活用型情報モラル教材

GIGA

ワークブック まいづる

スタンダード

2025

もくじ

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

もくじ

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な……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は……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」に入力するときは……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
つい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

※ この教材は、 ネットやスマホ・ケータイとの上手な付き合い方を 「自ら考える」 ことを目的としています。 スマホ・ケータイの購入を推奨するものではありません。

活用型情報モラル教材

GIGA ワークブック

まいごる

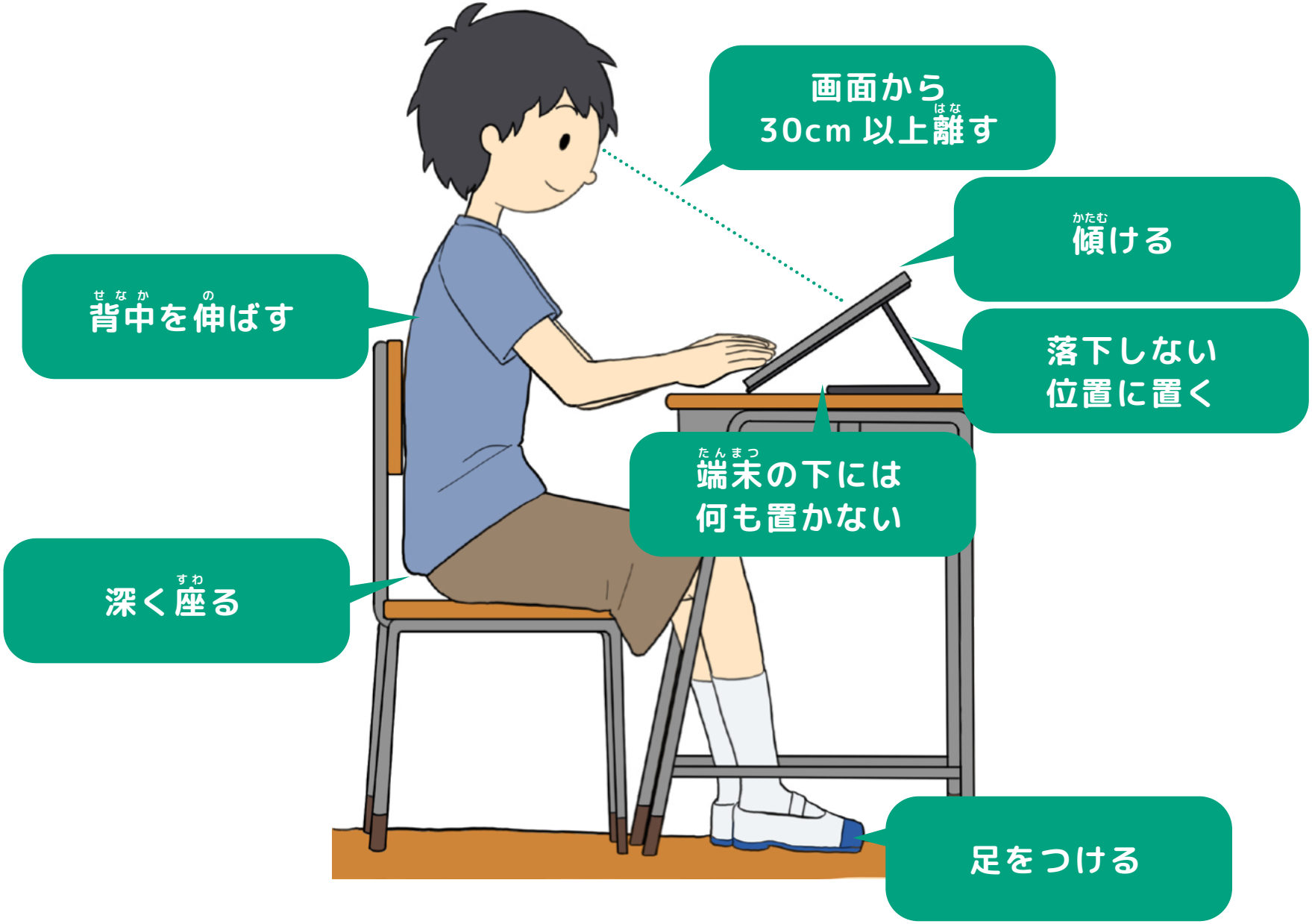
はじめに

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を持つようになりました。現在、大人たちは試行錯誤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台端末が配布されています。そこで、端末を上手に活用するために、学校やおうちでの約束や端末の使い方について「GIGA ワークブック」を通して学んでいきましょう。

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。

端末を使うときの姿勢


画面から
30cm 以上離す
傾ける
背中を伸ばす
落下しない
位置に置く
端末の下には
何も置かない
深く座る
足をつける

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。	□いつも	□ときどき	□ない	・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。	□いつも	□ときどき	□ない	
	3	見つめていると文字や絵がだぶったり、ぼやけてくる。	□いつも	□ときどき	□ない	
筋肉や関節の状態	4	座っているときに、背中が痛い。	□いつも	□ときどき	□ない	・体をほぐすストレッチをしましょう。（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。 ・症状がつらい時には、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。	□いつも	□ときどき	□ない	
	6	肩がこる。	□いつも	□ときどき	□ない	
	7	腕が疲れる、痛みがある。	□いつも	□ときどき	□ない	
ストレスの状態	8	眠れない。	□いつも	□ときどき	□ない	・寝る前には、強い光を出す電子機器 （ケータイ ・スマホ ・ダブレット ・パソコンなど）を使わないようにしましょう。 ・電子機器 （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。 ・症状がつらい時には、保健の先生に相談しましょう。
	9	イライラする。	□いつも	□ときどき	□ない	
	10	集中できない。	□いつも	□ときどき	□ない	

端末操作上達チェック表（4年生）

端末操作上達チェック表 （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	項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
2	端末を使うときの姿勢に気をつけて、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、資料をつくることができる。	◎ ・ ○ ・ △ ・ ×
11	インターネットの情報には、正しいものと間違ったものがあることを知っている。また、間違った情報に惑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。)	

端末操作上達チェック表（5 年生）

端末操作上達チェック表 （5 年生）		あてはまるものに〇 ◎…よくできた　〇…できた △…あまりできなかった　×…できなかった
No	項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
2	端末を使うときの姿勢に気をつけて、使うことができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
3	自分のID やパスワードを自分で管理している。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
4	目的に合わせて、写真や動画の撮り方を考えることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
5	写真や図を入れた資料を作り、プレゼンテーションができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
6	ファイルやフォルダを作ったり、項目分けをしたりして、データを整理して保存をすることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
9	インターネットで検索をするときに、いくつかのキーワードを入力して、検索をすることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
10	インターネット検索で調べるときに、投稿日や更新日、見出しなどを見ながら調べることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
11	インターネットから引用した画像や文章を使う時に気をつけることを知っている。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
12	カメラで人を撮るときや人の作品を撮るときに気をつけることを知っている。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
13	資料を作るときやSNS などで、メッセージや画像 ・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。	

端末操作上達チェック表（6 年生）

端末操作上達チェック表 （6 年生）		あてはまるものに〇 ◎…よくできた　〇…できた △…あまりできなかった　×…できなかった
No	項目	
1	時間を守って使うことができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
2	端末を使うときの姿勢に気をつけて、使うことができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
3	自分のID やパスワードを自分で管理している。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
4	資料や目的に合ったソフト ・アプリを使って、資料を作ることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
5	ファイルやフォルダを作ったり、項目分けをしたりして、データを整理して保存をすることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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を作ることができる。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
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。	◎ ・ 〇 ・ △ ・ ×
11	資料を作るときやSNS などで、メッセージや画像 ・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

GIGA スクールブック

まいづる

情報(じょうほう)モラルについて学ぼう（45 分 授業(じゅぎょう)）

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

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

社会の変化と情報モラル

Society5.0 で私たちの暮らしはどう変わるのでしょうか。

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。

Society5.0

AI 家電

自動運転

介護ロボット
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。

端末等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

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、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

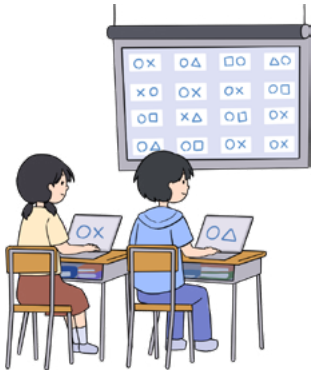
1. 友だちにテキストで意見を伝（つた）えるとき
2. 写真や動画を使って制作（せいさく）するとき
3. オンライン（遠隔（えんかく））で学習をするとき
4. 家に持ち帰ったとき

2 どんなルールやマナーが必要でしょうか

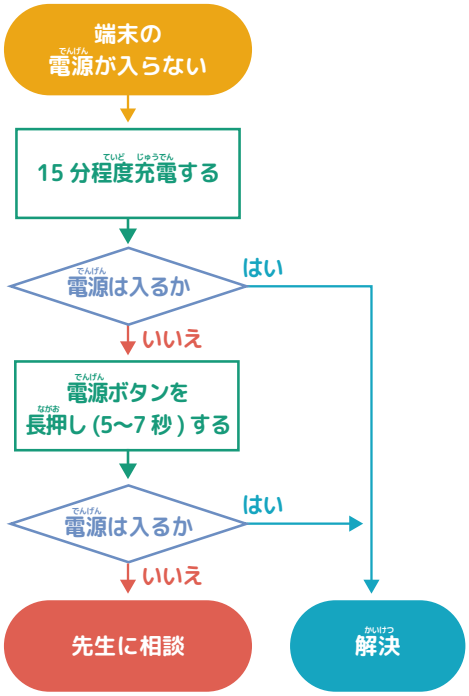
① 学習で端末（たんまつ）を使うとき

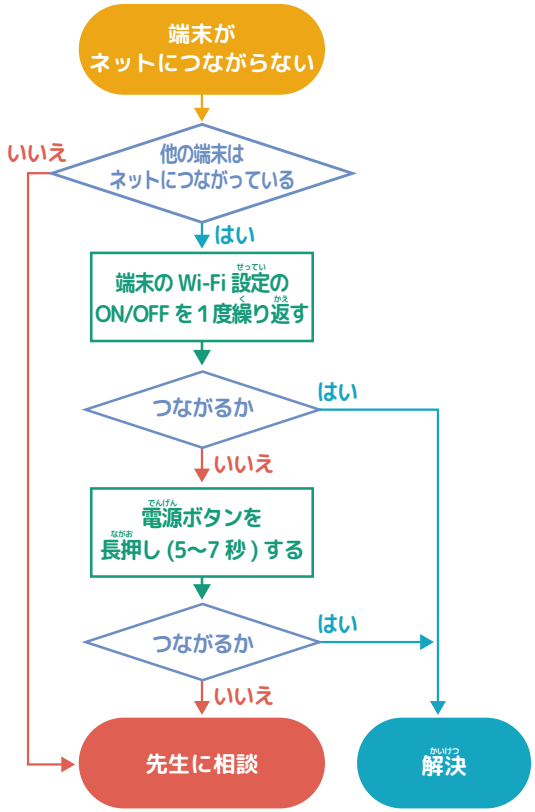
② オンライン （遠隔（えんかく）） で学習をするとき

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。

自分と相手とのちがい

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(えら)んでみましょう。

1	2	3	4	5
まじめだね	おとなしいね	いっしょう けんめいだね	個性的(こせいてき)だね	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。

1 あなたが、 SNS 等でクラスの友だちからされて 「いやだな」 と感じる順にならべてみましょう。

1	2	3	4	5
すぐに返信が来ない	なかなか会話が終わらない	知らないところで自分の話題が出ている	話をしているときにケータイ・スマホをさわっている	自分が一緒(いっしょ)に写っている写真を公開される

いやだ ← → いやではない

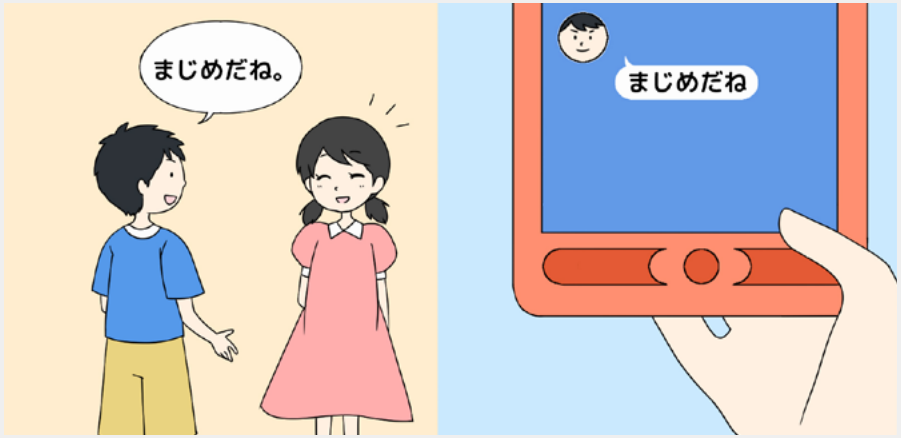
2Ⓐ 一番いやだと感じるカードを選(えら)んだ理由を書きましょう。

2Ⓑ 一番いやではないと感じるカードを選(えら)んだ理由を書きましょう。

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があるか、考えてみましょう。

! ネットの特性

文字だけで伝えると、そのときの「感情」が伝わらないので、相手に誤解されることがあります。例えば、直接、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や口調から、相手は「まじめだね」の意図を理解します。しかし、文字だけで「まじめだね」と伝えると、自分の表情や口調が相手には伝わらないので、自分が伝えたかった「まじめだね」の意図が誤解されてしまう場合があります。



