

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（１年）								
領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例：４月「すきなもののいっぱい」	○指導内容 ●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 (指導したら○)
心を磨く 知恵を磨く	情報社会の倫理	a1-1	約束や決まりを守る	道徳 国語	7月「おかしくないかな」 10月「さるきちのいたずら」 10月「しらせたいな、見せたいな」	○みんなで決めた約束や決まりをまもる ○うそをついたりごまかしたりしない ○コンピュータやメディアを使う場合に、決められたルールを守る	ネットモラル C-26	
		b1-1	人の作ったものを大切にする心をもつ	図工	4月「すきなもののいっぱい」	○みんなが使うものを大切にする	ネットモラル C-17	
	法の理解と遵守	c1-1	生活の中でのルールやマナーを知る	生活科	4月「がっこうだいすき」	○みんなで決めた約束や決まりをまもる	ネットモラル C-16	
	安全への配慮	d1-1	大人と一緒に使い、危険に近づかない	特活	7月「はじめての夏休み」	○子どもだけでインターネットを利用しない	ネットモラル A-19	
		d1-2	不適切な情報に出合わない環境で利用する	国語	10月「しらせたいな、見せたいな」	○へんなページはひらかない	ネットモラル A-38	
		e1-2	知らない人に連絡先を教えない	国語	12月「てがみでしらせよう」	○個人情報をむやみに人に教えない	ネットモラル A-20	
		f1-1	決められた利用の時間や約束を守る	道徳	1月「正しい生活リズム（短）」	○動画に熱中しすぎない	ネットモラル C-24	

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（２００７年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（２年）

領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例：4月「すきなもののいっぱい」	○指導内容　●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 (指導したら○)
心を磨く 知恵を磨く	情報社会の倫理	a1-1	約束や決まりを守る	道徳	「黄色いベンチ」	○コンピュータやメディアを使う場合に、決められたルールを守る ○みんなで決めた約束や決まりをまもる ○うそをついたりごまかしたりしない	C-26	○
		b1-1	人の作ったものを大切にする心をもつ	図工	すべて	○みんなが使うものを大切にする	C-17	
	法の理解と遵守	c1-1	生活の中でのルールやマナーを知る	道徳	「かくれんぼ」	○みんなで決めた約束や決まりをまもる	C-16	
	安全への配慮	d1-1	大人と一緒に使い、危険に近づかない	特活	「道の渡り方」	○子どもだけでインターネットを利用しない	A-19	
		d1-2	不適切な情報に出合わない環境で利用する	道徳	「みんなのニュースがかり」	○自分で善悪の判断をする。	A-38	
		e1-2	知らない人に連絡先を教えない	道徳	「たからものなあに」	○大切な命（自分の身）を守るために連絡先を知らない人に教えない。	A-20	○
		f1-1	決められた利用の時間や約束を守る	学活	「休み時間の約束を決めよう	○決められた利用の時間や約束の中でタブレットを使う。	C-24	○

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（２００７年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（３年）								
領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例：４月「すきなもののいっぱい」	○指導内容 ●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 (指導したら○)
心を磨く領域	情報社会の倫理	a2-1	相手への影響を考えて行動する	特活	６月 人のいやがることはやめよう	○ネットワークで誹謗中傷を行わない ○受け手の気持ちを考えて情報発信する		
		b2-1	自分の情報や他人の情報を大切にする	国語	６月 引用するとき	○（ネット社会でも普段の生活でも、）他の人との関わり方を大切にする ○情報の提供に対し、感謝と助け合いの精神を持つ		
	法の理解と遵守	c2-1	情報の発信や情報をやりとりする場合のルールやマナーを知り、守る	総合	２学期 鴨川へ行ってみよう	○ルールやエチケットを知り、守る		
		c3-2	「ルールや決まりを守る」という」ことの社会的意味を知り、尊重する	道徳	２月 安全に暮らすために 家のパソコンで	○ルールがなかったらどうなるか、を考える		
知恵を磨く領域	公共的なネットワーク社会の構築	i2-1	協力し合ってネットワークを使う	総合	２学期 鴨川へ行ってみよう	○人のために役立つことをする		
	安全への配慮	d2-1	危険に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	総合	１学期 私の大好きな○○です。	○見知らぬ人からのメールは、大人に知らせる ○変なメッセージを受け取ったら、すぐ大人に知らせる		
		d2-2	不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	総合	１学期 私の大好きな○○です。	○情報の中には、モラルに反するものや誤ったものがあることを知る		
		e2-1	情報には誤ったものもあることに気付く	総合	１学期 私の大好きな○○です。	○情報を鵜呑みにしない		
		e2-2	個人の情報は、他人にもらさない	総合	１学期 情報モラル	○掲示板・ブログやチャットなどの安全な利用方法を知る		
		f2-1	健康のために利用時間を決め守る	保健	１月 毎日の生活と健康			
	情報セキュリティ	g2-1	認証の重要性を理解し、正しく利用できる	総合	４月 タブレット新パスワードの設定	○パスワードは誰にも教えない ○自分の使った端末をそのまま放置しない		

