



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

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

さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、話す以外のほうで友達と上手に交流することができると思う
- わたしは、意見を交流するときに、同じところとちがうところを見つけることができると思う
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- わたしは、大人にインタビューするときに、「聞かないほうがよいこと」がわかると思う
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できると思う
- わたしは、ネットゲームで表じされたキャラクターから、本人を想ぞうすることができると思う

→ やってみよう

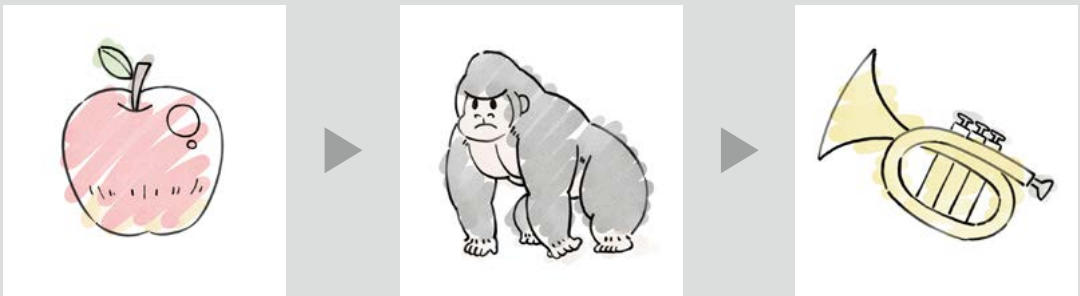
とも ことば つか え こうりゅう

 友だちと**言葉**を使わず、**絵**だけで交流できるでしょうか？

え

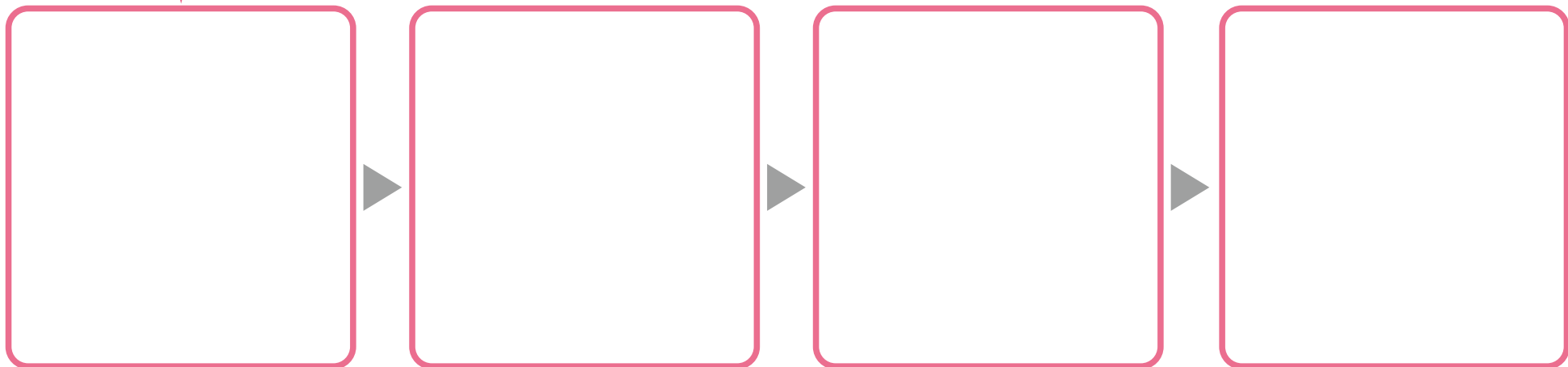
 絵でしりとりをしてみよう。

れい



いちばんめ ひと

 一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の絵をかこう




→ やってみよう
ほごしや
保護者といっしょにやってみましょう。どのように感じましたか。



Aさん

ことば ^{つか} を使わずにしりとりするのが、はじめはむずかしかったけど、
「これ、〇〇かな？」って考えるのが楽しかった！



Dさん

「通じた！」って感じがして楽しかったよ。



Cさん

ことば だけではなく、絵でも会話できるんだなって思ったよ。

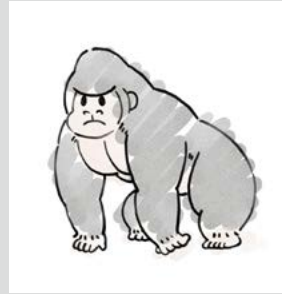
おも
思ったこと

↑ ^{かてい}
家庭から

↑ ^{がっこう}
学校から

どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい



☆ スキルのポイント

「言葉」を使う交流には、顔を見て話す方ほうや、電話のように声だけで交流する方ほう、チャットのように文字だけで交流する方ほうなど、様々な方ほうがあります。


もちろん「言葉」はべんりですが、言葉い外の方ほうにも様々なコミュニケーションの方ほうがあります。どのような方ほうでコミュニケーションをとれるかを考えるとともに、そのときにどのようなことに気をつければよいかも考えてみましょう。

→ やってみよう

^{ひと} 5人が同じ絵を見て、^{おな} ふせんアプリで^え 意見を^み 交流しています。
^{おな} 同じような^{いけん} 意見の^{ひと} 人をさがしてみましょう。



