

活用型情報モラル教材



ワークブック たけはら



スタンダード

2025

活用の手引

3つのポイント

① 情報活用と情報モラルをセットで学ぶ

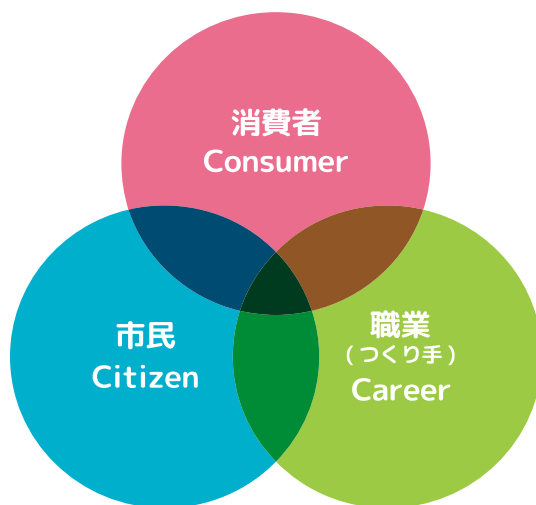
これまでの情報モラル教育は、情報のリスクのみが強調されることが多くありました。本教材では、リスクだけでなく、上手な情報活用の方法をセットにして学ぶことができます。例えば、端末を使って写真を撮る場合には、写真を撮るときの上手な撮り方と、写真を撮るときのマナー、さらにはトラブルを防ぐための方法やトラブルがあった場合の対応なども学ぶことができます。

② 45分でも15分でも実施できる

これまでの情報モラル教育は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などを使い、45分で実施するケースが多くありました。もちろん、45分でじっくりと考えることも重要ですが、本教材はそれに加えて、ICTの活用場面（写真を撮る、調べる、共有する…）において、モジュール（15分）を利用して、短く情報モラル等を学べる教材となっています。ぜひ、ICT活用の前後でご活用ください。

③ 3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点で考える

これまでの情報モラル教育は、個人がどのようなモラルを身につけるか、個人がどのようにリスクを回避するかという視点でつくられていました。本教材では、この視点を拡張し、3C（消費者：Consumer、市民：Citizen、職業人・つくり手；Career）の視点で作成しています。よき消費者として、リスクを回避し上手に使うことはもちろん、よき市民として、情報社会に参画し、社会に働きかける、よき職業人・つくり手として、新しい情報社会をつくっていくことを目指しています。



内容一覧

手引ページ	内容			教材ページ
	情報モラルを学ぼう(45分授業)			1
10	社会の変化と情報モラル			2
11	自分と相手とのちがい			6
	写真を公開する前に			9
12	使いすぎていないかな①			12
	使いすぎていないかな②			15
	情報活用能力を身につけよう(15 分 授業)			18
13	使う前に	端末を使うとできることは	活用スキル	20
		キーボードで入力してみよう	活用スキル	22
端末を使う時は		情報モラル	24	
14		どのくらいのリスクがあるのかな？	情報モラル	26
		パスワードの作り方	情報セキュリティ・トラブル対応	28
		らんぼうな言葉を使ってしまう時は	情報セキュリティ・トラブル対応	30
	15	どのように写真を撮ればよいのかな	活用スキル	35
写真の見出しを考えよう		活用スキル	37	
許可が必要な写真とは		情報モラル	39	
16		ふざけた写真をとってしまうときは	情報モラル	41
		写真からどんなことがわかるかな	情報セキュリティ・トラブル対応	43
		その動画は本当に「おもしろい」の？	情報セキュリティ・トラブル対応	45
17	調べる	上手な検索方法を学ぼう	活用スキル	50
		インタビューの練習をしよう	活用スキル	52
情報の信頼性		情報モラル	54	
18		なぜ広告がちがうのかな？	情報モラル	56
		災害が起きた時の情報収集	情報セキュリティ・トラブル対応	58
		口コミの評価は正しいのかな？	情報セキュリティ・トラブル対応	60
19	考える	情報を上手に整理しよう	活用スキル	65
		データからどんなことが言えるかな	活用スキル	67
使いすぎていないかな		情報モラル	69	
20		お金の使い方を考えよう	情報モラル	71
		データをすべて信じてよいのかな	情報セキュリティ・トラブル対応	73
		なぜ課金してしまうのかな	情報セキュリティ・トラブル対応	75

