

活用型情報モラル教材



ビギナー

スタンダード

お試しパック

活用の手引

以下の教材については、小学校ではじめてGIGAワークブックをご活用いただく教材としておススメしています。いずれの教材も15分版となっておりますので、以下の活用場面例を参考にご使用ください。

## どのくらいあぶないのかな？

# 使う前に # 情報モラル # 2分類 # 消費者

### 【活用場面例（小学校）】

- ・ GIGA端末の使い始めのオリエンテーションで
- ・ 学級開きでのICTルールづくりの場面で
- ・ 保護者参観など、親子で情報モラルを考える機会で

トラブルを考えさせる場合には、「すべてをやってはいけない」とするよりも、「絶対にやってはいけないことはなにか」を考えさせることが重要です。トラブルの重大性に段階（レベル）を設けることで、絶対にやってはいけないことを意識しやすくなります。友達の着替えを撮ったり、勝手にログインしたりすることは犯罪になる行為ですので、絶対にやってはいけないことだと強く意識させましょう。



## ふざけた写真をとってしまうときは

# 写真を撮る # 情報モラル # 選択 # 消費者 # 市民

### 【活用場面例（小学校）】

- ・ 運動会や校外学習など写真撮影が増える行事前に
- ・ 友達とのタブレット撮影活動の前に
- ・ 「悪ふざけ」がトラブルになった後の学級活動で

トラブル事例の紹介だけでは、「こんなことは自分は絶対にしないだろう」と他人事になってしまいがちです。そこで、あえて自分がやってしまいそうな場面を想像させる「場面強制想像法」を用いることで、トラブルへの自覚につながります。ここでは、「どんな時にふざけた写真や動画を撮ってしまうのか」を想像させることでトラブルへの自覚につなげるとともに、その状況を防ぐための方法も考えさせてみましょう。



## 相手に伝えるときには

# 共有する # 情報モラル # 2分類以上 # 消費者 # コミュニケーショントラブル

### 【活用場面例（小学校）】

- ・ チャットなどの書き込みを行う前に
- ・ 学級目標づくりの話し合い活動の前に
- ・ 委員会活動やクラブ活動などでオンラインを使う前に

対面でのコミュニケーションでは、相手の感情を表情や声のトーンなどから読み取ることができますが、テキストでのコミュニケーションでは、相手の感情を読み取ることが難しくなります。本教材では、対面やイラスト、「！」などを使うことで、感じ方がどのように違うのかを学びます。同じ言葉でも、伝え方によって感じ方が違うということを実感させてほしいと思います。



この他の教材については、逆引きツールをご活用ください。

<https://giga-work.jp/contents/>