



たんまつを使うと、いろいろなじょうほうを友だちときょう有したり、まとめたことをわかりやすく発表したりすることができます。ここでは、たんまつを使ってきょう有したり、発表したりするときに知っておくべきことや気をつけるべきことについて学びます。

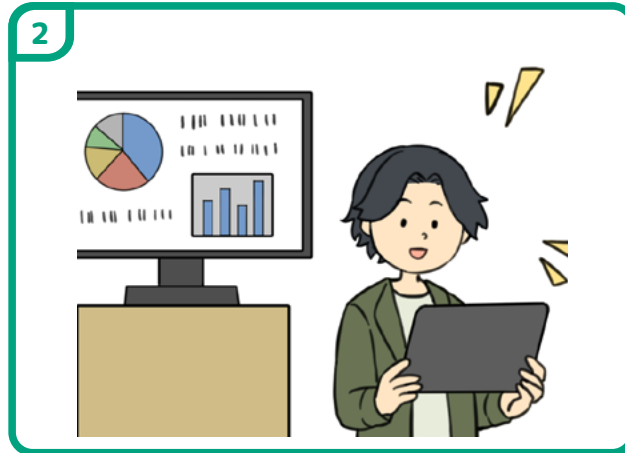
### さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、たんまつを使って上手に発表できると思う
- わたしは、感想を具体的に伝えることができると思う
- わたしは、友だちの発表をきちんと聞いていると思う
- わたしは、聞き方をくふうして、相手の話を聞くことができると思う
- わたしは、自分の作品が勝手に書きこまれたとき、きちんと対おうできると思う
- わたしは、写真を見ることが出来る人のせってい方ほうがわかると思う

つか はっぴょう ようす  
たんまつを使った発表の様子です。クラスの前で発表しています。  
じょうず はっぴょう おも  
上手な発表だと思いうじゅんにならべてみましょう。



ずっとたんまつをみて発表している



き聞いている人を見て発表している



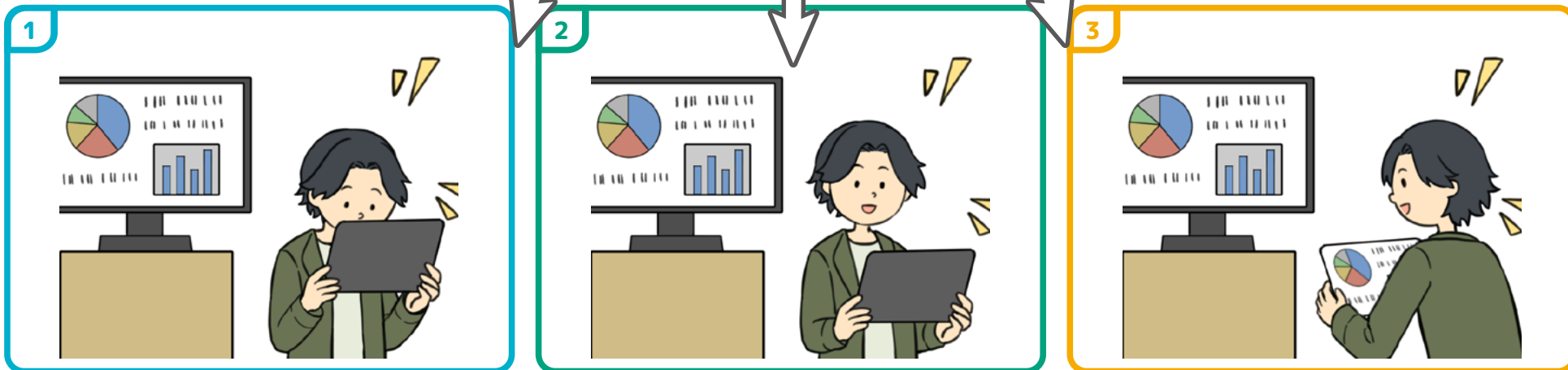
モニターをみて発表している

じょうず  
とても上手



じょうず  
上手ではない

とも  
友だちとくらべてみよう



## ★ スキルのポイント

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

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

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

れい

今日きょうのきゅう食しょくは、おいしかったです。



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

今日きょうのきゅう食しょくはおいしかったです。  
とくに、

## かい答れい<sup>とう</sup>

きょう<sup>きょう</sup>のきゅう<sup>しょく</sup>食はおいしかったです。  
とくに、お肉<sup>にく</sup>がやわらかく、じゃがいも<sup>おお</sup>が大きく、ニンジン<sup>おお</sup>があまかったです。

とも  
友だちとくらべてみよう



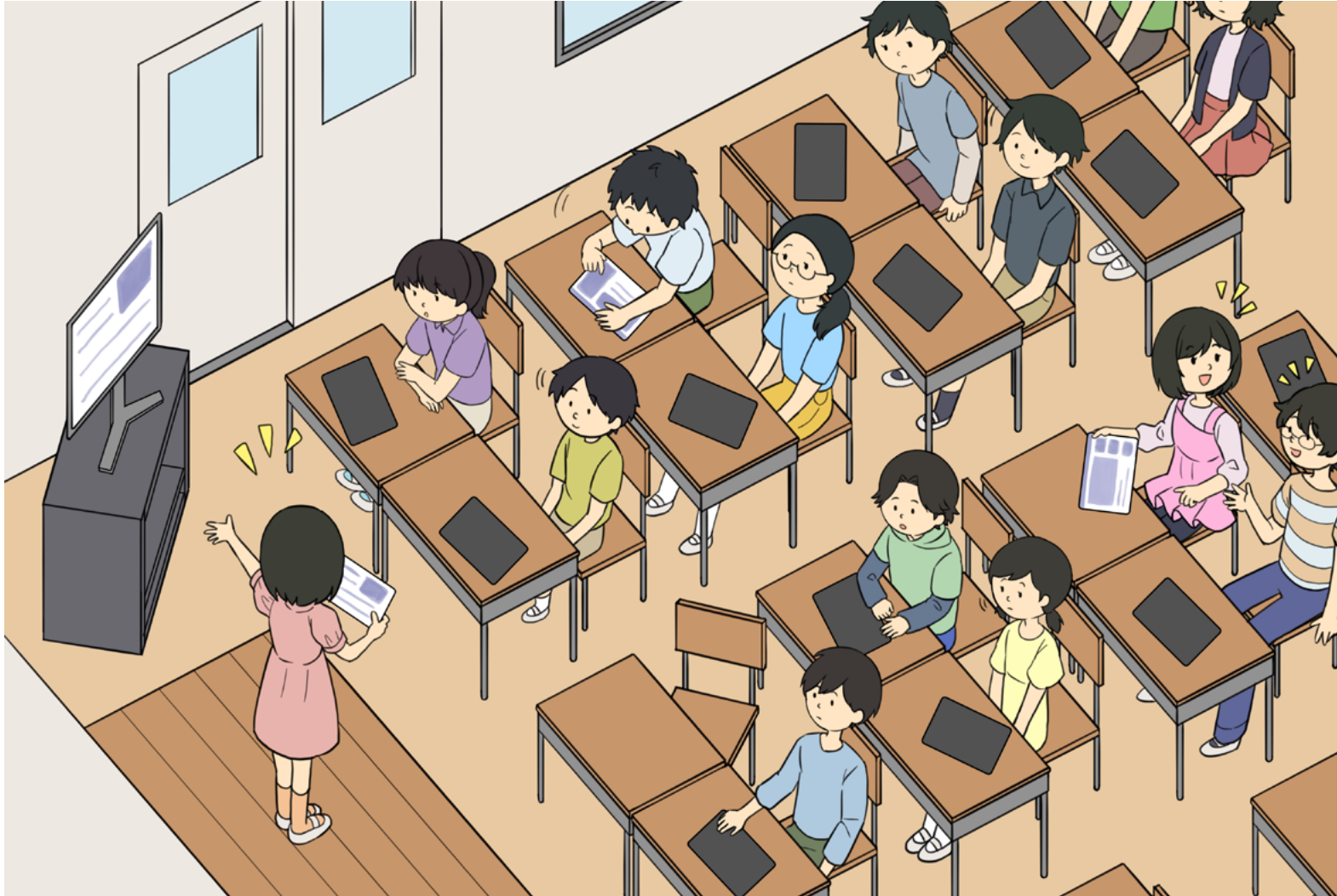
### ★ スキルのポイント

きゅう食<sup>しょく</sup>を作<sup>つく</sup>ってくれた人<sup>ひと</sup>は、どんなことを知<sup>し</sup>りたいでしょうか？

