

学年 小1～小2

教科等 特別活動

単元等 たんまつを上手に活用しよう

活用アプリ オクリンクプラス

授業内容 ペア活動を通して、端末の正しい使い方を理解する

準備 共有コードを使用してカード（＜提示用＞ ＜ワーク1＞ ＜ワーク2＞ ＜ワーク3＞）を取得する。

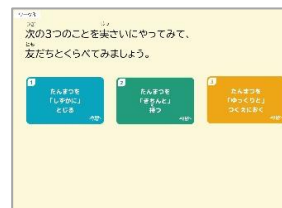
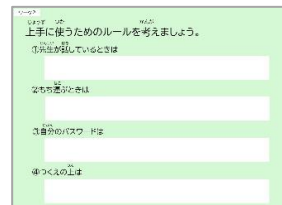
授業の流れ

1. 提示された「たんまつを使うときのしせい」のカードを見て、自分の姿勢を確かめる。
2. 「オクリンクプラス」の「マイボード」に送られた＜ワーク1＞のカードを各自で開く。
3. カードの絵を見て、気になる部分にピンを押し、「みんなのボード」に送る。
4. 提示された「ピン集計」の結果を見ながら、なぜ気になったか理由を伝え合い、意見交流をする。
5. 端末を上手に使うためのルールを各自で考え、＜ワーク2＞のカードに書く、または先生が板書でまとめる。
①先生が話している時は ②もち運ぶ時は ③自分のパスワードは ④つくえの上は
6. ペアになり、「マイボード」に送られた＜ワーク3＞のカードにある、3つの動作をそれぞれ実際に行う。
①たんまつを「しずかに」とじる ②たんまつを「きちんと」持つ ③たんまつを「ゆっくりと」つくえにおく
7. クラス全体で、「大切に使う」とはどういうことか具体的に確かめる。

サポータ
おすすめ
ポイント


- ・ 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、気づく活動を通して、実際に自分たちはどうか振り返り、これからどのようにしたらよいか考えることができます。
- ・ 「端末を大切に使う」ということを、頭で理解していても具体的な行動と結びつかない子どもに対して、「しずかに」「きちんと」「ゆっくり」を意識してペア活動を行うことで、体験を通して「大切に使う」を理解してもらうことができます。
- ・ ＜ワーク1＞で、気づいた部分にピンを押し、「ピン集計」を使って集約することで、少数意見もすぐに取り上げて、意見交流をすることができます。

使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.2 「たんまつを使うときのしせい」（活用の手引p.6）／p.4-6 「たんまつを上手に活用しよう」（活用の手引p.7,10）／p.23-24 「大切に使うとは」（活用の手引p.13）



ピン集計←

共有コード

共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む


pb01K49N2ZKTDJ04RYXH705MA4HJ

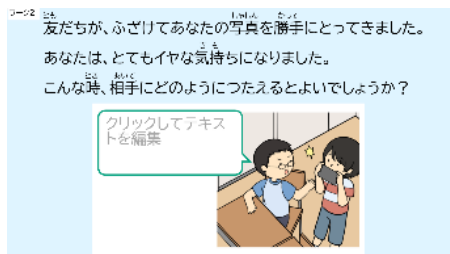
学年 小1～小2

教科等 特別活動

単元等 勝手にとってもよいのかな

活用アプリ オクリンクプラス

<ピン集計>



共有コード


共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む

pb01K49N2ZKTDJ04RYXH705MA4HJ

授業内容

ペア活動を通して、撮影時のマナーや正しい対応方法を理解する

準備

- 「みんなのボード」に、<ワーク1> <ワーク2> <ワーク3> のボードを作成する。
- 共有コードを使用してカード（ <ワーク1> <ワーク2> <ワーク3> ）を取得する。

サポータ
おすすめ
ポイント


- 写真を撮る時のマナーや、困った時の対応方法について具体的に考え、確認します。
- 授業や学習で写真撮影の取り組みを実施するための前提となるマナーと人権意識を身につけます。
- 子どもそれぞれの気づきや意見を共有することで、とらえ方や発想の多様性にふれることができます。

