客さんの年れい」から夕方の時間帯は20代のお客さんが少ないことがわかります。

使いすぎていないかな

みなさんは1人1台端末を何に使う時間が一番長いと思いますか。
自分が使っていると思う時間が長い順にならべてみましょう。

1
何かを調べる時間

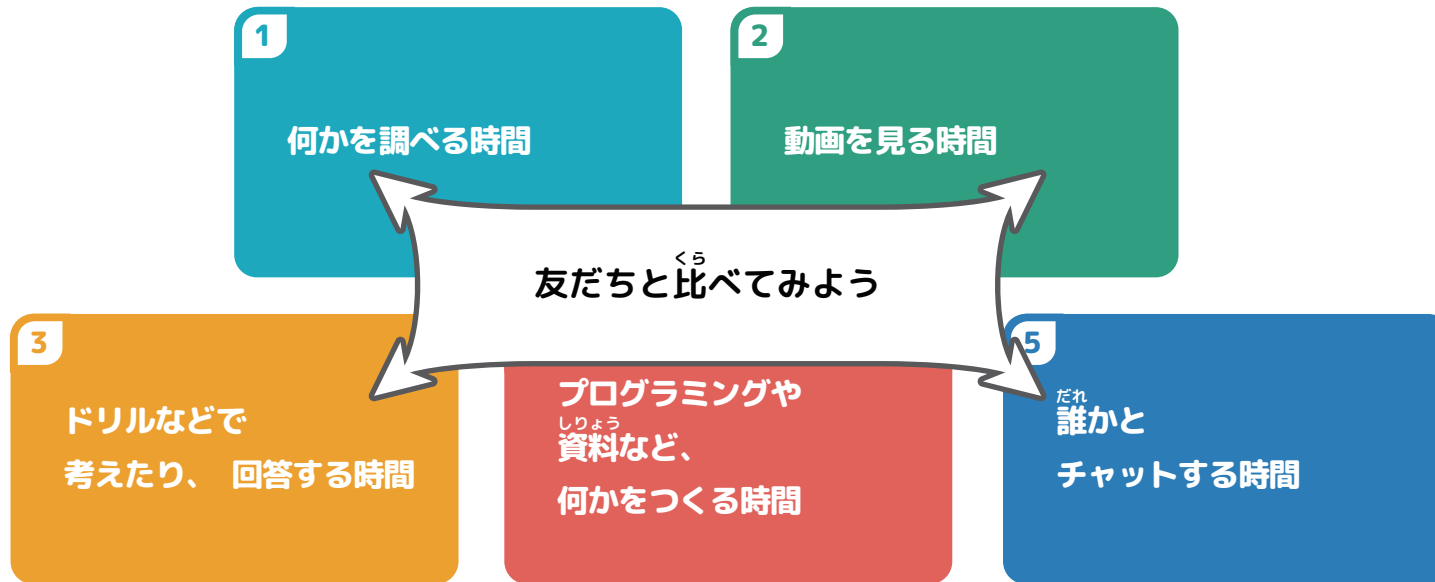
2
動画を見る時間

3
ドリルなどで
考えたり、回答する時間

4
プログラミングや
資料など、
何かをつくる時間

5
だれ
誰かと
チャットする時間





★ スキルのポイント

使いすぎを防ぐためには、^{たんまつ}端末を使って、どのようなことをしているのか、**まずは自分の^{じょうきょう}状況を^{かくにん}確認**することが大切です。

これは自分のスマホでも同じです。自分が何をどのくらいの時間使っているのか、^{じょうきょう}状況を^{かくにん}確認してみましょう。

また、それが学習のためなのか、楽しみのためなのか、ひまつぶしのためなのかを整理してみると、どの時間をどの程度^{ていどふ}増やしたり、^へ減らしたりすることがよいのかのヒントになります。学校から^か貸し出されている^{たんまつ}端末では、学習に関係あることかどうか、自分で^{はんだん}判断して使えるようになりましょう。

お金の使い方を考えよう

ゲームを楽しむためには、お金を使う必要^{ひつよう}があることもあります。
もちろん、ゲームを楽しむことも大切ですが、もし、そのお金があれば、ほかにどんなことができるかも考えてみましょう。
もし、3,000円をゲーム以外^{いがい}に使うとしたらどんなことに使えるでしょうか。
アドバイスをするつもりで、いろいろな使い道を考えてみましょう。



友だちと比べてみよう



☆ スキルのポイント

こうしたお金の使い方を考えるときは、「しょうひ」と「とうし」を意識してみましよう。

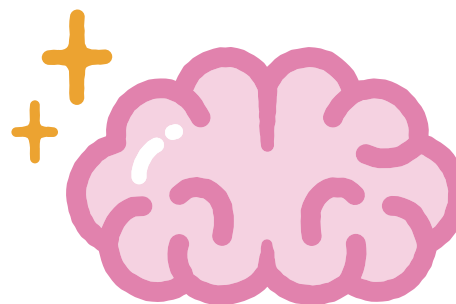
短い時間で終わるようなことに使ってしまうのは「しょうひ」的なお金の使い方です。

一方、将来の自分の成長にむけて使うのは「とうし」的なお金の使い方です。みなさんが考えたお金の使い方は、「しょうひ」的でしょうか。「とうし」的でしょうか。

あなたが^{たんまつ}端末で、「テストの点数を上げる方法」についてインターネットで調べていると、次のサイトを見つけました。
このサイトの^{ないよう}内容はすべて信じてよいのでしょうか。
このサイトのおかしなところに○をつけて、その理由を書いてみましょう。

＼ あの人気 Youtuber も使っている！ /

頭が良くなる
サプリ



購入者の80%が「効果あり」と回答 ※1

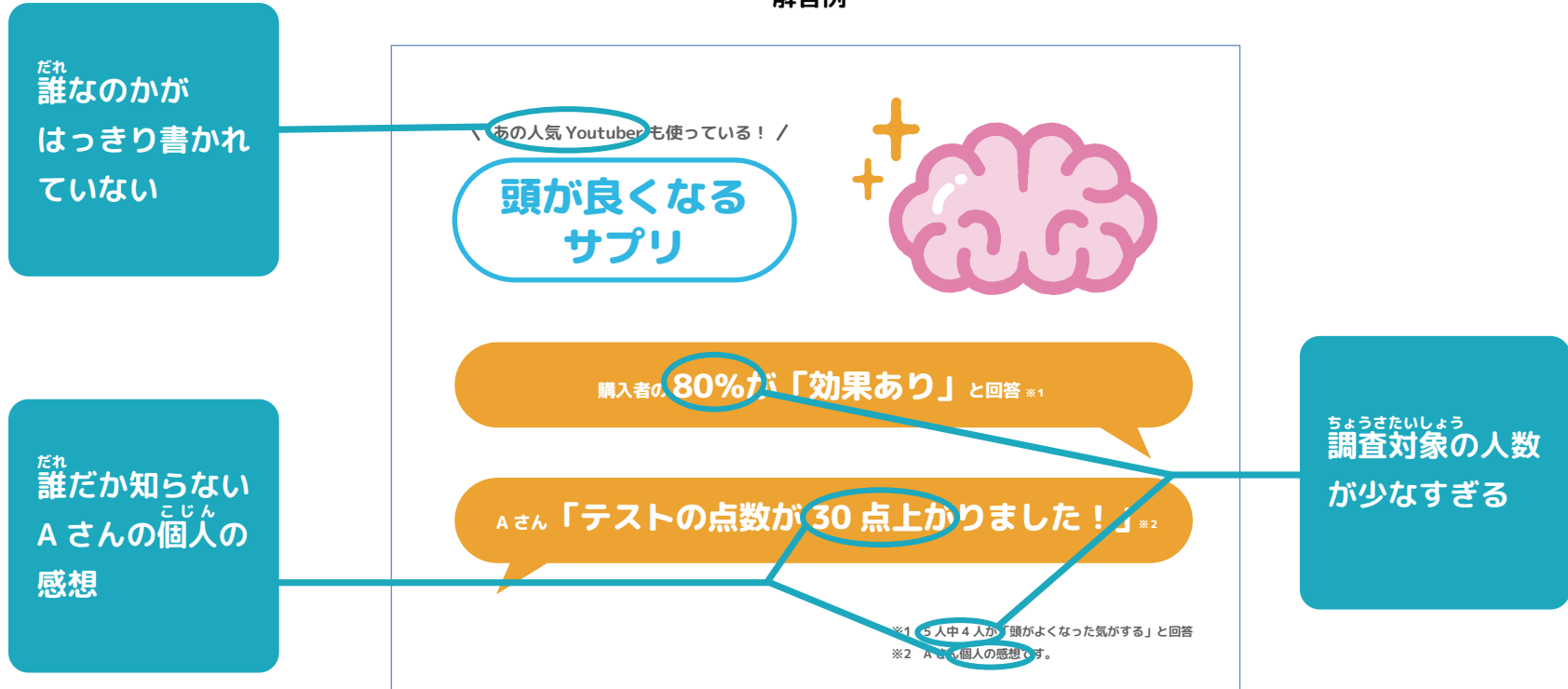
Aさん「テストの点数が30点上がりました！」 ※2

※1 5人中4人が「頭がよくなった気がする」と回答

※2 Aさん個人の感想です。



かいたろれい
解答例



☆ スキルのポイント

こうしたデータを読み解く場合には、「何人に聞いたのか？」を意識する必要があります。

これだけ見ると、全体の80%がテストの点が30点上がっているように思いますが、小さい文字をよく読むと、30点上がったのはAさんの感想で、80%もわずか5人に聞いたものです。

さらに、5人中4人の回答も「頭がよくなった気がする」というあいまいな内容です。データを見て考えるときには、「どんな人に聞いたのか。」「何人に聞いたのか。」などを確認し、あまりに少ない人を対象にしたものは、信頼性が低いと考えるようにしましょう。



かきん なぜ課金してしまうのかな

スマホのゲームで、ついつい課金して（お金をつかって）、アイテムなどを買ってしまうのはなぜでしょうか。
自分が、ついついたくさん課金をしてしまう理由と場面を考えてみましょう。

なぜ？

1 自まんしたいから

2 強くしたいから

3 レアなアイテムがほしいから

4 コレクションしたいから

5 ともだち友達もやっているから

6 ゆうり有利にしたいから

7 クリアしたいから

8 もっと遊びたいから

どんなとき？

A キャンペーン

B 今だけ

C はやく

D おこづかい

E なかなか当たらない

F この時間だけ

G ポイント

H さいしょ最初

かいとうれい
解答例

なぜ？

3

レアなアイテムが
ほしいから

どんなとき？

B

今だけ

★ スキルのポイント

スマホのゲームで、ついつい課金してアイテムなどを買ってしまうのは、ゲームがそのように設計されているからです。遊ぶ人に「もっとアイテムがほしい」と思ってもらえるように、ゲームは様々な工夫をしています。

どんな工夫がされているかたくさん考えてみましょう。





考える

まとめ

よき使い手になるために

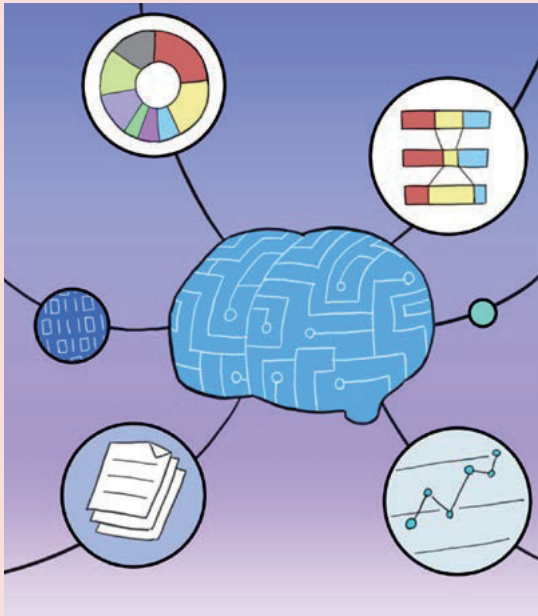
「考える」ためには、^{じょうほう}情報を整理しておくことが重要です。その整理をするためには、^{たんまつ ゆうこう しゅだん}端末は有効な手段になります。もちろん、じっくり考えたいときは、^{たんまつ}端末ではなく、紙とえんぴつの方が考えやすいこともあります。「考える」ために、どの方法がもっともよいのかを考えてみましょう。