写真を公開する前に

1 あなたなら、 どの写真をネットに公開したいと思いますか。 公開しても問題がないと思う順に上から並(なら)べてみましょう。

1 1−Bサイコー！

2 バスケ楽しかった(^^)/

3 ミナの家で勉強中ww

4 いつものお店！なう(^^)

5 たかしといっしょ

問題なし ⟷ 問題あり

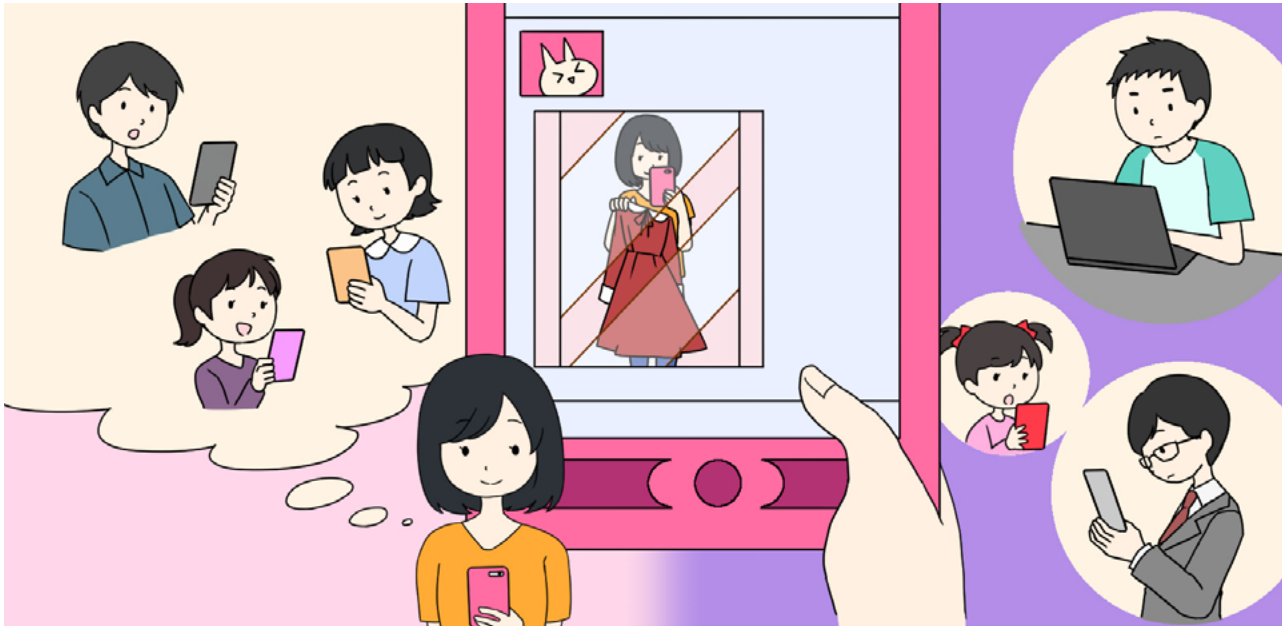
2 どのようなことに気が付きましたか。

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。

1. 自分の寝顔(ねがお)
2. 自分の変顔
3. 自分の部屋
4. たまたま写(うつ)り込(こ)んだ自分
5. 食事中の自分

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。

ネットの特性



「不適切な写真をアップしない」ことは、全員が理解しているはずなのに、どうして「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。」という公開範囲の認識の甘さ**です。また、**「不適切な写真」の認識のずれ**も考えられます。**自分は「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「不適切な写真」になることもあります。**

特に、**自宅で撮った写真などをアップするときは、自宅の住所などの情報も一緒にアップされる場合があるので注意が必要**です。

また、**一度公開した情報を消すことは難しい**ことを知っておきましょう。

使いすぎていないかな①

たかしさんの友だちのおうちでの様子です。

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」 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

使いすぎ ←→ 使いすぎではない

2Ⓐ 一番使いすぎだと感じるカードを選(えら)んだ理由を書きましょう。

2Ⓑ 一番使いすぎではないと感じるカードを選(えら)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。 一つ選(えら)んで友だちとくらべてみましょう。

- 1 1時間
- 2 2時間
- 3 3時間
- 4 4時間
- 5 5時間

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

GIGA クークブック

まいづる

情報活用能力を身につけよう（15 分 授業）

1 人1 台端末を上手に活用するために、基本となる情報活用能力を身につけましょう。

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情報モラルや情報セキュリティ、さらにはトラブルが起きた場合の対応について学びます。

使う前に

ここから、端末(たんまつ)を使った学習がはじまります。
ここでは、端末(たんまつ)を使う前に知っておくべきことや気をつけておくべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私(わたし)は、端末(たんまつ)を使うと、どんな良いこと・便利なことがあるか知っていると思う
- □ 私(わたし)は、キーボードで文字を入力することができると思う
- □ 私(わたし)は、端末(たんまつ)を大切に使っていると思う
- □ 私(わたし)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
- □ 私(わたし)は、よりよいパスワードのつくり方を知っていると思う
- □ 私(わたし)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

使う前に　活用スキル

端末を使うとできることは

これらはすべて端末でできることですが、1人1台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. 複数の人と共同で作業することができる
4. 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. すぐに先生に提出することができる
7. 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

解説へ

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 複数の人と共同で作業することができる

4 簡単に表現することができる

友だちと比べてみよう

5 自分にぴったりの問題を解くことができる

6 すぐに先生に提出することができる

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(す)きなキャラクターをかく
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

解説へ

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。

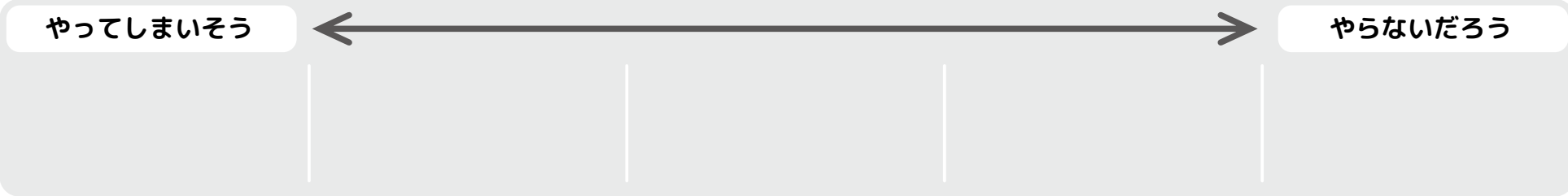
「キャ」は 「KYA」、「づ」は 「DU」、「ティッシュ」は 「THISSYU」、「ツァ」は、「TSA」または 「TULA」で入力できます。くり返し、練習してみましょう。

la →	ぁ	xa →	ぁ
li →	ぃ	xi →	ぃ
lu →	ぅ	xu →	ぅ
le →	ぇ	xe →	ぇ
lo →	ぉ	xo →	ぉ
ltu →	っ	xtu →	っ

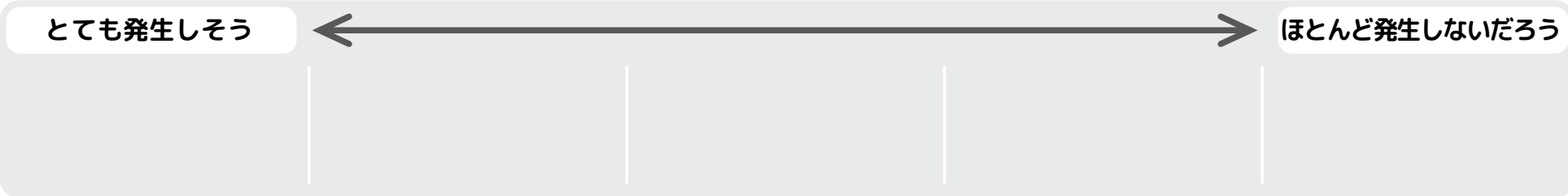
端末を使う時は

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。



解説へ

スキルのポイント

端末を使う時に心配なのが、様々なトラブルです。

充電を忘れてバッテリ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、学校の端末は、「学習の目的」で使うために配布されています。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（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	リスク中	リスク大
生活や命にえいきょうはほとんどない	生活や命に少しえいきょうがある	生活や命に大きなえいきょうがある

解説へ

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ことが大切です。

絶対にさけなければならない「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。

パスワードのつくり方

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

A 問題はあまりない

B 注意が必要

解説へ

正解

A　問題はあまりない

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、簡単に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、誕生日など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、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？

解説へ

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

友だちと比(くら)べてみよう

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

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いがちです。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(べつ)の言葉にいいかえてあなたの気持ちを表現(ひょうげん)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(ひょうげん)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

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、端末が配布されているのか」、その理由を考えながら、端末を有効に使っていきましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、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
- □ 私は、キーボードで文字を入力することができる
- □ 私は、端末を大切に使うために行動できている
- □ 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
- □ 私は、よりよいパスワードのつくり方を説明することができる
- □ 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

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みたことがある

写真を撮る　活用スキル

どのように写真を撮ればよいのかな

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	意識するべきこと
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	

解説へ

解答例

やりたいこと	意識するべきこと
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。

写真の見出しを考えよう

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、○○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）や箱づめされている様子を見学しました。

最後(さいご)に、工場で働(はたら)く吉田(よしだ)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(よしだ)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

解説へ

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。

例えば、「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。

許可が必要な写真とは

次の4つの写真を「問題はあまりない」「注意が必要」「絶対にダメ」に分類してください。

1. 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. 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

問題はあまりない	注意が必要	絶対にダメ

解説へ

解答例

問題はあまりない	注意が必要	絶対にダメ
3 相手の許可を得て撮影した写真	2 友だちがちょっとうつりこんだ風景の写真	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。**

写真を撮る　情報モラル

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 仲の良い友達と

2 ノリのよい友達と

3 こわい上級生と

4 好きな同級生と

どんな時に？

ア 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 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

解説へ

解答例

だれと？	どんな時に？
1 仲の良い友達と	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。

例えば、ひとりの時はとらないけれど、仲のよい友達とテンションがあがってしまったり、ノリのよい友達と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可能性もあるので、特に数人でふざけているときには注意が必要です。

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
かわいいーーー　＃猫 ＃家
＃猫大好き

2

giga_note
2022年8月8日

行ってきまーす。楽しみーーー
＃いってきます　＃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

解説へ

1

giga_note
2022年8月1日

家の向かいに猫が来た
かわいいーーー　＃猫 ＃家
＃猫大好き

2

giga_note
2022年8月8日

行ってきまーす。楽しみーーー
＃いってきます　＃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情報がわかり、住んでいる家の場所がわかる可能性があります。

②からは、投稿者が女の子であることが推測でき、家の中の様子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ので、自宅が留守になっている可能性があることがわかります。

写真やコメントを投稿するときは、「他の人が見たら、どんなことがわかるかな？」と考えてみ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 科学の実験動画

2 人気曲にあわせて
おどる動画

3 ゲームを実きょうする
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	多くの人が「見たくない」と思う
A	B

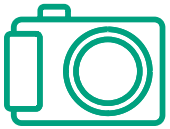
解説へ

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、その時の情報を記録したり、誰かに伝えたりするときにとても役立ちます。しかし、許可なく撮ったり、嫌がる写真や動画を撮ることで、誰かをずっと傷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、どのように写真を撮ればよいかを判断することができる
- □ 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、自分でも動画を撮るときに、気をつけることができる

写真を撮る

これからの社会では

これからの社会では、AI（人工知能）が活躍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枚の写真から、その人の未来の病気などを予測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枚の写真からどのようなことを予測できるようになるだろうか？

考えてみよう②

もし、1枚の写真から、いろいろなことが予測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

調べる　活用スキル

上手な検索方法を学ぼう

友だちと一緒に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。

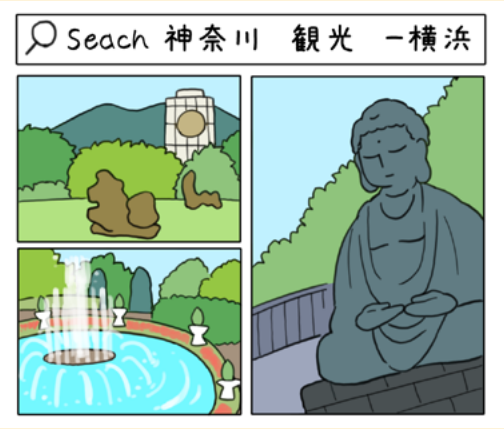
検索ワード	場所
神奈川　観光地	
神奈川の観光地はどこですか	
神奈川 観光 －横浜（マイナス）	
神奈川 観光 －横浜（マイナス） －鎌倉（マイナス）	