内容一覧

手引ページ	内容			教材ページ
21	共有する	上手な共有方法を学ぼう	活用スキル	80
		情報共有のメリットを考えよう	活用スキル	82
		相手に伝えるときには	情報モラル	84
22		メッセージをどう終わらせる？	情報モラル	86
		変なコメントが書き込まれたら	情報セキュリティ・トラブル対応	88
		イライラする気持ちをどこで共有する？	情報セキュリティ・トラブル対応	90
23	つくる	上手なデザインの方法を学ぼう	活用スキル	95
		どの図を使うとよいかな	活用スキル	97
		写真や動画を使いたいときは	情報モラル	99
24		なぜ、著作権が必要なのかな？	情報モラル	101
		「なりすまし」を防ぐには	情報セキュリティ・トラブル対応	103
		間違った情報を公開してしまうと	情報セキュリティ・トラブル対応	105
25	交流する	上手なチャットの使い方を学ぼう	活用スキル	110
		ファシリテーターをやってみよう	活用スキル	112
		チャットで議論するときは	情報モラル	114
26		聞かれて・見られていやなプライバシーは？	情報モラル	116
		「問い合わせフォーム」に入力するときは	情報セキュリティ・トラブル対応	118
		いやなことを書かれたときは	情報セキュリティ・トラブル対応	120
27	家で使う	上手な練習の仕方を学ぼう	活用スキル	125
		自分の行動をプログラミングしてみよう	活用スキル	127
		「学習の目的」と言えるのかな	情報モラル	129
28		新しくチャレンジしたいことは？	情報モラル	131
		ついついルールをやぶってしまうときは	情報セキュリティ・トラブル対応	133
		はじめる・やめるスイッチを考えよう	情報セキュリティ・トラブル対応	135
	保護者の方へ			139
-	ケータイ・スマホトラブル分類表			140
	家庭のルールを考えよう			141
	フィルタリングやアプリの設定			144
	インターネットにおけるコミュニケーションの特性			146

よくある質問

Q. 45分の教材と15分の教材の違いはなんですか？

本教材には、45分で情報モラルを学ぶ教材と15分で活用スキル、情報モラル、情報セキュリティ・トラブル対応を学ぶ教材があります。45分で学ぶ教材は、学級活動や道徳、総合的な学習の時間などの時間を使ってじっくりと情報モラルについて考えることができます。15分で学ぶ教材は、モジュールを活用して各教科等で端末を使う場面で必要なものをサッと学ぶことができます。情報モラルだけでなく、上手に活用する方法やトラブルにあった時のことも学べますので、必要に応じてご活用ください。

Q. どのような順番で進めればよいですか？

本教材は、最初から順番に進める必要はありません。例えば、活用場面で選んでいただき、写真を撮ったり、共有したりする場面でご活用いただいたり、トラブルで選んでいただき、トラブルを防ぎたい時にご活用いただいたりすることも可能です。15分・45分と区切りがあるので、学校の年間カリキュラムに差し込むこともできます。

Q. 自主学習でも利用できますか？

本教材は、自主学習でもご活用いただけますが、ドリル学習のように一問一答形式ではありません。おすめは、授業の中で、個人で考えてからグループで共有する方法です。正解を学ぶのではなく、どうすれば上手に使えるのか、何がリスクなのかについて子ども達が話し合っていくことで、多様な考えに触れることを目的としています。

Q. 学校でのトラブルに対応していますか？

対応しています。活用の手引には、# 端末の破損、# 勝手に写真を撮る、などのように様々なトラブルのタグがありますので、そちらを参考にさせていただき、授業内容をご検討ください。