チェックしてみよう

- ^{わたし}私は、^{じょうほう}上手な情報の分類の方法について説明できる
- ^{わたし}私は、データからどんなことが言えるかを^{ぶんせき}分析できる
- ^{わたし}私は、^{たんまつ}端末をどんなことに、どのくらいの時間使っているか説明できる
- ^{わたし}私は、お金をつかいすぎないように^{くふう}工夫することができる
- ^{わたし}私は、いろいろなデータをきちんと^よ読み^と解くことができる
- ^{わたし}私は、^{かきん}課金しすぎないように^{くふう}工夫することができる



これからの社会では



AI（人工知能）は「考える」ことが得意なのでしょうか？ AIが得意な「考える」ことには、たくさんの情報を分析し、そこから考える（予測する）ことが挙げられます。例えば、たくさんの売上に関する情報を分析し、明日この商品がどれくらい売れるかを予想することは、AIが得意としています。AIは、「たくさんの情報を覚えたり、与えられた問題を考えたりする」ことが得意なのです。

考えてみよう①

人間よりもAIが向いていることには、どのようなことがあるだろうか？

考えてみよう②

AIよりも人間が得意なこと、人間にしかできないことは、どのようなことがあるだろうか？



共有する

端末たんまつを使うと、いろいろな情報じょうほうを友だちと共有きょうゆうしたり、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、端末たんまつを使って共有きょうゆうしたり、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。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手に友だちと意見きょうゆうを共有する方法を知っている
- 私は、友達ともだちと情報じょうほうを共有きょうゆうすることのメリットを説明できると思う
- 私は、チャットなどテキスト（文字）で伝えるつたえ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
- 私は、グループチャットで会話を上手に終わらせることができると思う
- 私は、チャットで変なコメントを書かれたときに、どう対応たいおうすればよいかを知っている
- 私は、イライラした気持ちをだれかに共有きょうゆうするときに、リスク（危険性きけんせい）を考えていると思う

端末を使うと、いろいろな意見をすぐに共有することができます。

あなたは、グループで、「りんごの特徴」と「みかんの特徴」をふせんに書き、共有することにしました。しかし、Aさん、Bさん、Cさん、Dさんには、それぞれ困ったことがあるようです。

上手に活用するために、あなたはどのようにアドバイスしますか。

他の人の意見が読みにくいな…

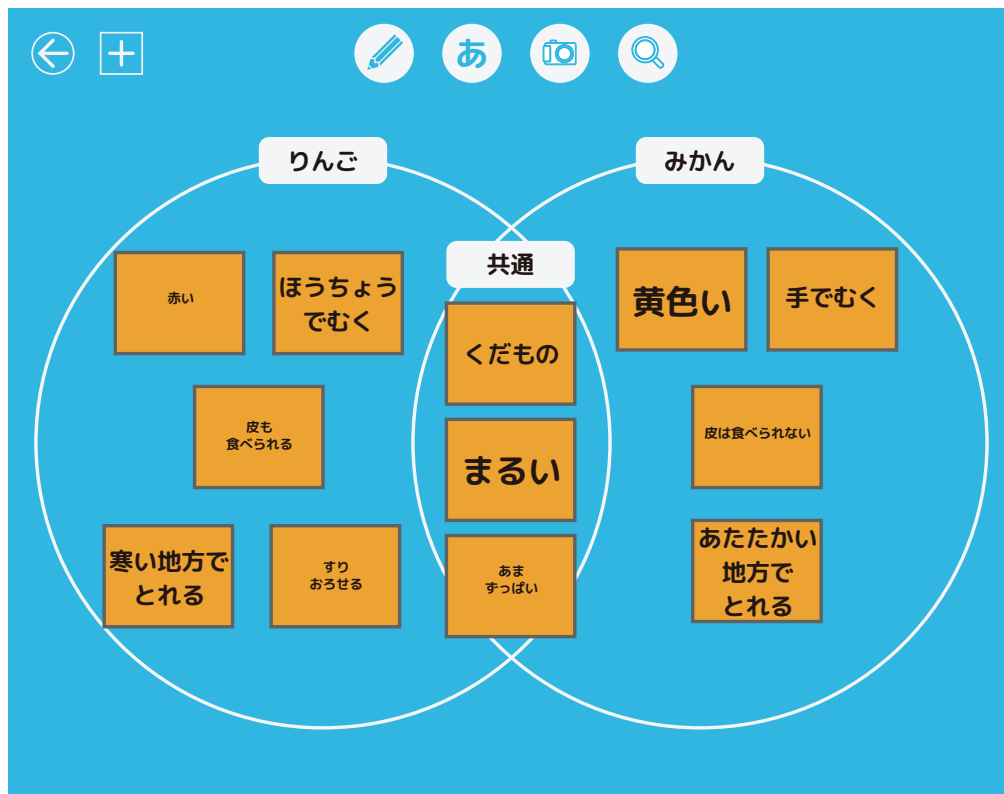


Bさん

間違えて、Aさんが書いたふせんを消しちゃった！



Aさん



どっちがりんごの特徴を書いたふせんだったっけ？



Dさん

新しいちがいを思いついたけど、つけ足して書いていいのかな？



Cさん



かいとうれい
解答例

文字の大きさを
そろえると見や
すいよ

他の人の意見が
読みにくいな…



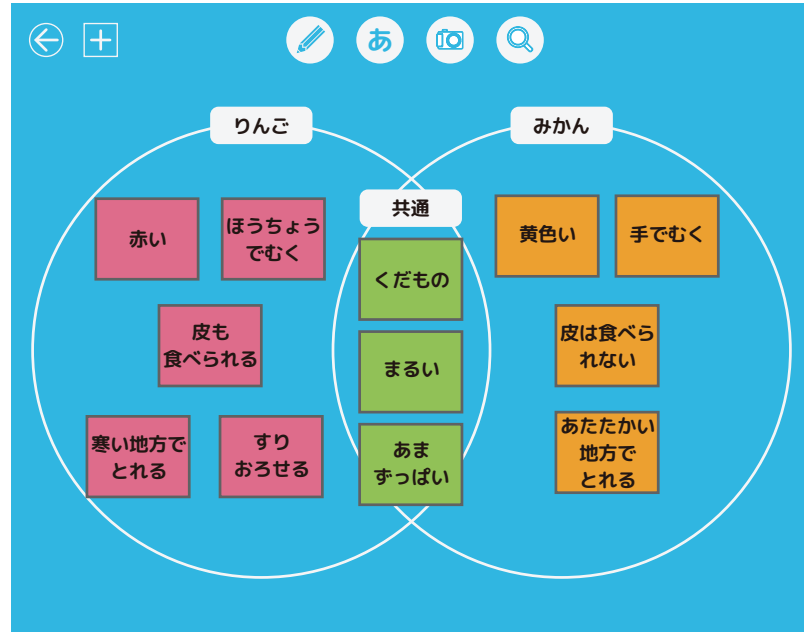
Bさん

もと
元に戻せない時
は、友だちに伝
えた方がいいよ

間違えて、Aさ
んが書いたふせ
んを消しちゃっ
た！



Aさん



どっちがりんご
の特徴を書いた
ふせんだったっ
け？



Dさん

ふせんの色を変
えるといいよ

新しいちがいを
思いついたけど、
つけ足して書い
ていいのかな？



Cさん

新しい考えは、
どんどん書き足
した方がいいよ

☆ スキルのポイント

たんまつ
端末を使うと、いろいろな意見をすぐにきょうゆう
共有することができます。また、その場で思いついたことをどんどん書き足すこともで
きますが、上手に共有するためには、いくつかのポイントがあります。


例えば、同じ色のふせんだと、どちらの意見なのかわかりにくいので、意見によって色を変えてみるとわかりやすくなります。
字の大きさも、他の人とそろえておくと、見やすくなります。

また、もしまちが
間違えて友だちの意見を消してしまった場合には、りれき
「履歴」や「もと
元に戻す」ボタンでもと
戻すこともできますが、もし戻
すことができない場合には、つた
正直に伝えて、もう一度書いてもらうようにしましょう。

問題を考える場合、他の人がどんなことを考えているのかを参照し、共有することは、様々なメリットがあります。子どもたちのコメントに、どのようにアドバイスをするか、線につなげてみましょう。


1

他の人は、今、どんな問題に取り組んでいるのかな？



2

もう答えを考えついちゃってヒマだな




3

どのようにやればいいんだっけ？



4

この考え方であっているかな？



A

改善することが
できるよ

他にもっとよい考えがないかを共有できる

B

確かめることが
できるよ

どんな結果や考え方があったのかを共有できる

C

すすみぐあいが
わかるよ

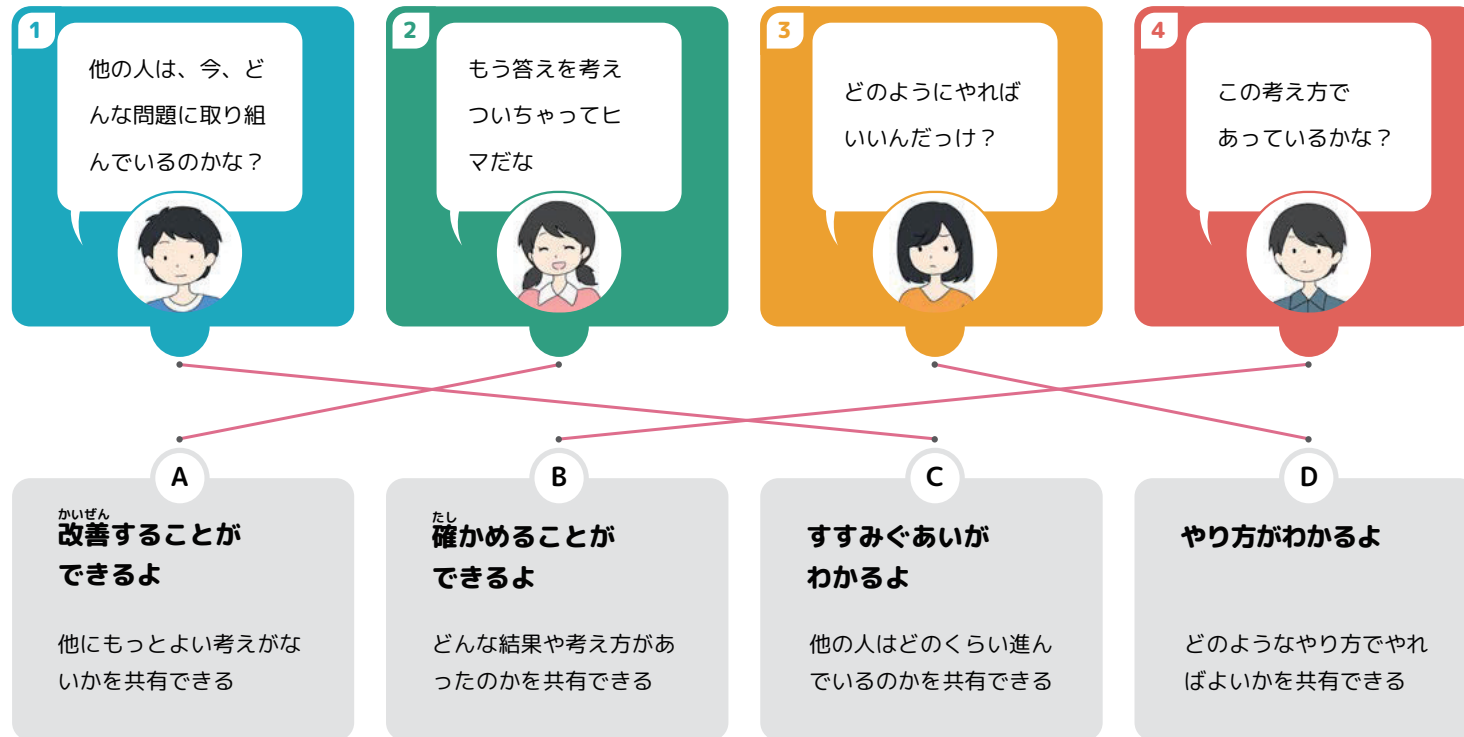
他の人はどのくらい進んでいるのかを共有できる

D

やり方がわかるよ

どのようなやり方でやればよいかを共有できる

せいまい
正解



★ スキルのポイント

端末で他の人の意見や考えを共有できることは、大きなメリットです。

自分の考えを改善したり、確かめたりすることができ、他の人の進み具合や学び方を見ることができます。

しかし、便利だからといって、自分が考える前に、他の人の意見を見てしまうと考える練習ができません。自分の意見や考えをよりよくするために、情報を共有してみましょう。



次の4つの伝え方について、あなたがほめられていると感じる順に並べてください。

1

口頭（対面）で笑顔で「まじめだね！」と伝えた

2

「まじめだね！（イラスト）」とメッセージを送った

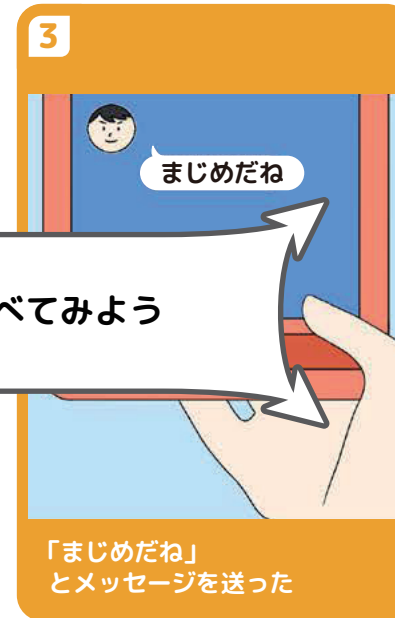
3

「まじめだね」とメッセージを送った

4

「まじめだね！」とメッセージを送った





友だちと比べてみよう

★ スキルのポイント

口頭（対面）で伝える場合は、相手の顔の表情などから、相手の感情を読み取ることができますが、チャットなどのテキストメッセージの場合は、相手の感情を読み取ることが難しくなります。