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（２００７年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（４年）

領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例:4月「すきなもののいっぱい」	○指導内容　●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 (指導したら○)
心を磨く領域	情報社会の倫理	a2-1	相手への影響を考えて行動する	道徳	2月「カマキリ」	○ネットワークで誹謗中傷を行わない ○受け手の気持ちを考えて情報発信する		
		b2-1	自分の情報や他人の情報を大切にする	図工	12月「どろどろカッチン」	○（ネット社会でも普段の生活でも、）他の人との関わり方を大切にする ○情報の提供に対し、感謝と助け合いの精神を持つ		
	法の理解と遵守	c2-1	情報の発信や情報をやりとりする場合のルールやマナーを知り、守る	国語	「ランドセルは海をこえて」	○ルールやエチケットを知り、守る		
		c3-2	「ルールや決まりを守る」という」ことの社会的意味を知り、尊重する	学活	インターネットの決まりを考えよう。	○ルールがなかったらどうなるか、を考える		
知恵を磨く領域	公共的なネットワーク社会の構築	i2-1	協力し合ってネットワークを使う	総合	11月「心の目」	○人のために役立つことをする		
	安全への配慮	d2-1	危険に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	総合	11月「心の目」	○見知らぬ人からのメールは、大人に知らせる ○変なメッセージを受け取ったら、すぐ大人に知らせる		
		d2-2	不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	社会	3月「県内の特色ある地域」	○情報の中には、モラルに反するものや誤ったものがあることを知る		
		e2-1	情報には誤ったものもあることに気付く	国語	もしものときにそなえよう	○情報を鵜呑みにしない		
		e2-2	個人の情報は、他人にもらさない	道徳	2月「カマキリ」	○掲示板・ブログやチャットなどの安全な利用方法を知る		
		f2-1	健康のために利用時間を決め守る	学活	10月「目の健康と姿勢」			
	情報セキュリティ	g2-1	認証の重要性を理解し、正しく利用できる	総合	11月「心の目」	○パスワードは誰にも教えない ○自分の使った端末をそのまま放置しない		