解説へ

解答例

検索ワード	場所
神奈川　観光	「横浜中華街」「彫刻の森美術館」「鎌倉大仏殿」
神奈川の観光地はどこですか	「横浜中華街」「彫刻の森美術館」「鎌倉大仏殿」
神奈川 観光　－横浜	「彫刻の森美術館」「鎌倉大仏殿」「箱根強羅公園」
神奈川 観光　－横浜　－鎌倉	「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



最近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。

「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、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。

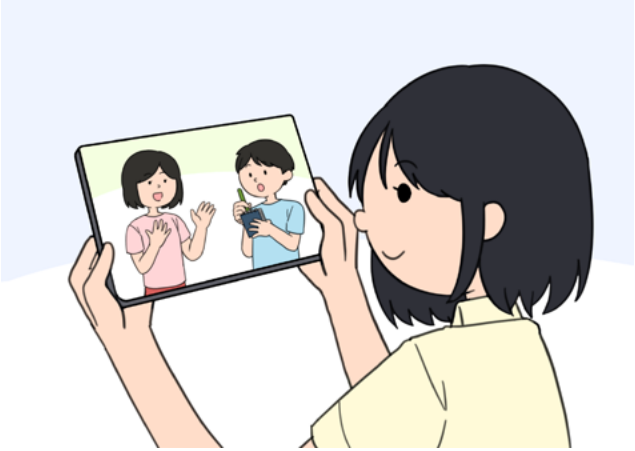
インタビューの練習をしよう

「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端末（たんまつ）で録画して、「３つのチェックポイント」を確認（かくにん）してみよう。



解説へ

3つのチェックポイント

ふり返ってみよう

- ☑ ① 相手の顔を
- ☑ ② 相手の話に
- ☑ ③ メモはポ

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。

情報の信頼性

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

A 信頼性が高い	B 信頼性が低い

解説へ

正解

A　信頼性が高い

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

B　信頼性が低い

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

スキルのポイント

いろいろなサイトを検索していると、様々な情報が出てきます。

もちろん正確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「情報」は、すべて信頼性が高いわけではないので、いったん立ち止まり、本当かどうかを確認することが必要です。

例えば、占いの情報や発信者のわからない情報は、本当に信じてもよいのでしょうか？ 情報の発信者が誰かを確認し、信頼できる情報なのかを確認するようにしましょう。

調べる　情報モラル

なぜ広告がちがうのかな？

あなたは、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

A さん

解説へ

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

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

バスケットボール

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

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

バスケットボール

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。

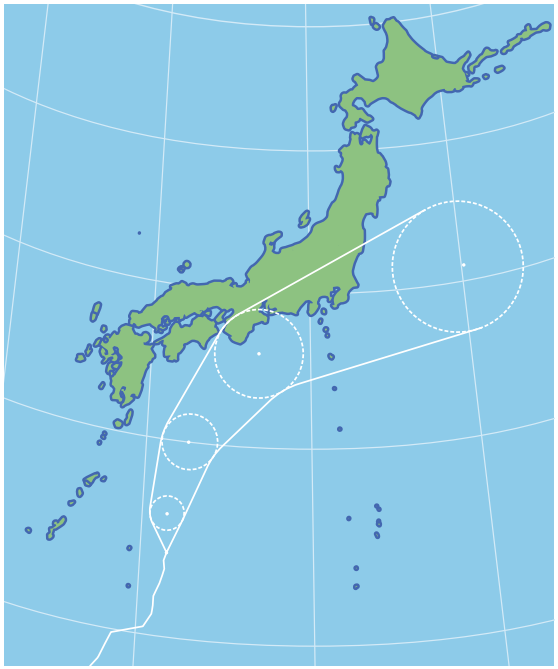
バスケットシューズ 赤
www.gigagiga-sports.co.jp
サイズが合わなければ返品可能。安心してお買い物ができます。

スキルのポイント

同じサイトを見ていてもちがう広告が表示されるのは、サイト側で、あなたがどんなことに興味を持っているのかを収集して、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、それぞれちがう広告が表示されました。自分のどんな情報が収集されているのか、調べてみましょう。

災害が起きた時の情報収集



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		

解説へ

解答例

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	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は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。**

口コミの評価は正しいのかな？

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。

解説へ

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。たとえ評価が高くても、例えば、お店の人が書いたのかなと思う口コミやまだ届いていないのに書いている口コミなどには注意が必要です。

また、「返品不可」や「キャンセル不可」などと書かれているときにも注意が必要です。

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）を意識してみましょう。

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

調べる

これからの社会では

これからの社会では、自分で検索しなくても、ほしい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、自動的にそこの美味しいお店やおススメの観光地が出てきたり、欲しいものを手に持つだけで、その口コミが出てきたり、ほしい情報が自動的に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、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

情報が自動的に提供されたら、どんな問題が起こるだろうか？

考える

端末を使うと、いろいろな視点で考えたり、調べたことをまとめたりなど、考えることを補助することができます。
ここでは、端末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できると思う
- □ 私は、端末をどんなことに、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」という経験がある
- □ 私は、いろいろなデータをきちんと読み解くことができると思う
- □ 私は、ついついたくさん課金をしてしまった経験がある

考える　活用スキル

情報を上手に整理しよう

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 静岡のお茶

3 北海道で雪遊び

4 冬の服装

5 人力車

6 東京の美味しいおすし

7 夏の服装

8 京都のお寺

9 スイカわり

10 新幹線

分類	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

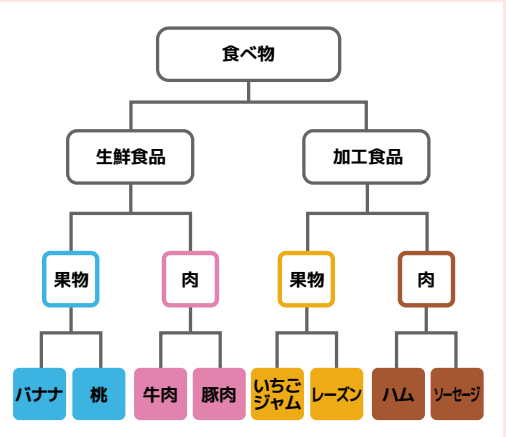
解説へ

解答例

分類	検索結果のサイト番号
乗り物	⑤人力車、⑩新幹線
観光	②静岡のお茶、③北海道で雪遊び、⑧京都のお寺
服装	④冬の服装、⑦夏の服装
場所	②静岡のお茶、③北海道で雪遊び、⑥東京の美味しいおすし、⑧京都のお寺
遊び	③北海道で雪遊び、⑨スイカわり

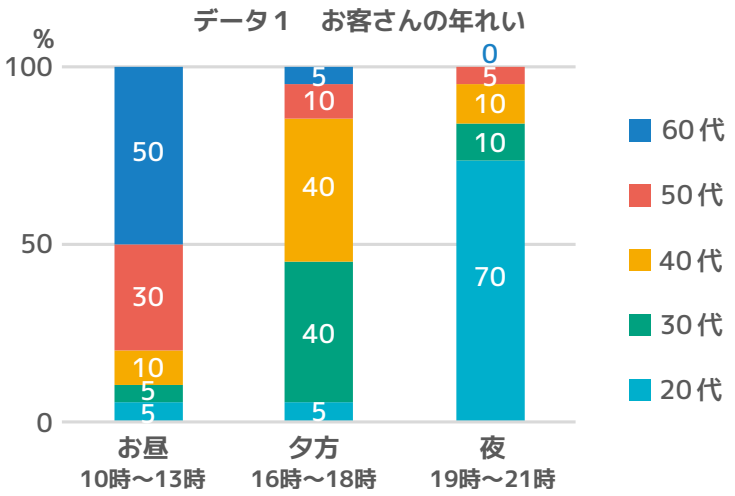
スキルのポイント

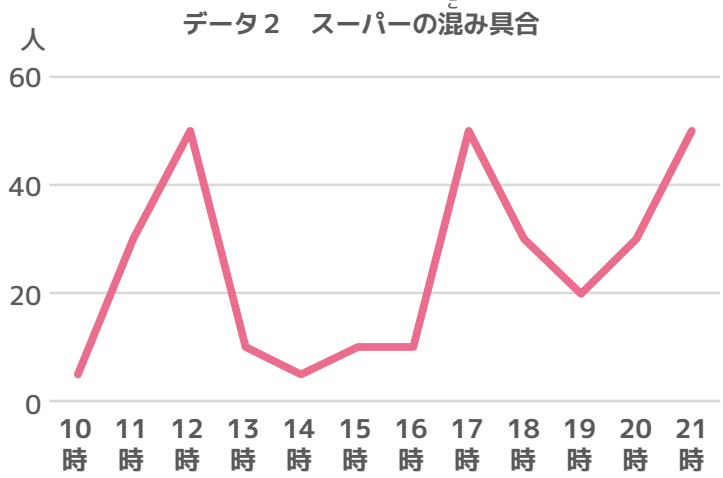
情報を上手にまとめるためには、「どちらがより広い範囲のことを指すか。」と考えるとよいでしょう。例えば、「バナナ」、「果物」、「食べ物」は、どれが一番広い範囲を指す言葉でしょうか。これはもちろん「食べ物」です。「食べ物」には「果物」や 「バナナ」以外の肉や魚なども含まれるからです。その次が 「果物」、最後に 「バナナ」ですね。このような関係は、右のような図で表現することができます。



データからどんなことが言えるかな

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

A データから言えそう

B データからは言えなそう

解説へ

正解

A データから言えそう

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。

考える　情報モラル

使いすぎていないかな

みなさんは１人１台端末（たんまつ）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（しりょう）など、
   何かをつくる時間
5. 誰（だれ）かと
   チャットする時間

解説へ

スキルのポイント

使いすぎを防ぐためには、端末を使って、どのようなことをしているのか、**まずは自分の状況を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、状況を確認してみましょう。

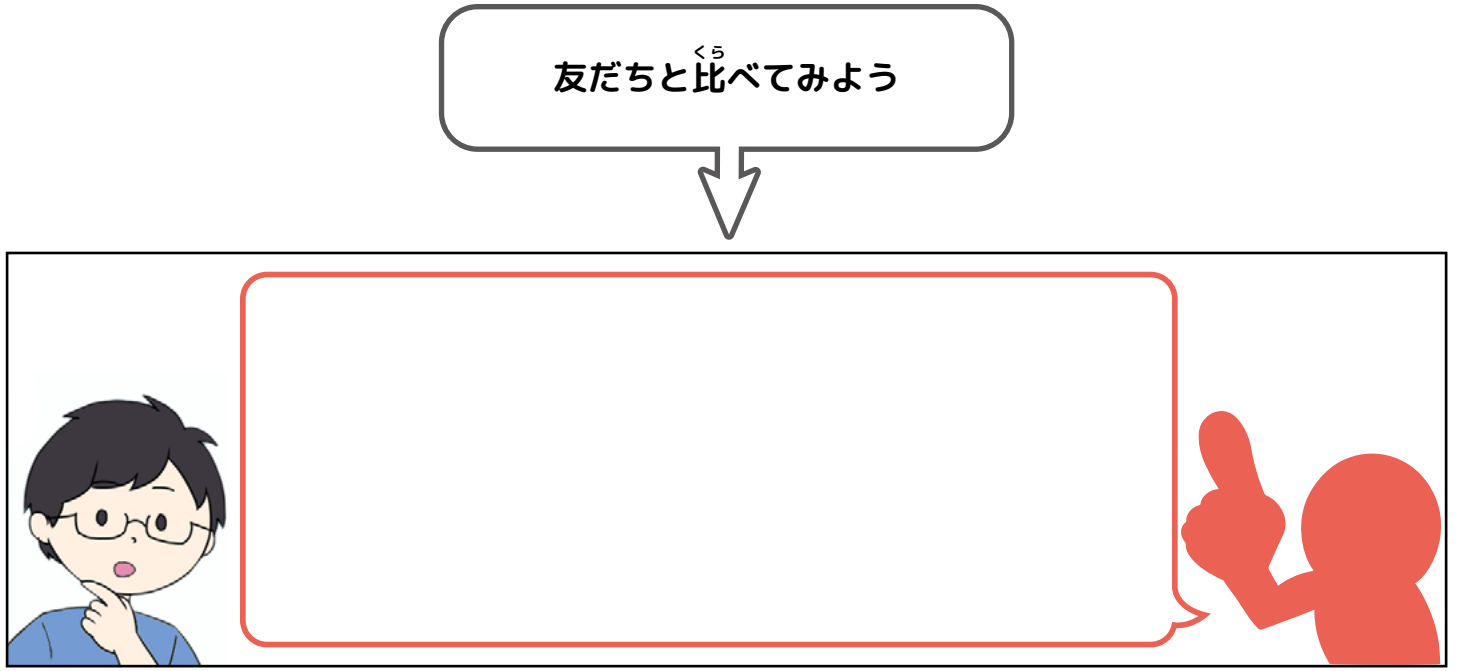
また、それが学習のためなのか、楽しみのためなのか、ひまつぶしのためなのかを整理してみると、どの時間をどの程度増やしたり、減らしたりすることがよいのかのヒントになります。学校から貸し出されている端末では、学習に関係あることかどうか、自分で判断して使えるようになりましょう。

