

学年 小3～小4

教科等 特別活動

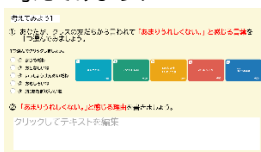
単元等 じぶんと相手とのちがい

活用アプリ オクリンクプラス

提示資料



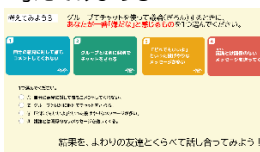
考えてみよう1



考えてみよう2



考えてみよう3



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


pb01K49N6VHQDYJRHXC79CXFAC5G

授業内容

じぶんと相手とのちがい

準備

- 「みんなのボード」に、「考えてみよう1」「考えてみよう2」「考えてみよう3」のボードを作成する。
- オクリンクプラスのカード（提示資料、考えてみよう1、2、3、まとめ）を準備する。

授業により
つけられる力


- 自分以外の考えを理解し尊重する力。
- 文字だけで行うコミュニケーションの難しさを知り、自分の考えを相手に上手に伝える工夫ができる力。
- 新しい技術のデメリットを理解したうえで、メリットを生かして活用する力。

サポータ
おすすめ
ポイント


- 自分のされて嫌なことを可視化することで、自分自身の気持ちを整理し理解する事ができるとともに、その時の対応方法についても事前に友だちの意見を聞きながら考えておくことができます。
- 自分の考えを友だちに知ってもらい理解してもらうことで、今後起きるかもしれないトラブルを未然に防ぐことができます。
- 少数派の意見を知ること、自分が無意識に友だちを傷つけてしまうトラブルを防ぎます。

使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.12-13 「じぶんと相手とのちがい」（活用の手引p.12）／p.107-108 「これって悪口？」（活用の手引p.25）
> GIGAワークブック スタンダード2025 > p.114-115 「チャットで議論するときは」（活用の手引p.25）


授業の流れ

1. スライドに映し出された提示資料をみんなで見る。（スライドが見つからない場合はオクリンクプラスを起動し、マイボードに提示資料を送ってもらう。）
2. 提示資料の吹き出しの部分で個人で考える。
3. 挙手した子どもの中から、3枚目の子ども役、4枚目の子ども役を決め、読み上げてみる（スペースがある場合、前に出て劇をしてもよい）。
4. 発表を聞いて、なぜこうなったかを、グループで話し合い、クラス全体に発表して考えを共有する。
5. オクリンクプラスを起動する。
6. オクリンクプラスのマイボードに送られた『考えてみよう1』のカードを各自で開く。
7. あなたがクラスの**友だちから言われて「あまりうれしくない。」と感じる**カードを選択し、選択した理由を書いて、みんなのボード「考えてみよう1」にカードを送る。
8. 選択肢集計されたグラフの結果や、それぞれの理由を見て感じたことをグループで話し合う。
9. 話し合ったことをクラスで発表し、考えを共有する。（実際演じてみることで、自分事として考えることができる。）
10. オクリンクプラスのマイボードに送られた『考えてみよう2』のカードを各自で開く。
11. 友だちから送られてきたそれぞれのメッセージカードについて、「おもしろかった気持ち」が伝わったと思う場合は「おもしろい気持ち」の方にピンを、「いじわるな気持ちが」が伝わったと思う場合は、「いじわるな気持ち」の方にピンを置く。
12. それぞれのメッセージにピンを置いたら、みんなのボード「考えてみよう2」にカードを送る。
13. 集計結果を見て気が付いたこと・わかったことを発表する。
(文字だけでは伝わりにくい気持ちも、アイコンを使うことで伝わりやすくなり便利ではあるが、使い方を間違えるとトラブルになる可能性もある事を理解する。)
14. グループチャットを使ったことがある人が挙手をし、**グループチャットを利用するメリットを発表する。**
15. オクリンクプラスのマイボードに送られた『考えてみよう3』のカードを各自で開く。
16. グループチャットを使って議論する時に、一番「嫌だな」と感じるものを1つ選んで、みんなのボード「考えてみよう3」にカードを送る。
17. 集計結果を見ながら、グループチャットで実際に体験した嫌だった思いなどを発表し合い、「**その時どう行動したか**」、「**どう行動すればよかったか**」、「**なぜ行動できなかったか**」などについて、クラス全体で考える。
18. まとめ「**便利な機能も使い方を間違えると、誰かに嫌な思いをさせてしまうことがある事を知る。**」