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（２００７年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（５年）								
領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例：４月「すきなもののいっぱい」	○指導内容　●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 （指導したら○）
心を磨く領域	情報社会の倫理	a3-1	他人や社会への影響を考えて行動する	道徳	１月「アップするの？」	○ネット上の迷惑行為にどのようなものがあるかを知る ○相手の状況を踏まえて、情報発信する ○チェーンメールが社会に与える影響を知り、行わない ○携帯のマナーを知る		
		b3-1	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する	総合 音楽	５月「赤城の自然探検隊」 ２月「音楽づくり」	○自分と異なる意見や立場を尊重する ○人の著作物には、著作権があることを知り、尊重する		
	法の理解と遵守	c3-1	何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない	道徳	２月「イニシャルの落書き」	○ルールやエチケットを守らない事例を知り、何が良くないのか考える		
		c3-2	「ルールや決まりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する	道徳	８月「うばわれた自由」	○ルールがなかったらどうなるか、を考える		
		c3-3	契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない	家庭科	１月「生活を支えるお金と物」	○「はい」や「同意」のボタンは、むやみに押さない ○子どもだけで、売ったり買ったりしない		
	公共的なネットワーク社会の構築	i3-1	ネットワークは共用のものであるという意識を持って使う	総合	５月「赤城の自然探検隊」 ２月「音楽づくり」			
	安全への配慮	d3-1	予測される危険の内容がわかり、避ける	国語	７月「みんながすごしやすい町へ」	○出会い系、詐欺、成りすましなどの問題点や犯罪性を知り、避ける方法を考える ○犯罪に巻き込まれない知恵を学ぶ ○ネットで知り合った人に子どもだけで会いに行かない		
		d3-2	不適切な情報であるものを認識し、対応できる	社会	２月「情報を生かすわたしたち」	○迷惑メール（あるいは危険なメール）に対する知識を身につける ○匿名性の利点と危険性を知る		
		e3-1	情報の正確さを判断する方法を知る	道徳	１月「アップするの？」	○受け取った情報だけを信じて判断せず、別の方法で確かめる		
		e3-2	自他の個人情報を、第三者にもらさない	道徳	１月「アップするの？」	○掲示板・ブログやチャットなどで個人情報を漏らさないようにする		
		f3-1	健康を害するような行動を自制する	体育	２月「病気の予防」			
		f3-2	人の安全を脅かす行為を行わない	体育 道徳	６月「マット運動」 ６月「いじめをなくすために」			
知恵を磨く領域	情報セキュリティ	g3-1	不正使用や不正アクセスされないように利用できる	学活	パスワードの変更	○パスワードは自分で管理しなければならないことを理解する ○どのようにして個人情報が漏れていくかを知る		
		h3-1	情報の破壊や流出を守る方法を知る	学活	パスワードの変更	○ウィルスに対する簡単な知識を知る ○自分の端末は人に貸さない ○ダウンロードには危険が伴うものがあることを知る		

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（２００７年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

●情報モラル指導カリキュラムチェックリスト（6年）								
領域	分野	コード	指導事項	教科等	単元名 例：4月「すきなもののいっぱい」	○指導内容　●追加の指導事項	Netモラルクラウド 文科省モラル教材	チェック欄 (指導したら○)
心を磨く領域	情報社会の倫理	a3-1	他人や社会への影響を考えて行動する	道徳	会話のゆくえ	○ネット上の迷惑行為にどのようなものがあるかを知る ○相手の状況を踏まえて、情報発信する ○チェーンメールが社会に与える影響を知り、行わない ○携帯のマナーを知る		○
		b3-1	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する	総合 音楽	わたしはトラベルコーディネーター 音楽づくり	○自分と異なる意見や立場を尊重する ○人の著作物には、著作権があることを知り、尊重する	K－1 2	○
	法の理解と遵守	c3-1	何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない	総合 家庭科	ともに生きる～私たちが つくる未来～ 共に生きる生活	○ルールやエチケットを守らない事例を知り、何が良くないのか考える		○
		c3-2	「ルールや決まりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する	道徳	どんな心が見えてきますか	○ルールがなかったらどうなるか、を考える		○
		c3-3	契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない	総合	ともに生きる～私たちが つくる未来～	○「はい」や「同意」のボタンは、むやみに押さない ○子どもだけで、売ったり買ったりしない	C－2 1 B＝1 9	
	公共的なネットワーク社会の構築	i3-1	ネットワークは共用のものであるという意識を持って使う	総合	わたしはトラベルコーディネーター			○
	安全への配慮	d3-1	予測される危険の内容がわかり、避ける	総合 (生徒指導)	ともに生きる～私たちが つくる未来～	○出会い系、詐欺、成りすましなどの問題点や犯罪性を知り、避ける方法を考える ○犯罪に巻き込まれない知恵を学ぶ ○ネットで知り合った人に子どもだけで会いに行かない	A－2 4	
		d3-2	不適切な情報であるものを認識し、対応できる	総合 (生徒指導)	わたしはトラベルコーディネーター	○迷惑メール（あるいは危険なメール）に対する知識を身につける ○匿名性の利点と危険性を知る		○
		e3-1	情報の正確さを判断する方法を知る	総合 社会	わたしはトラベルコーディネーター 調べ学習（通年）	○受け取った情報だけを信じて判断せず、別の方法で確かめる	A－2 6	
		e3-2	自他の個人情報を、第三者にもらさない	総合 社会	わたしはトラベルコーディネーター 調べ学習（通年）	○掲示板・ブログやチャットなどで個人情報を漏らさないようにする	A－3 9	○
		f3-1	健康を害するような行動を自制する	保健	病気の予防		C－1 9	○
		f3-2	人の安全を脅かす行為を行わない	総合 (生徒指導)	わたしはトラベルコーディネーター		K－1 1 B－2 4	
知恵を磨く領域	情報セキュリティ	g3-1	不正使用や不正アクセスされないように利用できる	総合 (生徒指導)	ともに生きる～私たちが つくる未来～	○パスワードは自分で管理しなければならないことを理解する ○どのようにして個人情報が漏れていくかを知る		○
		h3-1	情報の破壊や流出を守る方法を知る	総合 (生徒指導)	わたしはトラベルコーディネーター	○ウィルスに対する簡単な知識を知る ○自分の端末は人に貸さない ○ダウンロードには危険が伴うものがあることを知る	A－2 5	