同じ言葉でも「!」や「イラスト」を使うことで、自分や相手がどのように感じるのか、友だちと比較してみましょう。

また、例えば、お願いするときやあやまる時など、口頭（対面）で伝えた方がよい場面、テキストで伝えたほうがよい場面を考えてみましょう。

メッセージをどう終わらせる？

これはあなたの^{ともだち}友達とのグループチャットです。
 もし、あなたがこのチャットを終わりにさせたいとき、どのように^{たいおう}対応
 しますか。
 次の中から、一番近いものを選びましょう。

1
 きどく
 既読をつけたまま
 何もしない

2
 みどく じょうたい
 未読の状態
 何もしない

3
 スタンプを送る

4
 「明日話そう」
 とメッセージを送る

5
 たし
 「確かに多いよね」と
 メッセージを送る





1
既読をつけたまま
何もしない

2
未読の状態
何もしない

3
友だちと比べてみよう

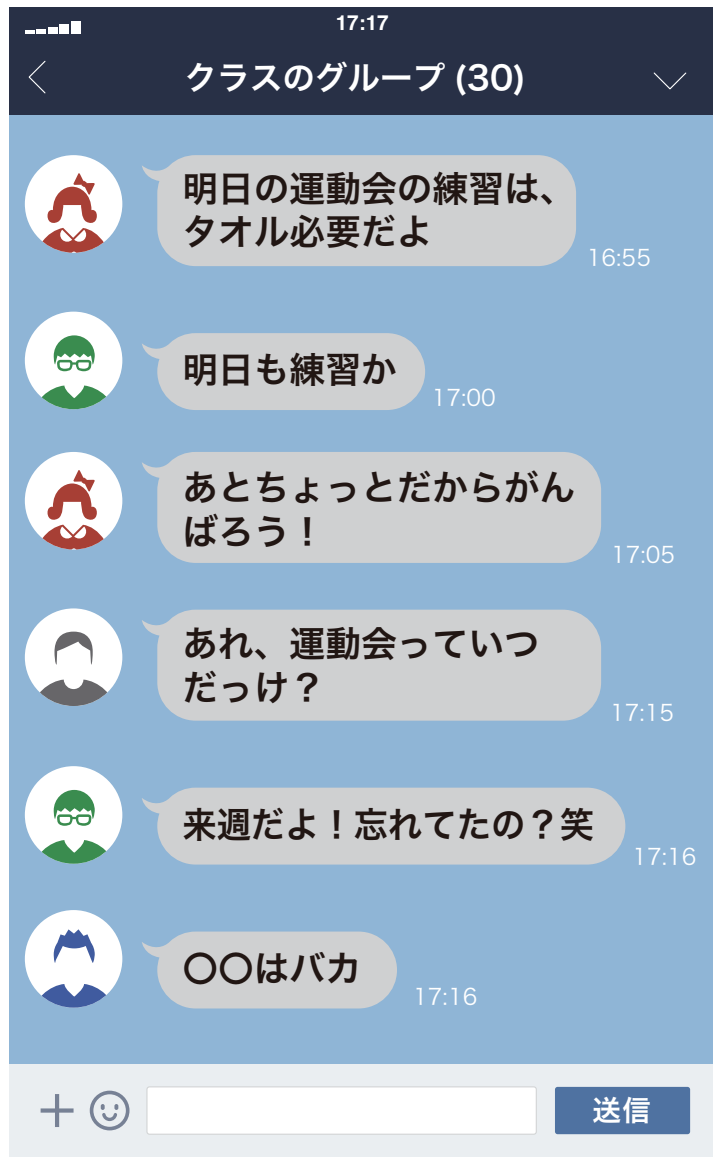
4
「明日話そう」
とメッセージを送る

5
「確かに多いよね」と
メッセージを送る

★ スキルのポイント

対面よりもチャットのほうが、「終わりにしたい」という気持ちが伝わりにくい場合があります。

もちろん、すべてのメッセージにすぐに反応しなければいけないわけではありませんが、「終わりにしたい」という気持ちのいろいろな伝え方を考えてみましょう。



みなさんのクラスのグループチャットに、「〇〇はバカ」という書き込みがありました。

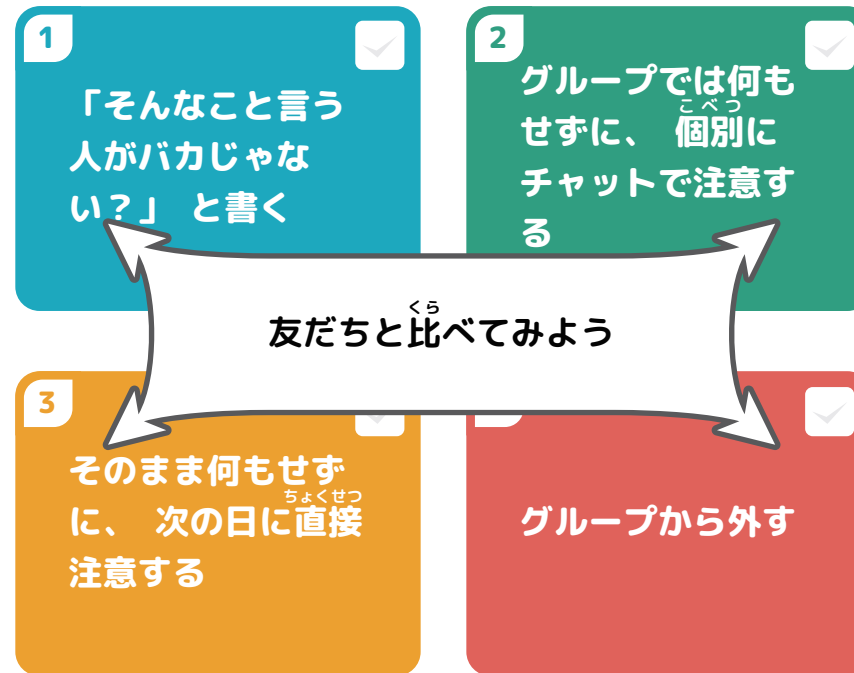
あなたは、どのように^{たいおう}対応しますか。

1 「そんなこと言う人がバカじゃない？」と書く

2 グループでは何もせずに、個別にチャットで注意する

3 そのまま何もせずに、次の日に直接注意する

4 グループから外す



★ スキルのポイント

チャットを使うと、いつでも意見を共有することができますが、誰かを傷つけたり、自分が非難されたりするトラブルもあります。何か変なことを書き込まれた場合は、その場で書いた人を非難するようなコメントを書くと、相手と言いあいになってしまうこともあるので、まずは書き込まれた画面をスクリーンショットで保存し、少し時間をおいてから、個別のチャットや直接、注意するとよいでしょう。よりひどい書き込みがされた場合には、先生にも報告・相談するようにしましょう。

イライラする気持ちをどこで共有する？

Aさんとケンカをしたあなたは、Aさんに対するイライラした気持ちをだれかに共有したいと思いました。
次のところでイライラした気持ちを書いたときのリスク（危険性）を考えてみましょう。

1
家族との
チャットに書いた

2
親友との
チャットに書いた

3
仲の良い友達との
グループチャット
に書いた

4
クラスの人が見る
SNSに書いた
ただし24時間で自動的に
メッセージが消える

リスク小
問題はほとんどない

リスク中
いやな気持ちになる人がいるかも

リスク大
多くの人がいやな気持ちになる



1

家族との
チャットに書いた

2

親友
チャット

友だちと比べてみよう

3

この
チャット

4

クラスの人が見る
SNSに書いた

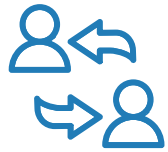
ただし24時間で自動的
にメッセージが消える

★ スキルのポイント

ケンカをしてイライラした気持ちになることはだれでもあります、その気持ちをSNSで共有する
ときには、注意が必要ひつようです。

SNSは、多くの人が見ることができ、かんたんに内容ないようを転送されることもあります。こうし
たリスクを想像そうぞうしながら、上手きょうゆうに気持ちほうほうを共有する方法を考えてみましょう。





共有する

まとめ

よき使い手になるために

端末たんまつを使って「共有きょうゆう」や「発表はつぱつ」を行う場合には、相手のことを意識いしぎする必要があります。

どんな人がこの情報じょうほうを受けとるのかを想像そうぞうしながら、「どうすれば相手に伝わりやすいかな」ということを考え、工夫してみましよう。

チェックしてみよう

- 私は、上手に友だちと意見きょうゆうを共有することができる
- 私は、友達ともだちと情報じょうほうを共有きょうゆうすることのメリットを説明できる
- 私は、チャットなどテキスト（文字）で伝えるつたえるときにどんなことに気をつければよいかを説明できる
- 私は、グループチャットで会話を上手に終わらせることができる
- 私は、チャットで変なコメントを書かれたときに、どう対応たいおうすればよいかを説明できる
- 私は、イライラした気持ちをだれかに共有きょうゆうするときに、リスク（危険性きけんせい）を考えることができる



SNSでは、いろいろな情報^{じょうほう}が文字^{えいご}や映像^{きょうゆう}で共有^{きょうゆう}されます。これらは、文字^{えいご}を目で見る、映像^{えいご}を耳で聞くことで、その情報^{じょうほう}を相手^{きょうゆう}と共有^{きょうゆう}できますが、最近^{さいきん}では、「におい」を離れた人^{はな}と共有^{きょうゆう}する方法なども研究されています。これからの社会では、五感（目で見る・耳で聞く・口で味わう・鼻でかぐ・手でさわる）を相手^{きょうゆう}と共有^{きょうゆう}することもあるかもしれません。

考えてみよう①

今後、五感の中で、離れた人^{はな}と共有^{きょうゆう}されることはどんなことがあるだろうか。

考えてみよう②

もし、そうした情報^{じょうほう}が他の人と勝手に共有^{きょうゆう}されたら、どんな問題^{けんわ}が起きるだろうか？



つくる

端末たんまつを使うと、いろいろなアイデアひょうげんを表現したり、友だちと一緒いっしょに資料しりょうをつくったりすることができます。ここでは、端末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。

最初にチェックしてみよう

- 私は、上手わたしに資料しりょうをデザインすることができると思う
- 私は、適切わたしな図てきせつを使って発表資料はつぱうしりょうをつくることができると思う
- 私は、ネット上の写真や動画を使いたいときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- 私は、「なぜ、著作権ちよさくけんが必要ひつようなのか」について説明せつめいすることができると思う
- 私は、「なりすまし」を防ふせぐためにはどんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- 私は、間違まちがった情報じょうほうを公開してしまうことのリスクを考えることができていると思う