Q. デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？

対応しています。本教材では、3C（消費者、市民、職業人・つくり手）の視点から教材を構成しています。「消費者」としてモラルを身につけ、リスクから身を守ることはもちろんのこと、「市民」として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、「職業人・つくり手」として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っております。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています。

はじめに

端末の基本的な操作方法や家庭及び学校で使用する際のルールについて、説明しています。

これから扱う膨大な情報量を収集・発信できる端末について、①子どもたちが情報モラルを考えていけるよう、②長時間使用による視力の低下等、健康上の観点からも、まずは使用する前にルールを定めましょう。

端末を使うときの姿勢

- 授業中の読み書きと同じように、端末を使うときの姿勢は大切です。視力低下や姿勢が崩れないためにも、正しい姿勢で扱えるようにしましょう。



健康チェック表

- 端末を長時間利用することでの健康被害も心配されています。特に、目の状態、筋肉や関節の状態、ストレスの状態を定期的にチェックするようにしましょう。また、保健の先生とも連携しながら指導にあたるようにしましょう。

健康チェック表		健康チェック表	
項目	チェック項目	健康チェック表	
		チェック項目	チェック項目
目の状態	1 目が疲れる。	①いつも	②たまに
	2 目が赤い。	①いつも	②たまに
	3 目が腫れる。	①いつも	②たまに
	4 目やにが出る。	①いつも	②たまに
筋肉や関節の状態	5 肩が重たい。	①いつも	②たまに
	6 腕が重たい。	①いつも	②たまに
	7 肘が重たい。	①いつも	②たまに
	8 手が重たい。	①いつも	②たまに
ストレスの状態	9 イライラする。	①いつも	②たまに
	10 集中できない。	①いつも	②たまに
	11 寝れない。	①いつも	②たまに
	12 食欲がない。	①いつも	②たまに

端末操作上達チェック表（4年～6年）

端末操作上達チェック表（4年生）	
項目	達成状況
1 検索機能を使って調べたことがある。	○ ● △ ×
2 検索結果の中から必要な情報を取り出すことができる。	○ ● △ ×
3 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
4 プレビュー機能を使って、検索結果を確認することができる。	○ ● △ ×
5 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
6 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
7 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
8 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
9 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
10 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
11 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
12 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×

端末操作上達チェック表（5年生）	
項目	達成状況
1 検索機能を使って調べたことがある。	○ ● △ ×
2 検索結果の中から必要な情報を取り出すことができる。	○ ● △ ×
3 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
4 プレビュー機能を使って、検索結果を確認することができる。	○ ● △ ×
5 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
6 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
7 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
8 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
9 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
10 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
11 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
12 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×

端末操作上達チェック表（6年生）	
項目	達成状況
1 検索機能を使って調べたことがある。	○ ● △ ×
2 検索結果の中から必要な情報を取り出すことができる。	○ ● △ ×
3 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
4 プレビュー機能を使って、検索結果を確認することができる。	○ ● △ ×
5 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
6 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
7 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
8 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
9 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
10 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
11 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×
12 検索結果の表示方法を変更することができる。	○ ● △ ×

- ここでは4年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。時間を守って使うことや使う姿勢、パスワード管理などは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは5年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。ローマ字の入力文字数、目的にあわせた撮影や撮影の際のモラルなどは特に身につけてほしい内容になります。
- ここでは6年生に身につけてほしい情報活用能力の基礎的な項目を挙げています。ローマ字の入力文字数、目的にあわせてソフト・アプリを使うことや調べたことをまとめる力などは特に身につけてほしい内容になります。