楽しそう  ^{おな} さとしさんと同じような^{いけん} 意見の^{ひと} 人 **A**

B かなしい感じ  ^{おな} たいちさんと同じような^{いけん} 意見の^{ひと} 人

せい 正かい


楽しそう  さとしさんとおなじような意見の人 **A**


1
わくわくする

みか

2
明るい感じ
がする

なおと

B かなしい感じ  たいちさんとおなじような意見の人

3
さみしい気持
ちがする

あぎ

スキルのポイント

絵の感想にはせい正かいがないので、いろいろな意見が出てきます。

「楽しそう」とおなじような気持ちを表す言葉は、「わくわく」「明るい」です。一方、「かなしい」や「さみしい」はおなじような気持ちを表す言葉です。

意見を交流するときは、おなじところとちがうところを見つけましょう。

「^{たの}楽し^{かん}そうな^{おな}感じ」と同じ^{いけん}ような^{ほかに}意見には、他に何があるでしょうか。

→ やってみよう

ほかに ひと いけん み
他の人の意見を見てみましょう。



Bさん

「はしゃいでいる^{かん}感じ」、はどうかな？



Dさん

「にぎやかな^{かん}感じ」、はどうかな？

↑ 家庭から

↑ 学校から

じぶん いけん ほか ひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

「おもしろいね」って書いてあっても、顔がにやにやしてたり、からかっている感じのときはちょっといやだなって思う。



Aさん

スタンプ①と③は、たしかに「わらっちゃったー！」って感じで楽しそうだったから「おもしろかった気持ち」かな。



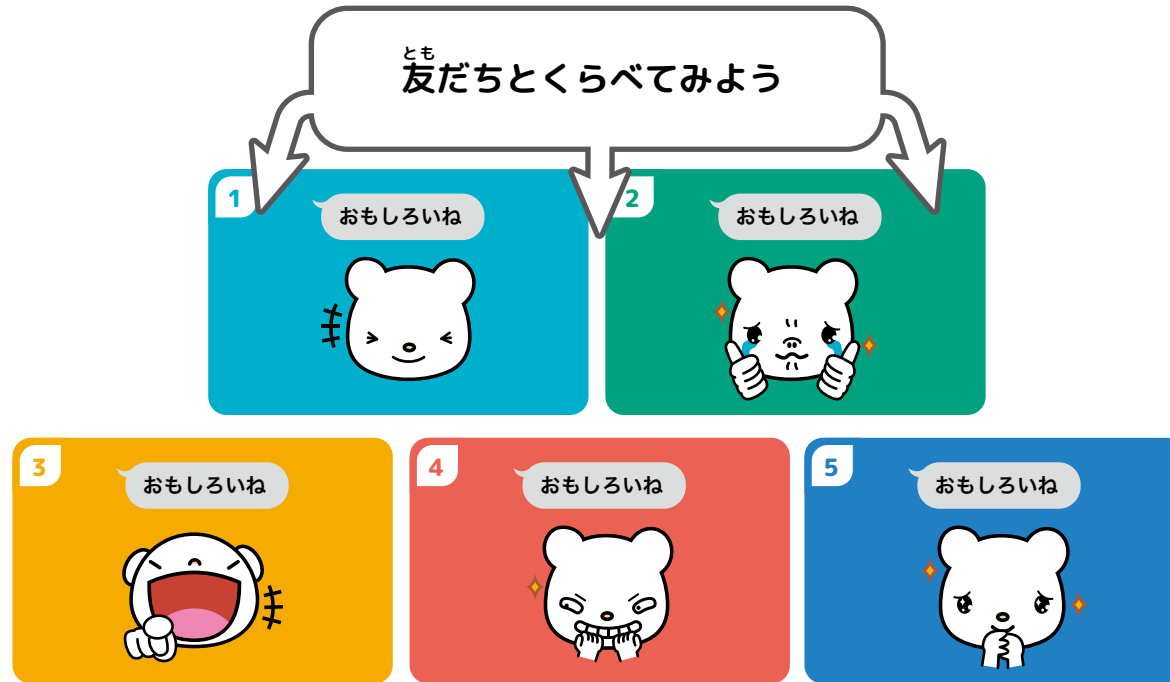
Cさん

⑤は、ちょっとさみしそうな顔で「おもしろいね」って言われても…。「本当にそう思っているの？」って不安になるかも。

思ったこと

🏠 家庭から

🏫 学校から



☆ スキルのポイント

おな 同じスタンプや絵文字でも、ひとによって感じ方がちがうこともあります。

チャットでは、相手の顔が見えないので、自分が「おもしろい」という気持ちをつたえようとしたスタンプが、相手は「いじわる」という気持ちで受け取ってしまうこともあります。

相手にごかいされないかな？と考えながら、スタンプや絵文字を送るようにしましょう。



→ やってみよう

まちたんけんをして、お店の^{みせ}人に^{ひと}インタビューをすることにしました。
 はじめて^あ会った^{おとな}大人と^{こうりゅう}交流するときに、いきなり^き聞かないほうがよいこともあります。
 どんなことがあるか、^{かんが}考えてみましょう。