小学4年生に、^{とくがわいえやす}徳川家康のことを紹介することにしました。

どのスライドが伝わりやすいでしょうか。伝わりやすいと思う順に並べてみましょう。

1 ^{とくがわいえやす}徳川家康は、1600年の関ヶ原の戦いで石田三成率いる西軍を倒し、1603年に265年間続く江戸幕府を開いた。また、1615年の大坂夏の陣により豊臣氏を滅ぼした。

2 ^{とくがわいえやす}徳川家康とは江戸幕府初代将軍である。1603年に江戸幕府を開いた。

3 ^{とくがわいえやす}徳川家康とは江戸幕府初代将軍である。1603年に江戸幕府を開いた。



4 ^{えどぼくふしよだいしょうぐん}江戸幕府初代将軍 ^{とくがわいえやす}徳川家康
1603年に江戸幕府を開いた




かいとうれい
解答例

つた
伝わりやすい

つた
伝わりにくい

4

えどぼくふしよだいしやうぐん
江戸幕府初代将軍
徳川家康



えどぼくふ
1603年に江戸幕府を開いた

3



とくがわいえやす
徳川家康とは
えどぼくふしよだいしやうぐん
江戸幕府初代将軍である。
えどぼくふ
1603年に江戸幕府を開いた。

2

とくがわいえやす
徳川家康とは
えどぼくふしよだいしやうぐん
江戸幕府初代将軍である。
えどぼくふ
1603年に江戸幕府を開いた。

1

とくがわいえやす
徳川家康は、1600年の関ヶ原
みつなりひる
の戦いで石田三成率いる西軍を
たあ
倒し、1603年に265年間続
えどぼくふ
く江戸幕府を開いた。また、
えどぼくふ
1615年の大坂夏の陣により
とよとみし ほう
豊臣氏を滅ぼした。

☆ スキルのポイント

調べたり、考えたりしたことを誰かに伝える場合には、できるだけ見やすく、わかりやすい資料^{しりょう}をつくるのが重要です。

どうしても、調べたことや考えたことは全部伝えたくてなりませんが、たくさんの情報^{じょうほう}を文字だけで伝えようとすると、どうしても見えづらく、どれが重要なのがわかりにくくなります。

必要な情報^{じょうほう}を選び、短い言葉^{えら}で伝えたり、絵やイラストなどが入ると、相手に伝わりやすくなります。

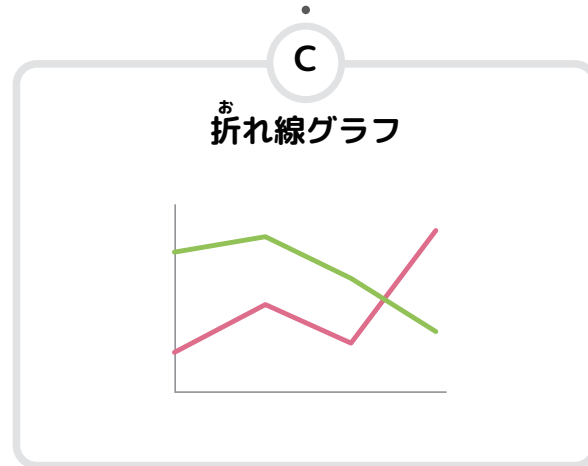
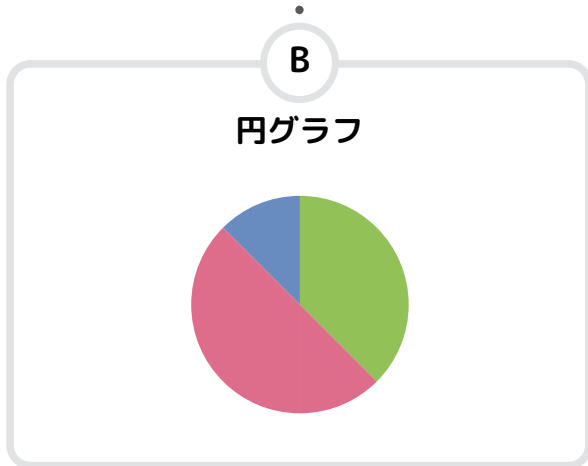
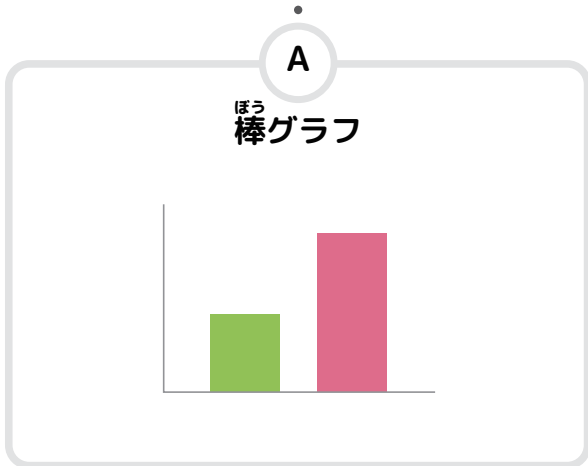
また、文章を読むときは、左上→右→左下→右と「Z」の順番で読むとされています。この順番に文字を配置するとわかりやすくなります。

地元の商店街のお肉屋さんについて調べたことを整理して、発表資料をつくることにしました。
それぞれ、どの図をつかうとよいでしょうか？

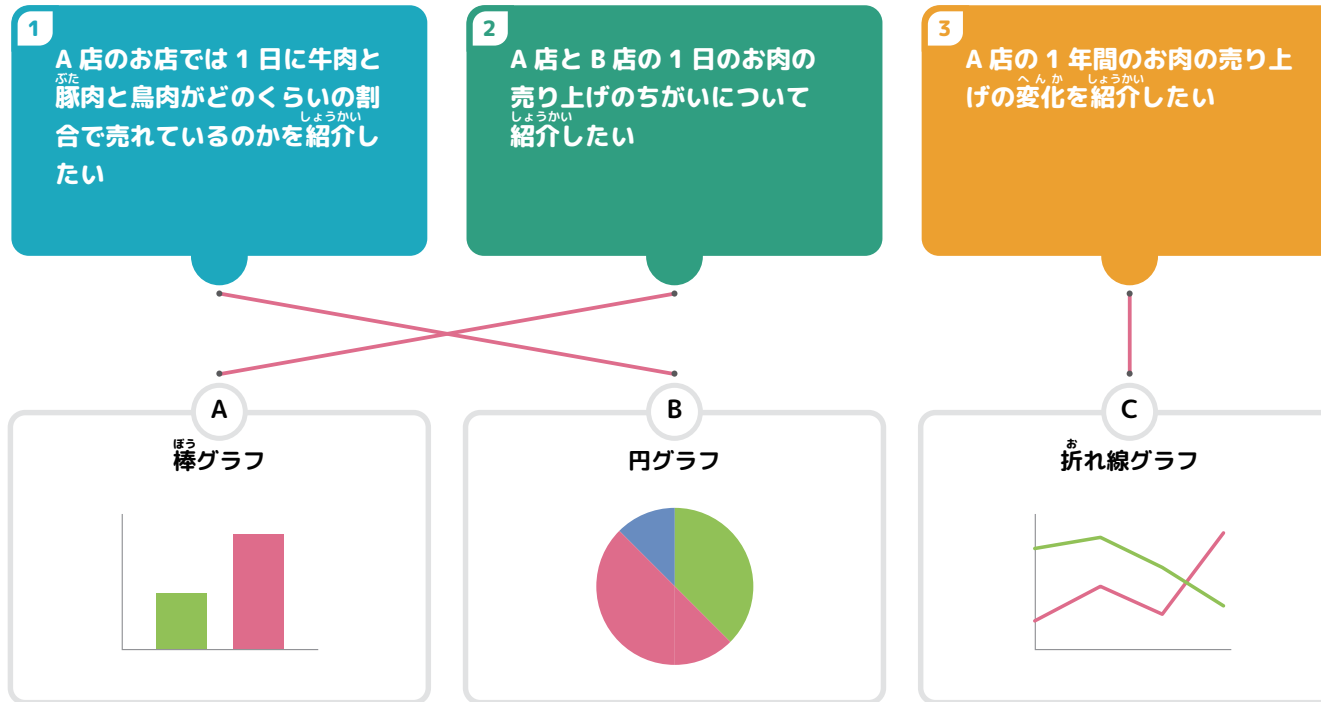
1 A店のお店では1日に牛肉と豚肉と鳥肉がどのくらいの割合で売れているのかを紹介したい

2 A店とB店の1日のお肉の売り上げのちがいについて紹介したい

3 A店の1年間のお肉の売り上げの変化を紹介したい



せいかい
正解



☆ スキルのポイント

発表資料では、図（グラフ）を使うと視覚的にわかりやすくなります。その際、図の使い分けを意識してみましょう。

棒グラフは、A点とB店の売り上げのように、同じ観点からデータを比較するときに使います。

円グラフは、牛肉と豚肉と鳥肉の割合のように、割合を示すときに使います。

折れ線グラフは、売り上げの変化のように、変化を示すときに使います。

次の4つの写真を「問題はありません」「注意が必要」に分けてみましょう。

1

動画共有サイトに
あるアニメを
ダウンロードした

2

学校の授業で
作ったHPにネット上のイラストを
使った

3

自分で撮った風景
の写真を、授業
の発表スライドに
使った

4

友だちが公開した
ペットの動画を友
だちの許可を得て、
ダウンロードした

問題はありません

注意が必要



せいかい
正解

問題はありません

3

自分で撮った風景
の写真、授業
の発表スライドに
使った

4

友だちが公開した
ペットの動画を友
だちの許可を得て、
ダウンロードした

注意が必要

1

動画共有サイトに
あるアニメを
ダウンロードした

2

学校の授業で
作ったHPにネッ
ト上のイラストを
使った

★ スキルのポイント

動画共有サイトに公開されている動画やネット上の写真やイラストには、すべて著作権があります。

基本的には、きちんと許可を得てから利用する必要があります。ただし、違法に公開されたものは、ダウンロードすることはできません。その動画が違法に公開されたものではないかどうか、確認するようにしましょう。

特に、HPなどでたくさんの人に見せる場合には、その写真やイラストを使う際に許可が必要なかどうかをきちんと確認しましょう。また、自分がつくった作品が勝手に他者に使われないように、作品には「誰がつくったのか」という署名を入れておくとい良いでしょう。



なぜ、ちよさくけん ひつよう著作権が必要なのかな？

ステップ1

あなたは、マンガを読むことが好きなので、自分でもマンガを^す考えてみることにしました。
せっかくなので、今までのマンガであつかわれていない、新しいテーマのマンガを考えようと思います。
どんなテーマのマンガで、どのような主人公が出てくるか、新しいマンガのストーリーを考えてみましょう。

例

テーマ	プログラミング
主人公	プログラミングの初心者
ストーリー	はじめてプログラミングを行う初心者が、プログラミング大会を通して成長していく。

テーマ	
主人公	
ストーリー	



ステップ2

あなたが考えたマンガが実際にはん売されることになり、大人気となりました。

その時に、もし、そのマンガを違法にコピーしたものが無料で出回ってしまったらどんなことが困るでしょうか。

また、制作者であるあなたはどんな気持ちになるでしょうか。

困ること

気持ち

★ スキルのポイント

あなたが一生けん命に考えたマンガが大人気になったら、うれしい気持ちになるとともにたくさんのお金ももらえるでしょう。しかし、そのマンガが違法にコピーされて無料で出回ってしまったら、あなただけでなく制作やはん売に関わった人たちが得るべき収入が失われてしまいます。

また、そのときのあなたの気持ちはどうでしょうか。そのような気持ちになって、次のマンガへの創作意欲がわくでしょうか。

創作活動を支えるために、著作権（それをつくった人以外は勝手に使ってはいけないという権利）の必要性を考えてみましょう。



「なりすまし」を防ぐには

ふせ

あなたの^{たんまつ}端末に、あなたになりすましてログインし、あなたの作品を勝手に変えたり、消したりするトラブルが起きてしまいました。

なぜ、こうしたトラブルが起きたのでしょうか。

次のキーワードの中から好きなものを選んで、なぜ「なりすまし」が起きたのか、説明してみましょう。

- 1 パスワード
- 2 友だち
- 3 ずっと同じ
- 4 ^{かんたん}簡単なもの
- 5 のぞかれた
- 6 ^{じょうたい}ログイン状態にしていた
- 7 教えた
- 8 なくした