学年

小3～小4

教科等

特別活動

単元等

使いすぎていないかな

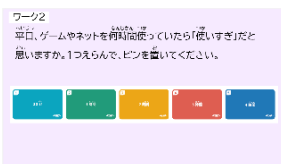
活用アプリ

オクリンクプラス

ワーク1：使いすぎていないかな①



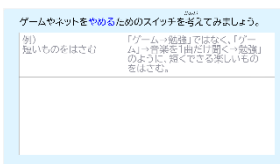
ワーク2：使いすぎだと思う時間



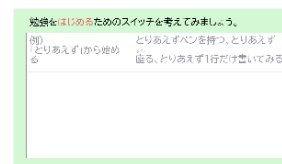
ワーク3：使いすぎていないかな②



ワーク4：やめるスイッチを考えよう



ワーク5：はじめるスイッチを考えよう



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

pb01K49N6VHQDYJRHXC79CXFAC5G

授業内容

使いすぎていないか、セルフチェックしてルールをつくる

準備

- 「みんなのボード」に、「ワーク1」「ワーク2」「ワーク3」「やめるスイッチ」「はじめるスイッチ」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、ワーク3、ワーク4、ワーク5）を準備する。
- 準備したカードを子どもたちのマイボードに送信する。

授業により
つけられる力


普段の生活の中でゲームやネットを長時間使っている時の自分の気持ちだけでなく、おうちの人の気持ちを考えて客観的に自分の行動を振り返ることができます。ほかの人の考えを知ること、自分がゲームやネットを使いすぎているかもしれないということに気づくきっかけになることが期待できます。



使用コンテンツ

> GIGAワークブック ビギナー2025 > p.8-9 「使いすぎていないかな①」（活用の手引p.8,11）／p.19-20 「使いすぎていないかな②」（活用の手引p.11）
> GIGAワークブック スタンダード2025 > p.135-136 「はじめる・やめるスイッチを考えよう」（活用の手引p.28）

授業の流れ

1. 先生から提示されたワーク1の絵を見て、「家でゲームやネットなどを長時間使っていて、おうちの人に何か言われたことがあるか」という問いかけについて考え、自分の生活を振り返る。
2. 今日の授業は「使いすぎているかな」というテーマであることを確認する。
3. 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。普段の生活を振り返り、家でゲームやネットなどを長時間使っている時の、自分の気持ちを書く。その時におうちの人はどう思っているかを、想像して書く。みんなのボードの「ワーク1」にカードを送る。
4. みんなのボード「ワーク1」のほかの人のカードを見て共感するカードに、リアクションボタンを押す。全体で、どんな気持ちのカードがあるかを確認する。ゲームやネットを長時間使っていると睡眠時間が少なくなったり、生活のリズムがくずれるなど健康にもよくないことを確認する。
5. ワーク2のカードを各自開き、使いすぎだと思う時間にピンを置いて、みんなのボードの「ワーク2」にカードを送る。
6. 先生がピン集計を行い、全体で共有する。使いすぎだと思う時間は、それぞれ違うということを確認する。ゲームやネットを長時間使うと、睡眠時間が少なくなったり、おうちの人とのコミュニケーションに使う時間が少なくなることを確認する。
7. ワーク3のカードを各自開き、食事の時間にスマートフォンなどのネット機器の使用をやめられない時の気持ちや、その時におうちの人はどう思っているかを想像して、それぞれの気持ちを書く。どのような気持ちが考えられるか、何人か発表して、全体で確認する。
8. ワーク4、5のカードを各自開き、「ゲームやネットをやめるためのスイッチ」「勉強をはじめるためのスイッチ」を考え、それぞれの工夫を書く。みんなのボード「やめるスイッチ」「はじめるスイッチ」にそれぞれのカードを提出する。みんなのボードでほかの人のカードを見て、なるほどと思う工夫のカードにリアクションボタンを押す。
9. 先生がリアクション順に並べたみんなのボード「やめるスイッチ」「はじめるスイッチ」を見て、みんながよいと思った工夫について確認する。