授業のねらい

- ・ 同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・ 文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
20分	1. カードで学ぼう① ・ 3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 あなたが、クラスの友達から言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。 ・ カードの中から1枚を選ばせ、グループの全員が見えるように提示させる。 いやだなと感じた理由を書きましょう。 ・ グループで理由を説明し合わせる。 ほかの人に意見を聞いて、どんなことに気が付きましたか。 ・ クラスで共有させ、気が付いたことを発表させる。 ・ ネットの特性を読み上げ、「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて書いた考えを説明させる。	○カード教材
20分	2. カードで学ぼう② ・ カードを裏返すように指示する。 あなたが、SNSでクラスの友達からされて「いやだな」と感じる順に並べてみましょう。 ・ 5枚のカードを、「いやだな」と感じる順に並べさせ、グループの全員が見えるように提示させる。 一番いやだと感じるカードを選んだ理由、一番いやではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。 ・ グループで理由を説明し合わせる。 ・ クラスで共有させ、理由を発表させる。 たかしさんと花子さんに、どんなトラブルが起きる可能性があるか、考えてみましょう。	○カード教材
5分	3. まとめ ・ 家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。	

授業のねらい

- ・人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていなくても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- ・写真の公開におけるネットの特性に気付き、さらに、写真を公開してほしくない場合の対応方法についても考えを深める。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
20分	1. カードで学ぼう① ・ 3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 あなたは、どの写真をネットに公開しますか。 公開しても問題が無いと思う順に並べてみましょう。 ・ 5枚のカードを、「問題が無い」と思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。 ・ グループで理由を説明する。その際、写真のどこに注目したかを共有させる。 どんなことに気が付きましたか。 ・ クラスで共有し、理由を発表する。	○カード教材
20分	2. カードで学ぼう② ・ カードを用意させる。 あなたが、ネットに公開されたら「いやだな」と感じる写真を選んでみましょう。 ・ カードを並べて、グループの全員が見えるように提示させる。 ネットで公開するには、それぞれどんなことに気を付ければよいですか。 ・ グループで注意点を説明させる。 ・ クラスで共有し、発表させる。 ・ ネットの特性を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど写真の公開におけるネットの特性を理解させる。	○カード教材
5分	3. まとめ ・ 家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。	

授業のねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールについて考える。

授業の流れ (45分)

時間	学習活動	準備物等
10分	1. イラストから学ぼう ・イラストを見ながら、状況について確認する。 あなたがたかしさんならどうしますか。 ・クラスで意見を共有させる。 ・自分のこれまでの経験を踏まえ、どんなトラブルが生じる可能性があるか、どのような行動が適切かを話し合わせる。	○実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	2. カードで学ぼう ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 「この人、ネットやゲームを使いすぎだな」と思う順にカードを並べてみましょう。 ・5枚のカードを、使いすぎだと思う順に並べ、グループの全員が見えるように提示させる。 一番使いすぎだと感じるカードを選んだ理由、一番使いすぎではないと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。 ・グループで理由を説明し合わせる。 ・クラスで意見を共有させ、理由を発表させる。	○カード教材
10分	3. 使いすぎないためには ネットやゲームを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。 ・家庭でどんなルールがあるとよいかを考えさせ、発表させる。 ルールが守れないのは、どんなときでしょうか。	
5分	4. まとめ ・家庭でカード教材と一緒に体験してみるように伝える。	

ねらい

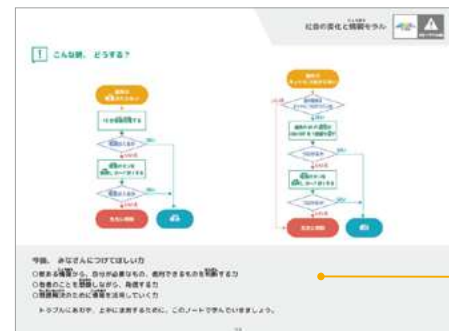
- ・ AIやIoT、ロボットなどの発達で自分たちの暮らしがどのように変化するかについて考える。
- ・ 端末を使用した学びのイメージを膨らませ、そこで大切にすべきことを考える。
- ・ 端末を活用する際に想定される様々なトラブルについて想像し、気づく。
- ・ 端末を上手に活用するためのルールを考え、それらを守ろうとする。