使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.37-38 「勝手にとってもよいのかな」（活用の手引p.15）／p.41-42 「勝手に写真を撮とられたら」（活用の手引p.16）／p.43-44 「写真に加工をされたら」（活用の手引p.16）



授業の流れ

1. 「オクリンクプラス」の「マイボード」に送られた<ワーク1>のカードを各自で開く。
2. カードの絵を見て、気になる部分にピンを押し、「みんなのボード」の<ワーク1>に送る。
3. 提示された「ピン集計」の結果を見ながら、なぜ気になったか理由を伝え合い、意見交流をする。
4. 写真を撮る時には相手の許可が必要であるということについて先生の説明を聞く。
5. 「マイボード」に送られた<ワーク2>のカードを各自で開く。
6. 写真を勝手に撮られていやだと思った時に、相手に伝える言葉を考え入力する。「みんなのボード」の<ワーク2>に送る。
7. ほかの人の意見も読み、写真を撮られていやだと思った時に伝える言葉を、ペアになって伝え合う。
8. 撮った写真を消してもらうために伝える言葉を考え、ペアで伝え合う。
9. 先生から、勝手に写真を撮られることをやめてもらえない時には、先生に相談するように伝える。
10. 「マイボード」に送られた<ワーク3>のカードを各自で開く。
11. <ワーク3>のカードに貼られている3種類の写真の加工について、それぞれ「ゆるせる」「ゆるせない」のどちらか1つにピンを押す。「みんなのボード」の<ワーク3>に送る。
12. 提示された「ピン集計」の結果を3種類それぞれ全体で確認し、同じ加工でもゆるせる人とゆるせない人がいることを知る。
13. 自分が面白いだろうと思って行った加工が相手には不快になることがあること、「ゆるせる」「ゆるせない」の感じ方は人それぞれでちがうことについて先生の説明を聞く。
14. 写真の加工について「どんな加工はダメなのか」をクラス全体で話し合う。

サポータ
おすすめ
ポイント

- ・ <ワーク3> では、1人でも「ゆるせない」にピンを押した子どもがいた場合に、そのことをどうとらえてどう行動するべきかを考えることができます。

学年 小1～小2

教科等 特別活動

単元等 プライバシーとは

活用アプリ オクリンクプラス

<ピン集計>

ワーク1
この絵の中で、気になるところにピンをしましょう。



ピンをおした理由をせつ明しましょう。
クリックしてテキストを編集

ワーク2
次のうち、知らない人にできるだけ教えないほうがよい
じょうほうはどれでしょうか。

自分の名前と たんじょう日	自分の家の 住所	自分の好きな色
A 教えても問題はない	B できるだけ教えないほうがよい	

ワーク3
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。
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。

自分の好きな人の名前	自分が書いていた 日記の内容	新しい スポーツせんずの名前
A プライバシーになる	B プライバシーにならない	

共有コード


共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む

pb01K49N2ZKTDJ04RYXH705MA4HJ

授業内容

意見交流を重ねるなかで、
個人情報やプライバシーに対する意識を醸成する

準備

共有コードを使用してカード（ <ワーク1> <ワーク2> <ワーク3> ）を取得する。

サポータ
おすすめ
ポイント


- 生活の中に危険があることに気づき、個人情報やプライバシーに対する意識を持ちながら行動することをめざします。

使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.7「生活を見直そう」（活用の手引p.11）／p. 67-68「知らない人に教えてはいけないじょうほうとは」（活用の手引p.20）／p.95-96「プライバシーとは」（活用の手引p.24）



