

活用型情報モラル教材



ワークブック

ながせき



ビギナー

2024

活用の手引

3つのポイント

① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

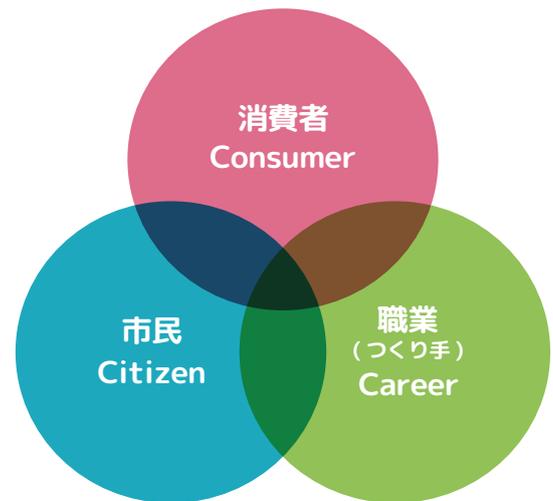
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

② 45分でも15分でも実施できる

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

③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

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



内容一覧

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

よくある質問

Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

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

Q. どのような順番で進めればよいですか？

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

Q. 自主学習でも利用できますか？

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

Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

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

Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

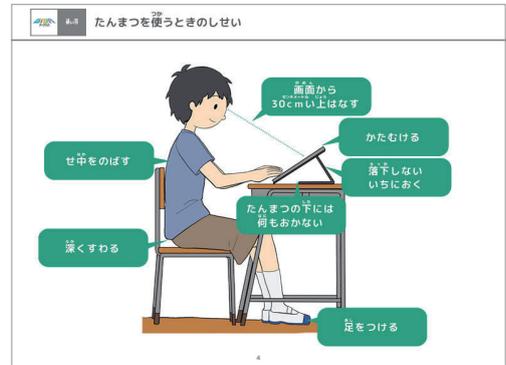
対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っております。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

はじめに

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

端末を使うときの姿勢

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



健康チェック表

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

けんこうチェック表			
	チェック項目	当てはまるものを丸で囲みましょう	「いつも」か「ときどき」を丸で囲んで記入
目の じょうたい	1 目がつかれる。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	・ときどき目をこして、目を揉ませましょう。 ・まぶたをこまめに閉じましょう。 ・目の疲れを、目をこまめに閉じ、目を休ませましょう。 ・目の疲れを、目をこまめに閉じ、目を休ませましょう。
	2 目が赤くなる。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	
	3 鼻が詰まるとか、鼻が乾燥する。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	
筋肉や 関節の じょうたい	4 肩がこる。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	・肩のほぐしストレッチをしましょう。(ゆがみを ほぐすようにします。)
	5 手や指がしびれる。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	
	6 手が冷たい。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	
ストレス	7 うるさい。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	・お休みには、静かな場所を移動させましょう。(ワーク スペース、リビング、バルコニーなど)を 移動させましょう。
	8 集中できない。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	
	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 寝不足。	<input type="checkbox"/> いつも <input type="checkbox"/> ときどき <input type="checkbox"/> ない	・十分な睡眠をとるために、寝る前のスマホやタブレットの使用を控えましょう。 ・十分な睡眠をとるために、寝る前のスマホやタブレットの使用を控えましょう。	

端末操作到達チェック表 (1年～3年)

No	たんまつのせいのじょうたい	できたら O
1	じかんをまもってつかうことができる。	
2	たんまつのせいのじょうたいをきをつけて、つかうことができる。	
3	たんまつのせいのじょうたいをきをつけて、つかうことができる。	
4	ホーム画面にアイコンをタッチすることができる。	
5	Wi-Fi(ワイファイ)をオン/オフすることができる。	
6	おぼえたい、おぼえていないアプリをインストール/アンインストールすることができる。	
7	アプリをダウンロードして、インストールすることができる。	
8	アプリを起動して、操作することができる。	
9	アプリを閉じることができる。	
10	キーボードで、文字を入力することができる。	
11	音声入力を利用して、文字を入力することができる。	
12	たんまつのせいのじょうたいをきをつけて、つかうことができる。	
13	カメラで、写真や動画を撮影することができる。	
14	QRコードを読み取ることができる。	

