



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。

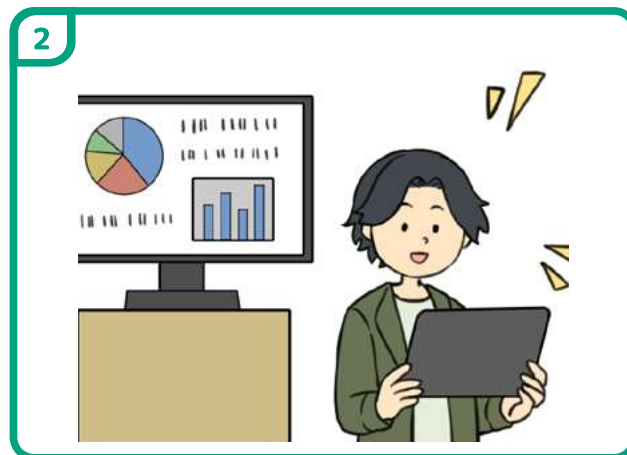
さいしょにチェックしてみよう

- ☐ 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、写真を見ることができ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

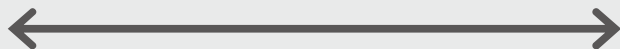


き聞いている人を見て発表している



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^みながら^{はな}話してしまうと、どうしても^{こえ}声^{まえ}が前にとどきに^きくくなります。できるだけ、^き聞いている人^{ひと}の方^{ほう}を向^むいて^{はっぴょう}発表するとよいでしょう。

また、^{こえ}声^{おお}の大きさや^{はな}話^{はや}す速さなどもくふうしてみましょう。どのような^{こえ}声^{おお}の大きさや^{はな}話^{はや}す速さだと、^き聞きやすい^{はっぴょう}発表になるか、ためしてみましょう。

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

きょう 今日^{きょう}のきゅう食^{しょく}は、おいしかったです。



うえ かんそう 上の感想^{かんそう}を、よりよく^{つた}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^{くわ}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。

きょう 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^{とう}

きょう^{きょう}のきゅう^{しよく}食はおいしかったです。
とくに、お肉^{にく}がやわらかく、じゃがいも^{おお}が大きく、ニンジン^{おお}があまかったです。