使ったキーワード番号	説明
例) ⑥	例) ログイン ^{じょうたい} 状態にしていたまま、席をはなれてしまったから



かいとられい
解答例

使ったキーワード番号	説明
①パスワード	パスワードを他の人に簡単に推測されやすいもの（例えば「123456」や「password」）に設定していたため、不正アクセスが発生した。
⑤のぞかれた	公共の場所で端末を使用していたときに、画面や入力した内容が他の人に見られ、アカウント情報が盗まれた。
⑦教えた	アカウントのパスワードを友人や知人に教えたことが原因で、その情報を第三者に伝えられ、不正アクセスされた。

☆ スキルのポイント

パスワードを友だちに教えたり、のぞかれたり、なくしたりしてしまうと誰かがそのパスワードを使ってログインしてしまう可能性^{かのうせい}があります。

また、パスワードがずっと同じだったり、簡単なもの^{かんたん}だったりすると、簡単に推測^{かんたん すいそく}されて、ログインされてしまうこともあります。「なりすまし」を防ぐためには、パスワードを誰にも教えず、推測^{すいそく}されにくいものにする必要があります。

また、他人のID・パスワード等を勝手に利用する「なりすまし」は、「不正アクセス禁止法^{きんしほう}」の違反^{いはん}になりますので、「なりすまし」がおきた場合には、すぐに先生に相談しましょう。



調べたことをまとめて、発表資料^{しりょう}をつくり、まちのホームページで公開することにしました。
もし、その資料^{しりょう}に間違いがあった場合、どのくらいのリスク^{きけんせい}（危険性）があるのでしょうか。
それぞれのリスクを考えてみましょう。

1

「〇〇」というおかしは、2000年に発売された

本当は2001年だった

2

「〇〇」という歴^{れきし}史上の人物は、1804年に△△で生まれた

1905年に□□で生まれていた

3

〇〇というスポーツチームは、お金をはらうとレギュラーになれる

本当はお金をはらうことはしていなかった

4

〇〇駅前のケーキ屋さんがつぶれてしまった

本当はリニューアル工事をしていた

リスク小
問題はほとんどない

リスク中
めい 迷^{めい}わくをかけてしまうことがあるかも

リスク大
多くの迷^{めい}わくをかけてしまう



かいとろれい
解答例

リスク小
問題はほとんどない

1 「〇〇」というお
かしは、2000年
に発売された

本当は2001年だった

リスク中
めい
迷わくをかけてしまうことがあるかも

2 「〇〇」という
れきし
歴史上の人物は、
1804年に△△で
生まれた

1905年に□□で生ま
れていた

リスク大
めい
多くの迷わくをかけてしまう

3 〇〇というスポー
ツチームは、お金
をはらうとレギュ
ラーになれる

本当はお金をはらうこ
とはしていなかった

4 〇〇駅前のケーキ
屋さんがつぶれて
しまった

本当はリニューアル工
事をしていた

☆ スキルのポイント

もし、まちが じょうほう
間違った情報をネット上で公開してしまうと、だれかをきず
傷つけたり、お店にめい
迷わくを
かけたりしてしまいます。

とく
特に、だれかのうわさ話やお店がつぶれたというじょうほう
情報は、多くの人にめい
迷わくをかけることが
あるので、きちんと調べてから公開するようにしましょう。





つくる

まとめ

よき使い手になるために

端末たんまつを使って「つくる」ときは、著作権ちよさくけんのことを考える必要があります。「もし、自分がつくった作品が、誰かに勝手に使われたらどんな気持ちになるだろう」と想像そうそうし、他者けんりや自分の権利そんちようを尊重ちよさくけん しんがいしましょう。また、著作権を侵害しんがいした場合は、10年以下の懲役ちようえきまたは1,000万円以下の罰金ばっきん（またはその両方）が科されることとなります。もし、誰かがつくったアイデアをマネゆるすることが許される社会だとしたら、誰も新しいアイデアや作品をつくらなくなってしまうです。新しいアイデアや作品をつくることを尊重そんちようするために、重い罰則ばっそくとなっているのです。

チェックしてみよう

- 私は、上手しりように資料をデザインすることができる
- 私は、適切てきせつな図を使って発表資料をつくることができる
- 私は、ネット上の写真や動画を使いたいときに、どんなことに気をつければよいかを説明できる
- 私は、「なぜ、著作権ちよさくけんが必要なひつようのか」について説明せつめいすることができる
- 私は、「なりすまし」を防ふせぐためにはどんなことに気をつければよいかを説明できる
- 私は、間違まちがった情報じようほうを公開してしまうことのリスクを考えることができる



これからの社会では



画像：クリエイティブ・コモンズ・ジャパン
<https://creativecommons.jp/>



インターネット上にある作品は、著作権法^{ちよさくけんぽう}によって保護^{ほご}されており、基本的には許可^{きよか}が必要です。しかし、自身の作品をより広く知ってもらうために、許可^{きよか}なく自由に使ってほしいという人もいます。そこで、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CC）を利用することで、作者は著作権^{ちよさくけん}を保ったまま、作品を自由に広めることができます。例えば、このマークは、作者の名前や作品のタイトル^{ひょうじ}を表示^{ひょうじ}することで、作者の許可^{きよか}をとらなくても自由に使うことができることを意味しています。

調べてみよう

クリエイティブ・コモンズ・ライセンスには、ほかにどんな種類があるだろうか。

考えてみよう

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス広がった場合、どんな問題が起きるだろうか？



交流する

^{たんまつ}端末を使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人と^{ぎろん}議論したり、交流したりすることができます。
ここでは、^{たんまつ}端末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。

最初にチェックしてみよう

- ^{わたし}私は、上手なチャットの使い方について知っていると思う
- ^{わたし}私は、上手に話し合いを進めることができると思う
- チャットを使って^{ぎろん}議論するときに、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}私は、プライバシーについて^{せつめい}説明することができると思う
- 自分の^{じょうほう}情報を入力するときに、あやしいサイトかどうかを見きわめることができると思う
- ^{わたし}私は、SNSにいやなことが書かれたときに、きちんと^{たいおう}対応することができると思う

次のことを行いたいときに、チャットと対面、どちらが効果的でしょうか。

1
見つけた画像を
グループで
共有したい

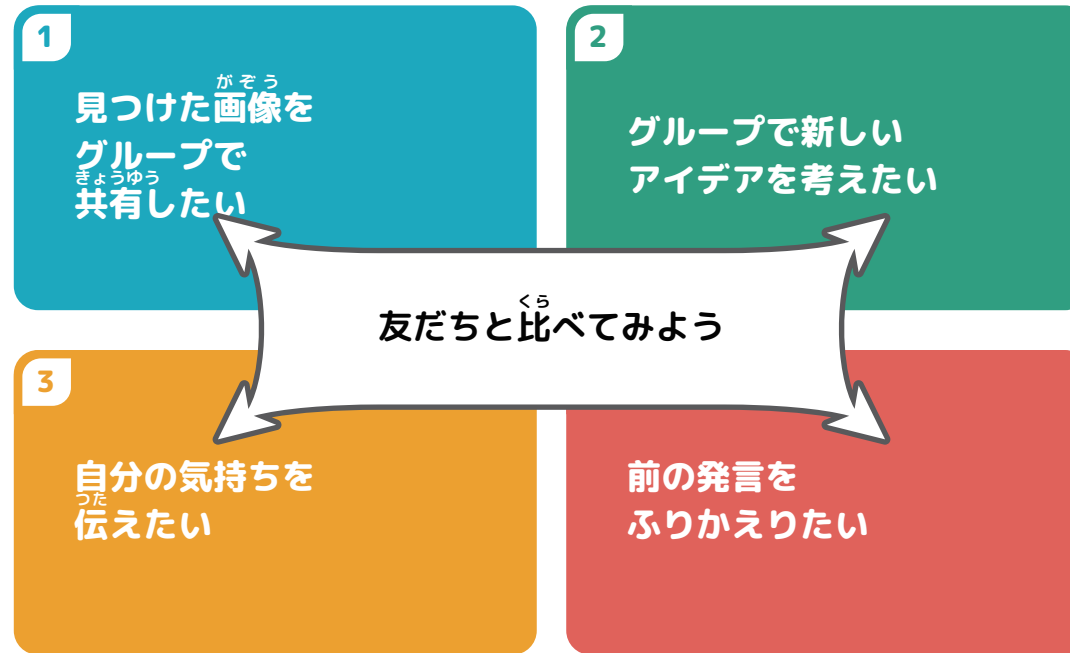
2
グループで新しい
アイデアを考えたい

3
自分の気持ちを
伝えたい

4
前の発言を
ふりかえりたい

チャットの方がよい **A**

B 対面の方がよい



☆ スキルのポイント

チャットでの交流と対面での交流は、それぞれ良いところがあります。

チャットでは、情報が記録されるので、画像の共有や発言のふりかえりがしやすくなります。対面では、気持ちを伝えたり、議論したりしやすくなります。

しかし、人によっては、対面よりもチャットの方が気持ちが伝えやすい、議論しやすいと感じる人もいますので、やりたいことと共に、他の人の特性も考えて使いわけるようにしましょう。



話し合いを効果的に行うための働きかけを「ファシリテーション」と言い、そうした働きかけを行う人を「ファシリテーター」と言います。「3つのスキル」を意識して、話し合いを進めてみましょう。全員が安心して話し合いを進めることはできるでしょうか？

3つのスキル

- ① きくスキル
 相手の話にあいづちをしよう。相手の話を否定しない。
- ② 全員参加のスキル
 全員が話せているかな？ 「〇〇さんはどう思いますか？」
- ③ ふかめるスキル
 それはなぜですか？ 「〇〇さんの意見について、どう思いますか？」



話し合いのテーマ

1

子どもに人気の
フルーツは？

2

先生を色で
表すなら何色？

3

遠足で人気の
おかしと言えば？

4

今、人気の
有名人と言えば？

5

人気のスポーツと
言えば？

3つのスキル

① きくスキル

相手の話をよく聴こう。相手の話を否定しない。

② 全員参加の

全員が話せて

③ ふかめるスキル

それはなぜですか？ 「〇〇さんの意見について、どう思いますか？」

ふり返ってみよう

★ スキルのポイント

話し合いを効果的に行うための働きかけを「ファシリテーション」と言い、そうした働きかけを行う人を「ファシリテーター」と言います。

ファシリテーターは、自分の意見を言うだけでなく、全員の意見を引き出し、安心して話し合いができるような場をつくるのが大切です。また、こうしたファシリテーターのスキルは、チャットで議論するときにも活用できます。

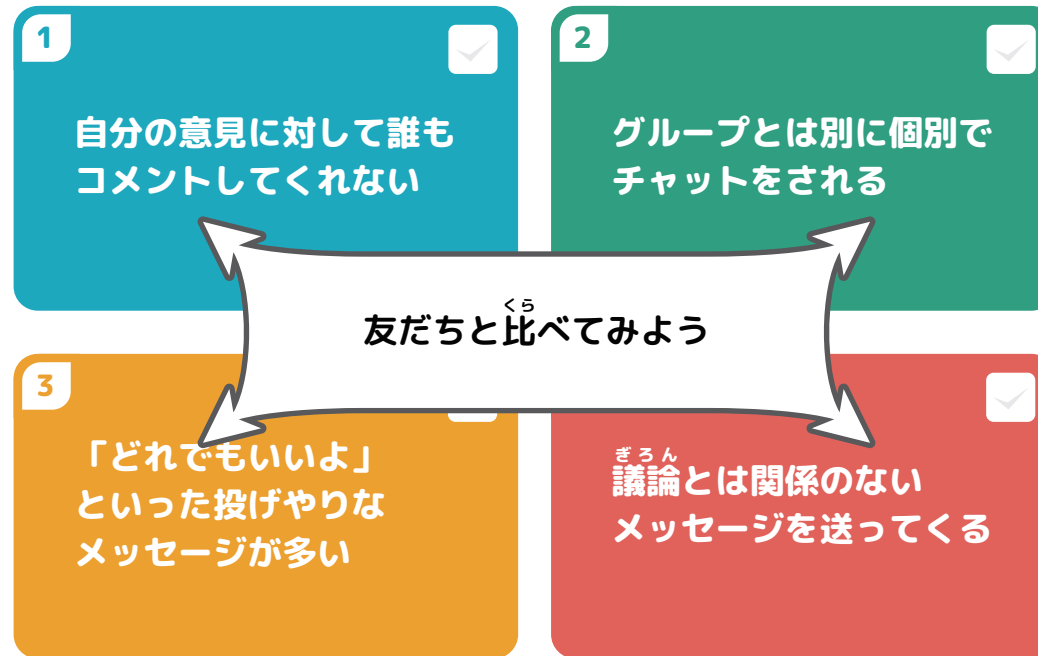
相手の話を聞き、全員の様子を見て、話し合いを深める練習をしてみましょう。



グループでチャットを使って議論するときには、あなたが「一番イヤだな」と感じるものを1つ選んでください。

- 1 1 自分の意見に対して誰もコメントしてくれない
- 2 2 グループとは別に個別でチャットをされる
- 3 3 「どれでもいいよ」といった投げやりなメッセージが多い
- 4 4 ざろん 議論とは関係のないメッセージを送ってくる