（参考）文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」（2007年度版）

※○指導内容は、文部科学省「情報モラルモデルカリキュラム」に記載されているものなので、削除しない。

教科等の指導内容に合わせて、追加の必要がある場合は、●で追加する。

Ⅳー2 ●情報モラル指導カリキュラム系統表

領域	分野	指導事項		
		低	中	高
心を磨く領域	情報社会の倫理	約束や決まりを守る	相手への影響を考えて行動する	他人や社会への影響を考えて行動する
		人の作ったものを大切にする心をもつ	自分の情報や他人の情報を大切にする	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する
	法の理解と遵守	生活の中でのルールやマナーを知る	情報の発信や情報をやりとりする場合のルールやマナーを知り、守る	何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない
				「ルールや決まりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する
				契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない
	公共的なネットワーク社会の構築		協力し合ってネットワークを使う	ネットワークは共用のものであるという意識を持って使う
	安全への配慮	大人と一緒に使い、危険に近づかない	危険に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	予測される危険の内容がわかり、避ける
		不適切な情報に出合わない環境で利用する	不適切な情報に出合ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する	不適切な情報であるものを認識し、対応できる
		知らない人に連絡先を教えない	情報には誤ったものもあることに気付く	情報の正確さを判断する方法を知る
			個人の情報は、他人にもらさない	自他の個人情報を、第三者にもらさない
		決められた利用の時間や約束を守る	健康のために利用時間を決め守る	健康を害するような行動を自制する
				人の安全を脅かす行為を行わない
知恵を磨く領域	情報セキュリティ		認証の重要性を理解し、正しく利用できる	不正使用や不正アクセスされないように利用できる
				情報の破壊や流出を守る方法を知る