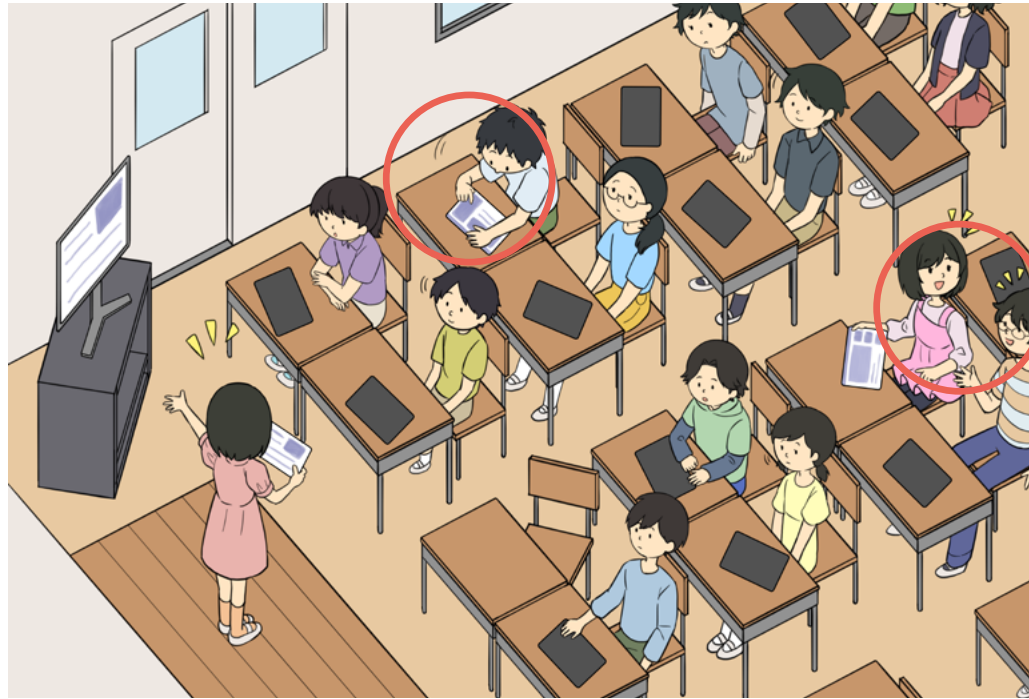
「おいしかった」だけでなく、カレーの何<sup>なん</sup>がおいしかったのか、具体<sup>ぐたい</sup>てきに知<sup>し</sup>りたいはずです。

かんそう  
感想をつたえるときは、理<sup>り</sup>ゆうを具体<sup>ぐたい</sup>てきにつたえてみましょう。

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



## とう かい答れい



### ☆ スキルのポイント

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

ふたりひとくみとなり、<sup>つぎ</sup>次のテーマを相手に<sup>あいて</sup>話して<sup>はな</sup>みましょう。

テーマ：すきなデザート

わたしがすきなデザートは、「〇〇」です。

なぜすきかというと、「〇〇」だからです。

おすすめのお店や商品は、「〇〇」のものです。

き <sup>ひと</sup>聞く人は、それぞれ①～③の<sup>ほう</sup>方で<sup>き</sup>聞いてみましょう。

1 <sup>はなし</sup>話をしている人に<sup>ひと</sup>顔も<sup>かお</sup>体も<sup>からだ</sup>向けてうなづく



2 <sup>はなし</sup>話をしている人に<sup>ひと</sup>体を向けて、<sup>からだ</sup>顔はみない



3 <sup>はなし</sup>話をしている人に<sup>ひと</sup>体も<sup>からだ</sup>顔も<sup>かお</sup>向けない

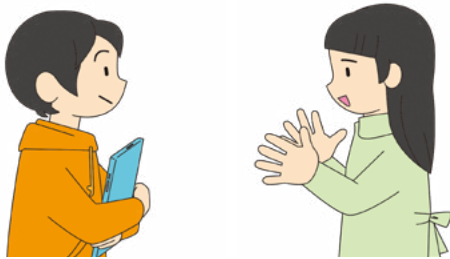


3つの<sup>き</sup>聞き方をされたとき、<sup>かた</sup>話す人はそれぞれどのように<sup>かん</sup>感じましたか。

とも  
友だちとくらべてみよう

1

はなし ひと かお からだ  
話をしている人に顔も体も  
向けてうなづく



2

はなし ひと からだ む  
話をしている人に体を向けて、  
顔はみない



3

はなし ひと からだ かお  
話をしている人に体も顔も  
向けない



## ★ スキルのポイント

あいて はなし き  
相手の話を聞くときに、タブレットを見たままだったり、ちがうことをしていたりしながら聞いていたら、相手はど  
う感じるでしょうか。

いろいろな聞き方をためして、相手にどう感じるかを聞いてみましょう。



# かってか勝手に書きこまれたら

じぶん さいくひん み こうかい さくひん らくが  
自分のつくった作品を、みんなが見られるように公開したところ、その作品に落書きをされてしまいました。  
あなたならどのように対おうしますか。  
つぎ こうどう ほう  
次の3つの行動を「○ やった方がよい」「× やらない方がよい」にわけてみましょう。

1

くやしいので  
ほかひとさいくひん  
他の人の作品に  
らくが  
落書きする

2

らくが ようす  
その落書きの様子を  
き  
記しておく

3

らくが  
落書きされたことを  
せんせい  
先生にそうだんする

○ やった方がよい **A**

**B** × やらない方がよい



せい  
正かい

○ やった方がよい **A**

2  
その落書きの様子を  
き  
記ろくしておく

3  
落書きされたことを  
せんせい  
先生にそうだんする

**B** × やらない方がよい

1  
くやしいので  
ほかひとさくひん  
他の人の作品に  
らくが  
落書きする

★ スキルのポイント

クラスの他の人の作品を自由に見ることができるのは、とてもべんりですが、なかには勝手に作品に書きこみをしたり、落書きをしたりする人もいます。そんなときは、まずはその落書きの様子を記ろくしましょう。

画面の様子を記ろくすることをスクリーンショットと言います。

そのスクリーンショットとともに先生にそうだんしましょう。



# だれが見ることができるのかな

つぎ せってい ばあい しゃしん み  
次のように設定されている場合、この写真はだれが見ることができるでしょうか。  
1つえらびましょう。



この写真を見ることができるユーザー

せんせい (かんり者)

ねん くみ 2年1組

ねん くみ 3年1組

1

この写真をとった人しか  
み 見ることができない

2

ねん くみ ひと  
2年1組の人が  
み 見ることができる

3

ねん くみ ひと  
3年1組の人が  
み 見ることができる

せい  
正かい

2

ねん くみ ひと  
2年1組の人が  
み  
見ることができる



この写真しゃしんを見みることができるユーザー

せんせい (かんり者しゃ)

ねん くみ  
2年1組

ねん くみ  
3年1組

★ スキルのポイント

せってい  
設定せをすることで、写真しゃしんを見みることができる人ひとをかんりしたり、せいげんしたりすることができます。

この場合は、アクセスできるユーザー（見みることができる人ひと）のチェックがせんせいとねん くみ はい  
2年1組の人だけがみ  
見ることができます。



## まとめ

### じょうず つか 上手に使うために

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

### チェックしてみよう

- わたしは、たんまつ<sup>つか</sup>を使って上手<sup>じょうず</sup>に発表<sup>はっぴょう</sup>することができる
- わたしは、感想<sup>かんそう</sup>を具体的<sup>ぐたいてき</sup>に伝<sup>つた</sup>えることができる
- わたしは、友達<sup>とも</sup>たちの発表<sup>はっぴょう</sup>をきちんと聞<sup>き</sup>くことができる
- わたしは、聞き方<sup>きかた</sup>をくふうして、相手<sup>あいて</sup>の話<sup>はなし</sup>を聞<sup>き</sup>くことができる
- わたしは、自分<sup>じぶん</sup>の作品<sup>さくひん</sup>に勝手<sup>かって</sup>に書<sup>か</sup>きこまれたとき、きちんと対<sup>たい</sup>応<sup>おう</sup>することができる
- わたしは、写真<sup>しゃしん</sup>を見<sup>み</sup>ることができる人<sup>ひと</sup>のせ<sup>ほう</sup>ってい方<sup>ほう</sup>をせ<sup>めい</sup>つ明<sup>めい</sup>することができる



つくる

たんまつを使うと、いろいろなアイデアを表現したり、友だちといっしょにしりょうをつくったり  
することができます。

ここでは、たんまつを使って何かをつくる時に知っておくべきことや気をつけるべきことについて  
学びます。

### さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、スライドを上手にデザインすることができると思う
- わたしは、伝えたいことを整理して発表資料をつくることができると思う
- わたしは、作品をつくる時に、どんなことに気をつければよいかを知っていると思う
- わたしは、プライバシーについてせつ明することができると思う
- わたしは、たんまつが動かなくなったときに、きちんと対応できると思う
- わたしは、友だちにまねをされたときに、どう対応すればよいかかわかると思う

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

1

5日後 <sup>にちご</sup>  
1ヶ月後 <sup>かげつご</sup>  
2ヶ月後 <sup>かげつご</sup>



なん しゃしん  
何まいかの写真をのせたスライド

2



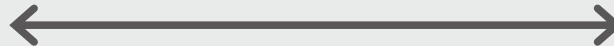
しゃしん  
写真だけをのせたスライド

3

あさがおが  
たくさんの花を  
さかせました。

もじ せつめい  
文字だけで説明したスライド

つたわりやすい



つたわりにくい

## かいとう らい どう

つたわりやすい

1

にちご  
5日後



かげつご  
1ヶ月後



かげつご  
2ヶ月後



2



3

つたわりにくい

あさがおが  
たくさんのはな  
をさかせました。

### ☆ スキルのポイント

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

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

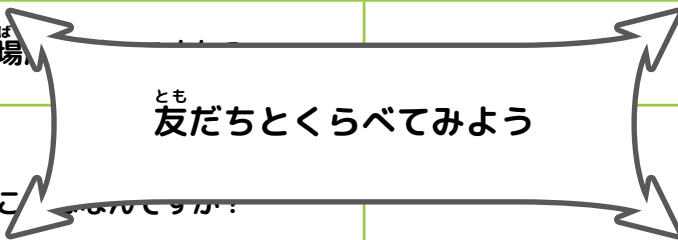


## つたえたいことを整理しよう

がっこう ち  
学校や地いきをたんけんして、わかったことを発表するしりょうをつくります。  
しりょうを作る前に、まずはわかったことをまとめることにしました。  
あ  
空いているところに、わかったことを記入してみましよう。