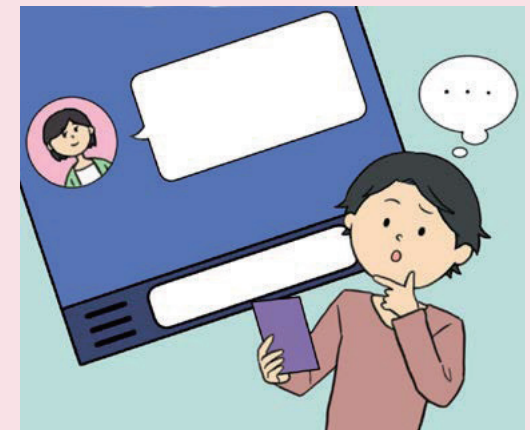


☆ スキルのポイント

グループでチャットを使うと、相手の顔が見えないので相手の感情がわからず、「なんでこんなことするんだろう」とイライラすることがあるかもしれません。でも、決して悪意がある場合だけではありません。

もしかしたら、グループでは言いにくいことや場をなごませようとして行ったことかもしれません。

グループでチャットを使って議論を行う場合には、自分のマナーを友だちに押しつけるだけでなく、全員でチャットのマナーやルールを考えておくといよいでしょう。



聞かれて・見られていやなプライバシーは？

人に知られたくない情報や秘密にしたい情報をプライバシーと言います。
次のうち、友達から聞かれたり、見られていやな順に並べてみましょう。

1
自分のしゅみの
ことを聞かれる

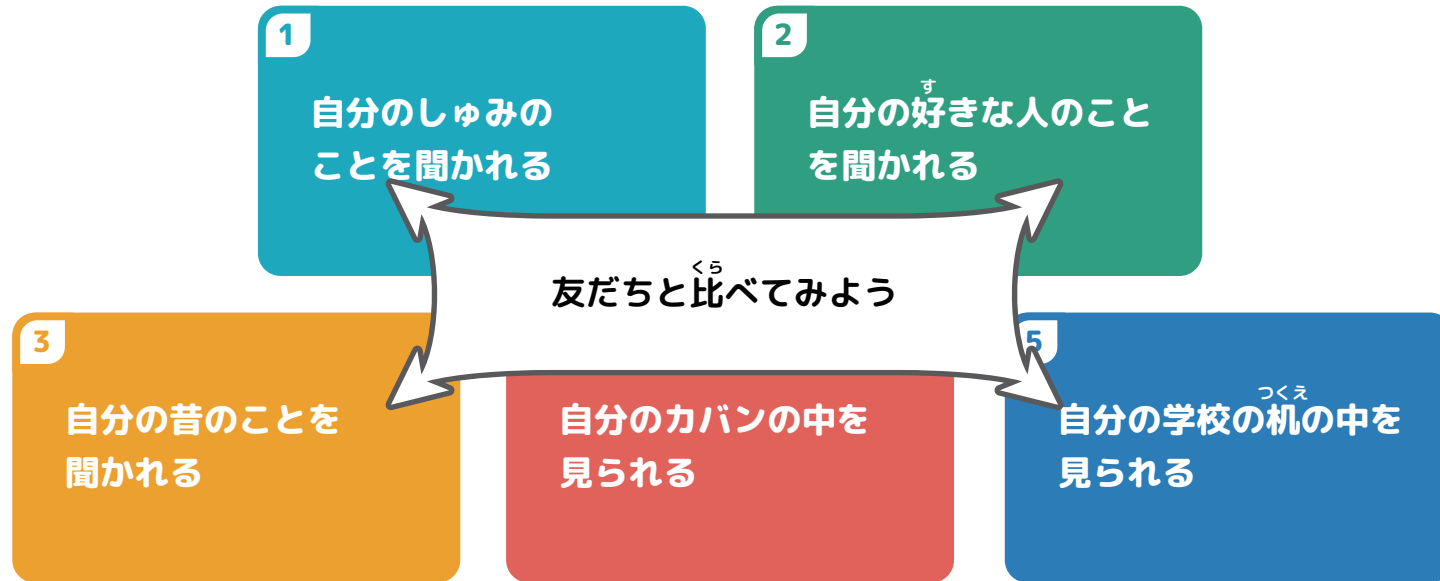
2
自分の好きな人のこと
を聞かれる

3
自分の昔のことを
聞かれる

4
自分のカバンの中を
見られる

5
自分の学校の机の中を
見られる





☆ スキルのポイント

人に知られたくない情報や秘密にしたい情報をプライバシーと言います。
自分は「気にしない」と思っているても、他の人は、そのことを「知られたくない」「ひみつにしたい」と思っているかもしれません。
自分だけでなく、他の人のプライバシーも大切に守るようにしましょう。



「問い合わせフォーム」に入力するときは

学校外の人に^{しつもん}質問するために、お問い合わせフォームに入力することにしました。
次のお問い合わせフォームの中で、「おかしいな・あやしいな」と思うところに○をつけてください。

お問い合わせフォーム

必要事項を入力してください。

名前 ※必須	<input type="text"/>
性別	<input type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女
生年月日	<input type="text"/>
メールアドレス ※必須	<input type="text"/>
住所	<input type="text"/>
質問内容 ※必須	<input type="text"/>

友達 出会い
恋人 婚活

会員数
100
万人

無料

今すぐ出会える

すぐにクリック ▶

PC にエラーがあります。修復するにはこちらをクリックしてください。

かいたうれい
解答例

お問い合わせフォーム

必要事項を入力してください。

名前 ※必須

性別 男 女

生年月日

メールアドレス ※必須

住所

質問内容 ※必須

友達 出会い
恋人 婚活

会員数
100万人

無料

今すぐ出会える

すぐにクリック

PCにエラーがあります。修復するにはこちらをクリックしてください。

★ スキルのポイント

サイトの中には、広告のバナーなどがはられている場合もあります。

「エラーを見つけました」「すぐにタッチ」などという言葉が出てきたり、日本語の表現におかしいところがあったりする場合は、「あやしいな」と考えてみましょう。

そもそも、サイトが「あやしいな」と思ったら、「本当に問い合わせでよいのかな？」と考えてみましょう。もし、タッチしてしまった場合は、すぐにページを閉じたり、アプリを終了させてください。また、名前やメールアドレス以外に、性別や生年月日、住所などを入力することが求められていますが、これは本当に必要な情報でしょうか。

「本当に必要なかな？」と考え、不要な情報は入力しないようにしましょう。



海行ってきた

#今年初 #ビーチバレー #日焼け

コメント



いいなー



どこの海？



1 2 3 4

自分がSNSに投こうした内容に、知らない人から悪意のあるコメントがありました。

次のコメントが書かれた場合、大人に相談するか、相談しないかを考えてみましょう。

1

自まん？
ヒマなんだね

2

そんなところにしか行けないなんてかわいそう

3

〇〇の海だね。
とくてい
特定しました。

4

水着写真ちょうだい

大人に相談する

相談するか迷う^{まよ}

相談しない



1
自まん？
ヒマなんだね

2
そんなところにしか行け
ないなんてかわいそう

友だちと比べてみよう

〇〇の海だね。
とくてい
特定しました。

4
水着写真ちょうだい

★ スキルのポイント

悪意のあるコメントがあると、どうしても「みんながそう思っているのではないか」と悲しい気持ちや怖い気持ちになってしまいます。

そのようなときは身近な大人に相談するとともに、そういったコメントをする人をブロックしたり、知らない人が見ることができないように設定を見直したりすることが重要です。



交流する

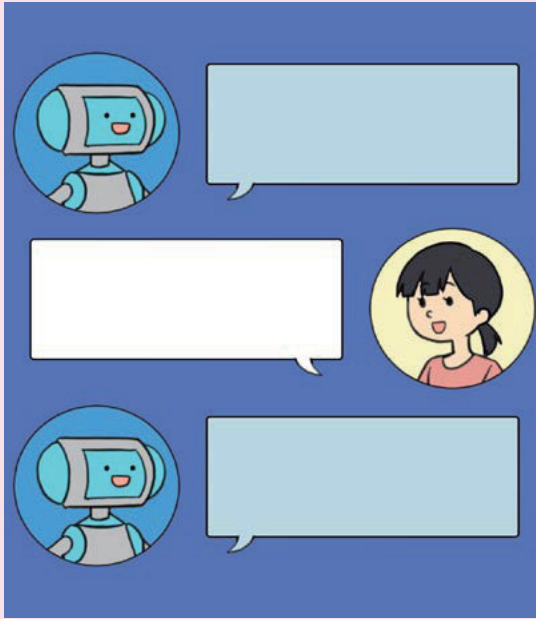
まとめ

よき使い手になるために

端末たんまつを使って「交流する」ためには、どんなツールが適てきしているのかを考えることが重要です。例えば、文字だけの交流ならばチャット、映像えいぞうでの交流ならばビデオ通話など、様々なツールを選えらぶことができます。もちろん、じっくりと議論ぎろんしたいときは、チャットではなく、対面の方が議論ぎろんしやすいこともあります。「交流する」ために、どの方法がもっともよいのかを考えてみましょう。

チェックしてみよう

- 私は、上手にチャットを使うことができる
- 私は、上手に話し合いを進めることができる
- チャットを使って議論ぎろんするときに、どんなことに気をつければよいかを説明できる
- 私は、プライバシーについて説明せつめいすることができる
- 突然とつぜん、メッセージが表示ひょうじされたときに、あやしいかどうかを判断はんだんすることができる
- 私は、SNSにいやなことが書かれたときに、きちんと対応たいおうすることができる



^{さいきん}最近、^{せいひん}製品の使い方などを問い合わせたいときは、電話ではなくチャットで行うことが増えてきました。こうした問い合わせには、「チャットボット」と呼ばれる自動的に会話するプログラムが使われています。チャットボットは、「チャット」と「ロボット」を組み合わせた言葉で、問い合わせに対して、24時間365日いつでも^{たいおう}対応してくれるようなサービスです。これからの社会では、人の手に^{たよ}頼っていた仕事の一部をチャットボットに^{まか}任せることも増えてくるかもしれませんね。

調べてみよう

今後、どのような仕事の一部をチャットボットに^{まか}任せることができるだろうか。

考えてみよう

^{げんざい}現在、どのようなところで、チャットボットが使われているだろうか。



端末は、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、友達と一緒に課題の続きをしたりと、家で端末を使うことで、様々な学習を行うことができます。