とも
友だちとくらべてみよう



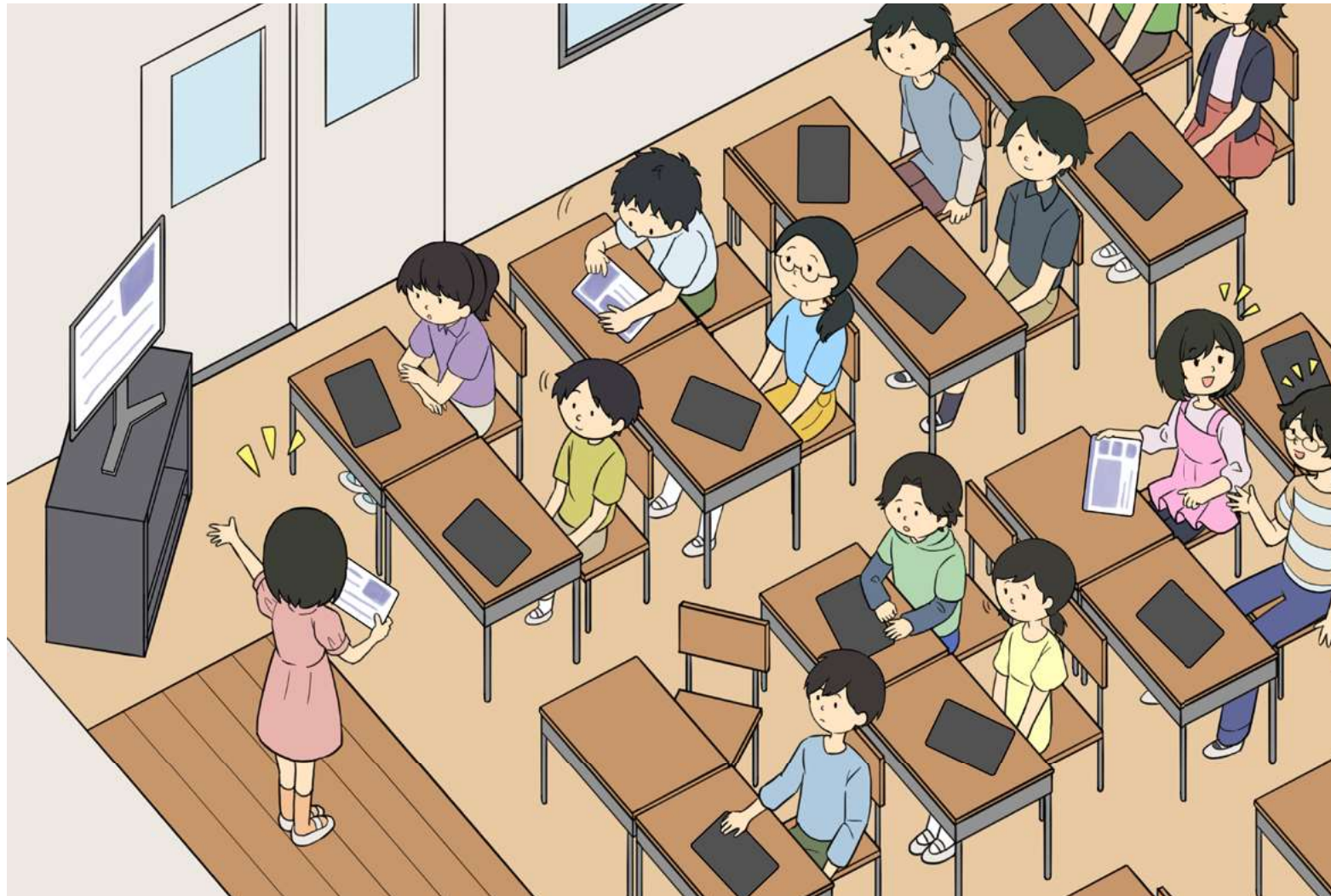
★ スキルのポイント

きゅう^{しよく}食^{つく}を作ってくれた人^{ひと}は、どんなことを^し知りたいでしょうか？

「おいしかった」だけでなく、カレーの何^{なん}がおいしかったのか、具体^{ぐたい}てきに^し知りたいはずです。

かんそう
感想をつたえるときは、理^りゆうを具体^{ぐたい}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。



かいとう 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、^{つぎ}次のテーマを^{あいて}相手に^{はな}話してみましょう。

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。

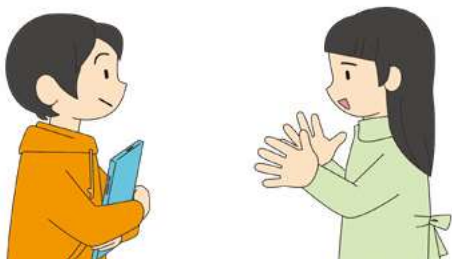
なぜすきかというと、「〇〇」だからです。

おすすめのお店や商品は、「〇〇」のものです。

き ^{ひと}聞く人は、それぞれ①～③の^{ほう}方で^き聞いてみましょう。

1

^{はなし}話をしている人に^{ひと}顔も^{かお}体も^{からだ}む
向けてうなづく



2

^{はなし}話をしている人に^{ひと}体を^{からだ}向けて、^む
^{かお}顔はみない



3

^{はなし}話をしている人に^{ひと}体も^{からだ}顔も^{かお}
む向けない



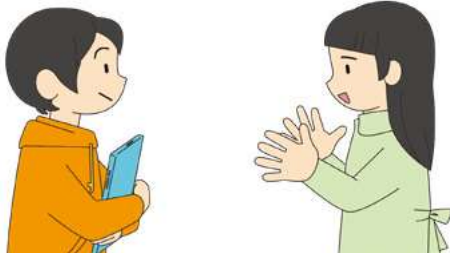
3つの^き聞き方を^{かた}されたとき、^{はな}話す人はそれぞれどのように^{かん}感じましたか。



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
相手の話を聞くとともに、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。

じぶん さいくひん み こうかい
 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
記録しておく

3

落書きされたことを
せんせい
先生にそうだんする

× やらない方がよい B

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録しましょう。

画面の様子を記録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^み見ることができるユーザー

☒ ^{せんせい}先生（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
設定をすることで、写真^{しゃしん}を^み見ることができる人^{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（見る^みことができる人^{ひと}）のチェックが先生と2年1組^{ねん くみ}に入っている^{はい}ので、先生と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^{つか}を使って「きょう有^{ゆう}」や「発表^{はっぴょう}」を行う場合には、相手^{あいて}のことをいしきするひつようがあります。どんな人^{ひと}がこのじょうほうを受けとるのかを想^{そう}ぞうしながら、「どうすれば相手^{あいて}につたわりやすいかな」ということを考え^{かんが}、くふうしてみましょう。