1	どこにたんけんにいきましたか？	
2	いつたんけんにいきましたか？	
3	たの 楽しかった場所はどこですか？ ばしょ	
4	おどろいたことはなんですか？	
5	はじめて知ったことは、なんですか？ し	



1	どこにたんけんにいきましたか？	
2	いつたんけんにいきましたか？	
3	たの 楽しかった場 <small>ば</small>	 とも 友だちとくらべてみよう
4	おどろいたこ <small>ころ</small>	
5	はじめて知 <small>し</small> ったことは、なんですか？	

 スキルのポイント

だれかにつたえるためのしりょうをさくせい作成するまえ前に、わかったことをまとめてみましょう。

どんな場ば場所が楽しかったのか、どんなことにおどろいたのかを意いしきすると、よい発はっぴょう表しりょうをつくることができます。





# マネしてもよいのかな

すこう ぎょう え  
図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。

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

1

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

2

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

3

とも  
友だちのアドバイスをさ  
ん考<sup>こう</sup>にして絵<sup>え</sup>をかいて、  
先生に<sup>せんせい</sup>てい出した<sup>しゅつ</sup>

○ <sup>もんだい</sup>問題はない A

B × <sup>もんだい</sup>問題がある

せい  
正かい

○ もんだい 問題はない **A**

**3**  
とも 友だちのアドバイスをさ  
こう ん考にして絵をかいて、  
せんせい 先生にしゅつてい出した

**B** × もんだい 問題がある

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

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

☆ スキルのポイント

じょうず 上手な人のマネをすることは、うまくなるちかみち近道ともいわれますので、マネをすることは悪いことではありません。しかし、友だちの絵やネットで見つけた絵をかって勝手にマネして、じぶん自分の絵としてしゅつてい出してはいけません。

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





# プライバシーとは

じぶん  
自分だけのひみつにしたいじょうほうをプライバシーと言います。  
つぎ  
次のうち、プライバシーになるじょうほうをえらんでみましょう。

1  
じぶん ひと なまえ  
自分の好きな人の名前

2  
じぶん か  
自分が書いている  
にっき ない  
日記の内よう

3  
ゆうめい  
有名な  
しゅ なまえ  
スポーツ選手の 名前

プライバシーになる **A**

**B** プライバシーにならない

せい  
正かい

プライバシーになる **A**

1

じぶん ひと なまえ  
自分の好きな人の名前

2

じぶん か  
自分が書いている  
にっき ない  
日記の内よう

**B** プライバシーにならない

3

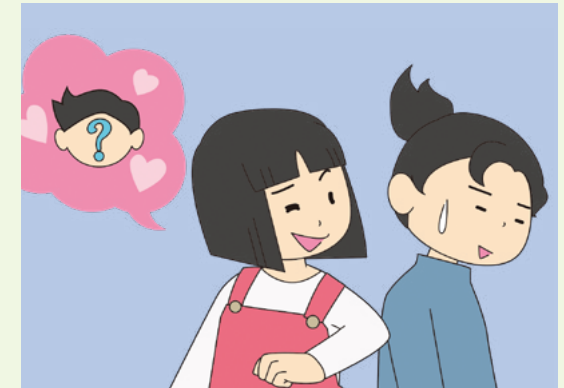
ゆうめい  
有名な  
スポーツせんしゅのしゅ なまえ  
スポーツせん手の名前

☆ スキルのポイント

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

たとえば、好きな人の名前や日記の内ようはプライバシーになります。こうした  
自分や他の人のプライバシーは大切に守るようにしましょう。

しかし、すでに多くの人知っているスポーツせん手の名前は、プライバシーに  
はなりません。





## たんまつが動かなくなったときは

あなたがたんまつを使って発表しりょうを作っていると、とつぜんたんまつが動かなくなってしまいました。  
次の行動の中から、あなたならどうするかを1つえらんでください。

1

動くまで、何度も強く  
タップしてみる

2

動くまで少し待ってみて  
動かなければさい起動を  
する

3

「動かない！」と  
いって大さわぎする

※「さい起動」とは一度電げん  
を切ってもう一度電げんを  
入れ直すことです。



## せい 正かい

2

動か<sup>うご</sup>くまで少し<sup>すこ</sup>待<sup>ま</sup>ってみて  
動か<sup>うご</sup>かなければさい<sup>きどう</sup>起<sup>き</sup>動<sup>どう</sup>を  
する

### ☆ スキルのポイント

たんまつを使<sup>つか</sup>っているとき、とつぜん動か<sup>うご</sup>かなくなることがあります。そんなとき、つい  
なんどつよ<sup>なんどつよ</sup>何<sup>なん</sup>度も強<sup>つよ</sup>くタッ<sup>た</sup>プしたり、「動か<sup>うご</sup>かない！」と大<sup>おお</sup>さわぎしたりしてしまいたくなりま  
すが、動か<sup>うご</sup>くまで少し<sup>すこ</sup>待<sup>ま</sup>ってみるとい<sup>たい</sup>うのも大<sup>たい</sup>切<sup>せつ</sup>です。

少し<sup>すこ</sup>待<sup>ま</sup>って動か<sup>うご</sup>かなければ、先<sup>せん</sup>生<sup>せい</sup>にそうだんしてからたんまつをさい<sup>きどう</sup>起<sup>き</sup>動<sup>どう</sup>してみましょ  
う。



とも  
友だちのAさんが、あなたがかいた絵をまねしてきたので、「まねはだめだよ」とつたえました。

すると、今度はあなたの持っているふで箱と同じものを買って、も  
持ってきました。

あなたは、どのように対おうしますか？



1

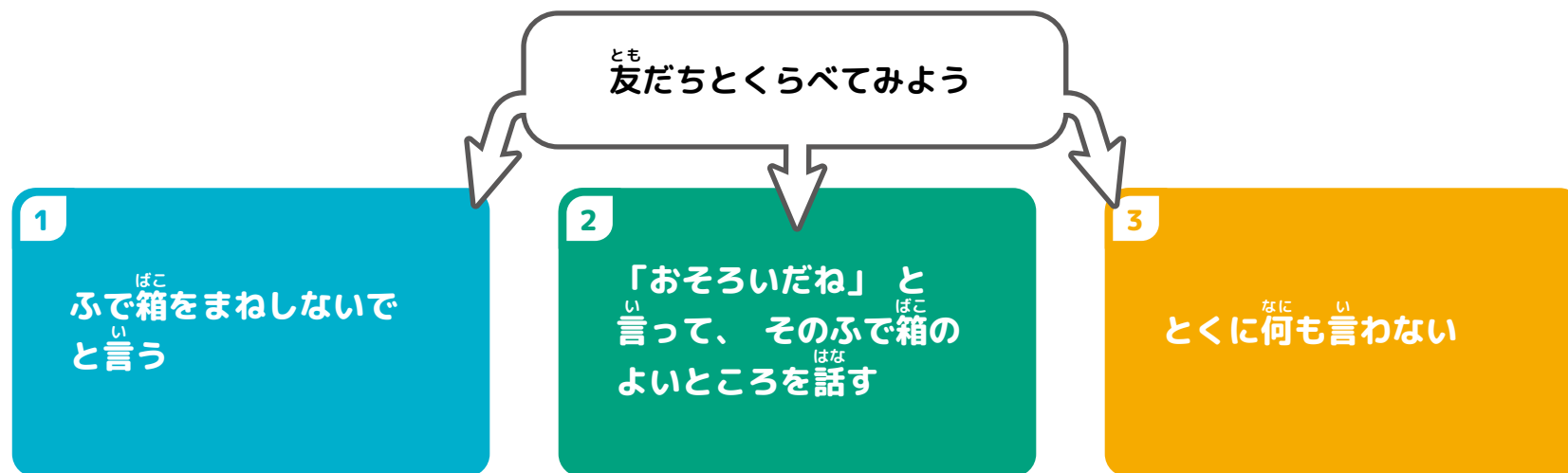
ふで箱をまねしないで  
と言う

2

「おそろいだね」と  
いって、そのふで箱の  
よいところを話す

3

とくに何も言わない



## ★ スキルのポイント

自分がかいた絵には、ちょさくけん（自分がかいた絵をまもるけんり）があるので、かってにまねすることはできません。

しかし、自分の持ち物をまねすることをちょさくけんでまもることはできません。

いやな気持ちをつたえてみることもよいですが、いっしょにその持ち物のよいところを話したりすると、なかよくなるチャンスになるかもしれません。



つくる

## まとめ

### じょうず つか 上手に使うために

え ぶんしょう しゃしん さくひん ひといがい かって つか けんり  
絵や文章、写真などの作品について、つくった人以外は勝手にそれを使ってはいけないという権利のことを「ちょさくけん」と言います。

とも さくひん じょう しゃしん ぶんしょう かって つか  
友だちの作品をマネしたり、ネット上の写真や文章を勝手に使うこともできません。どうしても使いたいときは、つくった人に使ってもよいかを聞くようにしましょう。