1
 すきな^た食べ^{もの}物は
 何ですか？

2
 ねんれいは
 いくつですか？

3
 けっこんは
 していますか？

あまり^き聞かない^{ほう}方がよい **A**

B ^き聞いても^{もんだい}問題ない

せい
正かい

あまり聞かない方がよい **A**

2

ねんれいは
いくつですか？

3

けっこんは
していますか？

B 聞いても問題ない

1

好きな食べ物は
なんですか？

☆ スキルのポイント

人に知られたくないじょうほうやひみつにしたいじょうほうをプライバシーと言います。

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

ほかにもどんなことをあまり聞かない方がよいか、考えてみましょう。



→ やってみよう
「^{たいめん}対^{ひと}面^きの人^{ほう}に聞^{ほか}かない^{なに}方がよいこと」には、^{ほか}他^{なに}に何があるでしょうか。

^{ほか}他^{ひと}の^{いけん}人^みの意見^みを見てみましょう。



Aさん

「^{かね}お金の^{こと}」、はどうか？



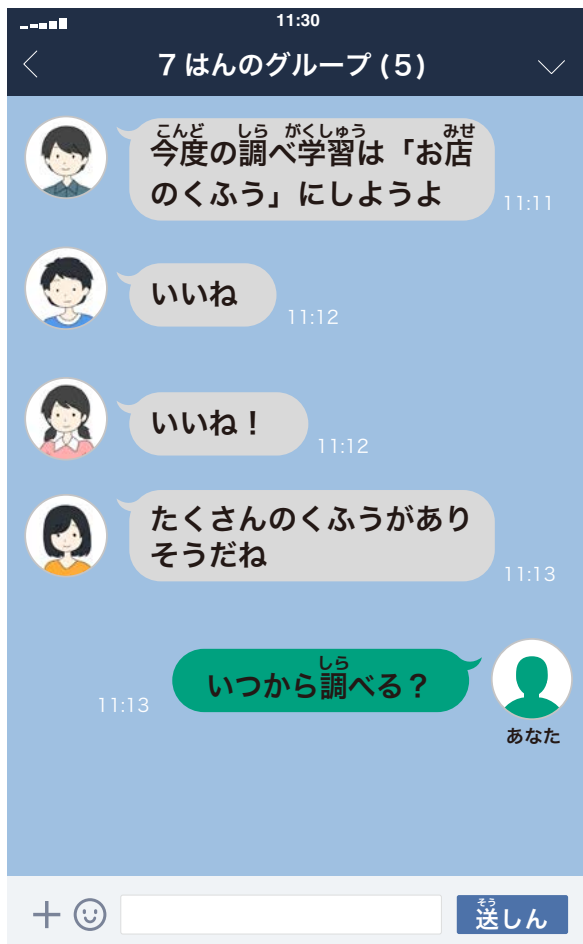
Cさん

「^{いろ}すきな^{いろ}色」、はどうか？

↑ 家庭から

↑ 学校から

あなたが、グループのチャットで調べ学習について話し合いをしていると、すぐに友だちからの返事があり
 ませんでした。
 あなたはどのように対おうしますか。1つえらんでみましょう。



1
 「なんで返事しないの？」と何度も聞いてみる

2
 少しのあいだ、待ってみる

3
 「はやく返事してよ！」と書きこむ

じぶん いけん ほか ひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Dさん

わたしは「なんで返事しないの？」って聞いたことがあるけど、あとで「今はお風呂入ってたよ」って言われた。



Aさん

すぐ返事がこないと、「見てないのかな？」「いやな気持ちにさせたかな？」って心配になることもあるけど、ちょっと待ってから「〇〇時くらいにもう一回聞いてみよう」って考えるようにしてる。



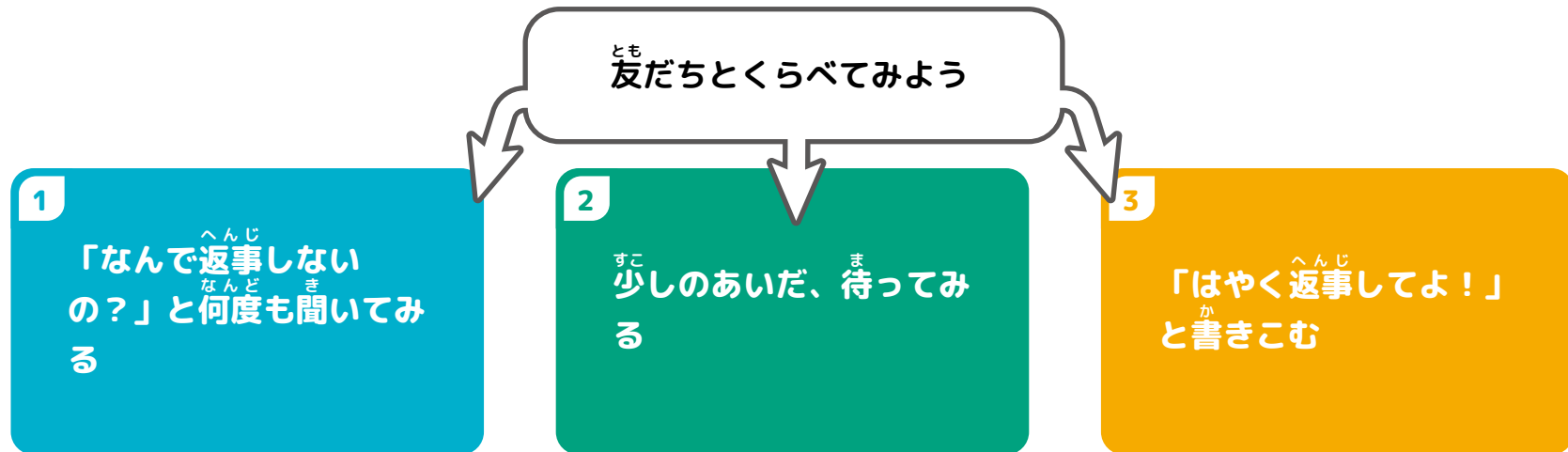
Cさん

自分が送るがわのときは、相手もいそがしいかもって思うようにしてるよ。

おも
思ったこと

🏠 家庭から

🏫 学校から



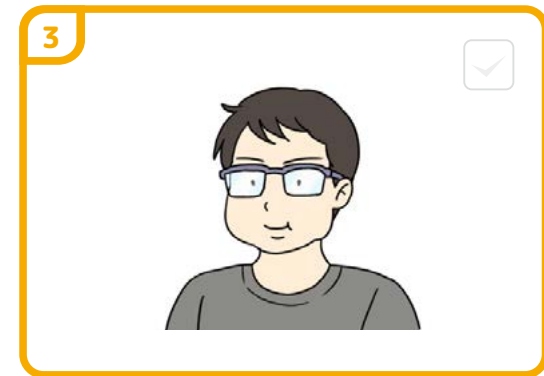
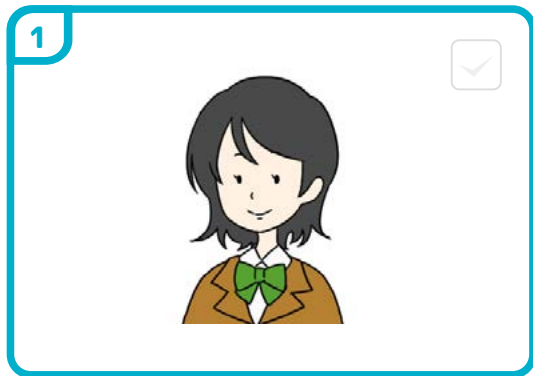
★ スキルのポイント

グループのチャットで交流する場合、すぐに返事がない時もあります。

もしかしたら、友だちはあなたのメッセージをまだ読んでいないのかもしれない、読んだけどなやんでいて返事ができないのかもしれない、というかのうせいもあります。いろいろなかのうせいを想ぞうするとともに、返事がなければ、次の日に直せつ聞いてみましょう。

→ やってみよう

あなたがネットのゲームで遊んでいたら、「えりりん」となかよくなりました。
 もっと話したいと思い、ふたりで会いたいなと思いました。
 実さいのえりりんは、どのような人だと思えますか？