考える　情報モラル

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。

解説へ



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」を意識してみましょう。

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。

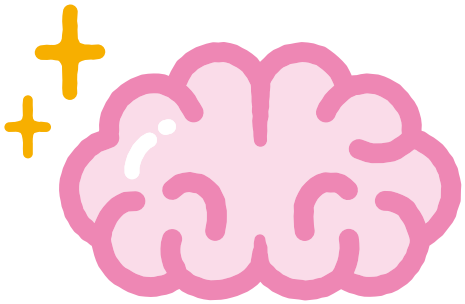
一方、将来の自分の成長にむけて使うのは「とうし」的なお金の使い方です。みなさんが考えたお金の使い方は、「しょうひ」的でしょうか。「とうし」的でしょうか。

データをすべて信じてよいのかな

あなたが端末で、「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。
このサイトの内容はすべて信じてもよいのでしょうか。
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

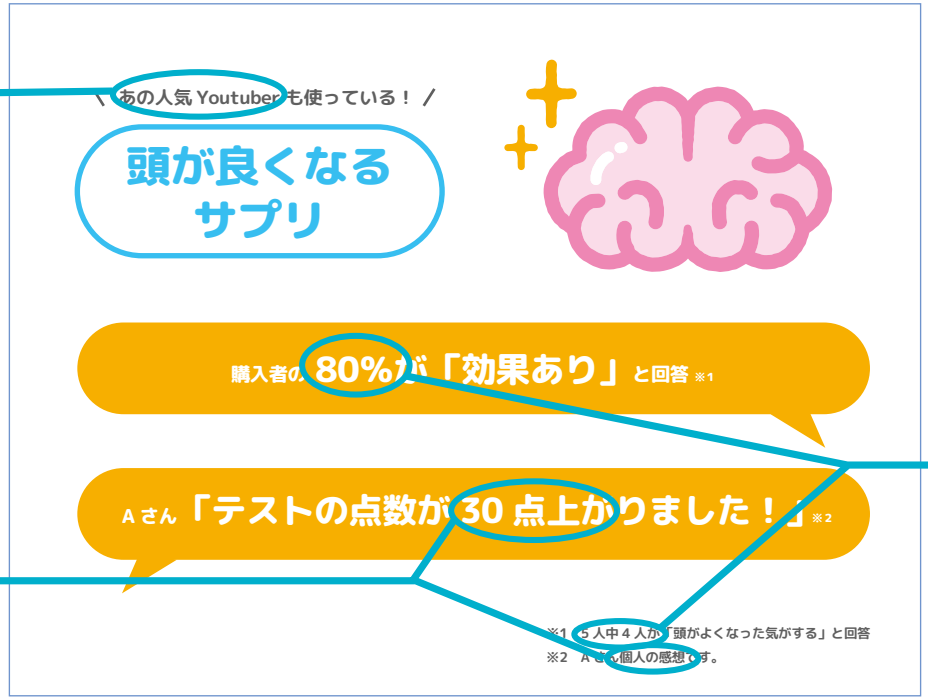
※1　5 人中 4 人が「頭がよくなった気がする」と回答
※2　A さん個人の感想です。

解説へ

解答例

誰なのかがはっきり書かれていない

誰だか知らないA さんの個人の感想



調査対象の人数が少なすぎる

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。**

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. 友達もやっているから
6. 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. 最初

解説へ

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

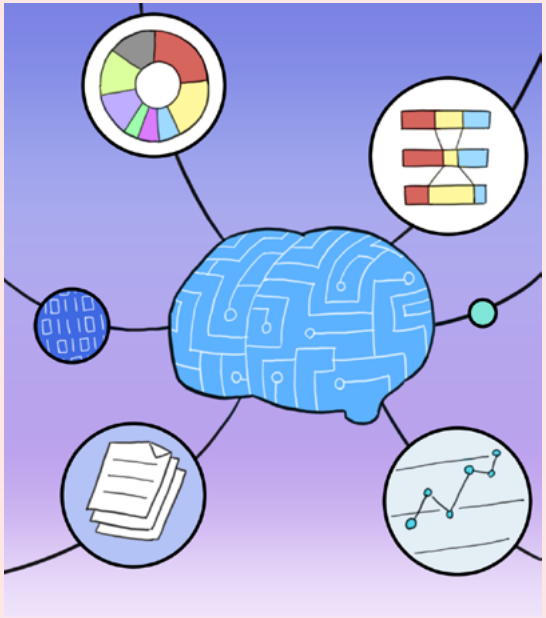
「考える」ためには、情報を整理しておくことが重要です。その整理をするためには、端末は有効な手段になります。もちろん、じっくり考えたいときは、端末ではなく、紙とえんぴつの方が考えやすいこともあります。
「考える」ために、どの方法がもっともよいのかを考えてみましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、上手な情報の分類の方法について説明できる
- □ 私は、データからどんなことが言えるかを分析できる
- □ 私は、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
- □ 私は、お金をつかいすぎないように工夫することができる
- □ 私は、いろいろなデータをきちんと読み解くことができる
- □ 私は、課金しすぎないように工夫することができる

考える

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

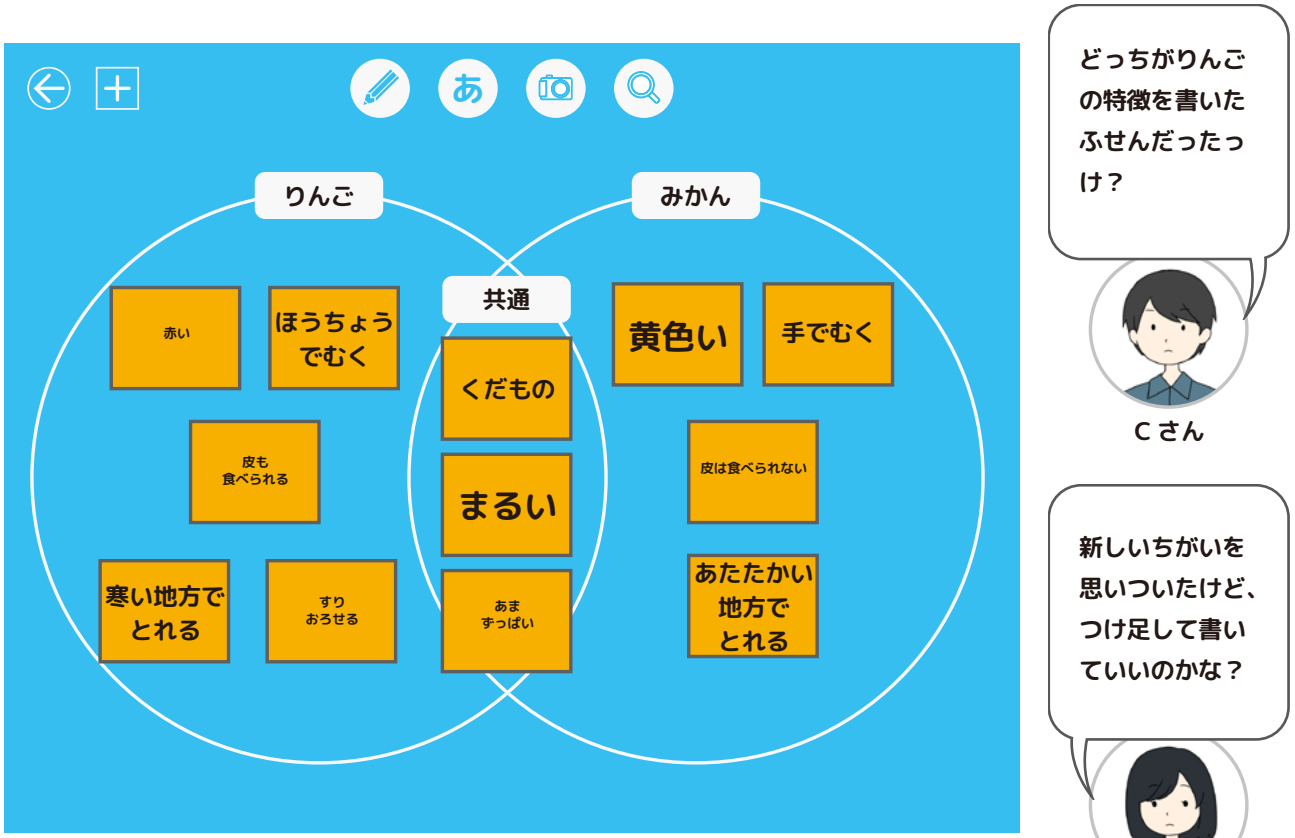
端末を使うと、いろいろな情報を友だちと共有したり、まとめたことをわかりやすく発表したりすることができます。ここでは、端末を使って共有したり、発表したりするときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

- □ 私は、上手に友だちと意見を共有する方法を知っている
- □ 私は、友達と情報を共有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するときに、リスク（危険性）を考えていると思う

上手な共有方法を学ぼう

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。



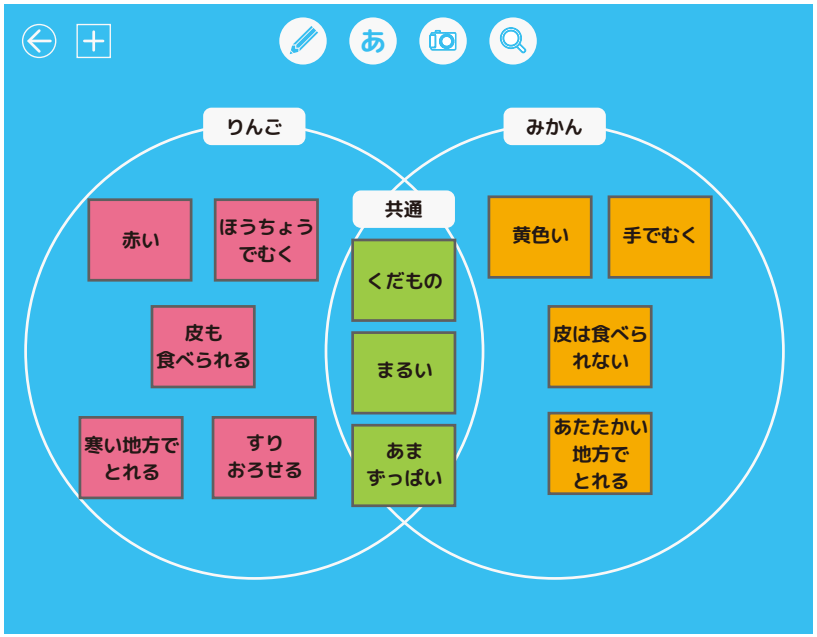
解説へ

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…

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？

C さん

ふせんの色を変えるといいよ

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！

B 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？

D 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

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。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ため、**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、もし間違えて友だちの意見を消してしまった場合には、「履歴」や「元に戻す」ボタンで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、正直に伝えて、もう一度書いてもらうようにしましょう。**