### チェックしてみよう

- わたしは、スライドを上手にデザインすることができる
- わたしは、伝えたいことを整理して発表資料をつくることができる
- わたしは、作品をつくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っている
- わたしは、プライバシーについてせつ明することができる
- わたしは、たんまつが動かなくなったときに、きちんと対応することができる
- わたしは、友だちにまねをされたときに、きちんと対応することができる



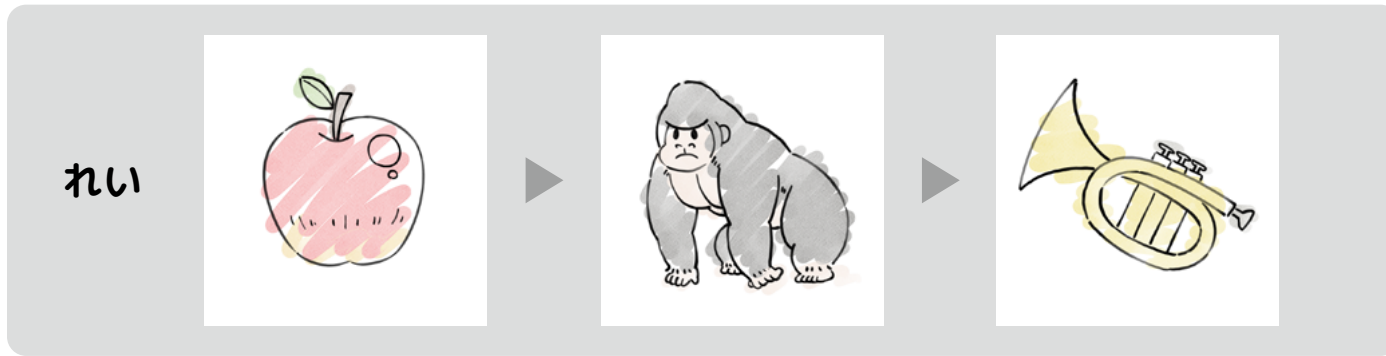
たんまつを使うと、クラスや学校内だけでなく、世界中の人とやり取りしたり、交流したりすることができます。

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

### さいしょにチェックしてみよう

- わたしは、話す以外の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

とも ことば つか え こうりゅう  
友だちと**言葉**を使わず、**絵**だけで交流できるでしょうか？  
え  
絵でしりとりをしてみよう。

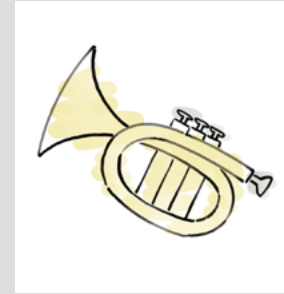
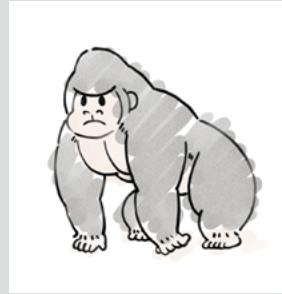
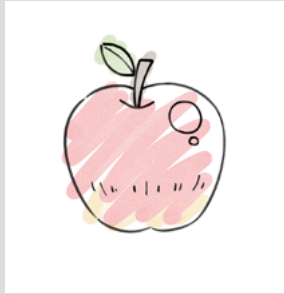


いちばんめ ひと ことば え  
一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の絵をかこう

The image shows four empty rounded rectangular boxes arranged in a horizontal line, connected by grey arrows pointing from left to right. These boxes are intended for drawing the first three words of a word chain starting with 'あ'.

どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう

れい

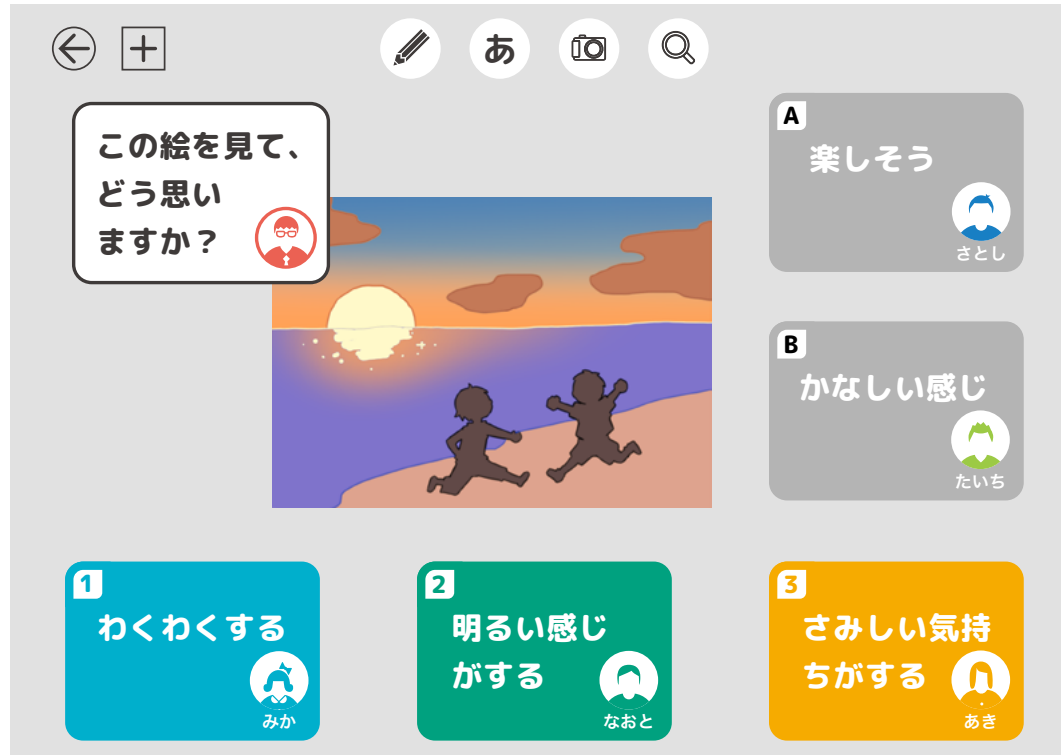


## ☆ スキルのポイント

「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。


<sup>ひと</sup> <sup>おな</sup> <sup>え</sup> <sup>み</sup> 5人が同じ絵を見て、<sup>いけん</sup> <sup>こうりゅう</sup> ふせんアプリで意見を交流しています。  
<sup>おな</sup> <sup>いけん</sup> <sup>ひと</sup> 同じような意見の人をさがしてみましょう。



楽しそう さとしさんと同じような意見の人 **A**


**B** かなしい感じ たいちさんと同じような意見の人


## せい 正かい

楽しそう  さとしさんと同じような意見の人 **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  たいちさんと同じような意見の人

3 さみしい気持  
ちがする   
あぎ

### ★ スキルのポイント

絵の感想には正かいがないので、いろいろな意見が出てきます。

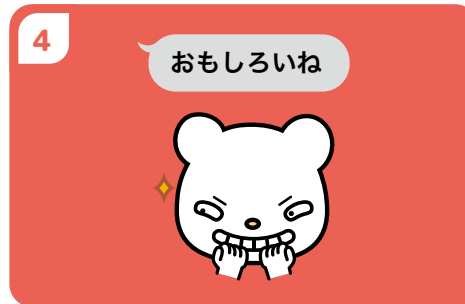
「楽しそう」と同じような気持ちを表す言葉は、「わくわく」「明るい」です。一方、「かなしい」や「さみしい」は同じような気持ちを表す言葉です。

意見を交流するときは、同じところとちがうところを見つけてみましょう。

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

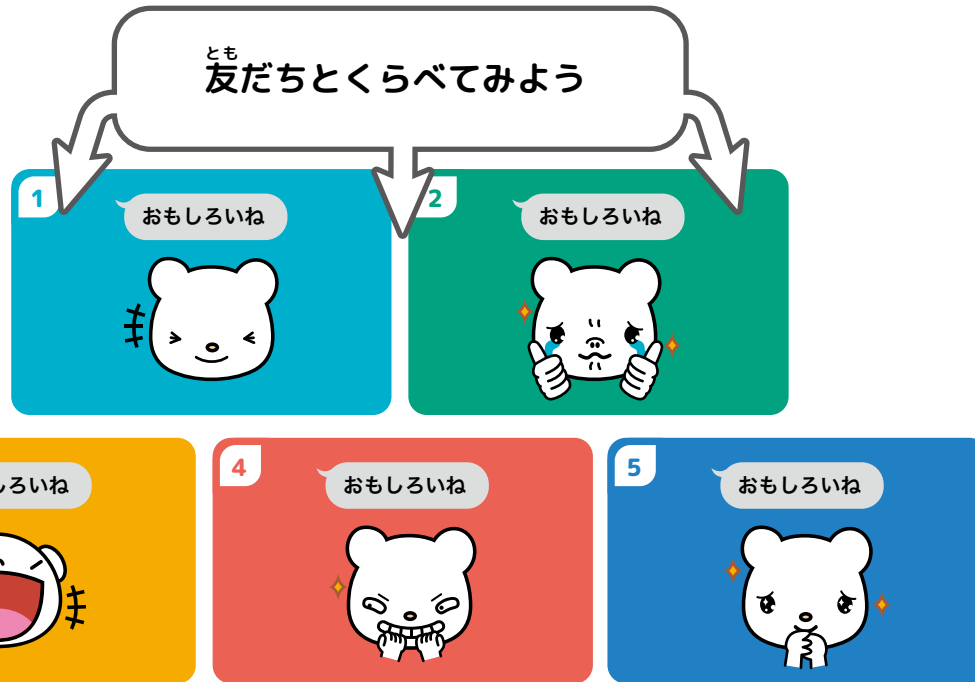
つぎ おく とも きも  
 次の5つのスタンプを送った友だちの気持ちを、「おもしろかった気持ち」「いじわるな気持ち」にわけて