サポータ
おすすめ
ポイント

カードを5枚使った活動ですが、みんなのボードを使うことで、「個人の意見を考える活動」「みんなの意見を知る活動」を短い時間で行うことができます。また「やめるスイッチ」「はじめるスイッチ」の工夫では、子どもが良いと思ったカードにリアクションして、リアクション順にカードを並べることで、子どもが主体となって考えたよい工夫を全体で取り上げることができます。



学年

小3～小4

教科等

特別活動

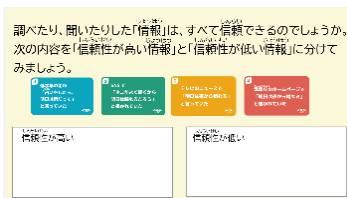
単元等

情報の信頼性

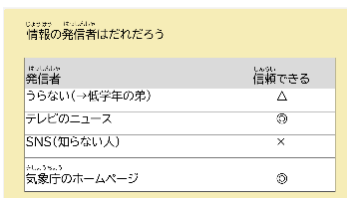
活用アプリ

オグリンクプラス

ワーク1：情報の信頼性



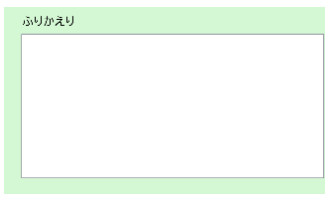
ワーク1：まとめ（提示用）



ワーク2：みんなのボード上の活動



ふりかえり



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

pb01K49N6VHQDYJRHXC79CXFAC5G

授業内容

情報の信頼性をどのように確認するのがよいか学ぶ

準備

- 全体で共有するためのみんなのボード「ワーク1」を作成する。
- 「みんなのボード」にグループの数だけボードを用意し、それぞれのボードにワーク2の画像を背景設定する。
- オグリンクプラスのカード（ワーク1、ふりかえり）を準備する。
- 「ふりかえり」用の提出箱を用意する。

授業により
つけられる力


インターネットに書いてあることはすべて正しいわけではないということを認識します。
 情報の信頼性について、発信者を確認することや、調査対象について確認することが大切だということを知り、
 情報活用能力を高めます。



使用コンテンツ > GIGAワークブック スタンダード2025 > p.54-55 「情報の信頼性」（活用の手引p.17）／p.73-74 「データをすべて信じてよいのかな」（活用の手引p.20）

授業の流れ

1. 「家の人や友だちから聞いたことで、それが後々間違いだったと気づいたことはありますか？」という問いかけについて考える。挙手をして何人が発表する。
2. 先生から送られたワーク1のカードを各自開き、それぞれの情報を信頼性の高いものと、信頼性の低いものに分ける。ペンを使って、なぜそう分けたのかポイントとなる言葉に線を引き、みんなのボード「ワーク1」に送信する。
3. 全体でカードを確認し、カードを分けた理由と線を引いた言葉を何人が発表する。発表をもとに先生がワーク1（まとめ）のカードにそれぞれの情報の発信者をまとめたものを見て、信頼性について考える。発信者が誰かを確認して、信頼できる情報かどうかを考えることが大切であることを全体で確認する。
4. グループごとに指定されたみんなのボードを各自開く。背景画像に貼り付けられたワーク2のカードを見ながら、グループで意見交流する。みんなのボード上で、サイトのおかしなところにペンで丸をつけ、カードを追加してその理由を書く。
5. グループ代表の人が全体に発表する。
6. 調査対象の信頼性は「どんな人に聞いたのか」「何人に聞いたのか」を確認することが大切だということや、調査人数が少なすぎる場合は信頼性が低いことを全体で確認する。
7. 先生から送られた「ふりかえり」カードを各自開き、気づいたことや、これからの生活に活かしたいことを書いて、提出箱に提出する。