No	たんまつのせいのじょうたい	できたら O
1	じかんをまもってつかうことができる。	
2	たんまつのせいのじょうたいをきをつけて、つかうことができる。	
3	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
4	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
5	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
6	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
7	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
8	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
9	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
10	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
11	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
12	自分のIDやパスワードをおぼえている。	
13	自分のIDやパスワードをおぼえている。	

No	たんまつのせいのじょうたい	できたら O
1	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
2	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
3	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
4	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
5	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
6	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
7	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
8	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
9	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
10	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×
11	自分のIDやパスワードをおぼえている。	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> △ <input type="checkbox"/> ×

- ここでは1年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、画面の基本的操作などは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは2年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。パスワードの管理やカメラの使い方などは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは3年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。簡単な検索方法や勉強のために端末を使うことなどは特に身につけてほしい内容になります。

授業のねらい

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

授業の流れ (45分)

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

授業のねらい

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

授業の流れ (45分)

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

授業のねらい

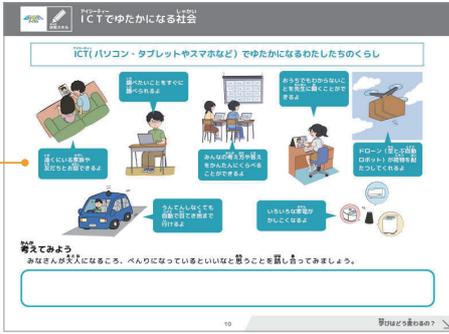
- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	<p>1. イラストから学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>あなたがたかしさんならどうしますか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで意見を共有させる。 ・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合わせる。 	<p>○プロジェクター等で、イラストを大きく映し出す。</p>
20分	<p>2. カードで学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う順にカードを並べてみましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで理由を説明し合わせる。 ・クラスで意見を共有させ、理由を発表させる。 	<p>○カード教材</p>
10分	<p>3. 使いすぎないためには</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ネットやゲームを使いすぎないためには、どのようなルールがあるとよいでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・家庭でどんなルールがあるとよいかを考えさせ、発表させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。</p> </div>	
5分	<p>4. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。 	

ねらい

- ・ ICTで自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考えることができる。
- ・ 端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考えることができる。



便利になっていけばよいことについて、家や学校といった場所の視点、スポーツ・勉強・遊びといった活動の視点、お年寄りや子どもといった人の視点など様々な視点から考えさせる。



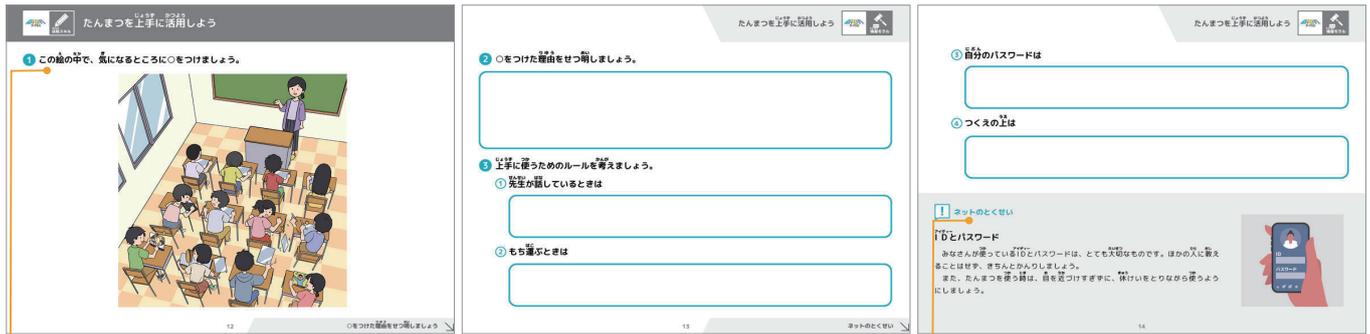
家庭での学びについては、端末を持ち帰ることができかどうかなど、各自治体の実態に応じて内容を説明する。
 端末は学校から貸与されたものであることを強調し、学びのために使うこと、そして大切に使うことの重要性を伝える。