情報共有のメリットを考えよう

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、線でつなげてみましょう。

1

2

3

4

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

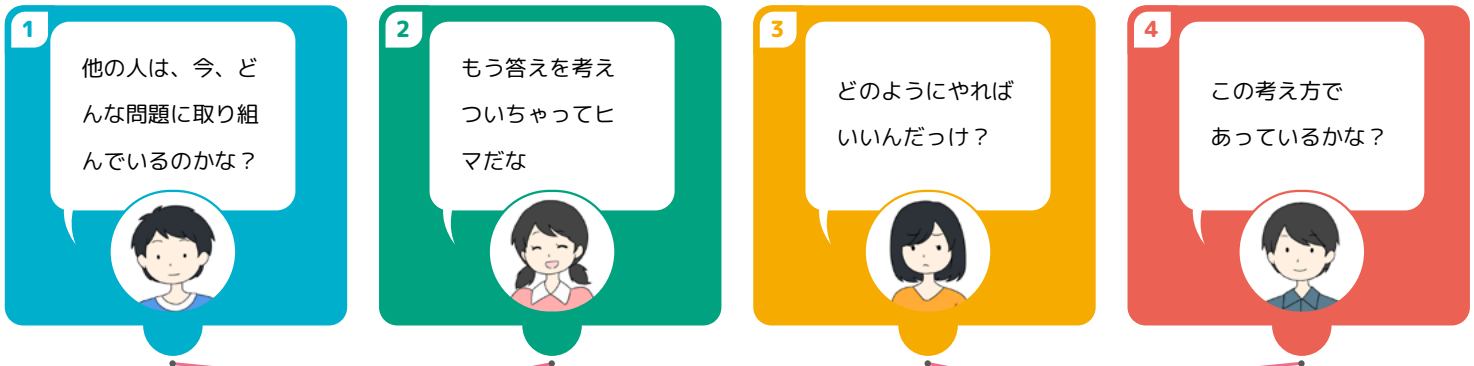
やり方がわかるよ

どのようなやり方でやればよいかを共有できる

解説へ

情報共有のメリットを考えよう

正解



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

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。

相手に伝えるときには

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

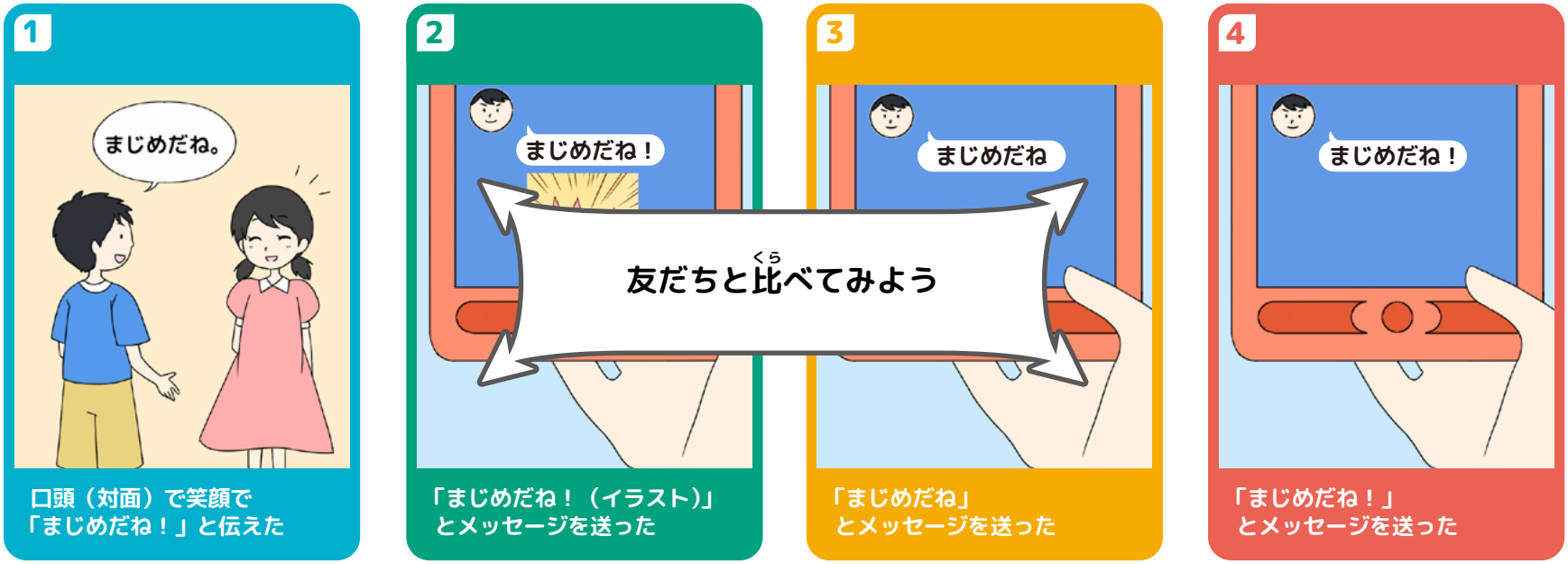
「まじめだね」
とメッセージを送った

4

「まじめだね！」
とメッセージを送った

ほめられていると感じる ⟷ ほめられていると感じない

解説へ



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。

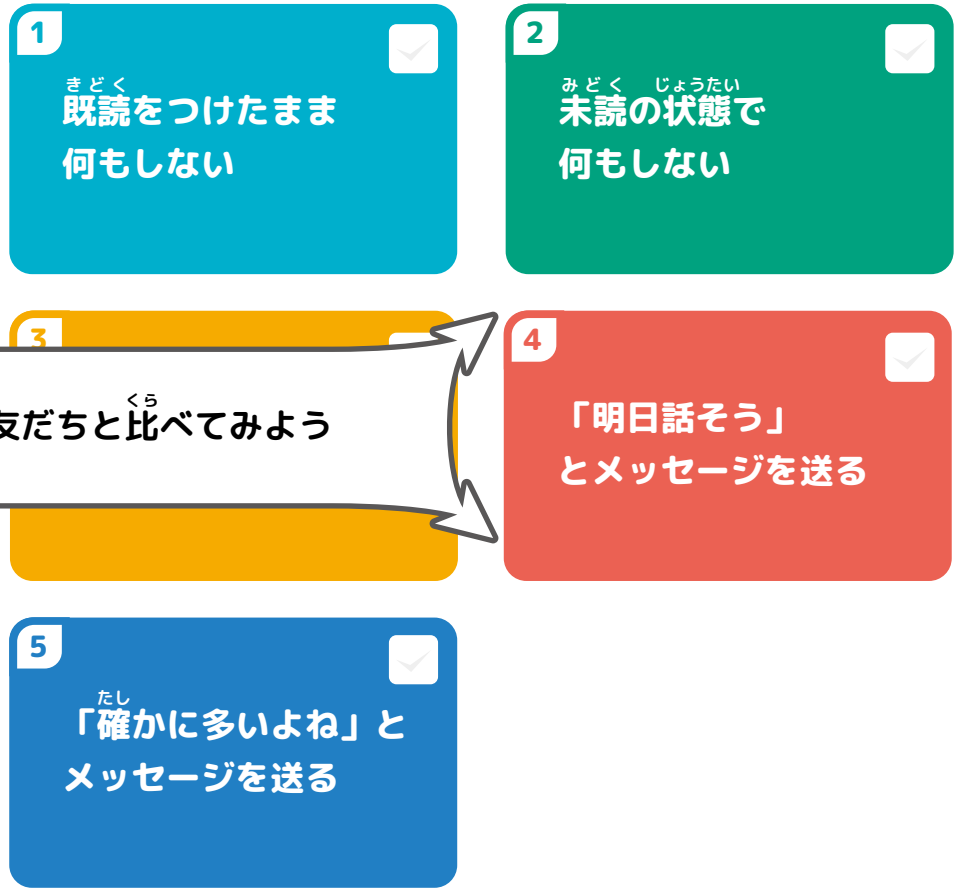
また、例えば、お願いするときやあやまる時など、口頭（対面）で伝えた方がよい場面、テキストで伝えたほうが方がよい場面を考えてみましょう。

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. 既読をつけたまま何もしない
2. 未読の状態で何もしない
3. スタンプを送る
4. 「明日話そう」とメッセージを送る
5. 「確かに多いよね」とメッセージを送る

解説へ

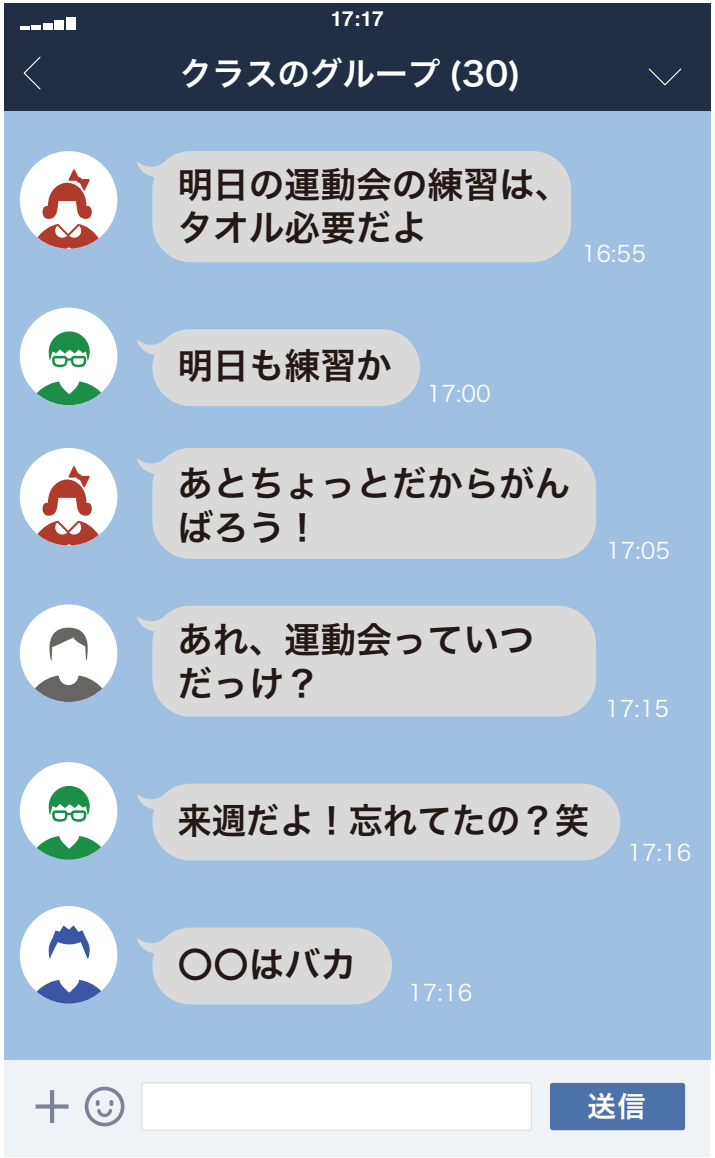


スキルのポイント

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。

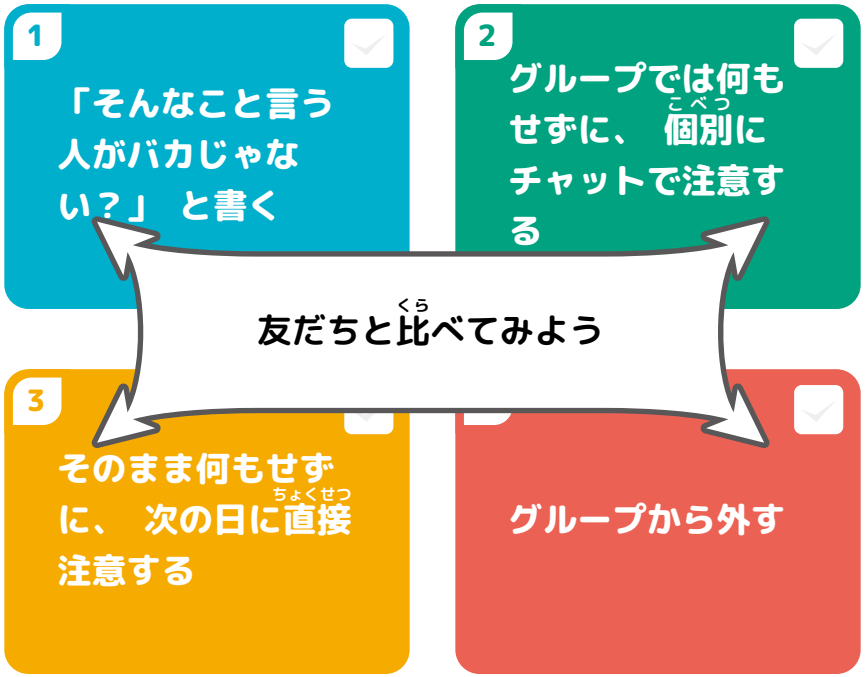
変なコメントが書き込まれたら



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

解説へ



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	リスク中	リスク大
問題はほとんどない	いやな気持ちになる人がいるかも	多くの人がいやな気持ちになる

解説へ

1 家族とのチャットに書いた

2 親友とのチャット

3 クラスのチャット

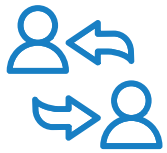
4 クラスの人が見るSNSに書いた
ただし24時間で自動的にメッセージが消える

友だちと比べてみよう

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が、その気持ちをSNSで共有するときには、注意が必要です。

SNSは、多くの人が見ることができますし、かんたんに内容を転送されることもあります。こうしたリスクを想像しながら、上手に気持ち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

端末を使って「共有」や「発表」を行う場合には、相手のことを意識する必要があります。
どんな人がこの情報を受けとるのかを想像しながら、「どうすれば相手に伝わりやすいかな」ということを考え、工夫してみましょう。

チェックしてみよう

- □ 私は、上手に友だちと意見を共有することができる
- □ 私は、友達と情報を共有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するときに、リスク（危険性）を考えることができる

共有する

これからの社会では

SNS では、いろいろな情報が文字や映像で共有されます。これらは、文字を目で見る、映像を耳で聞くことで、その情報を相手と共有できますが、最近では、「におい」を離れた人と共有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 きく ・口で味わう ・鼻でかぐ ・手でさわる）を相手と共有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、 離れた人と共有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、 そうした情報が他の人と勝手に共有されたら、 どんな問題が起きるだろうか？

つくる

端末を使うと、いろいろなアイデアを表現したり、友だちと一緒に資料をつくったりすることができます。
ここでは、端末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、上手に資料をデザインすることができると思う
- □ 私は、適切な図を使って発表資料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、著作権が必要なのか」について説明することができると思う
- □ 私は、「なりすまし」を防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、間違った情報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

上手なデザインの方法を学ぼう

小学４年生に、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

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

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

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

江戸幕府初代将軍
徳川家康

1603 年に江戸幕府を開いた

伝わりやすい ⟷ 伝わりにくい

解説へ

解答例

伝わりやすい ⟷ 伝わりにくい

4
江戸幕府初代将軍
徳川家康

1603年に江戸幕府を開いた

3

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。

2
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。

1
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。

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、わかりやすい資料をつくることが重要です。

どうしても、調べたことや考えたことは全部伝えたくなりますが、たくさんの情報を文字だけで伝えようとすると、どうしても見えづらく、どれが重要なのかがわかりにくくなります。