ワーク2では、みんなのボード上でグループで話し合いながら、共同編集することができます。

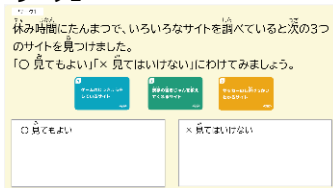
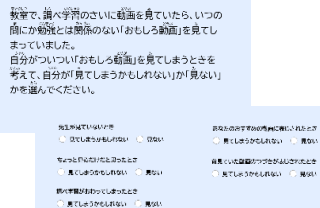
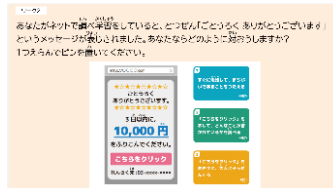
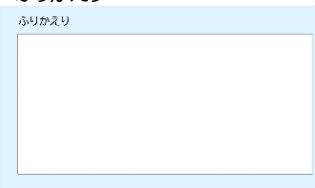


学年 小3～小4

教科等 特別活動

単元等 学習のためのWebサイト活用

活用アプリ オクリンクプラス

ワーク1

ワーク1：まとめ（提示用）

ワーク2

ふりかえり

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

pb01K49N6VHQDYJRHXC79CXFAC5G

授業内容

学習に役立つ安全なWebサイトの見極め方を学ぶ

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＞ ＜ふりかえり＞）を取得する。

**サポータ
おすすめ
ポイント**


- 普段のWebサイトの使い方を振り返り、これまでの使い方を自覚します。
- Webサイトによっては危険があることを学びます。
- Webサイトを安全に、かつ学習のために正しく使うための方法を意識づけ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.51-52 「見てもよいサイトかな」（活用の手引p.17）／p.55-56 「とつぜんメッセージが表示されたら」（活用の手引p.18）／p.57-58 「勉強のために調べていたのに」（活用の手引p.18）


授業の流れ

1. 先生から送られた<ワーク①>のカードを各自で開き、それぞれのWebサイトについて、「見てもよいと思うサイト」と「見てはいけないと思うサイト」に分ける。仕分けが完了したら、「みんなのボード」の「ワーク①」に送信する。
2. クラス全体で「ワーク①」に送信されたカードを確認し、ゲームの実況中継のような「学習とは関係ないサイト」、漢字の書き順を教えてくれるような「学習に役立つサイト」があることを確認する。また学習に役立つサイトでも、いつ使ってよいかなどルールが必要であることを確認する。
3. 先生から送られた<ワーク②>のカードを各自で開き、自分がつい勉強とは関係のない動画を見てしまう可能性のあるシチュエーションを考える。それぞれのケースで「見てしまうかもしれない」「見ない」のどちらかを選んだうえで、「みんなのボード」の「ワーク②」に該当のカードを送る。
4. 「みんなのボード」の「ワーク②」で先生が「選択肢集計」を行い、選択肢のタイトルを切り替えながら、どんな時について勉強とは関係のない動画を見てしまうのかを、クラス全体で確認する。「つい見てしまわないようにどんな工夫ができるか」「見ていた人がいた時にどんな声掛けができるか」を、挙手制で何人かが発表する。
5. 動画を見る時は、その動画が今学習していることに関係するのかについて、立ち止まって考える必要があるということをクラス全体で確認する。
6. 先生から送られた<ワーク③>のカードを各自で開き、突然画面にメッセージが表示されたら自分が対応しそうなことを1つ選びピンを置いて、「みんなのボード」の「ワーク③」に該当のカードを送る。
7. 「みんなのボード」の「ワーク③」で先生が「ピン集計」を行い、クラス全体でどのカードのピンが多いのかを確認する。
8. Webサイトには人をだまそうとするサイトがあることを知り、突然メッセージが表示されても慌てて電話をかけたり、クリックしたりせずに、すぐに大人に相談することが大切であるということを確認する。自分の個人情報相手が伝わってしまうので、安易にクリックしたり、入力したりしないことの意識づけを行う。
9. 先生から送られた<ふりかえり>のカードを各自で開き、Webサイトの使い方について気づいたことや、今後どうしていきたいかを入力して、「提出BOX」に提出する。



- 「みんなのボード」で意見を共有することで、自分の考えとほかの人の考えを比較して考えることができます。
- ワーク②では「選択肢集計」の機能、ワーク③では「ピン集計」の機能を用いることで、結果を数値で確認することができます。



