

活用型情報モラル教材



にいがた



じょうほうモラルについて^{まな}学ぼう (45分^{ふん} じゅぎょう^{ぎょう})

これから、たんまつを^{じょうず}上手に^{かつよう}活用するために、まずは^{ほん}基本となるじょうほうモラルを^み身につけましょう。

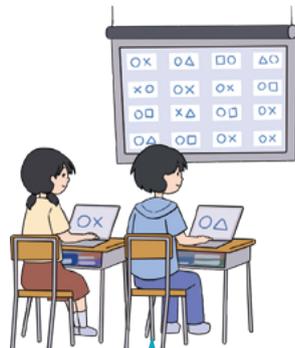
^{あいて}相手を^{あいて}きずついたり、^{じぶん}自分が^{あいて}トラブルに^{あいて}あったりすることがないように、^{とも}友だちと^{はな}話し^あ合いながら、じょうほうモラルについて^{まな}学びます。

アイシーティー
ICT(パソコン・タブレットやスマホなど)でゆたかになるわたしたちの暮らし



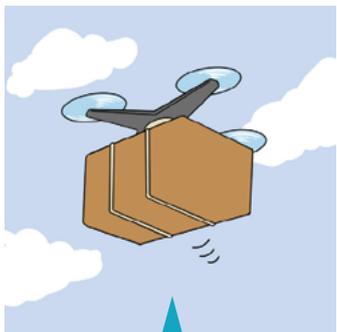
遠くにいる家族や
友だちとお話できるよ

調べたいことをすぐに
調べられるよ



みんなの考え方や答え
をかんたんにくらべ
ることができるよ

おうちでもわからないこと
を先生に聞くことが
できるよ

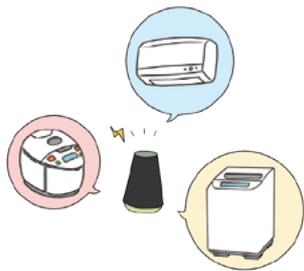


ドローン(空とぶ自動
ロボット)が荷物を配
たつしてくれるよ



うんてんしなくても
自動で目つき地まで
行けるよ

いろいろな家電が
かしくなるよ



かんが
考えてみよう

みなさんが大人になるころ、べんりになっているといいなと思うことを話し合ってみましょう。

たんまつ等の活用が進むことで学びはどう変わるの？

がっこう ぎょう 学校のじゅ業では

- ・ 自分のかいた絵や、作文を写真にとってほぞんする
- ・ QRコードを読みとって動画や写真を見る
- ・ 遠くにいる人にメッセージを送る
- ・ 考えたことをカードに書いてクラスの人に送る
- ・ 友だちの考えを送ってもらって自分の考えとくらべる
- ・ 自分の調べたいことを自分のペースで調べる



かてい 家庭では

- ・ 学校で勉強したことをもう一度ネットで調べる
- ・ 学校に行けなくなったときに先生や友だちと話したり勉強したりできる
- ・ きょう味を持っていることをすきなときに調べる