みましよう。



おもしろかった気持ち **A**

**B** いじわるな気持ち



## ☆ スキルのポイント

おな 同じスタンプや絵文字でも、ひとによって感じ方がちがうこともあります。

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

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



まちたんけんをして、お店の<sup>みせ</sup>人に<sup>ひと</sup>インタビューをすることにしました。  
はじめて会った大人と<sup>あ</sup>交流する<sup>おとな</sup>ときに、いきなり聞かない<sup>き</sup>ほうがよいこともあります。  
どんなことがあるか、<sup>かんが</sup>考えてみましょう。

1

好きな<sup>た</sup>食べ物<sup>もの</sup>は  
なんですか？

2

ねんれいは  
いくつですか？

3

けっこんは  
していますか？

あまり聞かない<sup>き</sup>ほう<sup>ほう</sup>がよい **A**

**B** 聞いても問題ない<sup>き</sup> <sup>もんだい</sup>

せい  
正かい

あまり聞かない方がよい **A**

2

ねんれいは  
いくつですか？

3

けっこんは  
していますか？

**B** 聞いても問題ない

1

すきな食べ物は  
なんですか？

☆ スキルのポイント

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

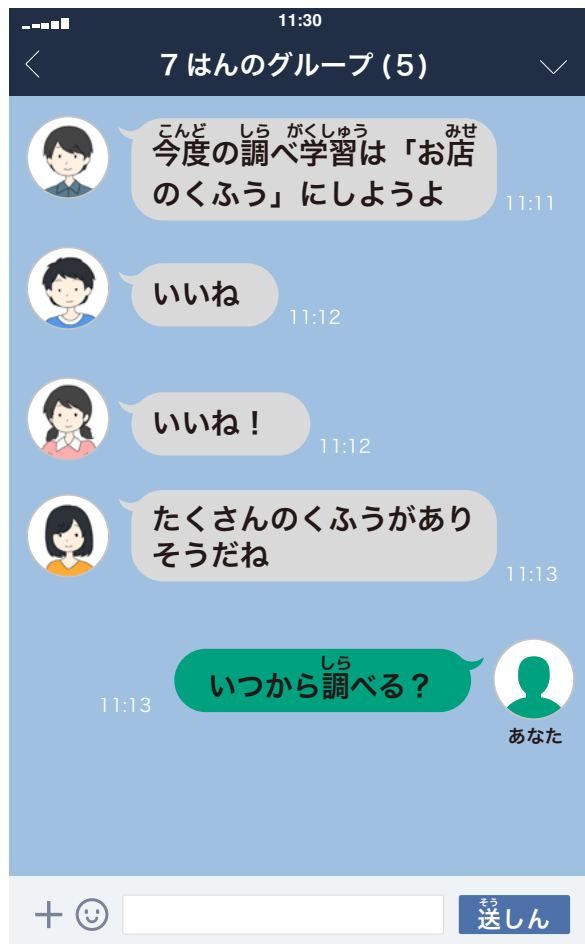
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思う人がたくさんいます。こうしたことはあまり聞かないほうがよいですね。

ほかにもどんなことをあまり聞かない方がよいか、考えてみましょう。



あなたが、グループのチャットで調べ学習しら がくしゅうについて話し合いはな あをしていると、すぐに友だちからの返事へんじがありませんでした。

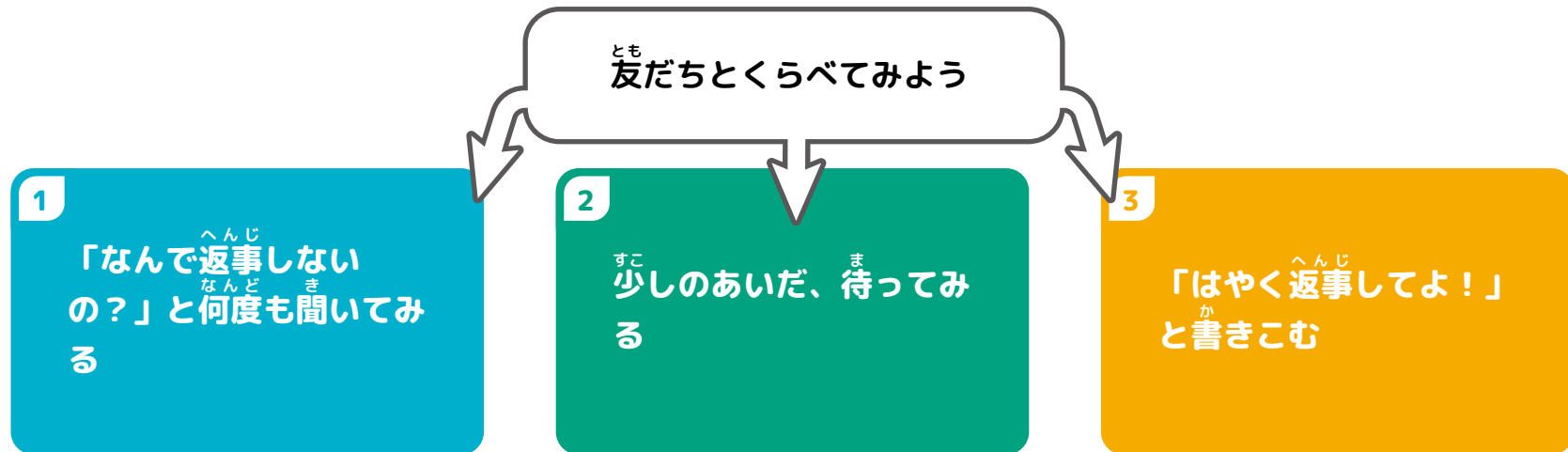
あなたはどのように対たいおうしますか。1つえらんでみましょう。



1 「なんで返事へんじしないの？」と何度も聞いてみる

2 少しすこのあいだ、待まってみる

3 「はやく返事へんじしてよ！」と書きこむ

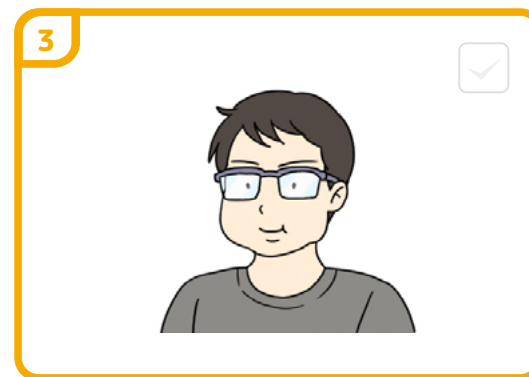
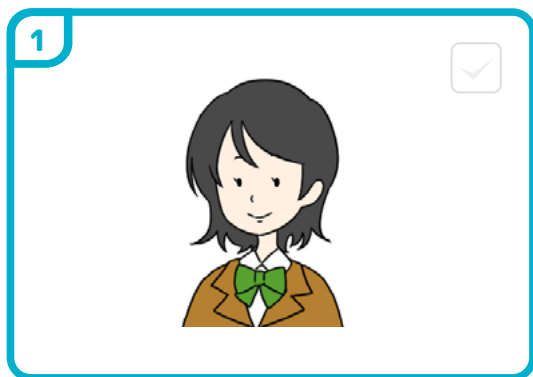
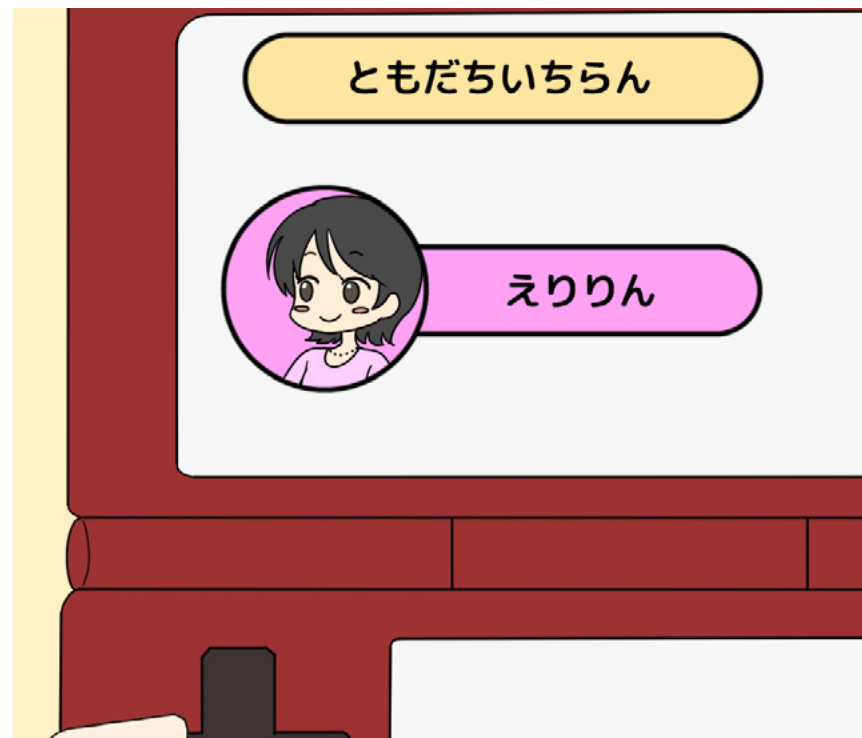