IVー3 上尾市立鴨川小学校 学年別コンピュータ技能到達目標

学年	パソコンの操作	(実施したら ○)	プログラミング	(実施したら ○)	インターネットの活用	(実施したら ○)	学習への活用	(実施したら ○)
1年	パソコンの起動・終了		□簡単なリズムづくり				●先生と一緒にオンラインドリルで学習する	
	◇マウスの操作							
	◇アプリケーションの起動・終了							
	◇マウスの使ったおえかき		◆●簡単なプログラミング				撮った写真や動画を友達に見せる	
	写真・動画をとる							
	◇手書き入力で文字を打つ							
	☆キーボードで数字・アルファベット・記号を入力 (キー配置、ホームポジションを知る)							
2年	●☆キーボードで簡単な文字入力 (自分の名前を打つことができる)		□簡単なリズムづくり		●お気に入りからサイトを開く		●オンラインドリルで学習したいものを選択し、自分で学習を進める	
	●☆キーボードで漢字・カタカナへの変換		◆●簡単なプログラミング		●アカウント・サイトへのログイン・ログアウト		●スクールタクトで撮影した写真を見せ合ったり、比べたりする	
	保存した写真・動画ファイルを開く					★パソコンで共同編集し、意見を集める		
3年	フォルダを指定して、ファイルを保存		◆プログラムを作り、ロボットに実行させる (基本の動き＋くりかえし)		決められたサイトへのアクセス (学校サイトを開くなど)		●スクールタクトで課題を提出する	
	フォルダを選択して、ファイルを開く				画像検索		★パソコンで共同編集し、意見を整理する	
	用紙や大きさを選択して印刷							
	☆ローマ字入力で単語を入力 (12字／1分間)							
4年	画像・イラストの保存、挿入 (コピー＆ペースト)		◆プログラムを作り、実現したいものを作る (センサーを使ったプログラム)		カテゴリによる情報検索		○●画像・イラストを入れて作品作り	
	画像・イラストの拡大縮小、移動						●スライドで作品作り	
	☆ローマ字入力で短い文を入力 (20字／1分間)						★パソコンで共同編集し、意見を整理し、話し合う (コラボノート)	
						●スクールタクトを使って、友達と考えを比べ合う		
5年	○●情報の選択、コピー＆ペースト		◆△実現したいことに合わせて、ツールを選択し、プログラムする				●パソコンで作ったものを用いた発表	
	○表計算ツールの使い方						○ドキュメントでの作品作り	
	☆ローマ字入力で文章を入力 (30字／1分間)						★パソコンで共同編集し、収集した情報や意見を整理し、話し合い、意見をまとめる	
				キーワードによる情報検索		●スクールタクトを使って、考えを比べ、話し合う		
6年	○表計算ツールで表・グラフを作る		◆△▲■実現したいことに合わせて、ツールを選択したり、組み合わせたりして、プログラムする				学習の発表内容に合わせて、必要なツールを選択し、発表に必要な資料を作る	
	☆ローマ字入力で文章を入力 (50字／1分間)						★パソコンを使って、収集した情報や意見を整理し、話し合い、発表する	

○Googleツール (ドキュメント、スライド、スプレッドシート)

●まなびポケット

☆富士通タッチタイピング

★コラボノート

◇ジャストスマイル

◆動かしてみよう

△マイクロビット

▲ドローン

■ロボホン

□かなでてみよう

コンピュータースキルチェック表

☆じゅぎょうなどでできるようになったらチェックしよう！

	できるようになったこと	チェック
1	パソコンの電源をつける、けす	
2	マウスをつかう（クリック、ダブルクリック、ドラッグ）	
3	アプリケーションをひらく、とじる	
4	マウスを使っておえかきする	
5	写真（しゃしん）・動画（どうが）をとる	
6	保存した写真・動画ファイルをひらく	
7	フォルダをえらんで、ファイルを保存する	
8	フォルダをえらんで、ファイルをひらく	
9	用紙や大きさをきめて、いんさつする	
10	画像・イラストの保存したり、はりつけたりできる（コピー＆ペースト）	
11	画像・イラストの大きさを変えたり、いどうさせたりできる	
12	インターネットの情報をコピーして、はりつけられる	
13	表計算ツールで何ができるかが分かる	
14	表計算ツールで表・グラフを作ることができる	

キーボードスキルけんてい

プレイグラムタイピングの「とっくん」にチャレンジ！

じゅぎょうや やすみじかん おうちでも どんどん ちょうせん しょう！

きゅう	できるようになったこと	チェック
10	手がき入力で文字をうつ	
9	きそれんしゅう 1 - 4 クリア	
8	キーボードでじぶんの名前を入力できる	
7	じぶんの名前を漢字・カタカナで入力できる	
6	チャレンジ！かんたんコース スコア15（1分で9文字）	
5	チャレンジ！かんたんコース スコア20（1分で12文字）	
4	チャレンジ！かんたんコース スコア25（1分で15文字）	
3	チャレンジ！かんたんコース スコア35（1分で20文字）	
2	チャレンジ！かんたんコース スコア40（1分で24文字）	
1	チャレンジ！かんたんコース スコア50（1分で30文字）	
初段	チャレンジ！ふつうコース スコア50（1分で30文字）	
1段	チャレンジ！ふつうコース スコア60（1分で35文字）	
2段	チャレンジ！ふつうコース スコア70（1分で40文字）	
3段	チャレンジ！ふつうコース スコア85（1分で50文字）	
名人	チャレンジ！ふつうコース スコア100（1分で60字）	
達人	難関チャレンジ！むずかしいコース スコア80！	