チェックしてみよう

- ☐ わたしは、たんまつ^{つか}を使って上手^{じょうず}に発表^{はっぴょう}することができる
- ☐ わたしは、感想^{かんそう}を具体的^{ぐたいてき}に伝える^{つた}ことができる
- ☐ わたしは、友達^{とも}たちの発表^{はっぴょう}をきちんと聞^きくことができる
- ☐ わたしは、聞き方^{き かた}をくふうして、相手^{あいて}の話^{はなし}を聞^きくことができる
- ☐ わたしは、自分^{じぶん}の作品^{さくひん}に勝手^{かって}に書きこまれたとき、きちんと対^{たい}応^{おう}することができる
- ☐ わたしは、写真^{しゃしん}を見^みることができる人^{ひと}のせつてい方^{ほう}ほうをせつ明^{めい}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^{ひょう}表げんしたり、^{とも}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^{つか}って何^{なに}かをつくる^しときに知^しっておくべきこと^きや気^き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、スライドを^{じょうず}上手にデザインすることができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、^{つた}伝えたいことを^{せいり}整理して^{はっぴょうしりょう}発表資料をつくる^{おも}ことができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、^{さくひん}作品をつくる^きときに、どんなこと^しに気^きをつければよいか^{おも}を知^していると^{おも}思う
- ☐ わたしは、プライバシーについて^{めい}せつ明^{おも}することができると^{おも}思う
- ☐ わたしは、たんまつが^{うご}動かなくな^{たいおう}ったときに、^{おも}きちんと^{おも}対応できると^{おも}思う
- ☐ わたしは、^{とも}友だちに^{たいおう}まねを^{おも}されたときに、どう^{おも}対応すればよいか^{おも}がわかると^{おも}思う

クラスメイトに、あさがおのせい^{ちょう}長の様子^{ようす}をしょうかいします。
 どのスライドが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

にちご
5日後



か げつご
1ヶ月後



か げつご
2ヶ月後



なん しゃしん
何まいかの写真をのせたスライド

2



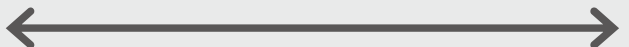
しゃしん
写真だけをのせたスライド

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



とう
かい答れい

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
たくさんの花を
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るとつたわりやすくなります。

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

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
 するしりょうをつくる前に、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？	
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？	



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	とも 友だちとくらべてみよう
4	おどろいたこ	
5	はじめて知ったことは、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。

どんな場所が楽しかったのか、どんなことにおどろいたのかを^い意しきすると、よい発表しりょうをつくることができます。



すこう 図工のじゅ業で、絵をかくことになりました。
つぎ 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 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^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

2

ネットで見つけた絵が
上手だったので、すべて
マネしてかいて、先生に^{せんせい}
てい出した^{しゅつ}

3

とも 友だちのアドバイスをさ
ん考^{こう}にして絵を^えかいて、
先生に^{せんせい}てい出した^{しゅつ}

○ ^{もんだい}問題はない A

B × ^{もんだい}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
え
て、先生に
せんせい
てい出した
しゅつ

もんだい
× 問題がある B

1
とも
友だちの絵が上手だ
え
ったので、すべてマ
じょうず
ネしてか
いて、先生に
せんせい
てい出した
しゅつ

2
み
ネットで見た絵が
え
上手だ
じょうず
ったので、すべて
マ
ネしてか
いて、先生に
せんせい
てい出した
しゅつ

★ スキルのポイント

じょうず ひと
上手な人のマネをすることは、うまくなる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た絵を勝手にマネして、自分の絵として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にしながら、自分ならではの絵をかい
え
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



正しい

プライバシーになる A

1

自分の好きな人の名前

2

自分が書いている
日記の内よう

プライバシーにならない B

3

有名な
スポーツ選手のしゅなまえ

★ 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。

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選手のしゅなまえは、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 ☒ うご動くまで、なんど 何度も強く
タップしてみる

2 ☒ うご動くまで少し待ってみて
うご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。

正しい

2

動かすまで少し待ってみて
動かなければさいきどう
をする

☆ スキルのポイント

たんまつをつかっていると、とつぜん動かなくなることがあります。そんなとき、つい
なんどつよ強くタップしたり、「動かない！」とおおさわぎしたりしてしまいたくなります
が、動かすまで少し待ってみるということも大切です。

