

学年

小5～小6

教科等

特別活動

単元等

自分と相手とのちがい

活用アプリ

オクリンクプラス

考えてみよう1

① あなたが、クラスの友だちから言われて「いやだな」と感じる言葉を一つ選んでみましょう。

- 1つ選んでクリックしましょう。
- ① まじめだね
  - ② ぶさばさだね
  - ③ いじょうけんねだね
  - ④ 勉強がにやにやだね
  - ⑤ やりやすいだね

② いやだなと感じた理由を書きましょう。

クリックしてテキストを編集

考えてみよう2

① あなたが、SNS等でクラスの友だちから言われて、「いやだな」と感じる顔にならべてみましょう。

- 1つ選んでクリックしましょう。
- ① いやだね
  - ② いやだね
  - ③ いやだね
  - ④ いやだね
  - ⑤ いやだね

② 一言いやだと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。

クリックしてテキストを編集

③ 一言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。

クリックしてテキストを編集

考えてみよう3

① 次の4つの伝え方について、あなたがほめられていると感じる順に並べてください。

- 1つ選んでクリックしましょう。
- ① ありがとう
  - ② すごい
  - ③ いいね
  - ④ いいね

② 一言いやだと感じるカードを選んだ理由を書きましょう。

クリックしてテキストを編集

③ 一言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。

クリックしてテキストを編集

まとめ

あなたが考える  
相手に上手に気持ちを伝えるためのテクニック3か条

その1「 」

その2「 」

その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


pb01K49N9RQQVJ9TMBC2BJNX9JJG

授業内容

ネット上でのコミュニケーションを安心安全に行えるようになる

準備

- 「みんなのボード」に、「いやだなと感じる言葉」「いやだなと感じること」「伝え方」のボードを作成する。
- 共有コードを使用してカード（＜考えてみよう1～3＞、＜まとめ＞）を取得する。

サポータ  
おすすめ  
ポイント


- 普段意識していない少数派の意見を知ること、自分が気付かなかったということに気付き、対応力が広がります。
- 自分の考え（感情）を正しく伝える力と、相手の考え（感情）を理解する力が身につきます。
- ネットでの特性（文字で伝えることの難しさ）を理解し、活用力が上がります。
- SNS利用時等のトラブルを防ぐことができます。

使用コンテンツ &gt; GIGAワークブック スタンダード2025 &gt; p.6-8 「自分と相手とのちがい」（活用の手引p.7）／p.84-85 「相手に伝えるときには」（活用の手引p.21）



## 授業の流れ

1. 友だちに言われた言葉で「いやだな」と感じた経験のある子どもに挙手をしてもらう。また、友だちが「いやだな」と思うことを言ってしまった経験のある子どもにも挙手をしてもらう。→「こんなに言われたことがある人がいるのに、言ったことがある人が少ないのはなぜなのか？」という問いを立てる。
2. 「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。
3. 各自で、クラスの友だちから言われて「だ」と感じる言葉を一つ選択し、その理由を入力する。
4. 「みんなのボード」の「いやだなと感じる言葉」のボードに入力済みのカードを送り、どの言葉をいやだと思う人が多いか、なぜそう思ったのかをクラス全体で確認する。  
※同時に、「集計」機能も用いて選択された言葉とその理由を確認する。
5. 「みんなのボード」に送られたカードを参考にして、以下についてグループで話し合う。
  - ① 自グループでは少数または0票だった言葉に対して、クラス全体では「いやだ」と感じる人がいた場合、なぜそう感じてしまう人がいるのか。
  - ② 他人にどんな言葉を言われたら「いやだ」と感じるか。
6. いくつかのグループの代表が、グループ内で話し合ったことについてクラス全体に発表する。
7. 「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。
8. SNS等で「クラスの友だちからされたいやだな」と感じる順にカードを並べたうえで、理由を記入し「みんなのボード」の「いやだなと感じること」のボードに送る。
9. 「みんなのボード」に送られた友だちのカードと、自分のカードを見比べ、それぞれのカードに書かれた理由を確認しながら、他者との捉え方の違いを認識する。
10. 何人かの子どもが挙手して考えたことを発表する。
11. 「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き、「ほめられている」と感じる順にカードを並べたうえで、グループ内で友だちの考えと見比べながらなぜこのような順番になったのかについて話し合う。
12. 本時の授業を振り返りつつ「マイボード」に送られた＜まとめ＞のカードを各自で開き、「相手に上手に気持ちを伝えるためのテクニック3か条」を考えカードに記入する。
13. 各自で、＜まとめカード＞を「提出BOX」へ提出したら、クラス全体で共有する。時間があれば、友だちの意見を参考に、自分の3か条をブラッシュアップし再提出する。