学年

小3～小4

教科等

特別活動

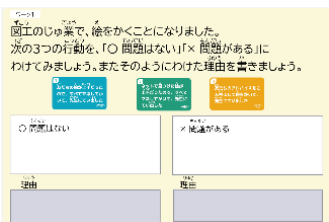
単元等

著作権について考える

活用アプリ

オクリンクプラス

ワーク1



ワーク1：まとめ（提示用）

ちよさくけん

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「ちよさくけん」と言います。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。

ワーク2

友だちのAさんが、あなたがいた絵をまねしてきたので「まねはだめだよ」とつたえしました。すると、今度はあなたの持っているふで箱と同じものを買って持ってきました。どう思いますか？ また、どのように対応しますか？



ふりかえり

なぜ人の絵をマネしてはいけないのか、自分の言葉でせつめしよう

ふりかえり

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



pb01K49N6VHQDYJRHXC79CXFAC5G

授業内容

著作権の意味や役割について、身近な事例から学ぶ

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。
- 共有コードを使用してカード（＜ワーク①＞＜『ちよさくけん』とは＞＜ワーク②＞＜ふりかえり＞）を取得する。

サポータ
おすすめ
ポイント


- 自分が工夫して表現した作品はもちろん、ほかの人が工夫して表現した作品も著作権により守られており、お互いの作品を尊重することが大切であるということを学びます。同時に、著作権は「自分の持ち物をまねしてはいけない」とことは違うということを理解します。

使用コンテンツ > GIGAワークブック ビギナー2025 > p.93-94 「マネしてもよいのかな」（活用の手引p.23）／p.99-100 「友だちにまねされたときは」（活用の手引p.24）／p.110 「まとめ」（活用の手引p.24）



授業の流れ

1. 先生から送られた<ワーク①>のカードを各自で開き、3つの行動について、「○問題はない」「×問題がある」に分けて、理由もそれぞれ書く。仕分けが完了したら、「みんなのボード」の「ワーク①」に送信する。
2. 各児童が、「みんなのボード」の「ワーク①」でほかの人の意見を見る。先生が「キーワード集計」をした結果から、どのようなキーワードがあるかをクラス全体で確認する。
3. 先生が提示した<『ちよさくけん』とは？>のカードをそれぞれが読む。絵だけではなく文章、写真などの作品についても、作った本人以外は勝手にそれを使ってはいけないうこと、「ネットで見つけた絵」も「友だちの絵」も勝手にマネして自分の絵として提出してはいけないことを理解する。
※補足として、著作権を侵害した場合は、10年以下の懲役または1,000万円以下の罰金（またはその両方）という重い刑罰が科されること、新しいアイデアや作品を生み出すことの貴重さを重視しているということを説明するとよい。
4. 先生から送られた<ワーク②>のカードを各自で開き、ふで箱を友だちにまねされた時の気持ちと、それに対してどう対応しようと思うかを入力して、「みんなのボード」の「ワーク②」に送信する。
5. 先生がそれぞれの質問に対して「選択肢集計」を行った結果をクラス全体で見る。ふで箱を友だちにまねされた時、自分と同じ感情を持つ人もいればちがう感情を持つ人があるということ、対応として「とくになにも言わない」を選んだとしても、いやだけと言わない人と、そもそもいやと思わないので言わない人があることを確認する。
6. 誰かによって描かれた絵とは違って、持ち物についてはまねしないように著作権で守ることはできないということを、クラス全体で確認する。友だちはどのような気持ちで持ち物をまねしたいと思ったのかを想像して、何人か意見を発表する。持ち物をまねされた時にどう対応するのがよいかについても、何人か意見を発表する。
7. 先生から送られた<ふりかえり>のカードを各自で開き、著作権を知らない友だちに「人の絵をまねしてはいけない理由」を自分の言葉でどう説明するかを考えて入力する。「ふりかえり」の欄に、本時の活動を通してわかったことや、今後どうしていきたいかをそれぞれが入力する。最後に、入力済みのカードを「提出BOX」に提出する。



- 「みんなのボード」で意見を共有することで、自分とほかの人の考え方や、感じ方の違いを比較して考えることができます。
- 「いやだけと言わない」「そもそもいやだと思っていないから言わない」など、同じ行動でもその理由は同じでない場合もあるということを、「選択肢集計」を用いて確認することができます。