少し待って動かなければ、せんせいからたんまつをさいきどうしてみましょ
う。



とも
友だちのAさんが、あなたがかいた^え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、^{こんど}今度はあなたの持っている^もふで箱^{ばこ}と同じものを買って、^か持ってきました。

あなたは、どのように^{たい}対おうしますか？



1

^{ばこ}
 ふで箱をまねしないで
^い
 と言う

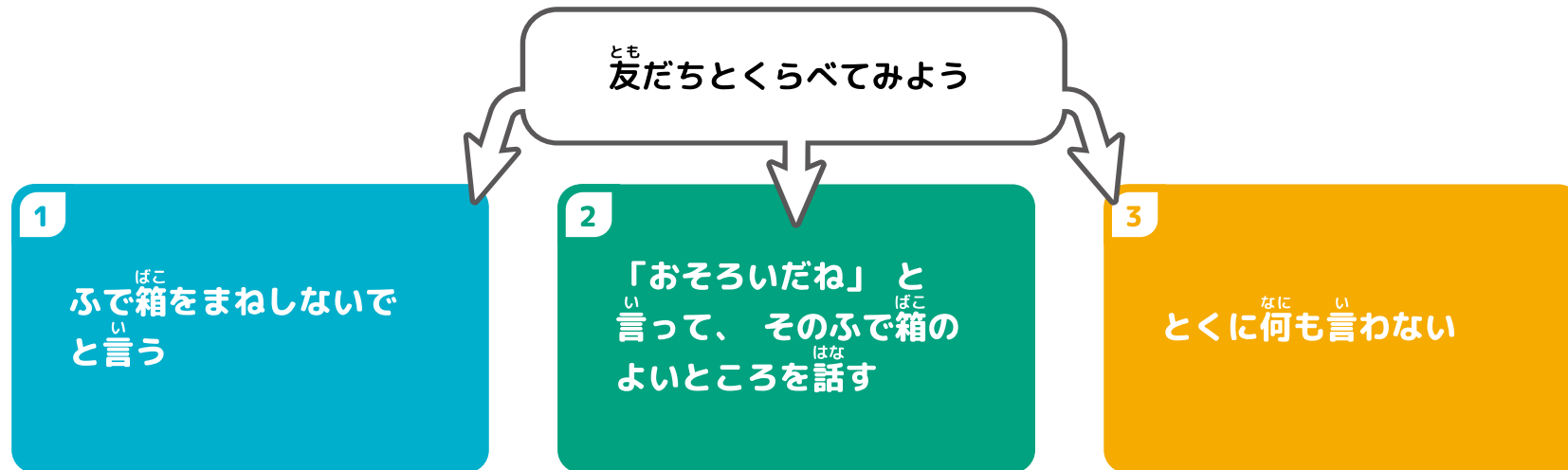
2

「おそろいだね」と
^い
 言って、その^{ばこ}ふで箱の
^{はな}
 よいところを話す

3

^{なに}
 とくに何も^い言わない





★ 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、スライドをじょうず^{じょうず}にデザインすることができる
- ☐ わたしは、つた^{つた}伝えたいことをせいり^{せいり}整理してはっぴょうしりょう^{はっぴょうしりょう}発表資料をつくることことができる
- ☐ わたしは、さくひん^{さくひん}作品をつくるときに、どんなことにき^き気をつければよいかをし^し知っている
- ☐ わたしは、プライバシーについてせつ^{めい}明することができる
- ☐ わたしは、たんまつ^{うご}が動かなくなったときに、きちんとたいおう^{たいおう}対応することができる
- ☐ わたしは、とも^{とも}友だちにまねをされたときに、きちんとたいおう^{たいおう}対応することができる



こうりゅう
交流する

たんまつ^{つか}を使うと、クラスや学校内^{がっこうない}だけでなく、世界中^{せかいじゅう}の人^{ひと}とやり取り^としたり、交流^{こうりゅう}したりすることができます。

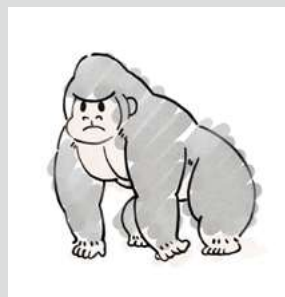
ここでは、たんまつ^{つか}を使って交流^{こうりゅう}するときに知^しっておくべきこと^きや気^きをつけるべきこと^きについて学^{まな}びます。