サポータ  
おすすめ  
ポイント

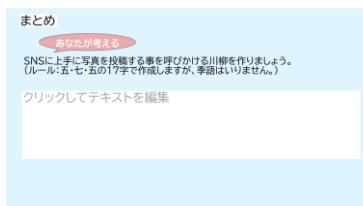
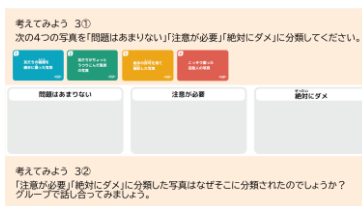
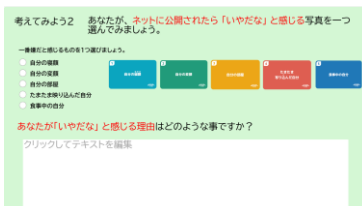
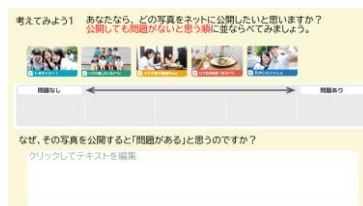
- カードを並べ変えたり順位づけすることで、自分の考えが整理され、考えを視覚的に確認することができます。
- 友だちの考えと自分の考えを視覚的に比較することで、他者との考えの違いを知ることができます。



**学年** 小5～小6

**教科等** 特別活動

**単元等** 写真を公開する前に

**活用アプリ** オクリンクプラス

**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

pb01K49N9RQQVJ9TMBC2BJNX9JJG

**授業内容**

## ネット上に写真を公開する際のルールやマナーを学ぶ

**準備**

- 「みんなのボード」に、「問題ない順」「いやだなと感じる写真」「川柳」のボードを作成する。
- 共有コードを使用してカード（＜考えてみよう1～3＞、＜まとめ＞）を取得する。

**サポータ  
おすすめ  
ポイント**


- 情報モラルと著作権に関する理解が深まります。
- 他者への配慮や共感力のほかに、判断力やトラブル回避能力が身につきます。
- 表現や情報発信時の責任感が身につきます。
- ネット利用時等、トラブルを防ぐことができます。