学年の目ひょう

1年	2年	3年	4年	5年	6年
9級	7級	5級	3級	1級	3段

自分の目ひょう

今年のあなたは・・・

フレイグラムタイピング Sランク(☆☆☆)クリアチェック表

学年	目標	レベル	チェック
1 ・ 2 年	ホームポジションを おぼえよう	1－1	
		1－2	
		1－3	
		1－4	
	ローマ字で あいうえお	2－1	
		2－2	
		2－3	
		2－4	
3 ・ 4 年	ローマ字で か行とさ行	3－1	
		3－2	
		3－3	
		3－4	
		3－5	
	ローマ字で た行～は行	4－1	
		4－2	
		4－3	
		4－4	
		4－5	
	ローマ字で ま行～わ行	4－6	
		5－1	
		5－2	
		5－3	
		5－4	
		5－5	
		5－6	
		5－7	

学年	目標	レベル	チェック
3 ・ 4 年	ローマ字で が行～ぱ行	6－1	
		6－2	
		6－3	
		6－4	
		6－5	
		6－6	
		6－7	
		6－8	
5 ・ 6 年	ローマ字で きゃ行～ひゃ行	7－1	
		7－2	
		7－3	
		7－4	
		7－5	
		7－6	
	ローマ字で みゃ行～りゃ行	8－1	
		8－2	
		8－3	
		8－4	
		8－5	
	ローマ字で ぎゃ行～ぴゃ行	9－1	
		9－2	
		9－3	
		9－4	
		9－5	
		9－6	
		9－7	
	ローマ字で 小さい文字	10－1	
		10－2	
		10－3	
		10－4	
		10－5	
		10－6	
	ローマ字で のばす音	11－1	
		11－2	

3がつにかこう！
あなたの称号（しょうごう）

レベル

タイピスト

コンピュータ& キーボードスキルけんてい



年 組 番

名前

Ⅳ—4 教員向け Chromebook 活用ルール（R4 年度版）

令和3年1月31日現在

1 Chromebook を使用する時間について

- ① 朝の会の前（2学期以降、1日1回活用）
- ② 授業中（週1,2回程度、2学期以降は週3回程度）
- ③ 休み時間

2 Chromebook の保管方法、持ち出し方について

授業ごとに保管庫に出し入れする時間を短縮するため、以下の方法で、児童が各自で保管できるように指導する。

- ① 朝、登校したら Chromebook を保管庫から出す。
- ② 朝の活用が終わり次第、ランドセルの中に入れる。
※のぞみ・ひかり学級は実態に応じて保管庫を利用する
- ③ 移動教室で持ち出す際は、月曜バッグ（音楽時は音楽バッグ）に必ず入れる。
- ④ 帰りの準備の際に、保管庫に戻す。

※担任は全員が保管庫にしまったか確認してから、児童を下校させる。

3 Chromebook の使用について

- ①自分の Chromebook を他の児童に使用させない。
※充電が切れた、ネット接続ができない等で安易に PC を貸し出すことが考えられるため
- ②やむなく、他の児童の Chromebook を使用させる場合は、教員がログアウトとログインを確認してから使用させる。
- ③学習に使用するものに限定して、写真をとったり、画像を保存したりする。
※学習に関係ないもの・ことを検索したり、遊びのためだけに写真をとったりしない。
※「係等でイラストを検索したい」と児童から要望があった場合は、家庭で画像検索できない状況がある場合のみ許可する。
- ④デスクトップや、Google トップページ背景は、デフォルトとして、自由に変更はさせない。

4 セキュリティについて

（1）パスワードの管理

- ①パスワードは年度のはじめに変更させる。
※1年、のぞみ・ひかり学級は、実態に応じて対応を検討する。
- ②パスワードを友達に知られてしまった等の不安がある場合は、教員にその旨を伝えて、その都度パスワードを変更してよい。
- ③担任は、変更したパスワードを一覧表にデータ入力する。