じぶん いけん ほか ひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

えりりんってことは、きっと「えりさん」なんだとおもうな。③はぜったいないとおもう。



Aさん

アイコンが大人っぽいでしょ。①だとおもうな。



Dさん

べつの人になりすますことがあるって聞いたから、もしかしたら③かも。

おも
思ったこと

🏠 家庭から

🏫 学校から



☆ スキルのポイント

ネットゲームの中の「えりりん」は、あなたと同じ小学生か中学生ぐらいのように見えますが、実さいの「えりりん」も本当に小学生か中学生でしょうか。

こうしたキャラクターは、自分でつくることができるので、ネットゲームの中のキャラクターと実さいの本人が同じではないかもしれません。



こうりゅう
交流する

まとめ

じょうず つか 上手に使うために

たんまつをつか
たんまつを使うと、いろいろな人と交流する（こうりゅう）ことができます。しかし、かお み
顔が見えない相手（あいて）と交流する（こうりゅう）ときは、じぶん きも
自分の気持ち（じぶん）が上手（じょうず）につたわらないこともあります。
あいて そう
相手（あいて）のことを想（そう）ぞうしながら、交流（こうりゅう）するようにしましょう。

チェックしてみよう

- わたしは、はな がい ほう
話す（はな）以外の方（がい）ほうで、とも
友だち（とも）と上手（じょうず）に交流（こうりゅう）することができる
- わたしは、いけん こうりゅう
意見（いけん）を交流（こうりゅう）するときに、おな
同じ（おな）ところとちがうところ（ちがう）を見つける（み）ことができる
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことにき
どんなこと（どんな）に気（き）をつければよいか（よいか）を知（し）っている
- わたしは、おとな
大人（おとな）にインタビューするときに、「聞（き）かない方（ほう）がよいこと（こと）」についてせつ
「聞（き）かない方（ほう）がよいこと（こと）」についてせつ（せつ）明（めい）することができる
- わたしは、へんじ
グループのチャットで返（へんじ）事（じ）がないときに、きちん（きちん）とたい
きちん（きちん）と対（たい）応（おう）できる
- わたしは、ひょう
ネットゲームで表（ひょう）じされたキャラクター（キャラクター）とほん
本人（ほんにん）はちがう（ちがう）かもしれない（かもしれない）とかんが
かんが（かんが）えることができる



たんまつは、^{がっこう}学校だけでなく、^{いえ も かえ}家に持ち帰って^{つか}使うこともできます。

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

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

さいしょにチェックしてみよう

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

→ やってみよう

おうちの人と話し合っひと はな あて、家いえにたんまつも かえを持ち帰ったときの「家庭かていのルール」と「くふうかんが」を考えましょう。

かてい
家庭のルール

① たんまつ <small>つか</small> を使っ <small>じかん</small> てもよい時間は、	じ 時	ぶん 分	～	じ 時	ぶん 分
② たんまつ <small>つか</small> を使っ <small>ばしょ</small> てもよい場所は、					

ひと かんが
おうちの人と考えたルール

①	③
②	④

くふう

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

じぶん いけん ほかにひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Dさん

つか よる じ ひと はな
「使うのは夜7時まで」っておうちの人と話したよ。ルールがあると、あとで「やめなさい！」って言われてけんかにならないから、かえって楽だったかな。



Aさん

しゅくだい お でん
「宿題が終わったらじゅう電する」ってルールにしたよ。



Cさん

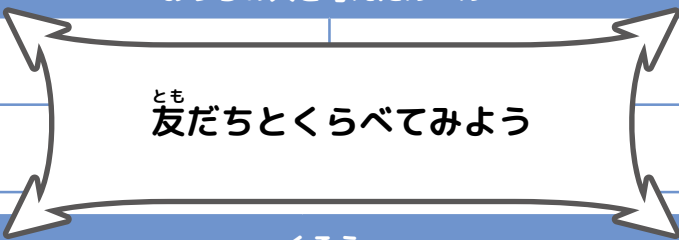
うえ
「つくえの上におく」っていうルールにしたから、がっこうもいときもすぐに見つかるよ。

おも
思ったこと

↑ 家庭から

🏫 学校から

かてい 家庭のルール	
① たんまつ ^{つか} を使ってもよい時間 ^{じかん} は、	時 分 ~ 時 分
② たんまつ ^{つか} を使ってもよい場所 ^{ばしょ} は、	

ひと かんが おうちのひとと考えたルール	
①	
②	

くふう	
① たんまつをじゅう ^{でん} 電しわすれないためのくふう	
② たんまつをいえ ^{いえ} 家におきわすれないためのくふう	

★ スキルのポイント

たんまつをいえ^{いえ}家で使う^{つか}ときは、使^{つか}ってもよい時間^{じかん}や場所^{ばしょ}について、おうちのひと^{ひと}と話しあ^あって決^きめるようにしましょう。

また、少^{すく}なくとも、ねる1時間前^{じかんまえ}にはたんまつを使^{つか}わないようにしましょう。

そして、部^へ屋^やや画^がめんの明^{あか}るさ、目^めからたんまつまでのきより、30分^{ふん}に1回^{かい}はたんまつから目^めをはなすなど、目^めをまも^{まも}る行^{こう}動^{どう}をするようにしましょう。

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

午後4時	午後5時	午後6時	午後7時	午後8時	午後9時	午後10時

1 べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2 なら こと
習い事

3 きゅうけい・あそび
(ゲームなど)

4 て
お手つだい

5 ごはん

6 お風呂

7 あした
明日のじゅんぴ

8 すいみん

れい

午後4時	午後5時	午後6時	午後7時	午後8時	午後9時	午後10時
べんきょう 勉強	あそび	ごはん	て お手 つだい	お風呂	あした 明日の じゅんぴ	すいみん