**使用コンテンツ** > GIGAワークブック スタンダード2025 > p.9-11 「写真を公開する前に」（活用の手引p.8, 11）／p.39-40 「許可が必要な写真とは」（活用の手引p.15）


## 授業の流れ

1. 友だちと一緒に撮った楽しい思い出写真を、ネット上に公開したことがある子どもに挙手をしてもらい、どんな写真か？楽しかったか？といった質問をする。また、勝手にネットに自分の写真を公開されて「いやだな」と思ったことがある子どもに挙手をしてもらい、どんな写真か？何がいやだったか？といった質問をする。  
→「ネットに写真を公開することに対して、感じ方や考え方はみんな同じかな？」という問いを立てる。
2. 「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＞のカードを各自開く。
3. 各自で、「公開しても問題がない」と思う順にカードを並べ、「公開をすると問題がある」と判断したカードに対して理由を記入したうえで、「みんなのボード」の「問題ない順」のボードに送る。
4. 「みんなのボード」の「問題ない順」のボードに提出されたカードを各自で確認したあと、何人かのカードをピックアップし、その内容をクラス全体で確認する。
5. 提出されたカードの「問題があると思う理由」をもとに、「公開しないほうがよい写真」はどんな写真なのかを、グループで話し合う。
6. いくつかのグループの代表が、グループ内で話し合ったことについてクラス全体に発表する。
7. 「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。
8. ネット上に公開されたいやだと感じる写真を1つ選び、理由を記入したうえで、「みんなのボード」の「いやだなと感じる写真」のボードに送る。
9. 「集計」機能を用いて結果を集計し、少なかった票数のカードを開きその理由を確認する。  
→子どもたちは、自分と違う考えの人もいるということを認識する。
10. 「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き、4枚の写真を「問題はあまりない」「注意が必要」「絶対にダメ」に分類し、ネット上に写真を公開する場合には「どんな注意が必要か」や、なぜ「絶対にダメなのか」をグループで話し合う。
11. 子どもたち一人ひとりが「肖像権の侵害」についてネットで検索し、わかったことをグループ内で共有する。
12. 「オクリンクプラス」の「マイボード」に送られた＜まとめ＞のカードを各自で開き、ネット上に写真を公開する場合に気を付けるべきことなどを、5・7・5の川柳にして、「みんなのボード」の「まとめ」のボードに送る。



- カードを並べ変えたり順位をつけたりすることで、自分の考えが整理され、考えを視覚的に確認することができます。
- 友だちの考えと自分の考えを視覚的に比較することで、他者との考えの違いを知ることができます。



学年

小5～小6

教科等

特別活動

単元等

写真からどんなことが  
わかるかな

活用アプリ

オクリンクプラス

授業内容

ネット上における個人情報保護の意識を醸成する

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＞ ＜ワーク②＞）を取得する。
- テンプレートで＜ふりかえり＞のカードを作成しておく。

授業の流れ

- SNS等で写真や文章を投稿している、もしくは投稿したことがあるかをクラス全体に挙手で問う。
- 「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。
- カードの写真から個人情報が見える箇所にピンを押し、どのような個人情報が見えるかそれぞれ入力する。
- 「みんなのボード」の「ワーク①」のボードにカードを送り、「ピン集計」で、どこでどのような個人情報が見えるかを**クラス全体で確認**する。  
※大事なポイントにピンが押されなかった場合は、気づきのきっかけとなる声かけを行う。
- 「マイボード」に送られた＜ワーク②＞のカードを各自で開き、お問い合わせフォームの中で「おかしいな」「あやしいな」と思うところにピンを押し、それぞれ理由を入力する。
- 「みんなのボード」の「ワーク②」のボードにカードを送り、「ピン集計」で、あやしいと思った箇所と理由を**クラス全体で共有**し合う。
- 子どもたちはそれぞれ、＜ふりかえり＞のカードにふりかえりを記入して、「提出BOX」に提出する。



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


pb01K49N9RQQVJ9TMB2BJNX9JJG

サポータ  
おすすめ  
ポイント

- 写真やコメントを公開した場合に推測できることを考えさせることによって、今後、他の人が見た場合のリスクを意識したうえで公開することができるようになります。
- 「お問い合わせフォーム」に入力する場合、あやしいものを見極めるためのポイントを学びます。
- 「ピン集計」を用いて着目点を即時に確認することで、多くの子が気づいているポイントとだけでなく、少数または見落とされがちなポイントを確認しながら、伝え合う時間を確保することができます。

使用コンテンツ &gt; GIGAワークブック スタンダード2025 &gt; p.43-44 「写真からどんなことがわかるかな」（活用の手引p.16）／p.118-119 「お問い合わせフォーム」に入力するときは」（活用の手引p.26）