必要な情報を選び、短い言葉で伝えたり、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」の順番で読むと言われています。この順番に文字を配置するとわかりやすくなります。

つくる　活用スキル

どの図を使うとよいかな

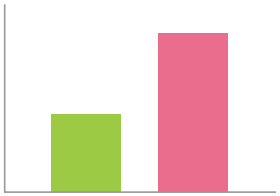
地元の商店街のお肉屋さんについて調べたことを整理して、発表資料をつくることにしました。
それぞれ、どの図をつかうとよいでしょうか？

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

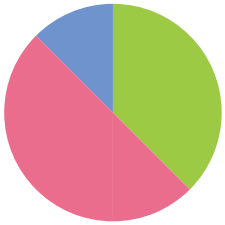
2 A 店と B 店の 1 日のお肉の売り上げのちがいについて紹介したい

3 A 店の 1 年間のお肉の売り上げの変化を紹介したい

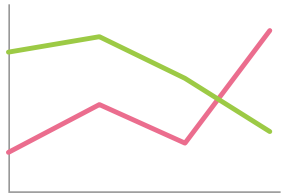
A
棒グラフ



B
円グラフ



C
折れ線グラフ



解説へ

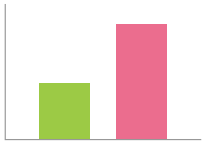
正解

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

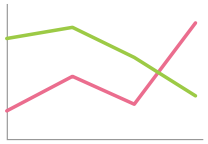
3 A 店の 1 年間のお肉の売り上げの変化を紹介したい

A 棒グラフ



B 円グラフ

C 折れ線グラフ



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。

写真や動画を使いたいときは

次の4つの写真を「問題はあまりない」「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

問題はあまりない	注意が必要

解説へ

正解

問題はあまりない

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

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の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よいでしょう。**

なぜ、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	

解説へ

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

あなたの端末に、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 簡単なもの
5 のぞかれた	6 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）ログイン状態にしていたまま、席をはなれてしまったから

解説へ

解答例

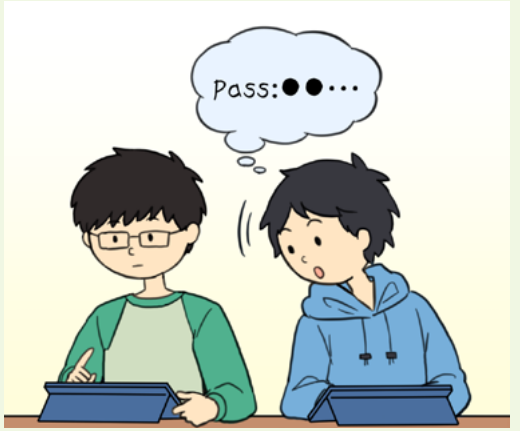
使ったキーワード番号	説明
①パスワード	パスワードを他の人に簡単に推測されやすいもの（例えば「123456」や「password」）に設定していたため、不正アクセスが発生した。
⑤のぞかれた	公共の場所で端末を使用していたときに、画面や入力した内容が他の人に見られ、アカウント情報が盗まれた。
⑦教えた	アカウントのパスワードを友人や知人に教えたことが原因で、その情報を第三者に伝えられ、不正アクセスされた。

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、簡単なものだったりすると、簡単に推測されて、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」の違反になります**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。



間違った情報を公開してしまうと

調べたことをまとめて、発表資料をつくり、まちのホームページで公開することにしました。
もし、その資料に間違いがあった場合、どのくらいのリスク（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	リスク中	リスク大
問題はほとんどない	迷わくをかけてしまうことがあるかも	多くの迷わくをかけてしまう

解説へ

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
迷わくをかけてしまうことがあるかも

2 「〇〇」という歴史上の人物は、1804年に△△で生まれた

1905年に□□で生まれていた

リスク大
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、間違った情報をネット上で公開してしまうと、だれかを傷つけたり、お店に迷わくをかけたりしてしまいます。

特に、だれかのうわさ話やお店がつぶれたという情報は、多くの人に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

端末を使って「つくる」ときは、著作権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」と想像し、他者や自分の権利を尊重しましょう。また、著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）が科されることになります。もし、誰かがつくったアイデアをマネ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います。新しいアイデアや作品をつくることを尊重するために、重い罰則となっているのです。

チェックしてみよう

- □ 私は、上手に資料をデザインすることができる
- □ 私は、適切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、著作権が必要なのか」について説明することができる
- □ 私は、「なりすまし」を防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、間違った情報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、著作権法によって保護されており、基本的には許可が必要です。しかし、自身の作品をより広く知ってももらうために、許可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を表示することで、作者の許可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

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

- □ 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
- □ 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
- □ 私は、プライバシーについて説明することができると思う
- □ 自分の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
- □ 私は、SNSにいやなことが書かれたときに、きちんと対応することができると思う

上手なチャットの使い方を学ぼう

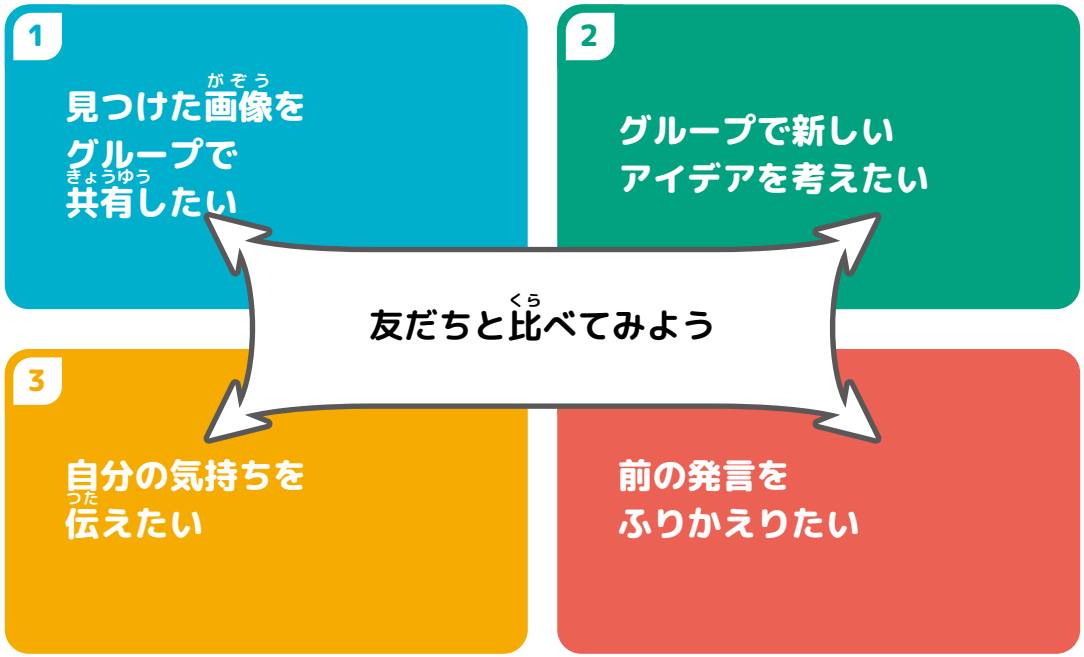
次のことを行いたいときに、チャットと対面、どちらが効果的でしょうか。

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

A チャットの方がよい

B 対面の方がよい

解説へ



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るので、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。

交流する　活用スキル

ファシリテーターをやってみよう

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？

解説へ

3つのスキル

☑ **① きくスキル**

相手の話に[illegible]ちをしよう。相手の話を否定しない。

☑ **② 全員参加の[illegible]**

全員が話せて[illegible]

☑ **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ことが大切です。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。

チャットで議論するときは

グループでチャットを使って議論するときに、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 自分の意見に対して誰もコメントしてくれない

2 グループとは別に個別でチャットをされる

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 議論とは関係のないメッセージを送ってくる

解説へ

1 自分の意見に対して誰もコメントしてくれない

2 グループとは別に個別でチャットをされる

友だちと比べてみよう

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

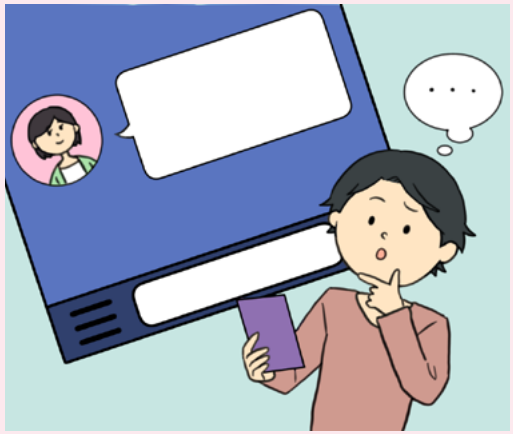
議論とは関係のないメッセージを送ってくる

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。**

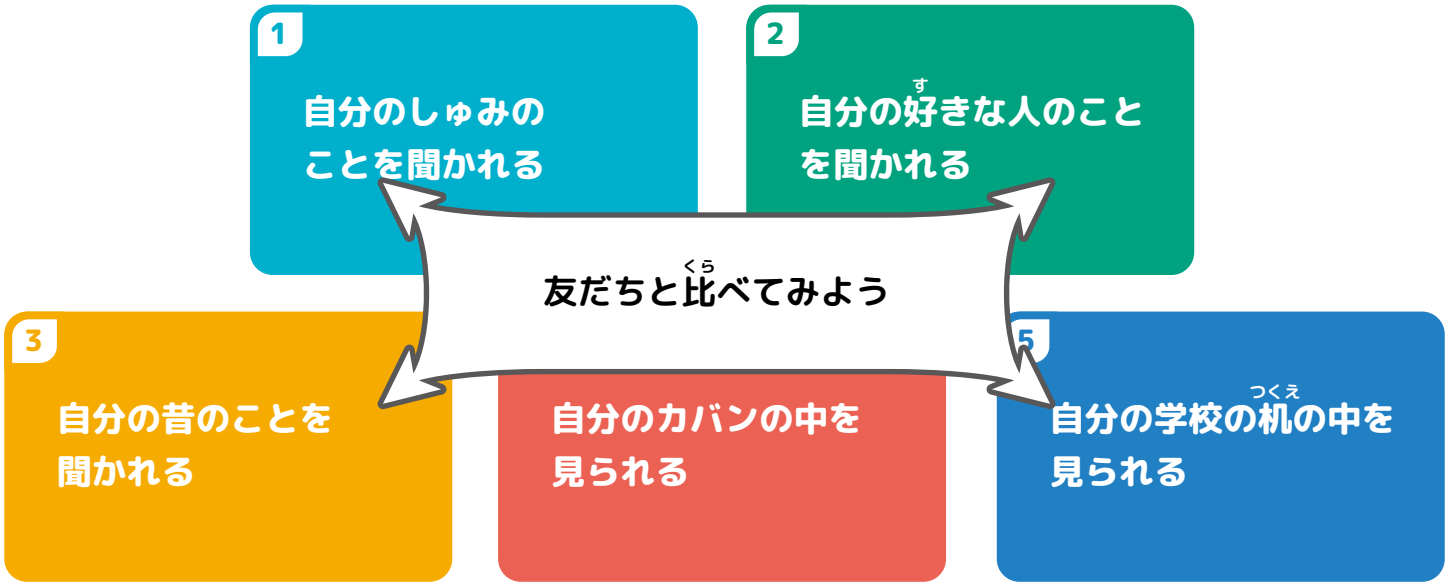


聞かれて・見られていやなプライバシーは？

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

解説へ

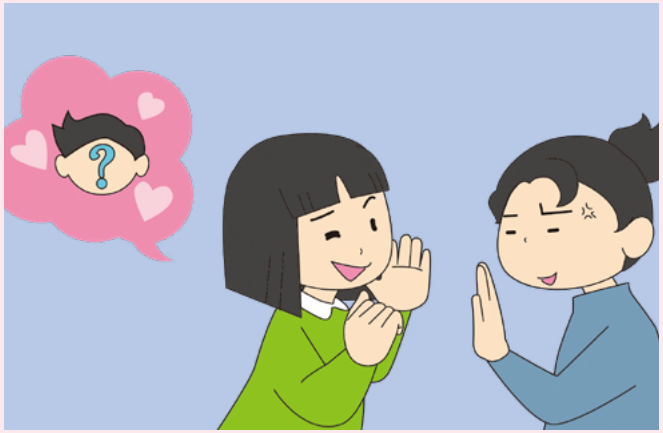


スキルのポイント

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

学校外の人に質問(しつもん)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」と思うところに〇をつけてください。

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

性別　〇 男　〇 女

生年月日

メールアドレス ※必須

住所

質問内容 ※必須

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。

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 ▶

解答例

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、「本当に問い合わせてよいのかな？」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。

「本当に必要かな？」と考え、不要な情報は入力しないようにしましょう。

いやなことを書かれたときは

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。
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	相談しない

解説へ

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

友だちと比(くら)べてみよう

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

〇〇の海だね。
特定(とくてい)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」と悲しい気持ちやこわ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(せってい)を見直したりすることが重要(じゅうよう)です。