さいしょにチェックしてみよう

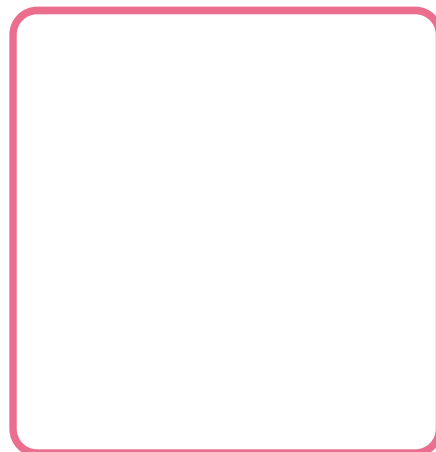
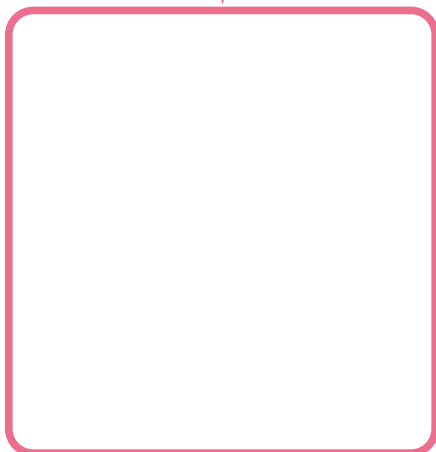
- ☐ わたしは、話^{はな}す以外^{いがい}の方^{ほう}で友^{とも}だちと上^{じょう}手^ずに交流^{こうりゅう}することができると思^{おも}う
- ☐ わたしは、意^い見^{けん}を交流^{こうりゅう}するときに、同^{おな}じところとちがうところを見^みつけることができると思^{おも}う
- ☐ わたしは、メッセージをおくるときに、どんなこと^きに気^きをつければよいかを知^しっていると思^{おも}う
- ☐ わたしは、大^お人^{とな}にインタビューするときに、「聞^きかない方^{ほう}がよいこと」がわかると思^{おも}う
- ☐ わたしは、グループのチャットで返^{へん}事^じがないときに、きちん^{たい}と対^{たい}応^{おう}できると思^{おも}う
- ☐ わたしは、ネッ^{ひょう}トゲームで表^{へん}じされたキャラク^たターから、本^{ほん}人^{にん}を想^{そう}ぞうすることができると思^{おも}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



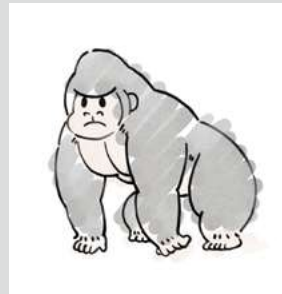
いちばんめ ひと ことば え
 一番目の人は「あ」ではじまる**言葉**の**絵**をかこう