学年

小5～小6

教科等

特別活動

単元等

使いすぎているかな

活用アプリ

オクリンクプラス

授業内容

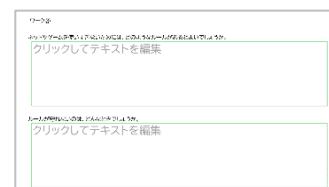
ネットやゲームの使い方を見直し、使いすぎないためのルールに落とし込む

準備

- 「みんなのボード」に、「全員」と各グループ用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③＞、＜理由・工夫カード＞×8枚）を取得する。
- ＜ワーク①＞＜ワーク③＞と＜理由＞カード×8枚を「マイボード」に、＜ワーク②＞を「みんなのボード」の各グループ用ボードに送付する。

授業の流れ

- ワーク①：「マイボード」に送られた＜ワーク①＞のカードを各自で開く。イラストを見て自分ならどうするかを考えて入力したら、「みんなのボード」の「全員」のボードに送る。「キーワード集計」を使って、どのような意見が多いかを確認し、少数意見も取り上げながら、どのよう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話し合う。
- ワーク②：「みんなのボード」でそれぞれが自分のグループのボードに入り、＜ワーク②＞のカードを開く。ネットやゲームを使いすぎだと思う順にカード内のパーツを並べ、グループでその理由を話し合い、入力する。グループの代表者がクラスで発表する。
- ワーク③：「マイボード」に送られた8枚の＜理由・工夫＞カードから、自分だったらどのような時にルールをやぶってしまうか、また、どのような工夫なら自分でもできそうかを選んでつなぐ。先頭部分はダブルクリックし、カードを大きく表示する。先生はライブモニタリングし、数名の発表に合わせてリアルタイムに＜理由・工夫＞のカードを表示する。子ども主導で画面共有をする場合は、「授業設定」→「権限設定」で画面共有を子どもに許可しておく。
- 「マイボード」に送られた＜ワーク③＞のカードに、ネットやゲームに時間を費やしすぎないために、どのようなルールがあるといいか、ルールが守れないのはどのような場合かを入力し、4.で作成したカードにつなげて「提出BOX」に提出する。



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


pb01K49N9RQQVJ9TMBC2BJNX9JJG

サポータ  
おすすめ  
ポイント

- 「なぜルールを破るのか」「どうすればルールを守ることができるのか」を考え、最終的に、具体的なスキルとして自律をめざした個別のルールに落とし込むことができます。
- ワーク①では、「キーワード集計」により、意見の傾向をワーククラウドで可視化することができます。
- ワーク②では「みんなのボード」で共同編集ができるため、パーツを動かす人や文字を入力する人など、操作を分担しながら話し合いを効率的に進めることができます。
- ワーク③では、ライブモニタリングを使うことで、発表をテンポよくすすめることができます。

使用コンテンツ

GIGAワークブック スタンダード2025 &gt; p.12-14 「使いすぎているかな①」（活用の手引p.9） / p.133-134 「つついルールをやぶってしまうときは」（活用の手引p.28）

株式会社ベネッセコーポレーション

学年

小5～小6

教科等

特別活動

単元等

なりすましを防ぐには

活用アプリ

オクリンクプラス

授業内容

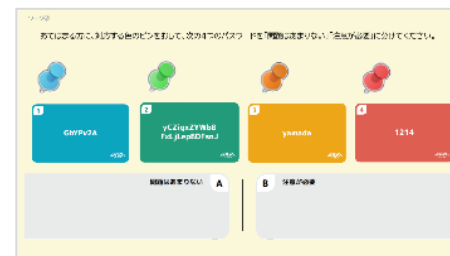
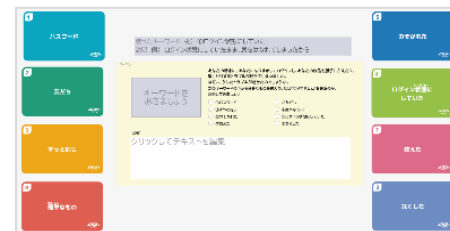
「なりすまし」の違法性と安全なパスワード設定・管理について学ぶ

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。
- 共有コードを使用してカード（＜ワーク①＞ ＜ワーク②＞）を取得する。
- カード＜ワーク①＞ ＜ワーク②＞を「マイボード」に送付する。