自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

とくに「夜9時にねる」って決めたよ。すいみんの時間をちゃんと決めたら、朝スッキリ起きられるようになった。



Aさん

「明日のじゅんび」をわすれちゃうことが多かったけど、8時にやるって決めたら、ちゃんと準備できるようになったよ。



Dさん

「午後5時までに宿題をやって、その後遊び」って決めたら、ゲームも安心してできるようになった。

思ったこと

家庭から

学校から

午後4時 午後5時 午後6時 午後7時 午後8時 午後9時 午後10時

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

1
べんきょう しゅくだい
勉強・宿題

2

とも
友だちとくらべてみよう

3

4
て
お手つだい

5
ごはん

6
お風呂

7
あした
明日のじゅんぴ

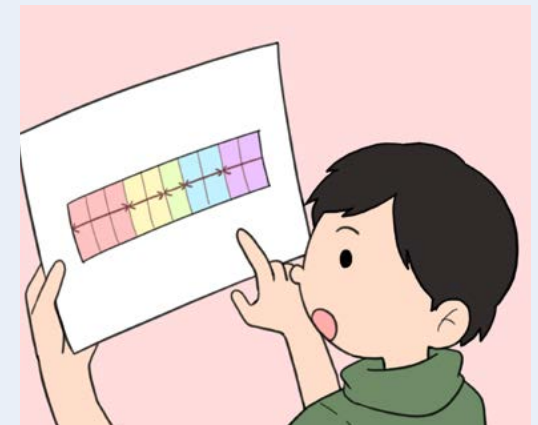
8
すいみん

★ スキルのポイント

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

また、じっこう 実行した後に、けいかくどお 計画通りにいったのかどうかをふりかえることもたいせつ 大切です。

どうへんこう すれば、つぎ 次はけいかくどお 計画通りにいくのかをかんが 考えてみましょう。



つぎ 3つの行動は、「学習の目てき」での使い方と言えるのでしょうか？
「○ 学習の目てきと言える」と「× 学習の目てきと言えない」にわけてみましょう。

1 せいかつ こうどう ぎょう
生活・そう合のじゅ業で
べんきょう ちか かわ
勉強した近くの川につい
て、たんまつを使って調
べた

2 じぶん
自分がすきなスポーツせ
ん手について、
たんまつを使って調べた

3 たんまつで音楽をさい生
しながら勉強をした

がくしゅう もく い
○ 学習の目てきと言える A

がくしゅう もく い
× 学習の目てきとは言えない B

じぶん いけん ほかにひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

ぎょう かんけい あることならしらべてもいいと思うな。



Dさん

おんがく きをきながらべんきょうはダメだと思ふな。



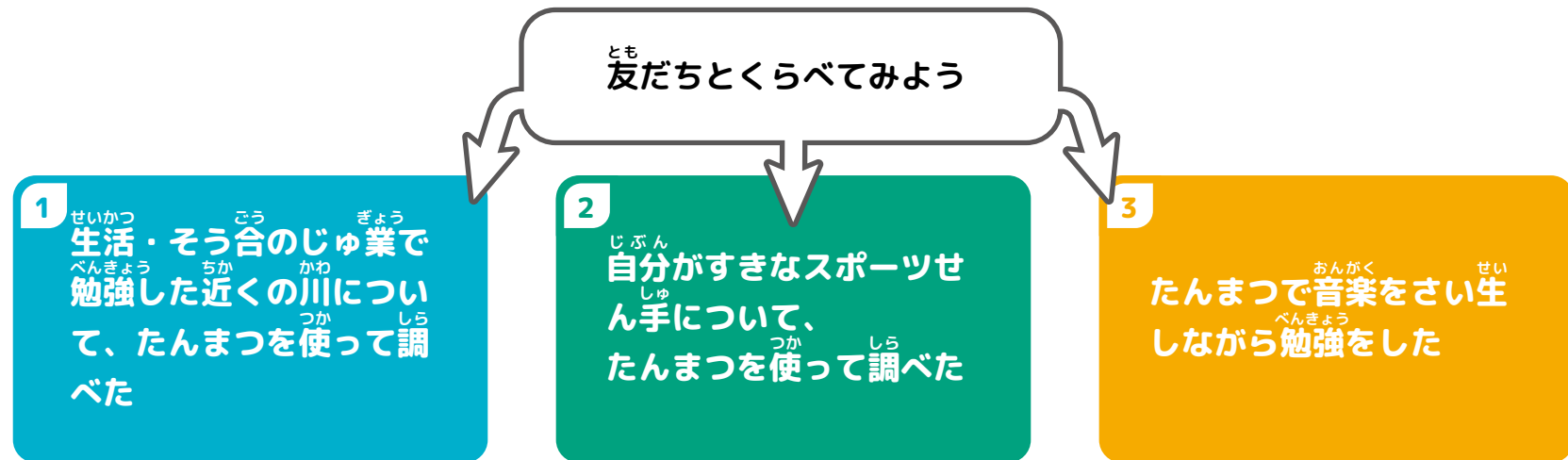
Cさん

ただすきなスポーツせん手をしらべるだけなら、べんきょうとつながっていないし、ダメなんじゃないかな。

おも
思ったこと

↑ 家庭から

↑ 学校から



★ スキルのポイント

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

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

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

ゲーム、SNS、^{どうが}動画などで遊ぶことも楽しいですが、^{あそ}それい外に^{たの}新しくチャレンジしたいことを^{がい}考えて^{あたら}みましょう。^{かんが}