どのようなことを感じたか、ふりかえってみよう



れい

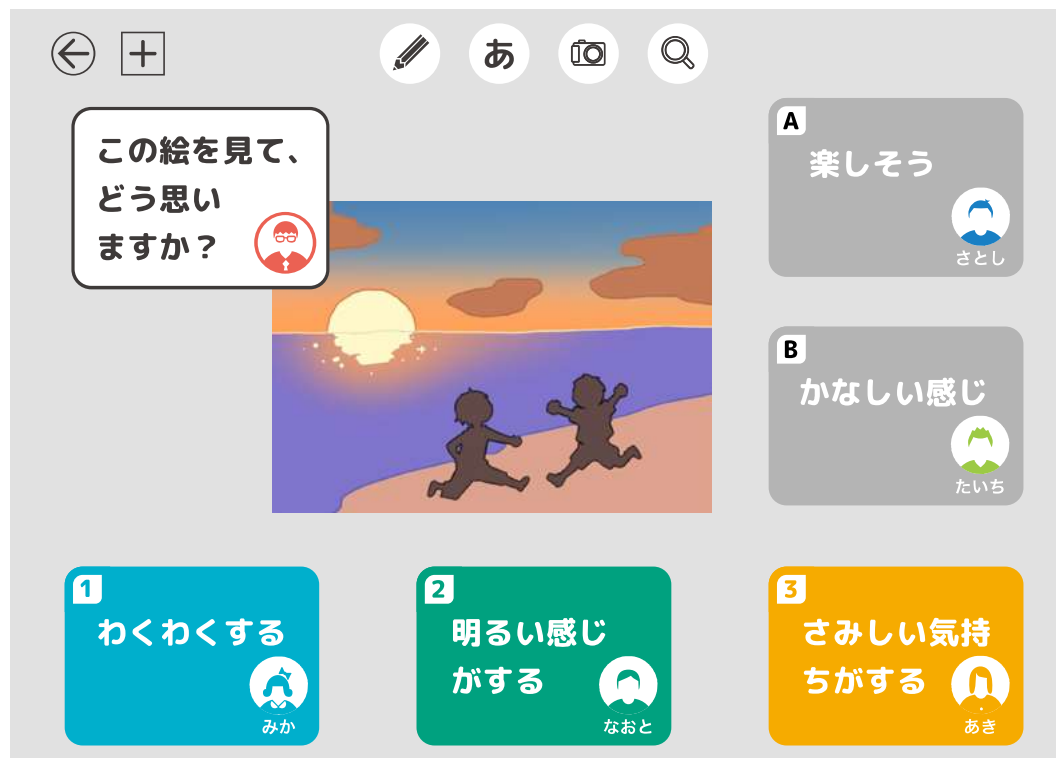


☆ スキルのポイント

「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。

ひと ^{おな} ^え ^み ^{いけん} ^{こうりゅう}
 5人が同じ絵を見て、ふせんアプリで意見を交流しています。
 おな ^{いけん} ^{ひと}
 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  さとしさんとおな
いけん ひと
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
いけん ひと
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

え かんそう せい
絵の感想には正かいがないので、いろいろな意見がで出てきます。

「楽しそう」とおな
いけん ひと
意見の人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。

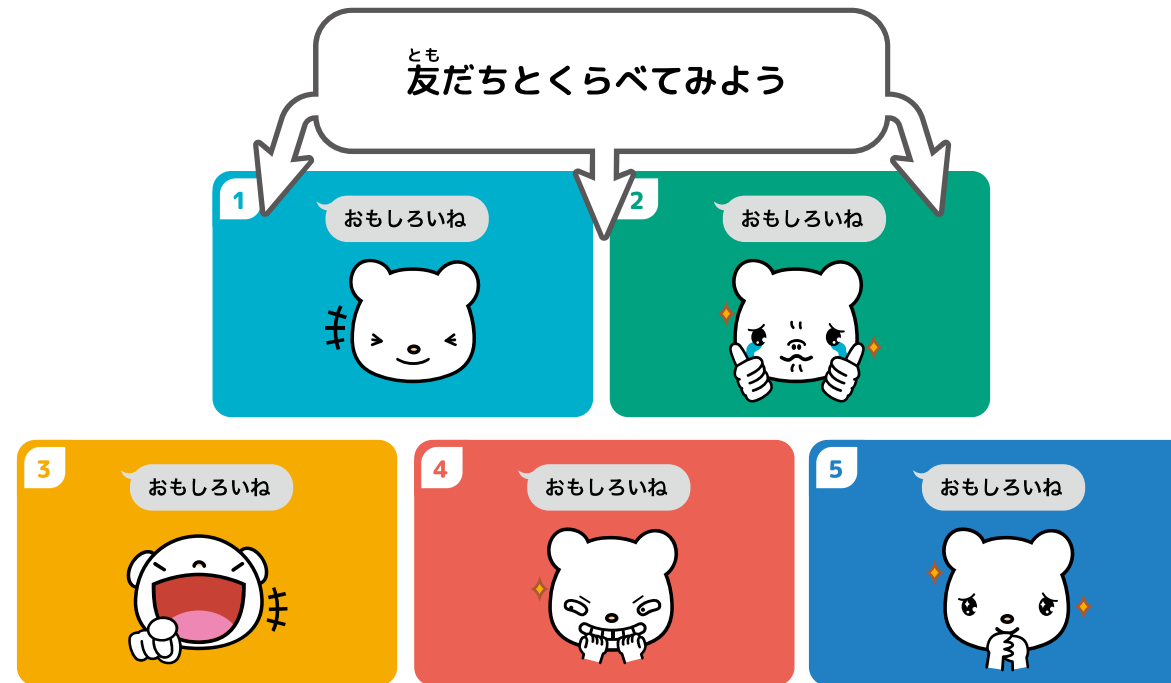
いけん こうりゅう
意見を交流するときは、おな
いけん ひと
意見の人と同じところとちがうところを見つけてみましょう。