授業の流れ

1. 他人のIDとパスワードを勝手に使って他人になりすますことは不正アクセス禁止法の違反になることを知り、違反をすることも、させないことも大切であることを確認する。
2. 各自で、「マイボード」に送付された＜ワーク①＞のカードを開く。なりすましによる作品改変のトラブルを想起し、なぜこうしたトラブルが起きたのかを考える。それぞれがカード枠外からキーワードを選んで所定欄に配置し、枠内にあらかじめ表示されている選択肢から一つ選ぶ。キーワードをもとに説明を入力し、「みんなのボード」の「ワーク①」に送る。
3. クラス全体で、「選択肢集計」を用いて、使用されたキーワードをくまなく確認しながら、トラブルの原因となった説明を全体で共有する。どのような行動をとるとよいかグループで話し合い、結果を全体に発表する。
4. 各自で、「マイボード」に送付された＜ワーク②＞のカードを開く。4つのパスワードに対応する色のピンを「問題はあまりない」「注意が必要」に分類して押し、「みんなのボード」の「ワーク②」に送付する。この時、どのパスワードが何色のピンに対応しているかわかるように、先生のカードを電子黒板やモニターに映してしておくとい。
5. 「みんなのボード」の「ワーク②」で「ピン集計」をしたら、全体で結果を共有しながら答え合わせを行う。まとめとして、パスワードを作る際は、短いもの、推測されやすいもの、長すぎて忘れてしまうものは注意が必要であることや大文字・小文字・数字を組み合わせるとよいことをクラス全体で確認する。



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


pb01K49N9RQQVJ9TMB2BJNX9JJG

サポータ  
おすすめ  
ポイント

- 他人のIDとパスワードを勝手に使ってなりすますことが「不正アクセス禁止法」の違反になることを理解し、適切なパスワード管理の方法や、セキュアなパスワードの作り方を学ぶことができます。
- 「選択肢集計」を使うことで、説明の内容を大まかに分類できたり、カードの文章を順番に提示できたりと、クラス全体で効率よく結果を共有することができます。
- 「ピン集計」を使うことで、全員で楽しみながら安全なパスワード設定について意識を高めることができます。

**学年** 小5~小6

教科等

## 単元等 災害がおきた時の情報収集

**活用アプリ** オクリンクプラス

[illegible]

ワーク2

国語		算数
国語	算	算
国語1、国語2、国語3の平均点の算出は国語1と国語2の平均点の算出に等しい	37.5 (75 ÷ 2)	80
国語1と国語2の平均点の算出は国語2と国語3の平均点の算出に等しい	40.0	90.0 (180 ÷ 2)
国語2と国語3の平均点の算出は国語1と国語3の平均点の算出に等しい	37.5 (75 ÷ 2)	80
	国語	算数

② 国語算を覚えてあげたので、この「**外積**」という言葉を覚えて200文字以内で表現しよう。  
(国語1と国語2の平均点の算出に等しい、国語2と国語3の平均点の算出に等しい)

ノリゾルでテキストを編集

[illegible]

クリックしてテキストを編集

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

pb01K49N9RQQVJ9TMBC2BJNX9JJG

## 授業内容

## メディアの特性を踏まえ、適切な情報収集について考える

## 準備

- 「みんなのボード」に、「ワーク①」「ワーク②」「ワーク③」「ワーク④」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④＞）を取得する。

## サポータ おすすめ ポイント

- メディアの特性（即効性・信頼性など）を知り、状況によって活用するメディアを選択できる力と、間違った情報を発信した時のリスクを考えることができる、リスク管理力（想像力）が身につきます。