たんまつを上手に活用しよう

P6のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

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



- の左から
- ・ パスワードなどを聞こうとしているから。
 - ・ 落としてしまったから。
 - ・ 強くタップしているから。
 - ・ 関係のない動画を見ているから。
 - ・ 片手でつかんでいるから。
 - ・ 机の上が整理整頓されていないので、端末が落ちそうだから。
 - ・ 勝手に写真を撮ろうとしているから。

・ IDとは各自の家のようなもの、パスワードは家のカギのようなものであり、自分できちんと管理することの重要性を伝える。また、使用の姿勢や長時間の使用による眼精疲労に注意させる。

生活を見直そう

生活

道徳



ねらい

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

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

使いすぎていないかな①

学活

総合

道徳

体育(保健)

ねらい

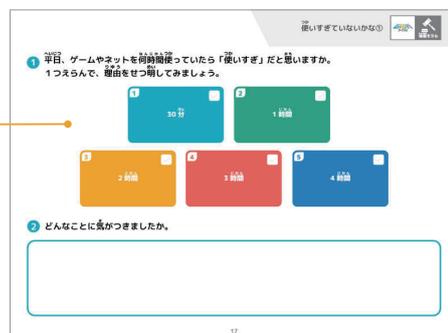
- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。



P7のモデル
指導案を参考に
してください。



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



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

使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

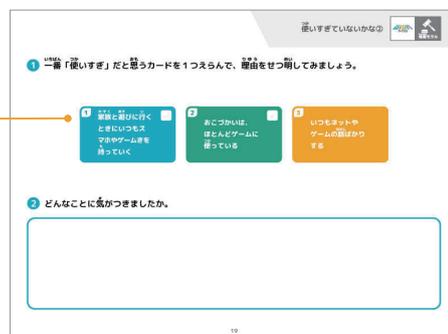
体育(保健)

ねらい

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



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



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

ねらい

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



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



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

使いすぎていないかな③

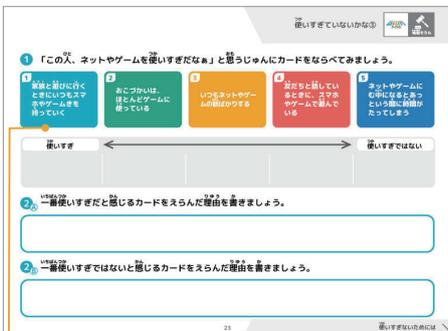
ねらい

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

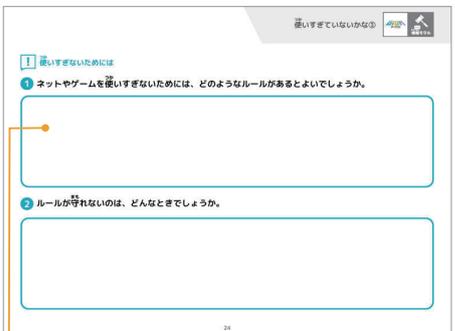
P8のモデル
指導案を参考に
してください。



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



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



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



端末を使う前に

はじめに

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

使う前に

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

ざいしよにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使うときの言葉を知っていると思う
- わたしは、自分にあった方ほうで文字を入力することができると思う
- わたしは、たんまつを大切に使うと思う
- わたしは、よりよいパスワードの作り方や使い方を知っていると思う