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
 みましょう。



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、ひとによってかんじ方がちがうこともあります。

チャットでは、あいて相手の顔が見えないので、じぶん自分が「おもしろい」というきもちをつたえようとしたスタンプが、あいて相手は「いじわる」というきもちでうけとってしまふこともあります。

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おく送るようにしましょう。



まちたんけんをして、お^{みせ}店^{ひと}の人にインタビューをすることになりました。
はじめて会^あった大^{おとな}人^{こうりゅう}と交^き流^{かんが}するとき、いきなり聞^きかないほうがよいこともあります。
どんなことがあるか、考^{かんが}えてみましょう。

1

すき^たな食^{もの}べ物は
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^きり聞^{ほう}かない方がよい **A**

B 聞^きいても問^{もんだい}題^{だい}ない



せい
正かい

あまり聞^きかない方^{ほう}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^きいても問題^{もんだい}ない

1

すきな食^たべ物^{もの}は
なんですか？

☆ スキルのポイント

ひとし
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^いいます。

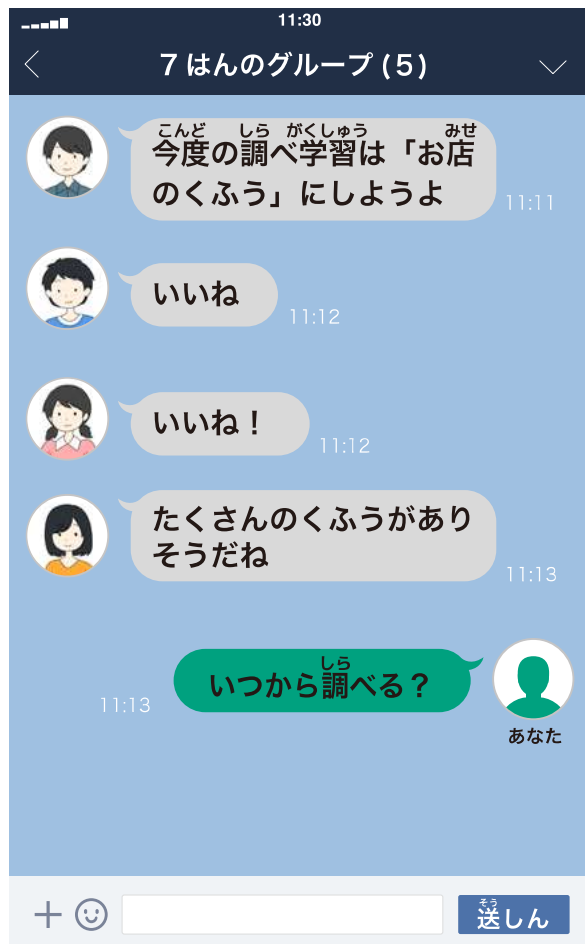
おとな
大人になると、ねんれいやけっこんのことを「知られたくない」と思^{おも}う人^{ひと}がたくさんいます。こうしたことはあまり聞^きかないほう^{ほう}がよいですね。

ほかにもどんなことをあまり聞^きかない方^{ほう}がよいか、考^{かんが}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。