1 この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



2 ○をつけた理由^{りゆう}をせつ明^{めい}しましょう。

3 じょうず つか
上手^{じょうず}に使うためのルール^かを考え^{かんが}ましょう。

① せんせい はな
先生^{せんせい}が話^{はな}しているときは

② はこ
もち運^{はこ}ぶときは



③ ^{じぶん}自分のパスワードは

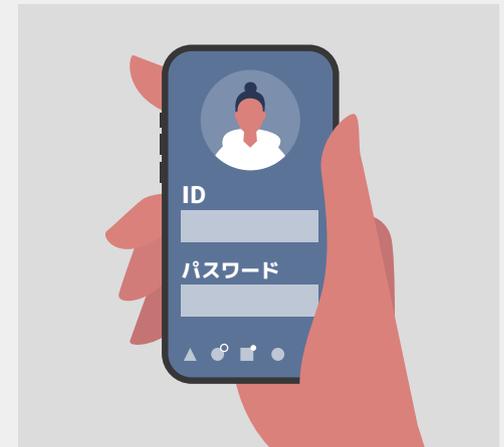
④ つくえの^{うえ}上は

! ネットのとくせい

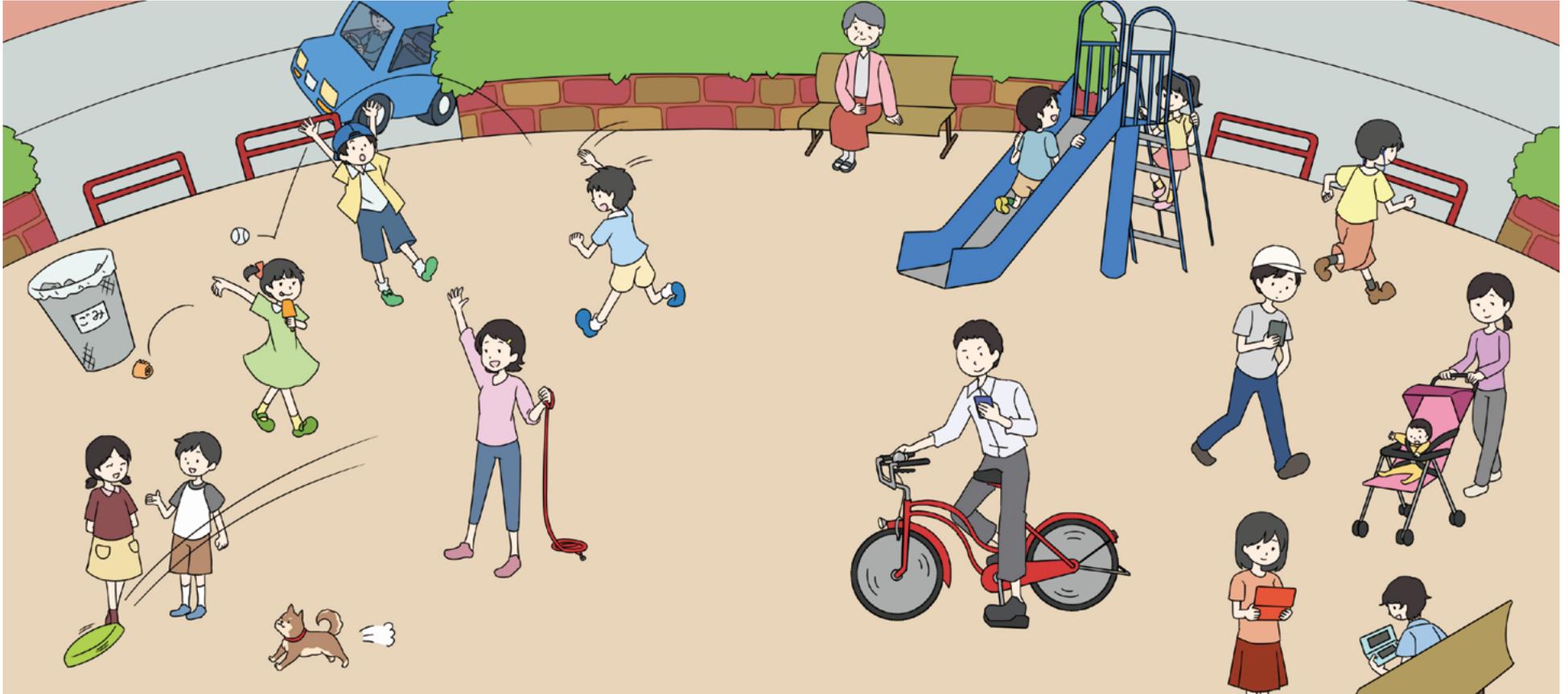
アイディー
IDとパスワード

みなさんが使っている^{つか}IDと^{アイディー}パスワードは、とても^{たいせつ}大切なものです。ほかの^{ひと}人に^{おし}教えることはせず、きちんと^{かんり}しましょう。

また、たんまつを使う^{つか}時は、目を^め近づけ^{ちか}すぎずに、休けい^{きゅう}をとりながら^{つか}使うように^{かんり}しましょう。



① この絵の中で、^え ^{なか} ^き 気になるところに○をつけましょう。



② ○をつけた理由をせつ明(りゆうめい)しましょう。

たかしさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る言葉を書きましょう。



② どこを直したらよいでしょうか。あなたの考えを書きましょう。

- ① ^{へいじつ}平日、ゲームやネットを^{なんじかんつか}何時間使っていたら「^{つか}使いすぎ」だと思^{おも}いますか。
1つえらんで、^{りゆう}理由を^{めい}せつ明してみましよう。