たとえば、これらのようなものがあります。

1
からだ うご
体を動かす
サッカー、バレー、
バスケットボール…



2
しぜん
ちゅう しゅう
こん虫さい集、
キャンプ…



3
けんがく
見学
ぶつかん
はく物館、かん
び美じゅつ館…



4
りょう理
あたら
新しいりょう理、
おかし作り…



5
そだ
育てる
はな どうぶつ
花、動物、
や野さい…



6
かんが
考える
パズル、
しょうぎ…



7
つくる
しゅげい
手芸、
プラモデル…



8
のんびり
どくしょ
読書、
おふる…



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



じぶん いけん ほか ひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Aさん

いつもゲームばかりだから、ゆっくり本^{ほん}を^よ読むとかやってみたい。



Dさん

「りょう理^り」にチャレンジしたい。大人^{おとな}の人^{ひと}とカレーをつくってみたいな。



Cさん

い^いもの^{もの}をし^{いく}育て^{いく}てみたいな。

おも
思ったこと

↑ 家庭から

↑ 学校から

とも
友だちとくらべてみよう

1
からだ うご
体を動かす
サッカー、バレー、
バスケットボール…



2
しぜん
ちゅう しゅう
こん虫さい集、
キャンプ…



3
けんがく
見学
ぶつかん
はく物館、
び かん
美じゅつ館…



4
りょうり
あたら
新しいりょう理、
おかし作り…



5
そだ
育てる
はな どうぶつ
花、動物、
や
野さい…



6
かんが
考える
パズル、
しょうぎ…



7
つくる
しゅげい
手芸、
プラモデル…



8
のんびり
どくしょ
読書、
おふろ…



★ スキルのポイント

みなさんは、スマホやタブレット、ゲームでどのくらいの時間あそんでいるでしょうか。

もし、その時間を新しいことにチャレンジする時間にしてみたら、何かがもっと上手になったり、楽しくなったりするかもしれません。

家族や友だちといっしょにチャレンジしてみると、楽しみ方が広がるかもしれませんね。



じぶん 自分もやってしまいそうなトラブルは

じしゅがくしゅうよう 自主学习用			
ねん 年	くみ 組	ばん 番	なまえ 名前

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

1

ジュースを飲^のんでいて、
たんまつに
こぼしてしま^う

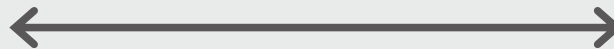
2

も^もかえ^{かえ}持ち帰るときに、
たんまつを
ぶつけてしま^う

3

ルールを守^{まも}らずに
いつまでも使^{つか}ってしま^う

やってしまいそう



やらないだろう

じぶん いけん ほか ひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

①の「ジュースをこぼす」は、ほんとうにやったことがあるから^き気をつけよう。



Aさん

③「ルールを^{まも}守らずに^{つか}使う」は、やってしまいそう…。ちょっとだけ…って^{おも}思ってたなら、いつのまにか^{じかん}時間すぎてたことがある。



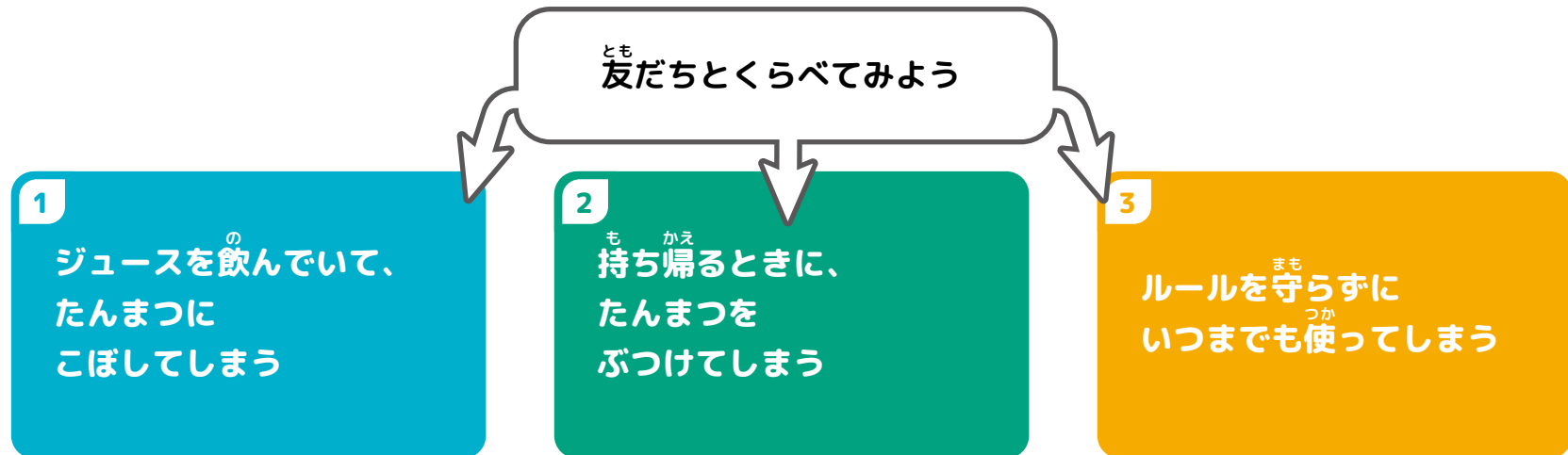
Dさん

^{いそ}急いでいるときは、②「たんまつをぶつけてしまう」をやってしまいそう。

おも
思ったこと

↑ 家庭から

↑ 学校から



☆ スキルのポイント

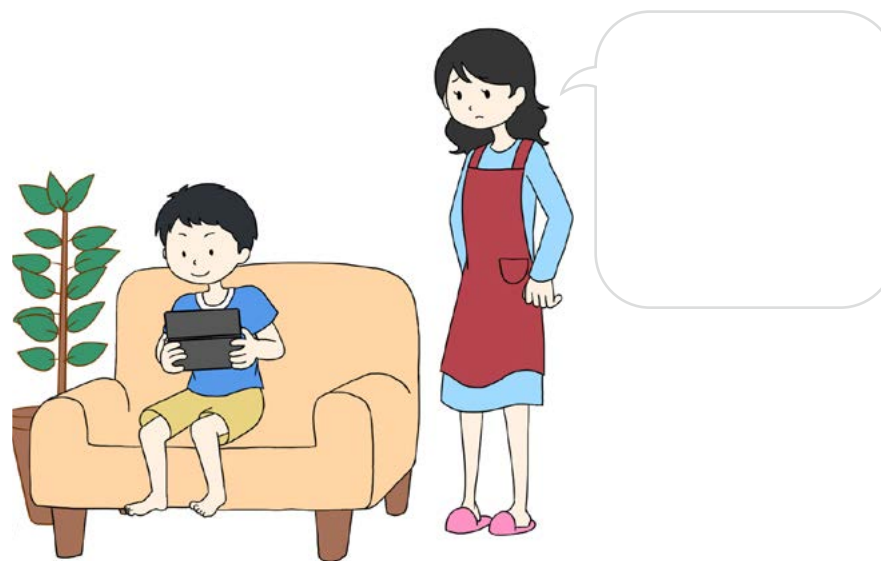
いえ
家でたんまつを使う場合には、持ち帰るときはもちろん、つか
使うときにもき
気をつけなければ
ならないことがあります。

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



「ゲームをやめな^{おも}きゃ」と思っているときに、家^{いえ}の人^{ひと}に「ゲームをはやくやめなさい！」とおこられると、
ついついイライラしてしまうことがあります。