（2）不適切なサイトや広告について

- ①不適切なサイトや広告が出た場合は、すぐに報告するように児童に指導する。

②教員は、どのサイトで不適切な情報が表示されたかについて GIGA 部と管理職に報告する。

5 休み時間の Chromebook の使用について

(1) Chromebook の使用の仕方

①原則として、休み時間に使用する際は、自分の教室で使う。

②Chromebook を机の上に置いたまま、席を離れない。

③休み時間に使用する際は、自分の Chromebook を一人で使う。

(例) A さんの Chromebook で複数の児童が入れ代わり立ち代わりで検索するのは×
一人一人が自分の Chromebook を持ち寄り、一緒に活用するのは○

(2) 動画やゲームについて

①学習や技能の向上に関係のある動画・ゲームを利用する。

(例) ○PC 会社のタイピングゲーム ×スクラッチに公開されているゲーム

②動画やゲームについては、児童から利用したいものと目的を教員に伝えるように指導する。

そして、教員の確認、許可の上で利用させるようにする。

③児童が作成したスクラッチゲームは、教員が確認の上、学級(または学年)に公開にすることで他児童も利用してよいこととする。

④タイピングゲームについては、原則として「プレイグラムタイピング」のみとする。その他のタイピングゲームを利用したい場合は、②同様、教員に確認を取ってから利用させる。

⑤教員に確認を取らずに動画やゲームを利用している場合も考えられるため、教員はどのクラスの児童でも動画やゲームを利用している児童には必ず声をかけ、その様子を担任にも伝える。

※Youtube,スクラッチのゲームは原則禁止

※教員の確認とは、学校に適した(学習につながる)コンテンツかどうかの確認のことです。

※タイピングゲームについては、不適切な広告が出ていないか、タイピング以外のゲームもできるようになっていないかを確認する。判断に迷う場合は、児童に即答せずに GIGA 部及び管理職に相談する。

※児童から確認されて、「どうかな?」と思うものは随時、GIGA 部及び管理職に相談する。また、「どう思う?」と子供に返して考えさせたり、一緒に考えたりしてみてください。

【休み時間の活用方法として考えられるもの】

- ・プレイグラムタイピング
- ・e-board
- ・プログラミング(みんなでプログラミング、マイクロビット、スクラッチ)
- ・スクールタクトなど授業中に記入・作成が終わらなかった活動の続き
- ・総合、国語、理科、社会などの調べ学習
- ・係、当番、委員会などの資料作成(アンケート作りなど)
- ・授業で使うための写真撮影や動画撮影、画像の検索・保存