授業の流れ

1. 「オクリンクプラス」の「マイボード」に送られた＜ワーク1＞のカードを各自で開く。
2. カードの絵を見て、気になる部分にピンを押し、「みんなのボード」に送る。
3. 提示された「ピン集計」の結果を見ながら、なぜ気になったかペアで理由を伝え合い、意見交流をする。この時、「この先、どんなことが起きるか」についても考える。
4. 公共の場でのルールやきまりについてクラス全体で確認する。
5. 「マイボード」に送られた＜ワーク2＞のカードを各自で開く。
6. 知らない人に教えてはいけない情報は3つのうちどれかを考え、「A 教えても問題はあまりない」「B できるだけ教えないほうがよい」の2つのスペースのいずれかに配置する。
7. LIVEモニタリングでクラス全員のカードを確認しながら、考えた時に迷ったことを発表する。
8. 個人情報とは特定の個人を識別できる情報であること、誕生日に名前が組み合わせられる等複数の情報が組み合わせられることで、個人情報になるものもあるということを先生から説明する。
9. 名前や誕生日、住所以外にどのようなものが個人情報になるのか、自分の情報が誰かに渡ってしまうとどんな困ったことが起きるかということについてクラス全体で考える。
10. 自分だけのひみつにしたい情報を「プライバシー」ということを知る。
11. 「マイボード」に送られた＜ワーク3＞のカードを各自で開く。
12. プライバシーになる情報は3つのうちどれかを考え、「A プライバシーになる」「B プライバシーにならない」のいずれかに配置する。
13. LIVEモニタリングでクラス全員のカードを確認しながら、考えた時に迷ったことを発表する。
14. 何がプライバシーにあたるかをクラス全体で確認する。
15. 「自分が誰かに言いたくないことは言わなくてもよいこと」「言いたくないことを無理に聞くのはよくないこと」について先生から説明を聞く。

サポータ
おすすめ
ポイント

- ピンを押すためにイラストをよく見ることで、普段の生活で自分がつい行っているよくないデジタル機器の使い方がないか振り返る。
- カード上のパーツを動かすことで、個人情報やプライバシーについて自分事として考えることができます。
- LIVEモニタリングで全体確認をし、個で考えたことをもとに全体でさらにしっかりと考えることができます。

学年 小1～小2

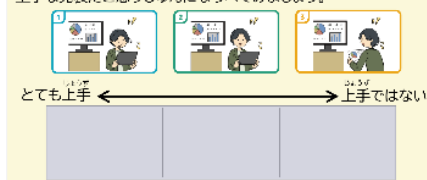
教科等 特別活動

単元等 上手な発表方法を学ぼう

活用アプリ オクリンクプラス

ワーク①：

ワーク①
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。
上手な発表だと思うじゆんにならべてみましょう。



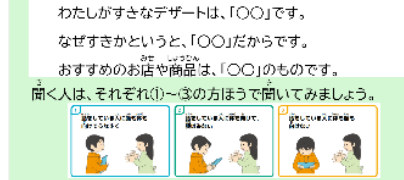
ワーク②：

ワーク②
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ピンをしましょう。



ワーク③：

ワーク③
ふたりひとくみとなり、次のテーマを相手に話してみましょう。
テーマ：すきなデザート



共有コード

共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む



pb01K49N2ZKTDJ04RYXH705MA4HJ

授業内容

上手な発表方法を学ぶ

準備

- 「みんなのボード」に、「ワーク②」のボードを作成する。
- オクリンクプラスのカード（ワーク①②③）を準備する。

授業により
つけられる力


発表する時には伝える内容だけでなく相手に伝えようとする態度も大切であることを知ります。
発表や人の話の上手な聞き方と、聞き方によって伝える側がどのような気持ちになるかを考えます。

サポータ
おすすめ
ポイント


カード上のイラストやイラスト上のピンを実際に使うことで、全員が一度はしっかり考えます。
考えたうえでペアワークをすることで、ワークの学習効果を高めます。



使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.75-76 「上手な発表方法を学ぼう」（活用の手引p.21）／p.79-80 「上手に聞いているかな？」（活用の手引p.21）／p.81-82 「聞き方がちがうと、どう感じるかな」（活用の手引p.22）