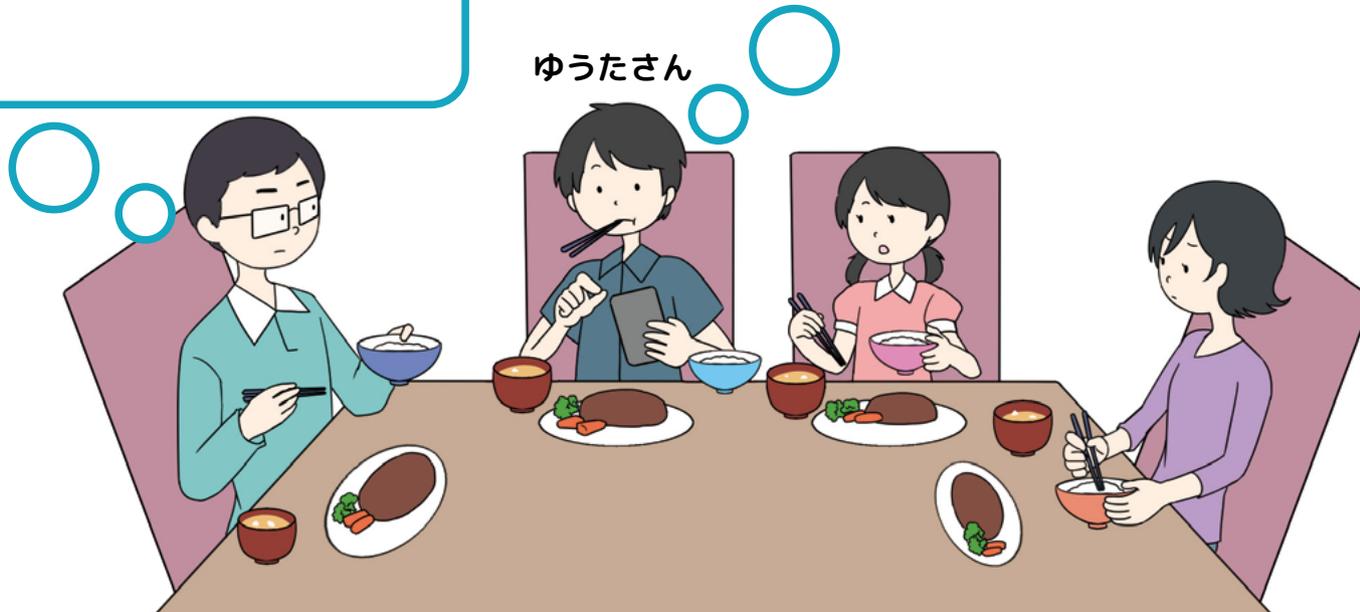
- ② どん^きなことに気がつきましたか。

ゆうたさんのおうちの様子です。

① ふきだしに入る^{はい}言葉^{ことば}を書きましょう。

Empty rounded rectangular box for writing the first answer.

Empty rounded rectangular box for writing the first answer.



② どこを直^{なお}したらよいでしょうか。あなたの考^{かんが}えを書きましょう。

Large empty rounded rectangular box for writing the second answer.

① ^{いちばん}一番「^{つか}使いすぎ」だと思^{おも}うカードを1つえらんで、^{りゆう}理由をせつ^{めい}明してみましよう。

① ^{かぞく}家族と^{あそ}遊びに^い行く
ときにいつも
マホやゲームきを
^も持っていく

② おこづかいは、
ほとんどゲームに
^{つか}使っている

③ いつもネットや
ゲームの^{はなし}話ばかり
する

② どん^きなことに気がつきましたか。

きょうしつ ようす

 教室の様子です。

① ふきだしに入る言葉を書き、感じたことを話し合ひましょう。



- ① あなたが、クラスの友だちから言われて「あまりうれしくない。」と感じる言葉を1つえらんで理由をせつ明してみましょう。



- ② 友だちのえらんだカードと見くらべて、どんなことに気がつきましたか。

! ネットのとくせい

もし文字だけでつたえると、そのときの「かんじょう」がつたわりにくいので、相手をきずつけてしまうこともあります。



たかしさんの^{とも}友だちのおうちでの^{ようす}様子です。



1 あなたがたかしさんならどうしますか。

! つか
使いすぎないためには

① ネットやゲームを^{つか}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^{まも}守れないのは、どんなときでしょうか。