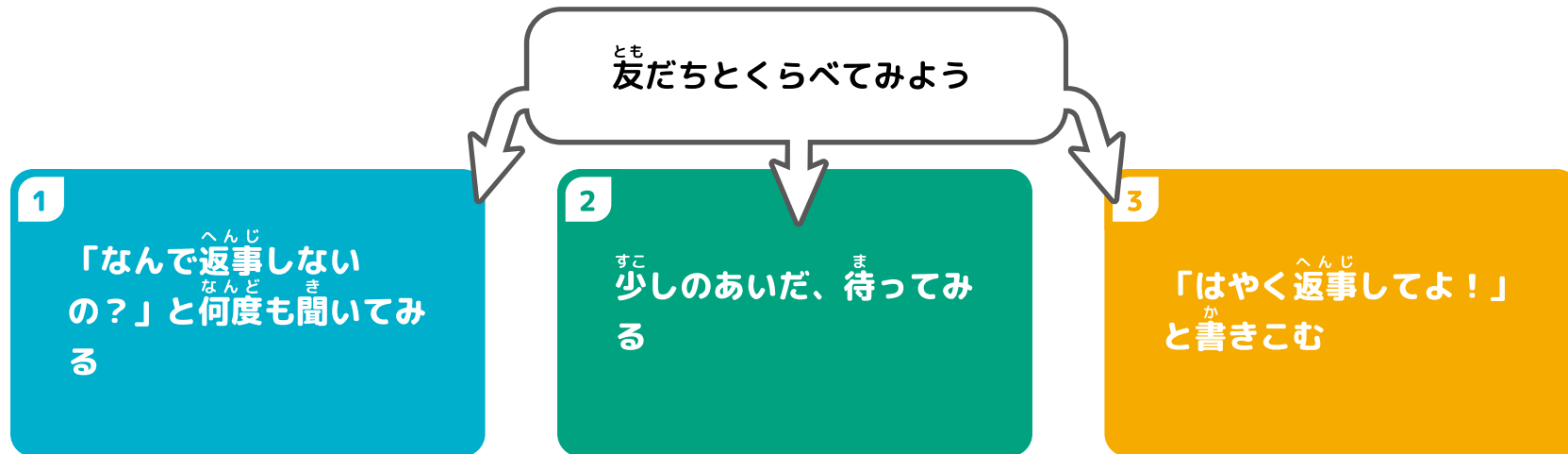
あなたはどのように対おうしますか。1つえらんでみましょう。



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

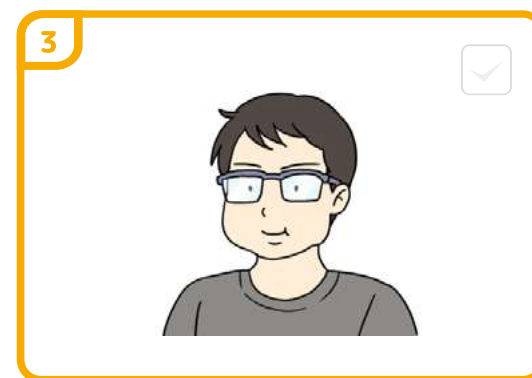
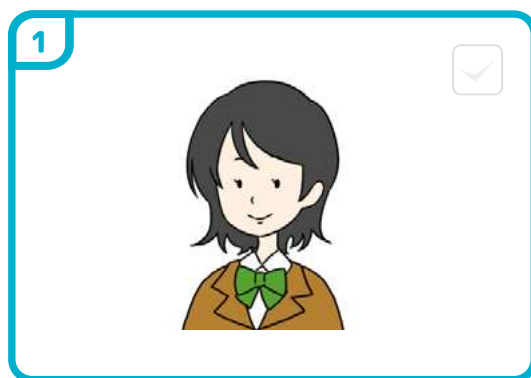


☆ スキルのポイント

グループのチャットでこくりゅう 交流する場合、すぐにへんじ 返事がないときもあります。

もしかしたら、とも 友だちはあなたのメッセージをまだよ 読んでいないのかもしれない、よ 読んだけどなやんでいてへんじ 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そう 想ぞうするとともに、へんじ 返事がなければ、つぎ ひ ちよく きの 次の日直せつ 聞いてみましょう。

あなたがネットのゲームで遊^{あそ}んでいたら、「えりりん」とな^{はな}かよくなりました。
 もっと話^{はな}したいと思^{おも}い、ふた^ありで会^あいたいと思^{おも}いました。
 実^{じっ}さいのえりりんは、ど^{ひと}のような人^{おも}だと思^{おも}いますか？





★ 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}使うと、いろいろな人^{ひと}と交流^{こうりゅう}することができます。しかし、顔^{かお}が見えない相手^{あいて}と交流^{こうりゅう}するときは、自分の^{じぶん}気持ち^{きもち}が上手^{じょうず}につたわらないこともあります。
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、話^{はな}すい外^{がい}の方^{ほう}で友だち^{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、意見^{いけん}を交流^{こうりゅう}するときに、同じ^{おな}ところとちがうところ^み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^きに気^きをつければよいか^しを知っている
- ☐ わたしは、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^{めい}」についてせつ明^{めい}することができる
- ☐ わたしは、グループのチャットで返事^{へんじ}がないときに、きちんと^{たいおう}対応^{たいおう}できる
- ☐ わたしは、ネットゲーム^{ひょう}で表^{ひょう}じされたキャラクター^{ほんにん}と本人^{ほんにん}はちがうか^{かんが}もしれない^{かんが}と考えることができる