6 まなびポケット、Classroom での児童間のやりとりについて（いいね、コメント）

①原則として、「いいね」や「コメント」は行わない。

②学習上、効果が見られる場合のみ「コメント」を行ってよい。

（例）・コメントをもらった後、作品を見直す活動がある

・互いに評価をし合う活動自体が単元の目標になっている

・コメントを書くことによって互いの作品をじっくり見合うことができる など

※時間が余ったからコメントさせる。早く終わったらコメントしてね。など安易な使い方はやめましょう。

③コメントをする際は、授業中に使う言葉で行うように指導する。

④コメントに対する返信はしないように指導する。

（例）「〇〇さんの〜〜がすてきでした。」「ありがとう。△△さんのもよかったよ！」

※コメント上で会話のようになってしまい、本来の目的からそれるため

⑤「いいね」機能は、チャンネル等の既読確認に活用する。

（例）・朝の連絡を見たら、「いいね」を押す など

⑥授業で「いいね」機能を使用する場合は、「いいね」の数の偏り等に配慮する。

7 Chromebook の家庭での使用について

（１）端末の貸出について

①年度の始めに、全家庭に「端末家庭利用ガイドライン」を配布し、貸出を希望する家庭には、「端末貸出同意書」を提出してもらう。

②担任は、「端末貸出同意書」を提出した家庭をデータ入力し、管理する。

③「端末貸出同意書」を提出した家庭については、いつ端末を持って帰ってもよいこととする。

④持ち帰りの児童は、端末と充電コードを持ち帰り、翌日その両方を学校に持ってくる。

持ち帰る際、児童は教員に持ち帰ることを必ず伝えることを指導する。

（２）まなびポケット、Googleclassroom の家庭での使用について

①原則として、個人メッセージを家庭との連絡手段として使用しない。

※不登校対応など、児童に合った方法と考えられる場合は管理職に相談する。

②家庭での使用は午後８時までとする。

③連絡帳等のコメントで質問を受け付けない。

※紙の連絡帳でも、放課後の電話や翌日の連絡帳で質問を受けていたため。

※教員によって差が出る可能性があるため、オンライン上でのやりとりはしない。

8 その他

・このルールは、定期的に見直し、加筆、修正する。

休み時間に パソコンをつかうとき

じぶん きょうしつ つか
①自分の教室で使います

そと ほか きょうしつ つか とき かなら せんせい い
②外や他の教室で使う時は必ず先生に言います

じぶん ひとり つか
③自分の Chromebook を一人で使います

(例) × Aさんの Chromebook で Bさん、Cさん

けんさく
も検索する

ひとりひとり じぶん
○一人一人が自分の Chromebook をもって

あつ つか
集まり、いっしょに使う

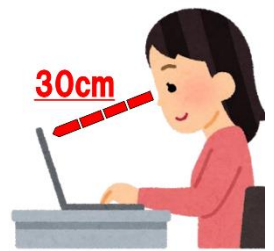
がくしゅう かんけい どうが み
④学習に関係のないサイトや動画を見ません

つくえ うえ お せき
⑤机の上に Chromebook を置いたまま、席をはな
れません。

パソコンを つかうときは けんこうにも 気をつけよう

1 ^{あか}明るい ^{ばしょ}場所で ^{つか}使いましょう

2 ^{がめん}画面から ^め目を **30cm**
はなしましょう



3 ^{ただ}正しいしせいで ^{つか}使いましょう

4 ^{ぶん}**30分** つかったら
^{いちど}一度 ^{きゅう}休けいしましょう
(^{すこ}少し ^みとおくを 見て
^め目を ^{やす}休ませます)



5 ^{いえ}家で ^{つか}使うときは
1日 2時間まで
^{ここ}午後 ^じ**8時まで**に しましょう

パソコン 10のやくそく

ていねいにつかおう

- ①パソコンを さわるまえに 手をあらいます
- ②水にぬらしたり、おとしたりしないように 気をつけます
- ③もちあるくときは、パソコンをとじます

あんぜんにつかおう

- ④ID（アイディー）や パスワードは ほかにの人に おしえません
- ⑤じぶんの パソコンを ほかにの人に かしません
- ⑥こじんじょうほうを インターネットに のせません
※こじんじょうほうとは・・・「なまえ」「かお（しゃしん）」「じゅうじょ」「でんわばんごう」「メールアドレス」などです
- ⑦しゃしんをとったり、かぞうを ほぞんしたりするのは先生と いっしょのときに します

きもちよくつかおう

- ⑧いいねや コメントは 先生の はなしを きいてから します（まなびポケット、グーグルクラスルーム等）
- ⑨あいてが いいきもちに なる ことばを つかいます

- ⑩ パソコンがおかしいとき、こまったときは
自分でかいりけつせず すぐに 先生に言います

パソコン 10のやくそく

ていねいにつかおう

- ①パソコンをさわる前に 手をあらいます
- ②水にぬらしたり、落としたりしないように気をつけます
- ③持ち歩くときは、パソコンを閉じます

あんぜんにつかおう

- ④ID やパスワードは ほかにの人に 教えません
- ⑤自分のパソコンを ほかにの人に かしません
- ⑥個人情報^{じょうほう}を インターネットに 書きこみません

個人情報とは…「名前」「顔（写真）」「住所」「電話番号」
「メールアドレス」などです

- ⑦写真^{が ぞう}をとったり、画像を保存したりするのは、学習で
つかうときに します

きもちよくつかおう

- ⑧いいねや コメントは 先生の指示に したがって
行います（まなびポケット、Google クラスルーム等）
- ⑨あいてを きずつける 言葉に なっていないか 気を
つけます

- ⑩ パソコンがおかしいとき、こまったときは
自分でかいけつせずに すぐに 先生に言います