授業の流れ

1. オクリンクプラスのマイボードに送られたワーク①のカードを各自開く。
2. 端末を使った発表の様子イラスト1, 2, 3それぞれについて先生から説明する。
 - 1 ずっとたんまつを見て発表している
 - 2 聞いている人を見て発表している
 - 3 モニターを見て発表している
3. 発表の様子イラスト1, 2, 3を上手な発表だと思う順に各自並べる。
4. ペアで並べたイラストを見せ合い、なぜそう考えたかを伝え合う。
5. 先生から、発表の時のポイントとしてできるだけ聞いている人の方を向いて発表するとよいこと、声の大きさや話す速さなども工夫するとよいことを説明する。
6. ワーク②のカードを各自開く。
7. イラストを見て、発表の聞き方について気になるところに各自ピンを押す。みんなのボード「ワーク②」に送る。
8. みんなのボードに送られたカードを集計し、ピンが押された場所についてその理由を何人かの子どもが発表する。
9. 発表者が話しやすいような聞くための工夫について考え、全体で発表する。
10. ワーク③のカードを各自開く。
11. ペアワークの説明を聞く。「好きなデザート」をテーマに、カードの記載に沿って伝えること、カードの1, 2, 3の3種類の伝え方でそれぞれ実施することを確認する。
12. ペアワークに取り組む。
13. ペアワークを振り返り、1, 2, 3の聞き方それぞれについてどう感じたか、何人かの子どもが発表する。
14. 本時をふりかえり、発表をする時に大切なことと、発表や話を聞く時に大切なことを確認する。

学年

小1～小2

教科等

特別活動

単元等

たんまつをこわしてしまうときは

活用アプリ

オクリンクプラス

<ピン集計>

ワーク①：

ワーク①
たんまつを使って学習していたら、たんまつをこわしてしまいました。
次の中から、自分が一番やってしまいそうなことをえらび、ピンをひとつおししましょう。



ワーク②：

ワーク②
次の3つのことを自分もやってしまいそうだと思うじゅんに
ならべてみましょう。



共有コード



共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む

pb01K49N2ZKTDJ04RYXH705MA4HJ

授業内容

端末の扱い方について学ぶ

準備

- 「みんなのボード」に、「ワーク①」「ワーク②」のボードを作成する。
- オクリンクプラスのカード（ワーク①、ワーク②）を準備する。

授業により
つけられる力


自分は大丈夫だろう、と考えがちな端末の扱い方について、もしかしたら自分もやってしまうかもしれないと具体的な場面をイメージし、それを防ぐための工夫を考えます。



使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.71-72 「たんまつをこわしてしまうときは」（活用の手引p.20）／p.125-126 「自分もやってしまいそうなトラブルは」（活用の手引p.28）

授業の流れ

1. 学校で使っている学習用の端末は何のためにあるものか、誰のものなのかを確認する。
2. オグリンクプラスのマイボードに送られたワーク①のカードを開く。
3. 各自、自分が一番やってしまいそうなことを1～5から選び、ピンを押す。みんなのボード「ワーク①」に送る。
4. ピン集計の結果を共有する。1～5それぞれについて、どのような行動をすれば防げるか、何人かの子どもが発言する。
5. 先生から、端末を使う時の注意点について説明を聞く。
6. ワーク②のカードを開く。
7. 1～3の内容を確認する。家で端末を使う時を想定し、自分もやってしまいそうだなと思う順番に各自並べる。
みんなのボード「ワーク②」に送る。
8. 全体共有し、1～3のどれも誰もがやってしまう可能性があることを確認する。
9. 家で端末を使う時に大切なことを考え、何人かの子どもが発言する。
10. 学習用の端末は何のためにあるものか、誰のものなのかを改めて確認し、本時の学習を振り返る。

サポータ
おすすめ
ポイント

ピンを押したり、カードを並べることで自分もやってしまうかもしれないという想像をすることができます。
誰もが自分事としてとらえた成果を共有することで、取り組みをより強く印象づけ、実際の行動につなげます。