・ 便利になっていけばよいことについて、家や学校といった場所の視点、スポーツ・勉強・遊びといった活用の視点、お年寄りや子どもといった人の視点など様々な視点から考えさせる。

・ 家庭での学びについては、端末を持ち帰ることができかどうかなど、各自治体の実態に応じて内容を説明する。

・ 端末は学校から貸与されたものであることを強調し、学びのために使うこと、そして大切に使うことの重要性を伝える。



次のようなことに気をつけさせる。

- ・ テキストメッセージで悪口を書く
- ・ 勝手に人の写真を撮る
- ・ 著作権を侵害するような写真や動画を使う
- ・ オンライン学習中に勝手に友達の写真を保存する
- ・ オンライン学習中に指示と違うことを行っている
- ・ 目を近づけて、長時間使用する
- ・ 遅い時間まで使用する

・ パスワードの管理は今後も必要になってくることであり、できるだけ推測しにくいものをつくり、他人に伝えないようにすることの重要性を伝える。また、端末を使用する姿勢や長時間使用による眼精疲労に注意させる。

自分と相手とのちがい

学活

総合

道徳

国語



P7のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

- ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。
- ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。



- ・自分の「いやな言葉」が相手の「いやな言葉」と同じではないことに気付くようにするため、グループやクラスで「いやな言葉」を共有させる。

- ・自分が「いやではない」と思っていたことが、相手にとっては「いやなこと」であるなど、理由とともに違いを認識するようにさせる。

- ・「自分が一緒に写っている写真を公開される」がトラブルになる可能性があることに気づかせる。
- ・「まじめだね」の文字だけで伝えた場合と、顔を見ながら伝えた場合の伝わり方の違いについて、実演し、考えさせる。

写真を公開する前に

学活

総合



P8のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

- ・人によって「公開してもよいと思う写真」は違う場合があり、自分は「公開してもよい写真」だと思っていても、ほかの人は「公開してほしくない」と感じる場合があることに気付く。
- ・一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいなど、写真の公開におけるネットの特性に気付く。



- ・自分が「公開してもよいと思う写真」でも、公開することによって誰かを傷つけたり、トラブルに巻き込んだりしてしまう可能性について考えさせる。
- ・それぞれの写真のどこに問題があると考えたかを共有させ、発表させる。

- ・公開する前に、「どんな人が見るだろうか」を意識するように指導する。

- ・「ネットの特性」を読み、一度公開した情報はすぐに拡散され、いろいろな人が見ることができ、消すことが難しいことについて理解を促す。その上で、自分が発信する際に気を付けることを考えさせる。

使いすぎていないかな①

道徳

体育(保健)

総合

学活



P9のモデル
指導案を参考に
してください。

ねらい

- ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」や「適切な行動」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。



- ・友達から「もうちょっと遊ぼう」と呼び止められた場面を扱いながら、「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返らせる。
- ・適切な行動について考えさせる。

- ・カード教材を使って、グループやクラスで「使いすぎ」だと思える行動を共有・比較することで、自らの行動に当てはめて、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。
- ・発達の段階によっては、並べるのではなく、2枚のみ選んで話し合いを行わせる。

- ・使いすぎないための家庭でのルールづくりや、「守れないときにはどうしたらよいか」を考えた上で、家庭で保護者と一緒に試し、感想を書いてもらう。

使いすぎていないかな②

学活

総合

道徳

体育(保健)

ねらい

- ・時間や行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・使いすぎないための家庭のルールを考える。



- ・グループやクラスで「使いすぎ」だと思える時間や「使いすぎ」だと思える行動を共有させ、比較することで、自分の生活を見直し、子どもが自ら「使いすぎているかもしれない」と気付くように促す。

- ・昨日の時間の使い方を記録させ、グループで共有させる。
- ・授業日以降も毎日記録させ、時間の使い方をグループで比較させる。

- ・使いすぎないための家庭でのルールづくりや、それを1週間試した上で、「守れるルール」や「守れないときにはどうしたらよいか」を考えさせる。