では、どんな^い言い方^{かた}だったら、「ゲームをやめよう」と思^{おも}えますか？ ひとつえらんでみましょう。



1

あと何分^{なんぶん}
やめられそう？

2

ゲームをやめて、
いっしょに話^{はな}そうよ。

3

あと5分^{ぶん}
ゲームをやめてね。

じぶん いけん ほかにひと いけん おも
自分の意見と他の人の意見をくらべて、どう思いましたか。



Bさん

「あと何分^{なんぶん}でやめられそう?」って聞かれると、自分で考えて決めていい^きって感じ^{かん}がして、
ちょっと安心^{あんしん}する。



Aさん

「あと5分^{ぶん}でやめてね」って言われるのがいちばんわかりやすい。ゲームのタイマーをセットして、自分でやめるようにしてるよ。^{じぶん}



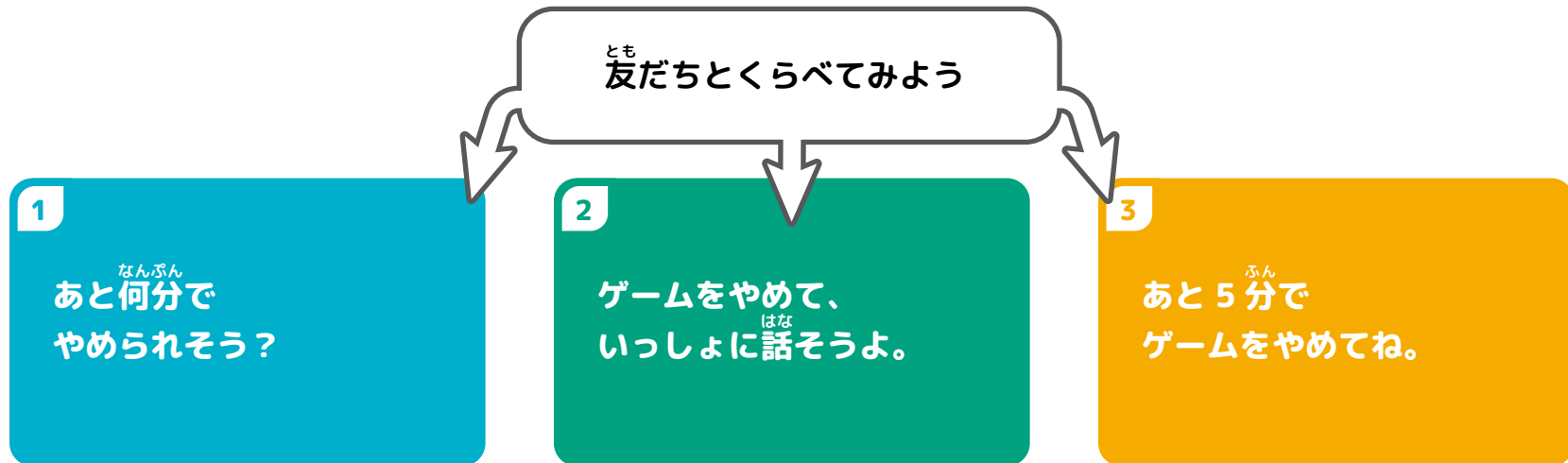
Cさん

「いっしょに話^{はな}そうよ」って言われると、楽しい^{たの}気持ち^{きも}になるね。

おも
思ったこと

↑ 家庭から

↑ 学校から



★ スキルのポイント

「はやくやめなさい!」といわれると、言いったほうも言いわれたほうもイライラしてしまいがちです。

どんな声こゑかけをしてもらったら、自分じぶんでやめることができるでしょうか。ぜひ考かんがえてみてくださいね。





まとめ

じょうず つか 上手に使うために

「家で使う」ためには、家庭でルールを決めておくことが大切となります。たんまつを学習の目てきとして使うために、どんなルールがあればよいか、家庭で話し合ってみましょう。また、ルールを決めるだけでなく、「どんな時にそのルールをやぶってしまうのかな」「どことなくふうをすれば、そのルールを守れるのかな」と考えてみるとよいでしょう。

チェックしてみよう

- わたしは、たんまつを家で使う時には、おうちの人と話し合っ^{はな あ}てルールを決め、ルールを守^{まも}って使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使うときには、計^{けいかく}画^たを立てて使うことができる
- わたしは、たんまつを家で使う時には、「学習の目てき」で使うことができる
- わたしは、ゲームやSNSい^{がい}外^{あたう}にも新しくチャレンジしたいことがある
- わたしは、たんまつを家で使う時には、トラブルを起^おこさないように使うことができる
- わたしは、ゲームをやめる方^{ほう}ほうについておうちの人と話し合^{ひと はな あ}うことができた

かつようがたじょうほう
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、基本となるじょうほう活用能力（じょうほうモラルを含む）を身につけることができます。

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

現在のネットに関するトラブルは、大きく以下のように分類することができます。

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…………… P164～166へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P167～168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…………… P169へ