ここでは、端末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。

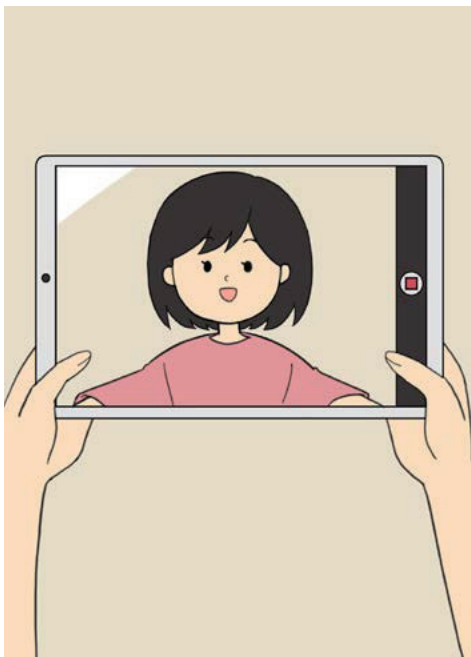
最初にチェックしてみよう

- 私は、練習のための動画を上手に撮ることができると思う
- 私は、自分の行動をプログラミングで表すことができると思う
- 私は、「学習の目的」かどうかを判断して使うことができると思う
- 私は、ゲームやSNS以外にも新しくチャレンジしたいことを考えたことがある
- 私は、「家庭のルール」を守って使うことができると思う
- 私は、ゲームをやめたり、勉強をはじめたりする方法について考えたことがある

クラスで、^{じこしょうかい}自己紹介（好きな食べ物とその理由）をする必要があるのですが、家庭で、^{じこしょうかい}自己紹介の練習を一人ですることになりました。

カメラを使って、自分の^{じこしょうかい}自己紹介を動画にとって、見かえしてみましよう。
どのように撮ると、^{とこうかてき}効果的でしょうか。





★ スキルのポイント

カメラで自分の様子を撮り、ふりかえると様々なことに気づくことができます。しかし、きちんと撮影しないと、ふりかえったときに違う印象を受けてしまいます。

まずは構図です。自己紹介の場合は、顔だけでなく、手も映るような構図で撮るとよいでしょう。

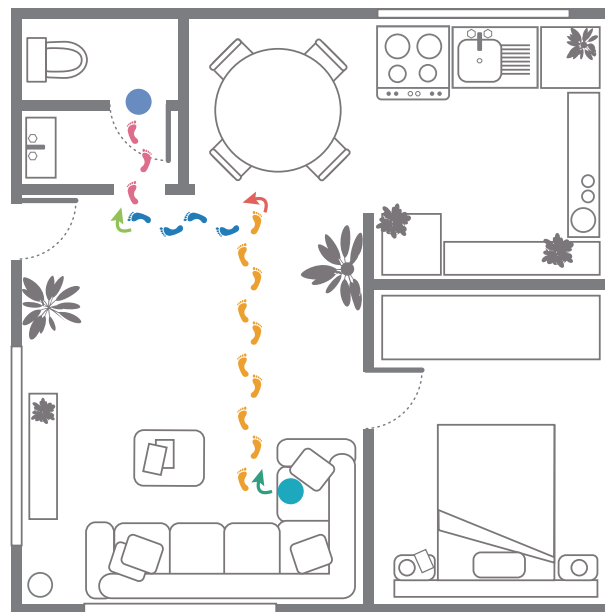
次に明るさです。暗い場所で撮ると、それだけで見た時の印象が変わってきます。できるだけ明るい照明の近くで撮るとよいでしょう。

最後に固定です。カメラを手に持ったまま撮影してしまうと、ブレてしまうので、固定して撮影するようにしましょう。

家の中の行動を細かく**ぶんかい**分解して、書き出してみよう。
その行動を家族にやってもらったら、うまくできるでしょうか？

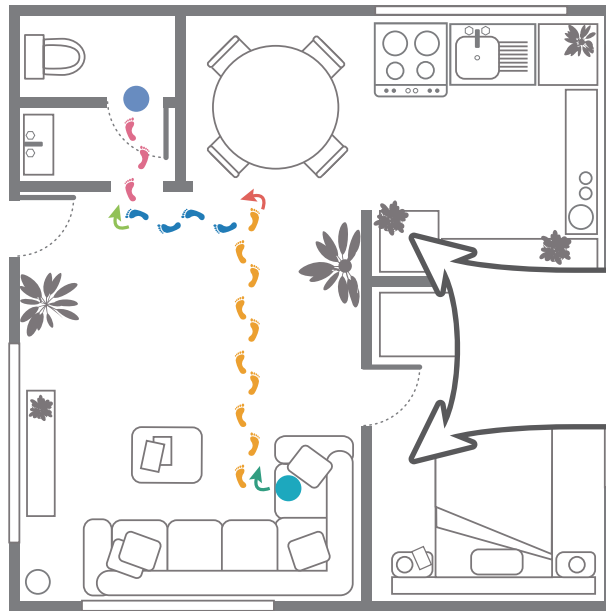
タイトル

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



例 リビングのソファからトイレまで移動する いどう

- 1 ソファから立ち上がる
- 2 右を向く
- 3 まっすぐ 10 歩進む
- 4 左を向く
- 5 まっすぐ 4 歩進む
- 6 右を向く
- 7 まっすぐ 3 歩進む
- 8 ドアを開ける



例 リビングのソファからトイレまで移動する いどう

- ① ソファから立ち上がる
- ② 右を向く
- ③ まっすぐ1歩進む
- ④ まっすぐ1歩進む
- ⑤ まっすぐ1歩進む
- ⑥ まっすぐ1歩進む
- ⑦ まっすぐ3歩進む
- ⑧ ドアを開ける

ふり返ってみよう

★ スキルのポイント

家族にやってもらう場合には、「少し前」「もうちょっと右」などの声かけは禁止です。

「少し前」と言いたければ、それを「1歩前」などを書いておかなければなりません。まずは自分で何度も試してみましょためう。

また、自分が試したり、家族にやってもらう場合には、安全に気をつけて行いましょためう。



「学習の目的」と言えるのかな

次の家庭での^{たんまつ}端末の利用は、「学習の目的」と言えるのでしょうか。

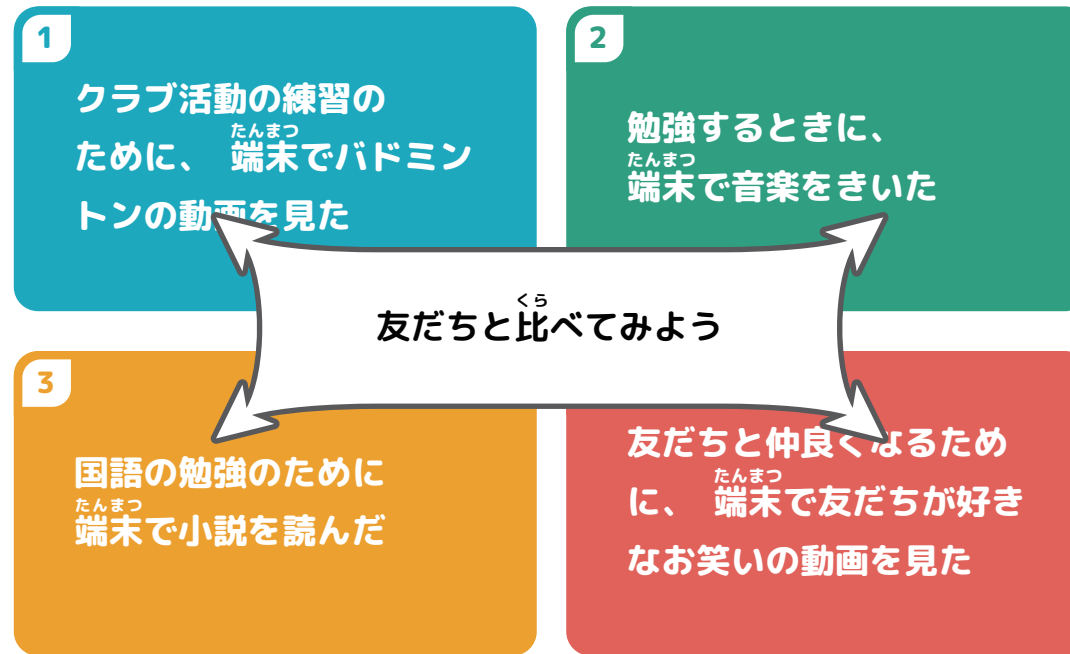
「学習の目的と言える」と「学習の目的とは言えない」にわけてみましょう。

- 1 クラブ活動の練習のために、^{たんまつ}端末でバドミントンの動画を見た
- 2 勉強するときに、^{たんまつ}端末で音楽をきいた
- 3 国語の勉強のために、^{たんまつ}端末で小説を読んだ
- 4 友だちと仲良くなるために、^{たんまつ}端末で友だちが好きなお笑いの動画を見た

学習の目的と言える **A**

B 学習の目的とは言えない





☆ スキルのポイント

たんまつ端末を家庭に持ち帰ると、自分で「どこまで利用するか」を決めることとなります。

すべてのケースを挙げて、「どこまでが学習の範囲です」と決めることはできません。自分で、「どこまでが学習の範囲かな」と考え、学習の目的でたんまつ端末を使うようにしましょう。

例えば、「もし学校の授業や休み時間だったら、そのことは許されるのかな？」と考えてみると、「学習の目的」の線引きが考えやすくなります。

新しくチャレンジしたいことは？

ゲームやSNSで遊ぶことも楽しいですが、その他にも新しくチャレンジしたいことを考えてみましょう。

- 1 **体を動かす**
サッカー、野球、バレー…
- 2 **自然**
しぜん
さいしゅう
こんちゅう 採集、キャンプ…
- 3 **見学**
はくぶつかん びじゆつかん
博物館、美術館…
- 4 **料理**
りょうり
新しい料理、おかし作り…
- 5 **育てる**
やさい
花、動物、野菜…
- 6 **考える**
しょうぎ
パズル、将棋…
- 7 **つくる**
しゅげい
手芸、プラモデル…
- 8 **のんびり**
読書、おふろ…
- 9 **見る**
えいが
映画、ドラマ…
- 10 **話す**
ともだち ちいま
新しい友達、地域の人…
- 11 **出かける**
買い物、名所…
- 12 **食べる**
りょうり
新しい料理、新しいおかし…

ひとりでやってみたい **A**

B ともだち 家族と一緒
友達や家族と一緒にやってみたい

1

体を動かす

サッカー、野球、バレー…

2

しぜん 自然

さいしゅう
こんちゅうさみしゅう、キャンプ…

3

見学

はくぶつかん びじゅつかん
博物館、美術館…

4

りょうり 料理

りょうり
新しい料理、おかし作り…

5

育てる

やさい
花、動物、野菜…

6

友だちとくらべてみよう

パス

ゲル…

8

のんびり

読書、おふろ…

9

見る

えいが
映画、ドラマ…

10

話す

ともだち ちいま
新しい友達、地域の人…

11

出かける

買い物、名所…

12

食べる

りょうり
新しい料理、新しいおかし…

★ 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、どのようなことができるでしょうか。

自分だけでなく、友達と一緒^{ともだち いっしょ}にやってみたいこと、家族と一緒^{いっしょ}にやってみたいことも考えてみましょう。



ついついルールをやぶってしまうときは

あなたの家庭には、「宿題などのやることが終わったら、30分だけ動画を見てもよい」というルールがあります。でも、ついつい30分を超えて動画を見てしまうときがあります。

次の①～④のキーワードを使って、自分だったらどんな時に30分を超えて動画を見てしまうかを考えてみましょう。また、A～Dのキーワードの中から、自分ができるような工夫を1つ選んでみましょう。

1 続きが気になる	2 きりが悪い	3 むちゅう 夢中になってしまう	4 だれ 誰も注意してくれない
A 時計やタイマーを使う	B じどうさいせい 自動再生をオフにする	C リビングで見るようにする	D 最初に動画の さいせいじかん かくにん 再生時間を確認する

ルールをやぶってしまう理由	ルールを守れるようにする工夫
例) ④だれも注意してくれない	例) C. リビングで見るようにする



かいどうれい
解答例

ルールを ^{やぶ} 破ってしまう理由	ルールを守るようにする工夫
例) ④ ^{だれ} 誰も注意してくれない	例) C. リビングで見るようにする
①続きが気になる	B.自動再生をオフにする
②きりが悪い	A.時計やタイマーを使う
③夢中になってしまう	D.最初に動画の再生時間を確認する

★ スキルのポイント

ルールを決めても、ついついやぶってしまう時はあるかもしれません。その時は、**どんな時に自分がやぶってしまうのかを考えるとよいでしょう。**

もし、次が気になるなら、動画の「自動再生」をオフにする、集中して時間がわからないなら、時計を自分の見えるところにおいて、アラームをかけるなど、どんな時に自分がやぶってしまうのかを^{いしき}意識して、その^{たいさく}対策を考えてみましょう。