交流する

まとめ

よき使い手になるために

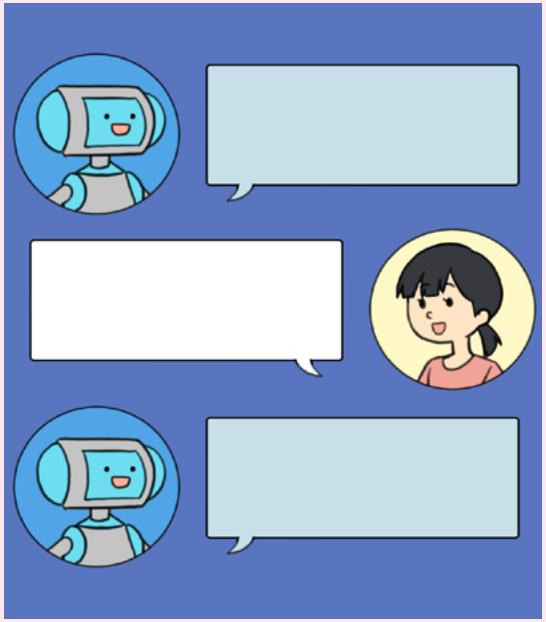
端末を使って「交流する」ためには、どんなツールが適しているのかを考えることが重要です。例えば、文字だけの交流ならばチャット、映像での交流ならばビデオ通話など、様々なツールを選ぶことができます。もちろん、じっくりと議論したいときは、チャットではなく、対面の方が議論しやすいこともあります。「交流する」ために、どの方法がもっともよいのかを考えてみましょう。

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することができる
- □ 突然、メッセージが表示されたときに、あやしいかどうかを判断することができる
- □ 私は、SNSにいやなことが書かれたときに、きちんと対応することができる

交流する

これからの社会では



最近、製品の使い方などを問い合わせしたいときは、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、人の手に頼っていた仕事の一部をチャットボットに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任せることができるだろうか。

考えてみよう

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。

家で使う

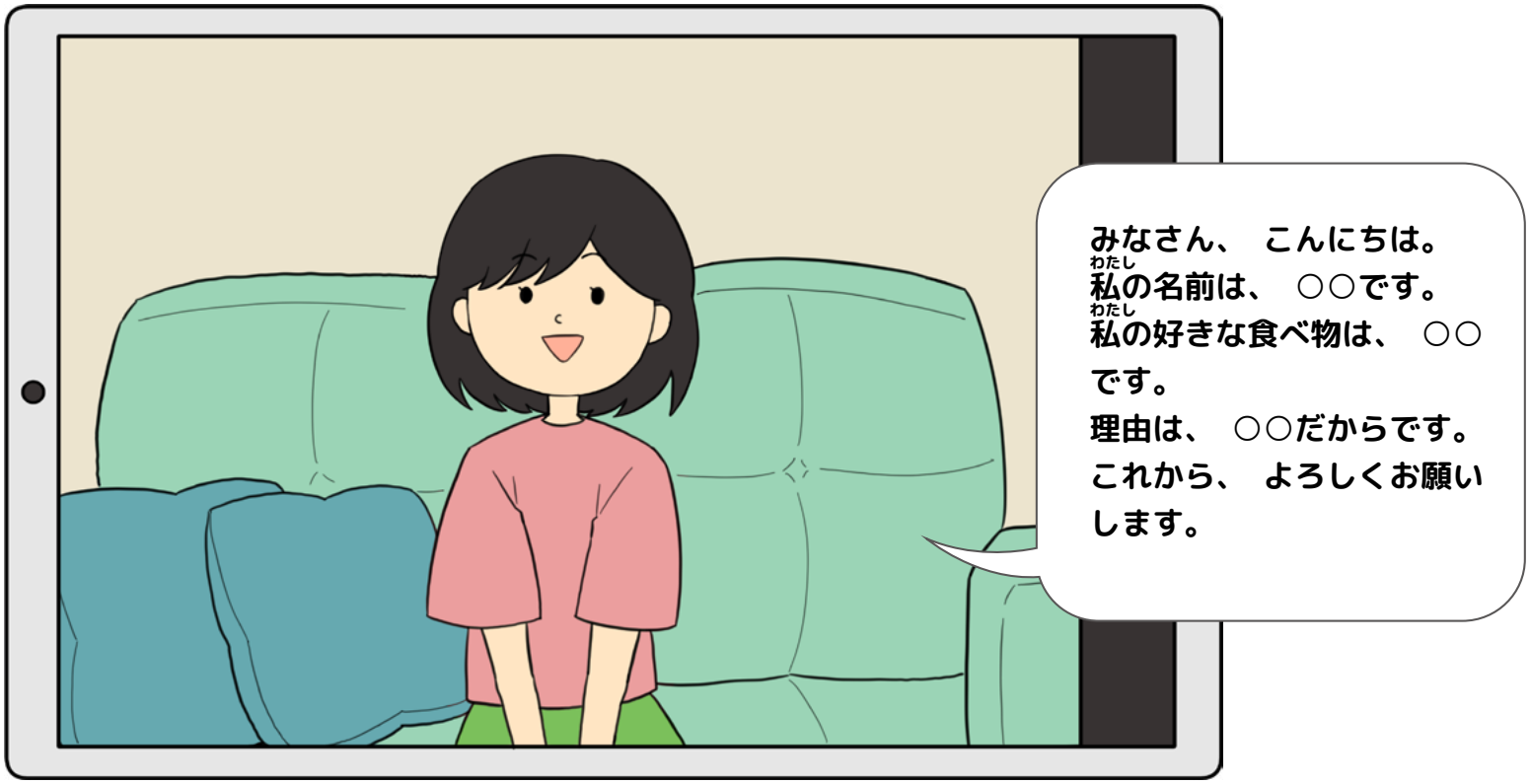
端末は、学校だけでなく、家に持ち帰って使うこともできます。
家で宿題をしたり、友だちと一緒に課題の続きをしたりと、家で端末を使うことで、様々な学習を行うことができます。
ここでは、端末を家で使うときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

最初にチェックしてみよう

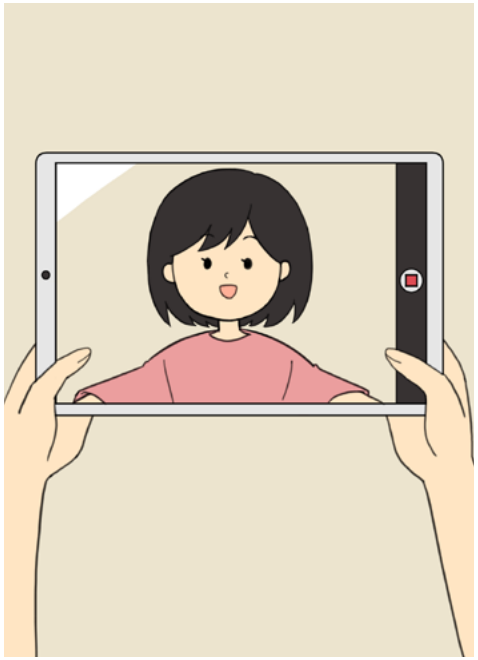
- □ 私は、練習のための動画を上手に撮ることができると思う
- □ 私は、自分の行動をプログラミングで表すことができると思う
- □ 私は、「学習の目的」かどうかを判断して使うことができると思う
- □ 私は、ゲームやSNS以外にも新しくチャレンジしたいことを考えたことがある
- □ 私は、「家庭のルール」を守って使うことができると思う
- □ 私は、ゲームをやめたり、勉強をはじめたりする方法について考えたことがある

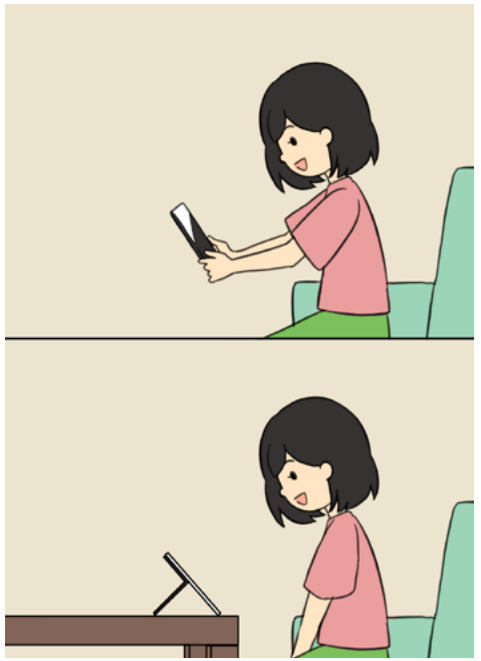
上手な練習の仕方を学ぼう

クラスで、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、家庭で、自己紹介の練習を一人ですることにしました。
カメラを使って、自分の自己紹介を動画にとって、見かえしてみましょう。
どのように撮ると、効果的でしょうか。



解説へ





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。**

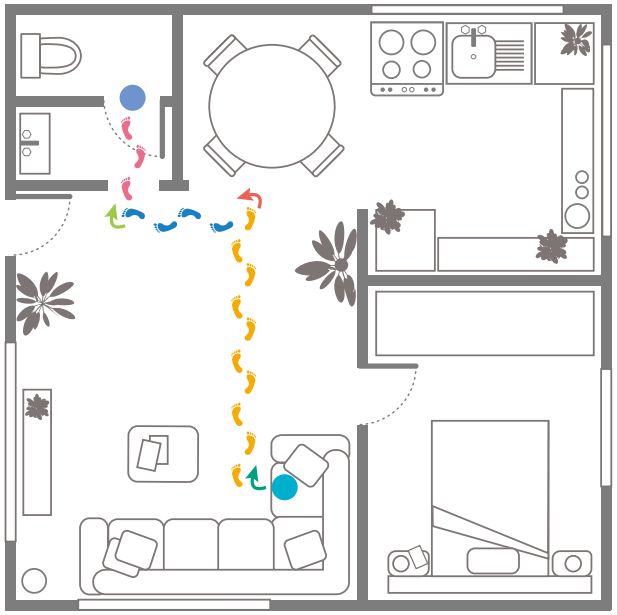
最後に固定です。カメラを手に持ったまま撮影してしまうと、ブレてしまうので、**固定して撮影するようにしましょう。**

自分の行動をプログラミングしてみよう

家の中の行動を細かく分解して、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

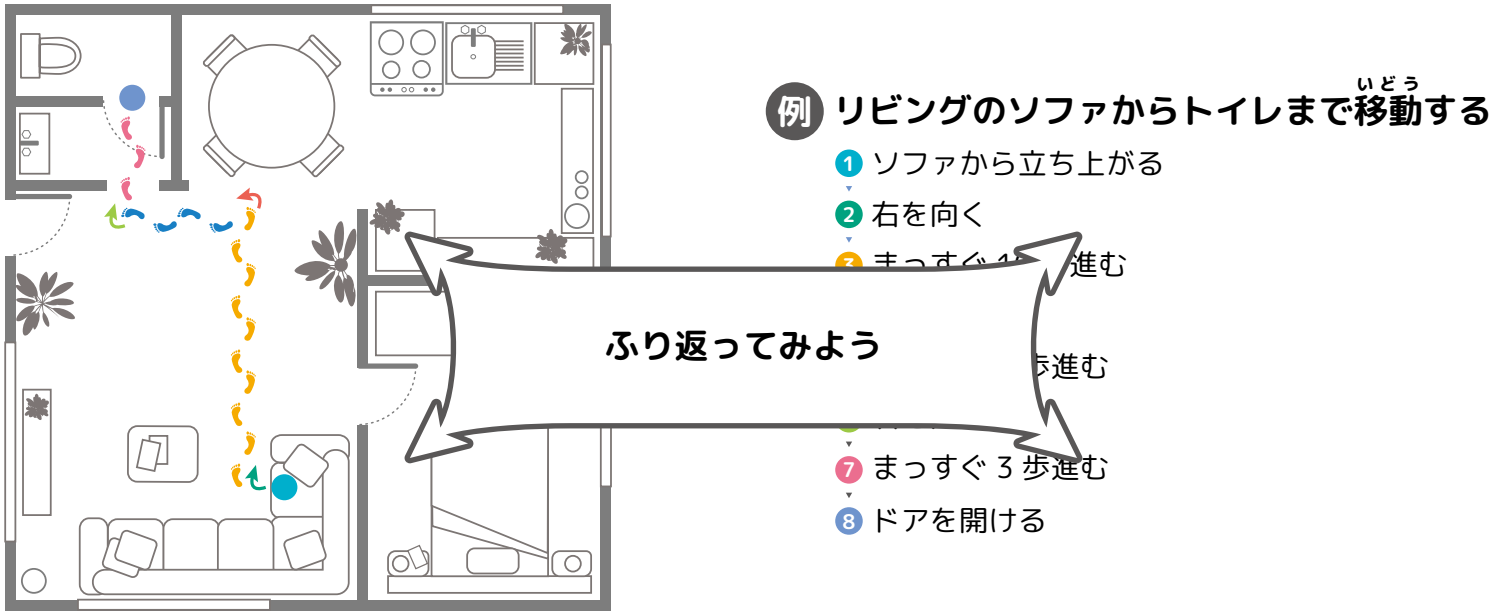
1 ▼
2 ▼
3 ▼
4 ▼
5 ▼
6 ▼
7 ▼
8



例 リビングのソファからトイレまで移動する

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

解説へ



例 リビングのソファからトイレまで移動する

1. ソファから立ち上がる
2. 右を向く
3. まっすぐ1[illegible]進む
7. まっすぐ 3 歩進む
8. ドアを開ける

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」などと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う。