主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの
「使いすぎ」に
気をつけよう

スマホは
「夜遅い時間」には
使わない

ネットで
「たくさん」お金を
使わない

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

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

A

ルールを破ったことを
叱る

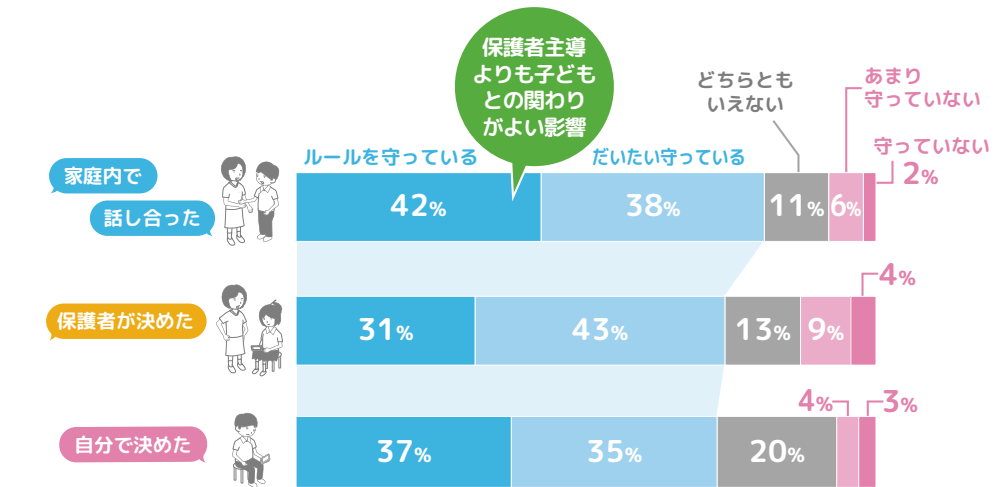
B

どのようにしたら
ルールを守れるかを
一緒に考える

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

ルールの決め方と遵守の関係

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



「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

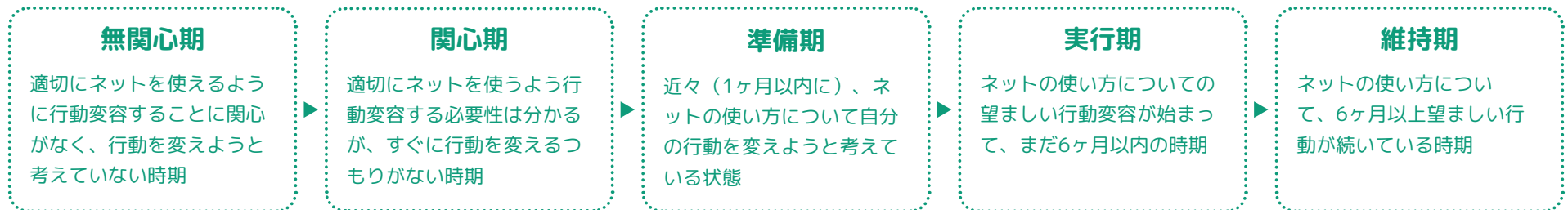
子どもは、「自分はネットやゲームを使いすぎている」と考える傾向があるため、「使い過ぎない」というルールは守られなくなりがちです。

「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

インターネット依存傾向から抜け出す段階



ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

スマートフォン・端末の保護者向け機能

スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。



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

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

ファミリーリンク

Android向け




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

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

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

YouTube Kids Android・iPhone/iPad向け



YouTube Kids は、13歳未満の子どもがより簡単に楽しくYouTubeを視聴できるアプリです。プロフィールを作成することで、視聴できるコンテンツ選択や、視聴時間を制限するタイマーの設定をすることができます。また適切なデジタル習慣を身に付けるために役立つ情報も提供しています。

Digital Wellbeing Android向け




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

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

フィルタリングについて

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

あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)



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

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

8 悪口・いじり

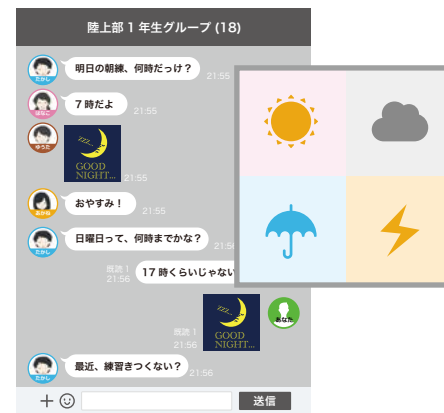


相手の
「イヤなこと」を
しないようにしましょう

というルールや指導で大丈夫？

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

3つの視点からその内容を見てみましょう。



1 感覚のズレ

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

2 ネットの特性

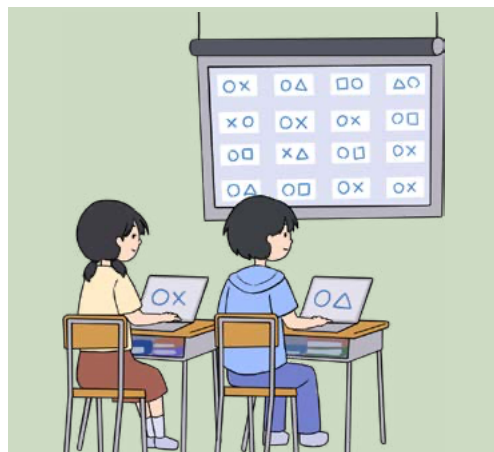
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

3 「リスクの見積り」によるズレ

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

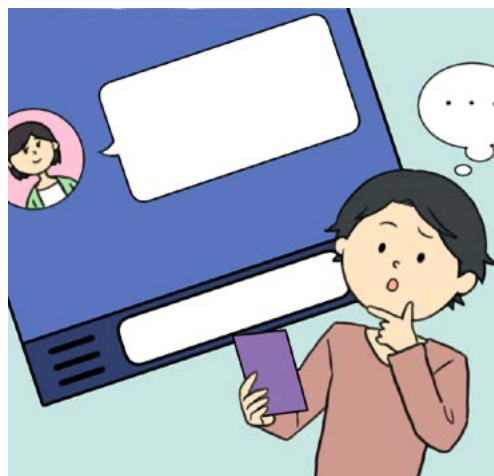
LINEヤフー株式会社（Yahoo!きっず、LINEヤフーみらいプロジェクト）は、ソフトバンク株式会社とともに、SNSやインターネット・通信分野における情報モラル教育に関して協業します。

本協業をデジタル活用能力育成プロジェクト「デジいく」と称し、子どもたちのより良いコミュニケーションの実現と、健全なインターネット利用の啓発を目的とした情報モラル教育に、積極的に取り組んでまいります。



LINEヤフー

SoftBank



全国统一 スマホデビュー検定



考えよう 家族みんなで スマホのルール

私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます



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

合格を目指し、ぜひ親子でチャレンジしてみてください！

監修者紹介



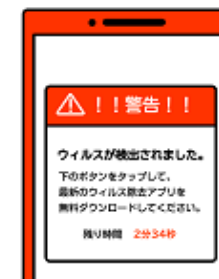
藤川大祐

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

問題のイメージ

00:21.90

インターネットを使っていたら、急にこのような画面が出てきました。そのときにすべきこととして正しいものを選んでください。



- A ウイ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
ビギナー
【自主学习ノート】

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

制 作 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。