★ スキルのポイント

グループのチャットで交流する場合、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。

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





☆ スキルのポイント

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

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



こうりゅう  
交流する

## まとめ

### じょうず つか 上手に使うために

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

### チェックしてみよう

- わたしは、話す以外のほうで友達と上手に交流することができる
- わたしは、意見を交流するときに、同じところとちがうところを見つけることができる
- わたしは、メッセージをおくるときに、どんなことに気をつければよいかを知っている
- わたしは、大人にインタビューするときに、「聞かない方がよいこと」についてせつ明することができる
- わたしは、グループのチャットで返事がないときに、きちんと対応できる
- わたしは、ネットゲームで表じされたキャラクターと本人はちがうかもしれないと考えることができる



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

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

ここでは、たんまつを<sup>いえ</sup>家で<sup>つか</sup>使うときに<sup>し</sup>知っておくべきことや<sup>き</sup>気をつけるべきことについて<sup>まな</sup>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<sup>いえ</sup>家で<sup>つか</sup>使う<sup>とき</sup>時には、<sup>ひと はな あ</sup>おうちの人と話し合っ<sup>き</sup>てルールを決め、ルールを<sup>まも</sup>守<sup>つか</sup>って使うことができていると思う
- わたしは、たんまつを<sup>いえ</sup>家で<sup>つか</sup>使う<sup>とき</sup>時には、<sup>けいかく た</sup>計画を立てて<sup>つか</sup>使うことができていると思う
- わたしは、たんまつを<sup>いえ</sup>家で<sup>つか</sup>使う<sup>とき</sup>時には、「<sup>がくしゅう</sup>学習の<sup>もく</sup>目<sup>つか</sup>てき」で<sup>つか</sup>使うことができていると思う
- わたしは、<sup>が</sup>ゲームや<sup>あたら</sup>SNS<sup>かんが</sup>以外にも新しく<sup>かんが</sup>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<sup>いえ</sup>家で<sup>つか</sup>使う<sup>とき</sup>時には、<sup>お</sup>トラブルが起きないように<sup>つか</sup>使うことができていると思う
- わたしは、<sup>ほう</sup>ゲームをやめる方<sup>かんが</sup>ほうについて考えたことがある

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

かてい  
家庭のルール

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

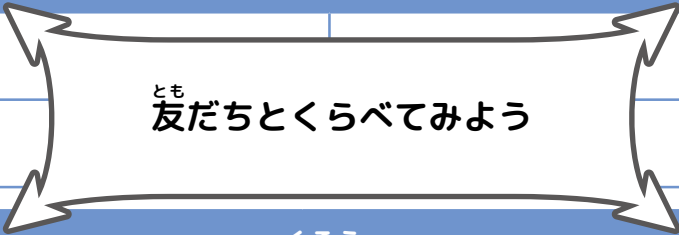
ひと かんが  
おうちの人と考えたルール

①	③
②	④

くふう

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



かてい 家庭のルール	
① たんまつ <sup>つか</sup> を使ってもよい時間 <sup>じかん</sup> は、	じ 時      ぶん 分    ~      じ 時      ぶん 分
② たんまつ <sup>つか</sup> を使ってもよい場所 <sup>ばしょ</sup> は、	
ひと かんが おうちの人と考えたルール	
①	 <p>とも 友だちとくらべてみよう</p>
②	
くふう	
① たんまつをじゅう電 <sup>でん</sup> しわすれないためのくふう	
② たんまつをいえ <sup>いえ</sup> 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<sup>いえ</sup>でつか<sup>つか</sup>うときは、つか<sup>つか</sup>ってもよいじかん<sup>じかん</sup>やばしょ<sup>ばしょ</sup>について、おうちのひと<sup>ひと</sup>とはな<sup>はな</sup>あ<sup>あ</sup>ってき<sup>き</sup>めるようにしましょう。

また、すく<sup>すく</sup>なくとも、ねるじかん<sup>じかん</sup>まえ<sup>まえ</sup>にはたんまつ<sup>つか</sup>を使わないようにしましょう。

そして、へ<sup>へ</sup>や<sup>や</sup>が<sup>が</sup>あか<sup>あか</sup>めるさ<sup>さ</sup>、め<sup>め</sup>からたんまつ<sup>つか</sup>までのき<sup>き</sup>より、ぶん<sup>ぶん</sup>30分にかい<sup>かい</sup>1回はたんまつ<sup>つか</sup>からめ<sup>め</sup>をはな<sup>はな</sup>すなど、め<sup>め</sup>まも<sup>まも</sup>るこうどう<sup>こうどう</sup>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<sup>じかん</sup>でやるのか」を<sup>かんが</sup>えることを「計画<sup>けいかく</sup>」と言<sup>い</sup>います。  
今日<sup>きょう</sup>、家<sup>いえ</sup>に帰<sup>かえ</sup>ってからやることを<sup>けいかく</sup>計画<sup>けいかく</sup>してみましよう。

午後4時	午後5時	午後6時	午後7時	午後8時	午後9時	午後10時

1  
べんきょう しゅくだい  
勉強・宿題

2  
なら こと  
習い事

3  
きゅうけい・あそび  
きゅうけい・遊び  
(ゲームなど)

4  
て  
お手つだい

5  
ごはん

6  
お風呂

7  
あした  
明日のじゅんぴ

8  
すいみん

れい

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

午後4時 午後5時 午後6時 午後7時 午後8時 午後9時 午後10時

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

とも  
友だちとくらべてみよう

1  
べんきょう しゅくだい  
勉強・宿題

2

4  
て  
お手つだい

5  
ごはん

6  
おふろ

7  
あした  
明日のじゅんぴ

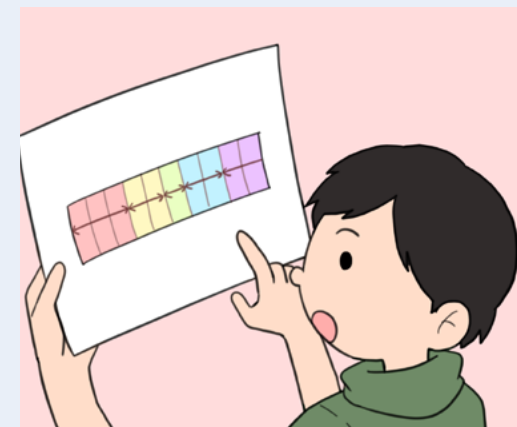
8  
すいみん

★ 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。





# 「学習の目てき」と言えるのかな

つぎ  
次の3つの行動は、「学習の目てき」での使い方と言えるのでしょうか？

「○ 学習の目てきと言える」と「× 学習の目てきと云えない」にわけてみましょう。

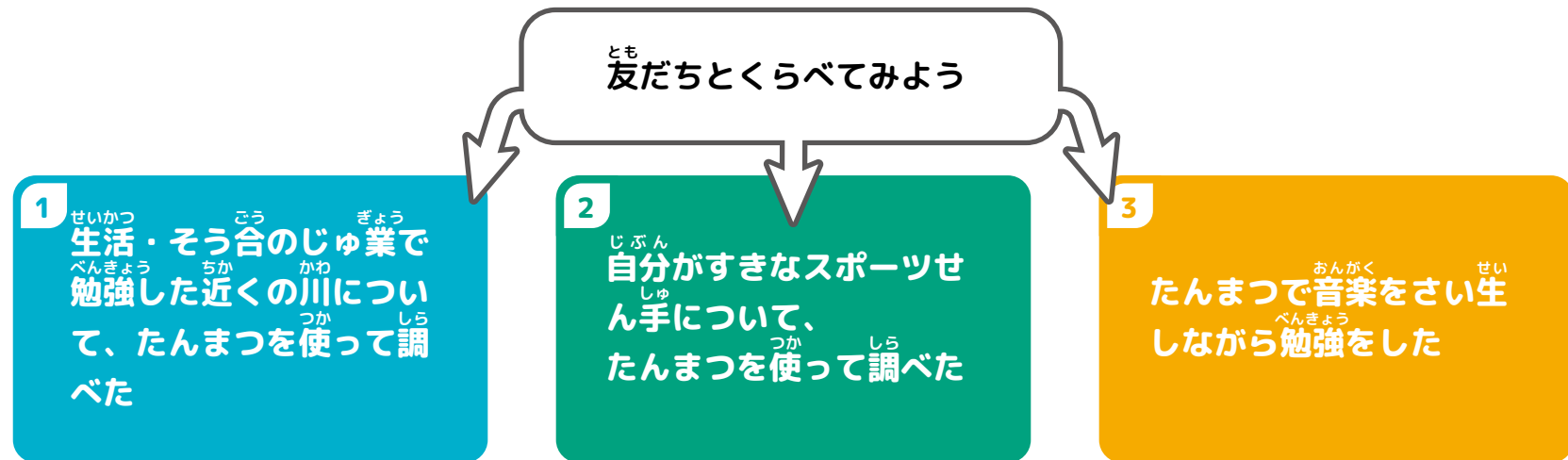
1  
せいかつ  
生活・そう合のじゅ業で  
べんきょう  
勉強したちか  
近くのかわ  
川につい  
て、たんまつを使つてしら  
調べた