24

たんまつを使うときの言葉を知ろう

使う前に # 活用スキル # 複数選択 # 消費者

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

たんまつを使うときの言葉を知ろう

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

1 タップ 2 アカウント 3 チャット

A B C

自分にあった方法で文字を入力してみよう

使う前に # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

自分にあった方ほうで文字を入力してみよう

タブレットでは、いろいろな方ほうで文字を入力することができます。次の3つの言葉を、自分にあった方ほうでそれぞれ入力してみましょう。

1 おいしい 2 ごはん 3 がっこう

キーボードで 手書きで 音声で



端末を使う前に

「大切に使う」とは

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

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

「大切に使う」とは

次の3つのことを順番にやってみて、戻らなくてはなりません。

- 1 たんまつを「しずかに」として
- 2 たんまつを「きちんと」持つ
- 3 たんまつを「ゆっくりと」つくえにおく

パスワードの作り方や使い方

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

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

パスワードの作り方や使い方

パスワードにかんする3つの行動を、「○問題はない」「×問題がある」にわけてみましょう。

- 1 わずれないように、パスワードを自分のたんまじ（1215）にした
- 2 わずれるかもしれないので、戻らちにパスワードを教えた
- 3 戻らちがパスワードを入力しているときは、その様子を見ないようにした

○問題はない A | B ×問題がある

まとめ

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

まとめ

使う前に 上手に使うために

たんまつは、使おうと思えば、学習だけでなく遊びにも使えてしまいます。「なぜ、たんまつが配られているのか」、その理由を考えながら、たんまつを有こうに使っていきます。

チェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使うときの言葉をせつ明することができる
- わたしは、自分にあつた方ほうで文字を入力することができる
- わたしは、たんまつを大切に使うことができる
- わたしは、よりよいパスワードの作り方や使い方をせつ明することができる



写真を撮る

はじめに

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

写真を撮る

たんまつでは、写真や動画で様々なモノやコトなどを記録することができます。ここでは、写真や動画を撮るときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

ざいしよにチェックしてみよう

- わたしは、上手な写真のとり方を知っていると思う
- わたしは、写真を撮るときにアップやルーズでとることができると思う
- わたしは、写真や動画を撮るときのマナーを身につけていると思う
- わたしは、勝手に写真を撮られたときに、どう行動すればよいか知っていると思う

34

上手な写真のとり方を学ぼう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

上手な写真のとり方を学ぼう

たんまつのインカメラを使って、自分の写真を撮ってみよう。どのようにとると、上手にとれるでしょうか。

アップとルーズでクイズをつくろう

写真を撮る # 活用スキル # 実技 # 消費者

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

アップとルーズでクイズをつくろう

写真を撮る場合、一部を大きく写すことを「アップ」、全体を写すことを「ルーズ」といいます。「アップ」と「ルーズ」でとった写真で、クイズをつくってみましょう。

アップの写真

クイズ

何の写真でしょうか？

ルーズの写真

正解

黒板の写真でした



写真を撮る

勝手にとってもよいのかな

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

写真を撮る # 情報モラル # イラスト # 消費者 # 勝手に写真を撮る

かかって 勝手にとってもよいのかな

次のイラストで、たんまつの使い方について気になるところに○をつけましょう。

勝手に写真を撮られたら

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

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

かかって しっしん 勝手に写真を撮られたら

友だちが、ふざけてあなたの写真を勝手にとってきました。あなたは、とてもイヤな気持ちになりました。こんな時、相手にどのようにつたえるとよいでしょうか？

まとめ

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

しっしん 写真を撮るとる

まとめ

じょうずにつか 上手に使うために

写真や動画は、その時のじょうほうを記ろくしたり、だれかにつたえたりするときにとても役立ちます。しかし、きょかなくとったり、イヤがる写真や動画を撮ること、だれかをきつつき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か、話し合ってみましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、上手に写真を撮ることができる
- わたしは、写真を撮るときにアップやルーズをとることができる
- わたしは、写真や動画を撮るときのマナーをせつ明することができる
- わたしは、勝手に写真を撮られたときに、きちんと対おうすることができる