「学習の目的」と言えるのかな

次の家庭での端末(たんまつ)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、端末(たんまつ)でバドミントンの動画を見た

2 勉強するときに、端末(たんまつ)で音楽をきいた

3 国語の勉強のために端末(たんまつ)で小説を読んだ

4 友だちと仲良くなるために、端末(たんまつ)で友だちが好きなお笑いの動画を見た

A 学習の目的と言える	B 学習の目的とは言えない

解説へ

スキルのポイント

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

すべてのケースを挙げて、「こ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**
こん虫採集、キャンプ…

3 **見学**
博物館、美術館…

4 **料理**
新しい料理、おかし作り…

5 **育てる**
花、動物、野菜…

6 **考える**
パズル、将棋…

7 **つくる**
手芸、プラモデル…

8 **のんびり**
読書、おふろ…

9 **見る**
映画、ドラマ…

10 **話す**
新しい友達、地域の人…

11 **出かける**
買い物、名所…

12 **食べる**
新しい料理、新しいおかし…

A ひとりでやってみたい

B 友達や家族と一緒にやってみたい

解説へ

1 **体を動かす**
サッカー、野球、バレー…

2 **自然**
こん虫採集、キャンプ…

3 **見学**
博物館、美術館…

4 **料理**
新しい料理、おかし作り…

5 **育てる**
花、動物、野菜…

6 パス

友だちと比べてみよう

デル…

8 **のんびり**
読書、おふろ…

9 **見る**
映画、ドラマ…

10 **話す**
新しい友達、地域の人…

11 **出かける**
買い物、名所…

12 **食べる**
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、友達と一緒にやってみたいこと、家族と一緒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、自分ができそうな工夫を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 夢中になってしまう

4 誰も注意してくれない

A 時計やタイマーを使う

B 自動再生をオフにする

C リビングで見るようにする

D 最初に動画の再生時間を確認する

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

解説へ

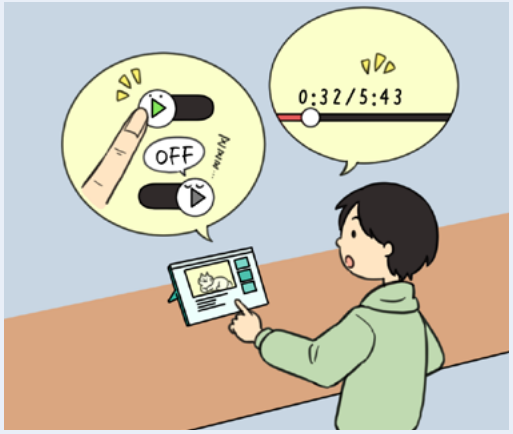
解答例

ルールを破ってしまう理由	ルールを守れるようにする工夫
例）④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意識して、その対策を考えてみましょう。



はじめる・やめるスイッチを考えよう

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(たいへん)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） や勉強をはじめるスイッチ （きっかけ） を考えてみましょう。

例 1 「短いもの」をはさむ	「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
例 2 「とりあえず」から始める	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
ゲームをやめるためのスイッチ (きっかけ)	
勉強をはじめるスイッチ （きっかけ）	

解説へ

例 1 「短いもの」をはさむ	「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
例 2 「とりあえず」から始める	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
ゲームをやめるためのスイッチ (きっかけ)	
勉強をはじめるスイッチ （きっかけ）	

友だちと比(くら)べてみよう

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(じりつ)」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(かぎ)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(じゅうよう)です。どんな工夫(くふう)ができるか、友達(ともだち)と共有(きょうゆう)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。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

- □ 私は、練習のための動画を上手に撮ることができる
- □ 私は、自分の行動をプログラミングで表すことができる
- □ 私は、「学習の目的」かどうかを判断して使うことができる
- □ 私は、ゲームやSNS以外にも新しくチャレンジしたいことがある
- □ 私は、「家庭のルール」を守って、工夫して使うことができる
- □ 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、どのようなモノがあるだろうか。

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

GIGA ワークブック

まいごる

保護者の方へ

保護者の方へ

　このGIGA ワークブックでは、1 人1 台の端末を上手に活用するために、基本となる情報活用能力 （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

☑ 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

家庭のルールを考えよう

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの「使いすぎ」に気をつけよう	スマホは「夜遅い時間」には使わない	ネットで「たくさん」お金を使わない

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

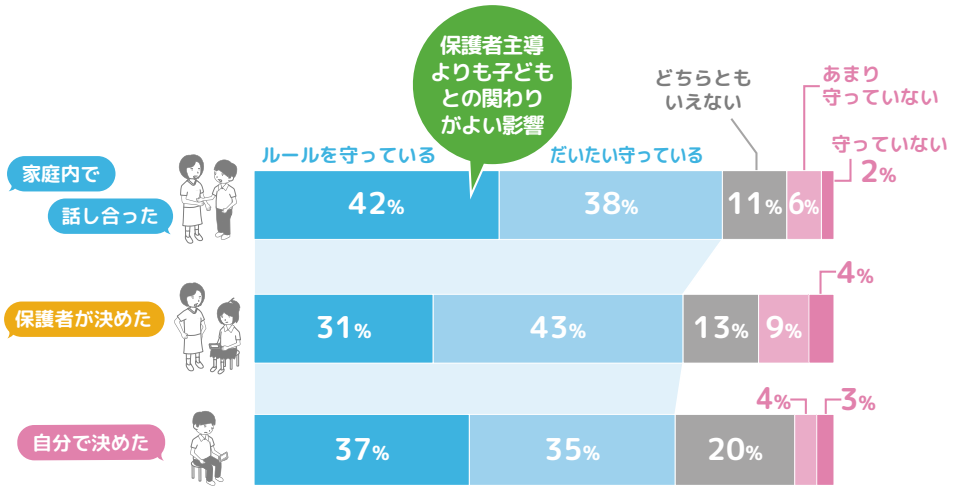
「スマホは夜10時までしか使わない」というルールを破ってしまう子どもがいたら、どのように声を掛けますか。

A ルールを破ったことを叱る	B どのようにしたらルールを守れるかを一緒に考える

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

ルールの決め方と遵守の関係

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



「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

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

「使い過ぎ」から抜け出すための５ステップ（ステージ）

下の5 つのステップ （ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階

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

▶

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

▶

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

▶

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

▶

維持期
ネットの使い方について、6ヶ月以上望ましい行動が続いている時期

ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

フィルタリングやアプリの設定

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け

© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。

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

https://www.youtube.com/watch?v=6KbTXlO2vU4

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。

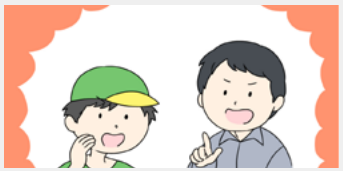
あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)

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。

インターネットにおけるコミュニケーションの特性

8 悪口・いじり

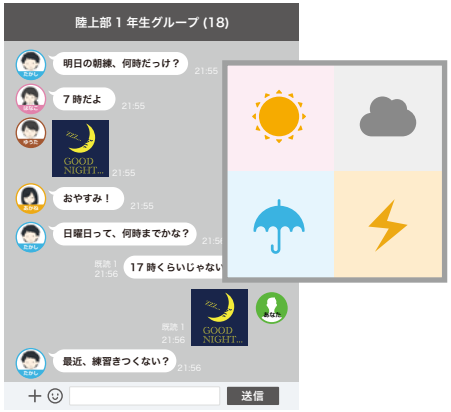


相手の「イヤなこと」をしないようにしよう

というルールや指導で大丈夫？

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

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

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

2 ネットの特性

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

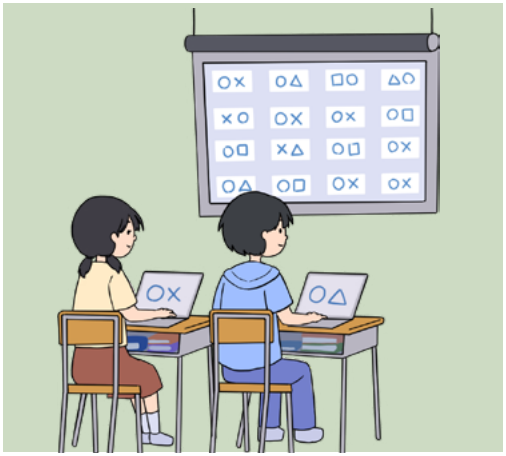
3 「リスクの見積り」によるズレ

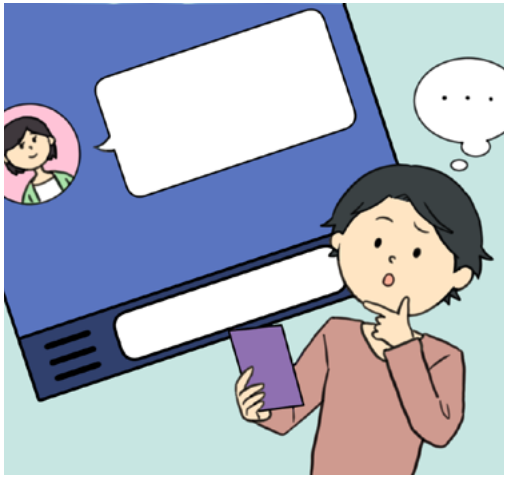
子どもたちは、「何が危険か」は分かっているのですが、「どのくらい危険か」というリスクの見積りがズレやすく、「このくらいは大丈夫だろう」と思うことにより、トラブルにつながってしまうことがよくあります。

デジいく（デジタル活用能力育成プロジェクト）について

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

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





LINE みらい財団　SoftBank　YAHOO! JAPAN きっず　SoftBank Robotics

Yahoo!きっず

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

コンテンツの一例

ちょボットの防災ランド

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

世界スイッチ

未知のトピックスが溢れる『世界スイッチ』。世界各地の情報がキミの視野を広げ、新たな発想のスイッチをONにする！さまざまなアイディアに触れて知らない世界に飛び込もう！

ココカラ学園

ココロとカラダのことを学べる「ココカラ学園」。クイズやテスト、インタビュー記事を確認して大切な「こころ」と「からだ」について知ろう。

ほかにも、Yahoo!きっずには楽しいコンテンツがたくさんあるよ！　https://kids.yahoo.co.jp/　やふーきっず　検索

全国統一 スマホデビュー検定

考えよう 家族みんなで スマホのルール

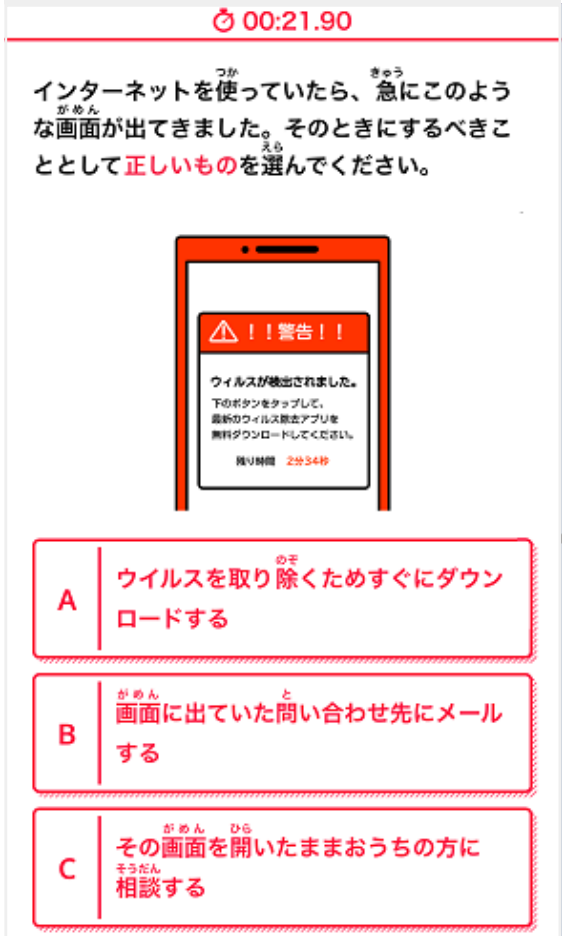
私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます

文部科学省

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

合格を目指し、ぜひ親子でチャレンジしてみてください！

問題のイメージ



監修者紹介

藤川大祐

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

受検はこちら！（受検料無料）

https://ymobile.jp/s/Ew7uH

活用型情報モラル教材
GIGAワークブック　まいづる
スタンダード
2025

ver.1.0
発　行　日　2025年2月28日

制　　作　舞鶴市教育委員会
一般財団法人LINEみらい財団
静岡大学教育学部准教授　塩田真吾
常葉大学教育学部講師　酒井郷平
アラサキデザインスタジオ

協　　力　ソフトバンク株式会社
LINEヤフー株式会社

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