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

3  
たんまつでおんがく  
音楽をさいせい  
しながらべんきょう  
勉強をした

○ 学習の目てきと言える **A**

× 学習の目てきと云えない **B**



★ スキルのポイント

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

いえ 家でも、がっこう 学校のルールを思い出しながら、「これはがくしゅう 学習の目てきと言えるのかな」と考えてかんが 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？」とまよったときは、ひと おうちの人やせんせい 先生にそうだし  
てみましょう。

ゲーム、SNS、<sup>どうが</sup>動画などで遊ぶことも楽しいですが、<sup>あそ</sup>それい外に新しくチャレンジしたいことを<sup>かんが</sup>考えてみましょう。

たとえば、これらのようなものがあります。

**1**  
からだ うご  
**体を動かす**  
サッカー、バレー、  
バスケットボール…

**2**  
**しぜん**  
<sup>ちゅう</sup>こん虫さい集、  
<sup>しゅう</sup>キャンプ…

**3**  
<sup>けん</sup>がく  
**見学**  
<sup>ぶつ</sup>かん  
はく物館、  
<sup>かん</sup>  
び美じゅつ館…

**4**  
**りょうり**  
<sup>あたら</sup>  
新しいりょうり、  
<sup>づく</sup>  
おかし作り…

**5**  
<sup>そだ</sup>  
**育てる**  
<sup>はな</sup>花、  
<sup>どうぶつ</sup>動物、  
<sup>や</sup>  
野さい…

**6**  
<sup>かんが</sup>  
**考える**  
パズル、  
しょうぎ…

**7**  
**つくる**  
<sup>しゅげい</sup>  
手芸、  
プラモデル…

**8**  
**のんびり**  
<sup>どくしょ</sup>  
読書、  
おふる…

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

とも  
友だちとくらべてみよう

1  
からだ うご  
体を動かす  
サッカー、バレー、  
バスケットボール…



2  
しぜん  
ちゅう しゅう  
こん虫さい集、  
キャンプ…



3  
けんがく  
見学  
ぶつかん  
はく物館、  
び かん  
美じゅつ館…



4  
りょうり  
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。



# じぶんの 自分もやってしまいそうなトラブルは

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

1

ジュースを飲んでいて、  
たんまつに  
こぼしてしまう

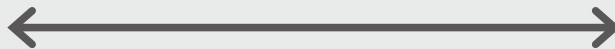
2

持ち帰るときに、  
たんまつを  
ぶつけてしまう

3

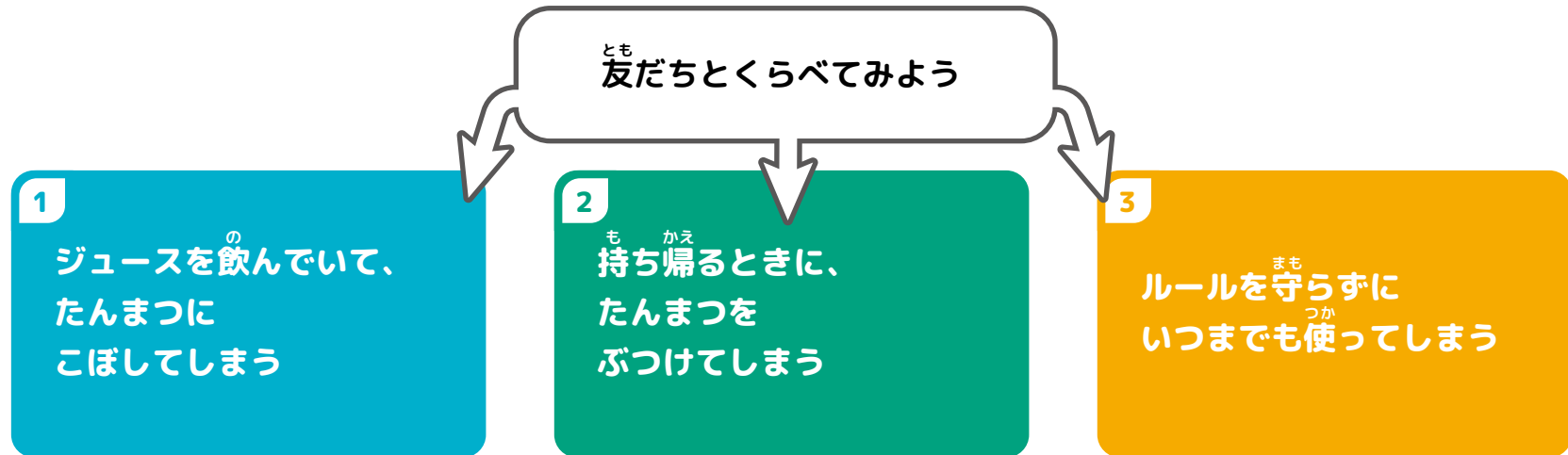
ルールを守らずに  
いつまでも使ってしまう

やってしまいそう



やらないだろう





☆ スキルのポイント

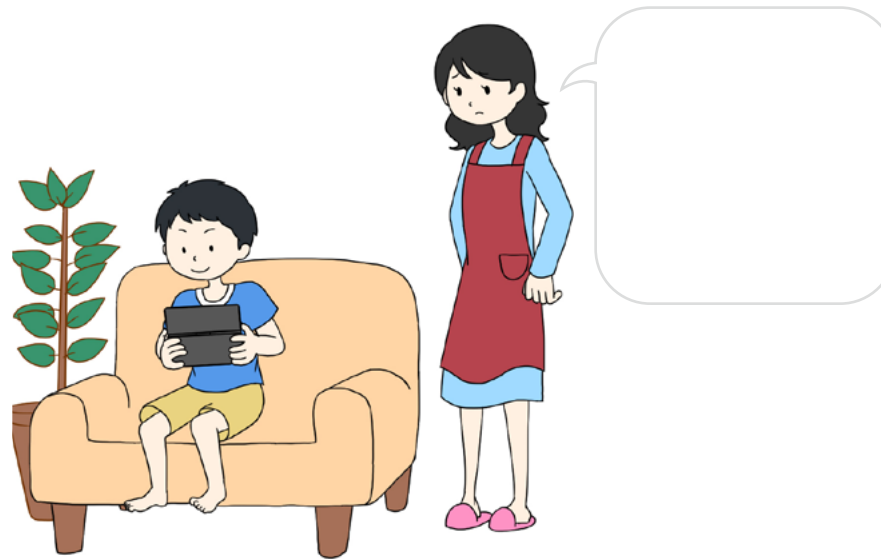
いえ  
家でたんまつを使う場合には、持ち帰るときはもちろん、つか  
使うときにもき  
気をつけなければ  
ならないことがあります。

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



# 「ゲームをやめなさい！」と言われても

「ゲームをやめなきゃ」と思っているときに、家の人に「ゲームをはやくやめなさい！」とおこられると、  
ついついイライラしてしまうことがあります。  
では、どんな言い方だったら、「ゲームをやめよう」と思えますか？ ひとつえらんでみましょう。



1

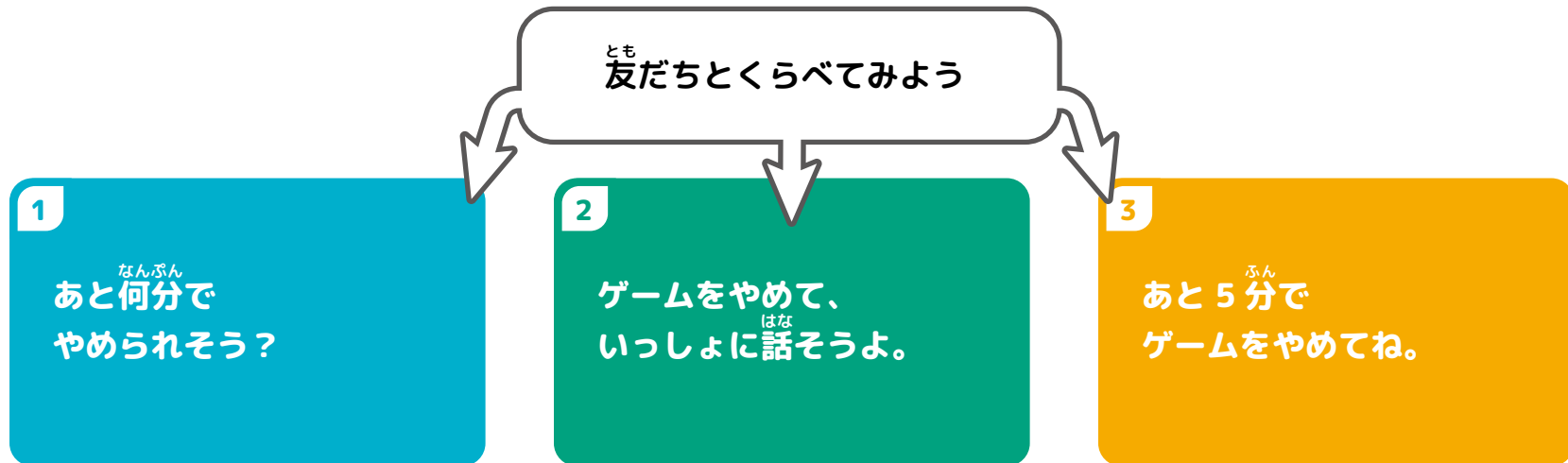
あと何分なんぶん  
やめられそう？

2

ゲームをやめて、  
いっしょに話そうよ。はな

3

あと5分ぶん  
ゲームをやめてね。



★ スキルのポイント

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

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





## まとめ

### じょうず つか 上手に使うために

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

### チェックしてみよう

- わたしは、たんまつを家で使う時には、おうちの人と話し合っ<sup>はな あ</sup>てルールを決め、ルールを守<sup>まも</sup>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<sup>けいかく</sup>画<sup>た</sup>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<sup>がい</sup>外<sup>あたう</sup>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<sup>お</sup>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<sup>ほう</sup>ほうについておうちの人と話し合<sup>ひと はな あ</sup>うことができた