楽しいゲームをやめたり、勉強をはじめたりするのは、なかなか大変です。
 あらかじめ、ゲームをやめるためのスイッチ（きっかけ）や勉強をはじめるといへんスイッチ（きっかけ）を考えてみましょう。

<p>例1 「短いもの」をはさむ</p>	<p>「ゲーム→勉強」ではなく、「ゲーム→音楽を1曲だけ聞く→勉強」のように短くできる楽しいものをはさむ</p>
<p>例2 「とりあえず」から始める</p>	<p>とりあえずペンを持つ、とりあえず座る、とりあえず一行だけ書いてみる</p>
<p>ゲームをやめるためのスイッチ（きっかけ）</p>	
<p>勉強をはじめるといへんスイッチ（きっかけ）</p>	



<p>例1 「短いもの」をはさむ</p>	<p>「ゲーム→勉強」ではなく、「ゲーム→音楽を1曲だけ聞く→勉強」のように短くできる楽しいものをはさむ</p>
<p>例2 「とりあえず」から始める</p>	<p>とりあえずペンを持つ、とりあえず座る、とりあえず一行だけ書いてみる</p>
<p>ゲームをやめるためのスイッチ（きっかけ）</p>	<p>友だちと比べてみよう</p>
<p>勉強をはじめるスイッチ（きっかけ）</p>	

★ スキルのポイント

だれかに言われずに、自分でゲームをやめたり、勉強をはじめたりする力を「自律」と言います。いつまでもだれかが「やめなさい」「やりなさい」と言ってくれるとは限りません。自分でやめたり、はじめたりするためには、そのためのスイッチ（きっかけ）が重要です。どんな工夫ができるか、友達と共有してみましょう。





家で使う

まとめ

よき使い手になるために

「家で使う」ためには、家庭でルールを決めておくことが重要になります。^{たんまつ}端末を学習の目的として使うために、どんなルールがあればよいか、家庭で話しあってみましょう。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破^{やぶ}ってしまうのかな」「どんな工夫をすれば、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。

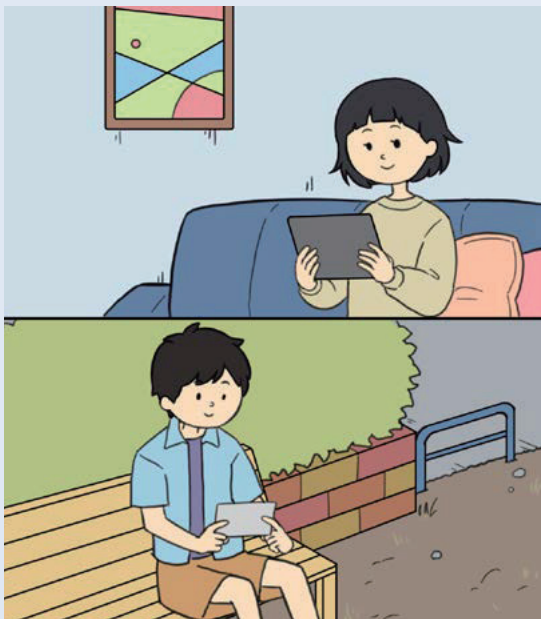
チェックしてみよう

- ^{わたし}私は、練習のための動画を上手に撮^とることができる
- ^{わたし}私は、自分の行動をプログラミングで表すことができる
- ^{わたし}私は、「学習の目的」かどうかを判断^{はんだん}して使うことができる
- ^{わたし}私は、ゲームやSNS以外^{いがい}にも新しくチャレンジしたいことがある
- ^{わたし}私は、「家庭のルール」を守って、工夫して使うことができる
- ^{わたし}私は、ゲームをやめたり、勉強をはじめたりするために、工夫^{くふう}することができる



家で使う

これからの社会では



学校で学習したことを、家庭で引き続き学習することができるのはなぜでしょうか。これまで、情報は手元の端末に保存され、処理されていましたが、インターネット上に保存し、処理することで、スマホでも家のタブレットでも、学校でも家庭でも同じデータやサービスを利用することができます。これを「クラウド」と言います。

例えば、動画共有サイトでは、家のタブレットで見た動画を、家の外でスマホを使って見ても、その動画の続きから見ることができます。これからの社会でも様々なクラウドサービスが登場し、どんな場所でも同じように学習や仕事ができるようになるでしょう。

調べてみよう

クラウドを利用したサービスやアプリには、どのようなものがあるだろうか。

考えてみよう

クラウドを利用したサービスやアプリが広がった場合、どんな問題が起きるだろうか？

活用型情報モラル教材



保護者の方へ

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

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

ケータイ・スマホトラブル分類表

現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

1 長時間利用



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

主に **A**

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

主に **A**

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

主に **B**

4 出会い



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

主に **A** と **B**

5 著作権の侵害



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

主に **A** と **C**

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

主に **C**

7 個人情報の投稿



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

主に **C**

8 悪口・いじり



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

主に **C**

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

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

- A** 家庭のルールを考えよう…………… P141～143へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P144～145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…………… P146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

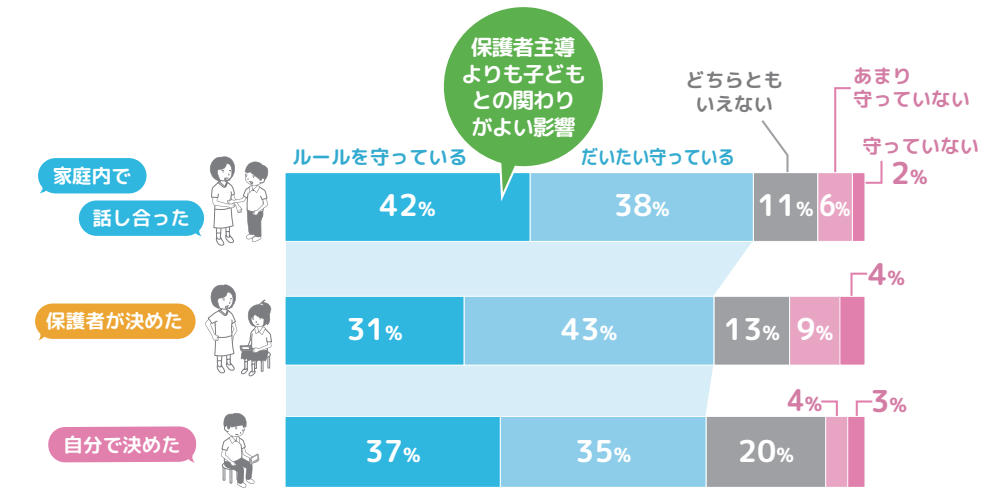
B

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

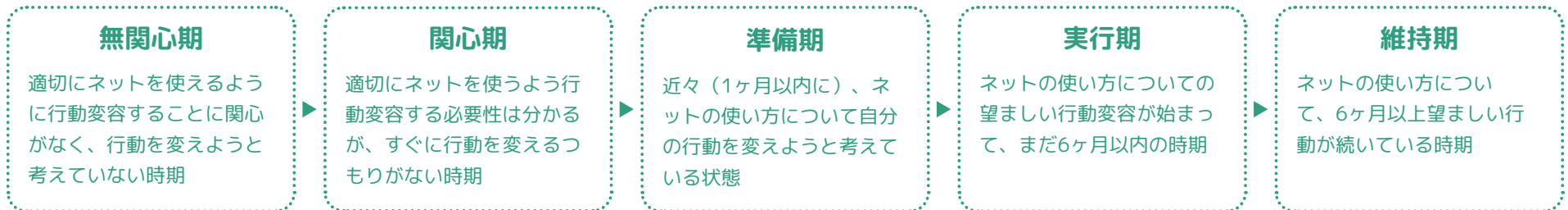
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎしていない」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階



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。

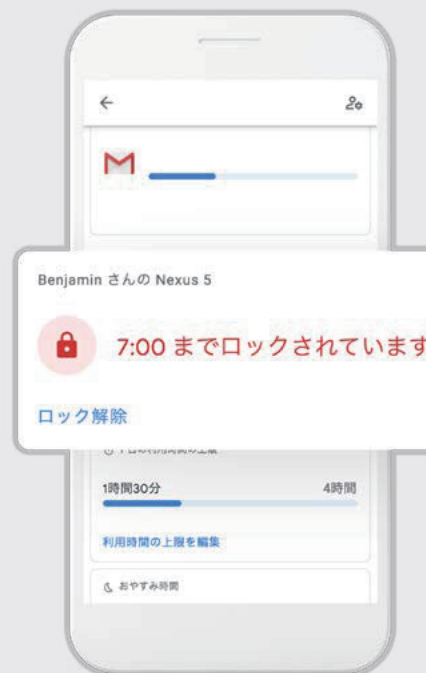


iPhone、iPad、iPod touch のスクリーンタイムの設定方法 (保護者向け) — Apple サポート

<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

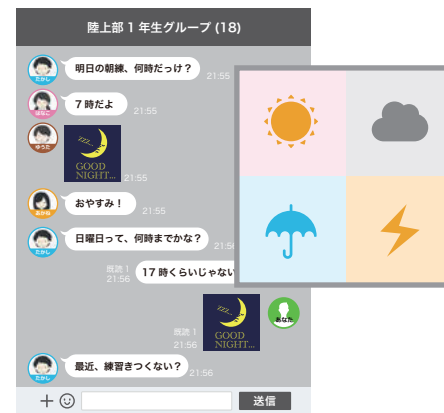
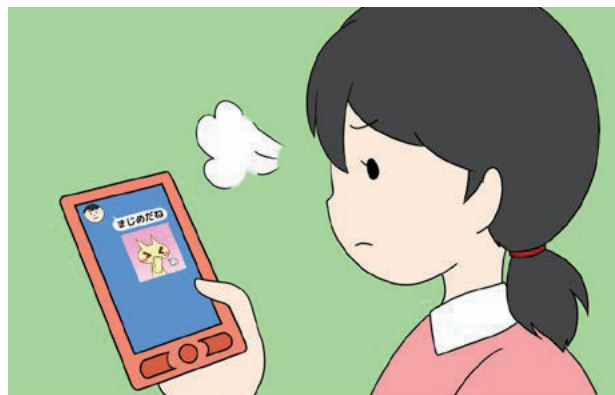


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

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

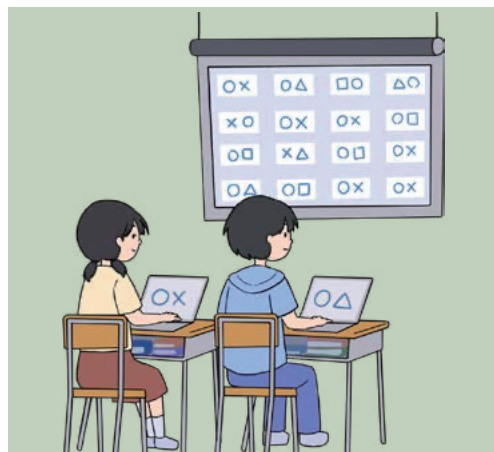
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

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。

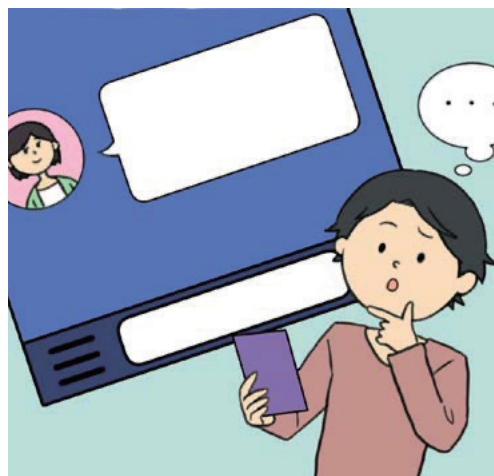
LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず、LINEヤフーみらいプロジェクト）は、ソフトバンク株式会社とともに、SNSやインターネット・通信分野における情報モラル教育に関して協業します。

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

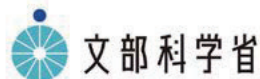


全国统一 スマホデビュー検定



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。



!!!警告!!!
ウイルスが検出されました。
下のボタンをタップして、
最新のウイルス駆除アプリを
無料ダウンロードしてください。
残り時間 2分54秒

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 おおづ
スタンダード

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制作 大津町教育委員会
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。