活用型情報モラル教材



ひがしかがわ



## 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。

# 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。

<p><b>1 長時間利用</b></p>  <p>ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>A</b></p>	<p><b>2 高額課金</b></p>  <p>たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>A</b></p>	<p><b>3 不適切サイトの閲覧</b></p>  <p>性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>B</b></p>	<p><b>4 出会い</b></p>  <p>SNS で知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>A</b> と <b>B</b></p>
<p><b>5 著作権の侵害</b></p>  <p>無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>A</b> と <b>C</b></p>	<p><b>6 不適切情報の発信</b></p>  <p>悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>C</b></p>	<p><b>7 個人情報の投稿</b></p>  <p>SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>C</b></p>	<p><b>8 悪口・いじり</b></p>  <p>グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 主に <b>C</b></p>

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

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

- A** 家庭のルールを考えよう…………… P132～134へ
- B** フィルタリングやアプリの設定…………… P135～136へ
- C** インターネットにおけるコミュニケーションの特性…………… P137へ

## 主体的に考えることを目指した「ルールの工夫」

次のルールは何が問題でしょうか。

ネットの  
「使いすぎ」に  
気をつけよう

スマホは  
「夜遅い時間」には  
使わない

ネットで  
「たくさん」お金を  
使わない

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

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

A

ルールを破ったことを  
叱る

B

どのようにしたら  
ルールを守れるかを  
一緒に考える

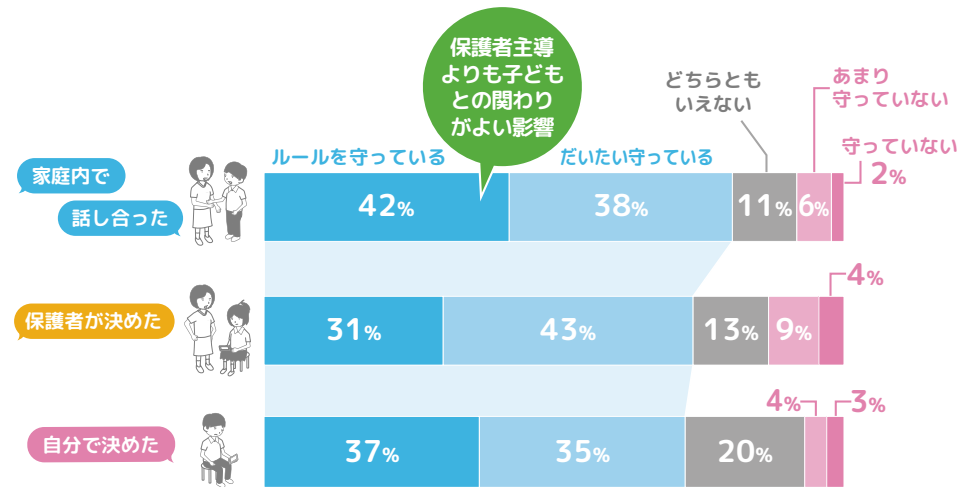
Aのような「制限」によるコントロールから、Bのように子どもと一緒に対話をしながら「主体的なルールづくり」をするようにしましょう。

## ルールの決め方と遵守の関係

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

### 「ネットを使い過ぎない」というルールが守られない理由

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

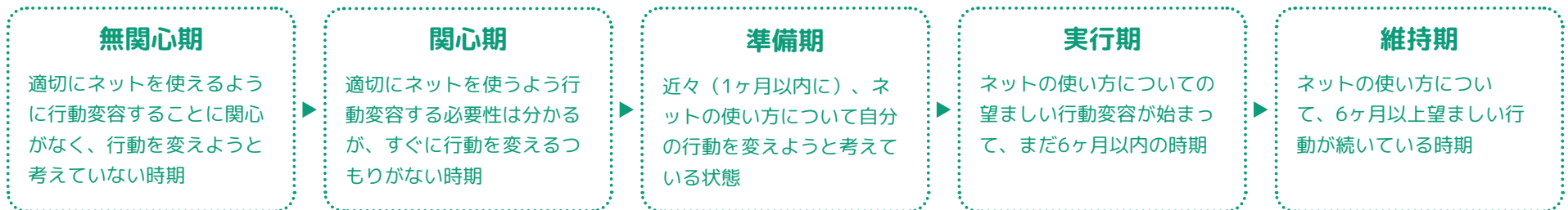


### 「使い過ぎ」から抜け出すための5ステップ（ステージ）

下の5つのステップ（ステージ）に沿って声を掛け、行動変容を促しましょう。

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

### インターネット依存傾向から抜け出す段階



## ネットを使い過ぎていないか、子どもと確認してみましょう

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

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

## スマートフォン・端末の保護者向け機能

### スクリーンタイム

iPhone/iPad向け



© Apple Inc.

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

親子で使い方を約束して、そのとおりに使えているかを確認しましょう。



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

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

### ファミリーリンク

Android向け



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

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

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

**YouTube Kids** Android・iPhone/iPad向け



YouTube Kids は、13歳未満の子どもがより簡単に楽しく

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

**Digital Wellbeing** Android向け



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

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

**フィルタリングについて**

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

**あんしんフィルター for (キャリア名、ブランド名)**



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

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

## 8 悪口・いじり

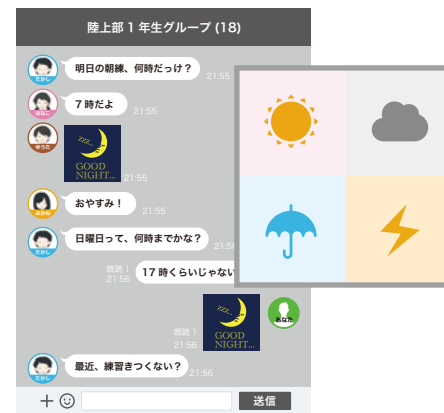


相手の  
「イヤなこと」を  
しないようにしましょう

というルールや指導で大丈夫？

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

3つの視点からその内容を見てみましょう。



### 1 感覚のズレ

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

### 2 ネットの特性

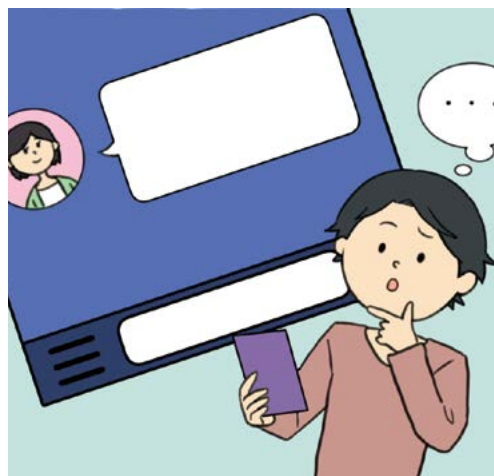
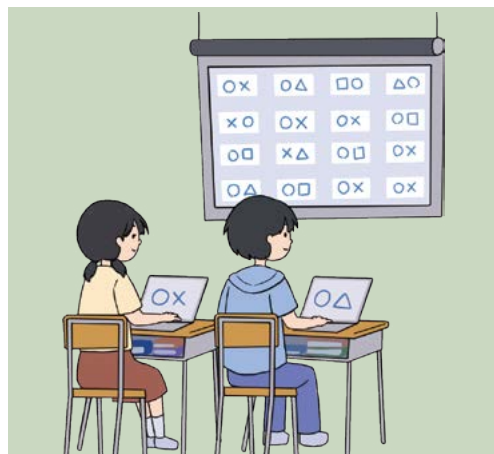
普段、「まじめだね」という言葉を解釈するときには、顔の表情やシチュエーション、トーンなどから、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断しています。しかし、メール等のテキストコミュニケーションの場合には、感情が伝わりにくく、それがよい言葉なのか悪い言葉なのかを判断するのが難しく、誤解が生じやすくなります。

### 3 「リスクの見積り」によるズレ

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

LINEヤフー株式会社は、ソフトバンク株式会社、ソフトバンクロボティクス株式会社とともに、SNS・通信・インターネット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**

**SoftBank**  
Robotics

# 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。



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

A ウィルスを取り除くためすぐにダウンロードする

B 画面に出ていた問い合わせ先にメールする

C その画面を開いたままおうちの方に相談する

受検はこちら！（受検料無料）

<https://ymobile.jp/s/Ew7uH>



---

**活用型情報モラル教材**  
**GIGAワークブック ひがしかがわ**  
**ビギナー**

---

ver.5.1

発行日 2026年4月1日

---

制 作 東かがわ市教育委員会  
LINEヤフー株式会社  
静岡大学教育学部准教授 塩田真吾  
常葉大学教育学部准教授 酒井郷平  
アラサキデザインスタジオ

協 力 ソフトバンク株式会社  
ソフトバンクロボティクス株式会社

---

**LINEヤフー**

 SoftBank

 SoftBank  
Robotics

- ・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。