**使用コンテンツ** > GIGAワークブック スタンドアード2025> p. 58-59「災害がおきた時の情報収集」（活用の手引p.18）／p.105-106「間違った情報を公開してしまうと」（活用の手引p.24）



## 授業の流れ

1. 普段どのような情報源から、どのような情報を得ているかをクラスで挙手して発表する。
2. 「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. 災害時において、表にあるそれぞれの情報を得るためにどの情報源（「テレビ」「本」「SNS」）を利用して情報を入手すればよいか、カードを移動しながら表を完成させ、「みんなのボード」の「ワーク①」に送る。
4. グループで「みんなのボード」の「ワーク①」を見ながら、なぜその情報源が適切だと思ったのかを話し合う。
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. <ワーク②>にある解答例を見ながら気がついたことを、「情報」という言葉を使って200文字以内でまとめ、「みんなのボード」の「ワーク②」に送る。  
※文字数は、文字枠の左下に表示される。この時、提示資料の「だいいく」の考え方も使いながらまとめる。
7. 「みんなのボード」の「ワーク②」を見ながら、リアクションやコメントをするなどしてクラス全体で考えを共有する。
8. 「マイボード」に送られた<ワーク③>のカードを各自で開く。
9. 「調べたことをまとめて発表資料をつくり、まちのホームページで公開する」という前提のもと、その資料に間違いがあった場合、どのくらいのリスク（危険性）があるのかを各自で考える。
  - ① それぞれの資料の間違いを、考えられるリスクの大きさに分類する。
  - ② それぞれにどのようなリスクがあるかを具体的に考える。
10. <ワーク③>のカードを見ながら、考えられるリスクについてグループで話し合い、その後クラス全体で共有する。
11. 「マイボード」に送られた<ワーク④>のカードを各自で開く。
12. 今日学習したことを、「情報」というテーマで川柳にし、「みんなのボード」の「ワーク④」に送り、リアクション機能を利用しながらクラス全体で鑑賞会を行う。



- 手を動かしながら考えるので、いろいろな場面を想像しながら考えを柔軟に変更するきっかけが多くあります。
- 他者の考えを知ること、自分にはない視点からの考えに気づくことができます。



学年

小5～小6

教科等

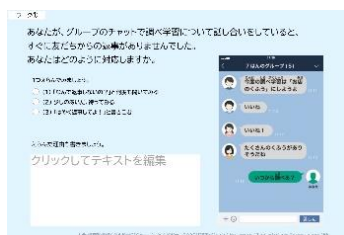
特別活動

単元等

上手なチャットの使い方を学ぼう

活用アプリ

オクリンクプラス



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

pb01K49N9RQVJ9TMBC2BJNX9JJG

授業内容

チャットと対面の特性を知り、適切なコミュニケーションについて考える

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＞ ＜ふりかえり＞）を取得する。

サポータ  
おすすめ  
ポイント


- 授業でも日常でも、チャットなど文字でのコミュニケーションを行う機会が増えているなかで、画面の向こう側にいる相手の様子や気持ちを想像する必要があることや、トラブルがあった時にどう対応するかを学びます。
- 対面とチャット、それぞれのよさや特性を意識してどちらを使うか考える力を養います。

使用コンテンツ

> GIGAワークブック ビギナー2025 > p.111-112 「返事がないときは」（活用の手引p.26）  
> GIGAワークブック スタンダード2025 > p.88-89 「変なコメントが書き込まれたら」（活用の手引p.22）／ p.110-111 「上手なチャットの使い方を学ぼう」（活用の手引p.25）


## 授業の流れ

1. クラス全体に対して、チャットがどのようなものか、どういう場面で使っているか、問いかけをし、子どもたちは挙手して答える。
2. 「マイボード」に送られた<ワーク①>のカードを各自で開き、「調べ学習についてグループでチャットを使って話し合いをした際、返事がない場合に自分がどのような対応をするか」について、カードの(1)～(3)の選択肢から1つ選び、その理由も入力する。入力が終わったら、該当のカードを「みんなのボード」の「ワーク①」に送る。
3. クラス全体で、先生が電子黒板に提示する集計結果を見ながら、選んだ理由について意見交流する。自分の都合だけではなく相手の状況を想像して、返事がないければどうするかといった対応についても議論を重ねる。
4. 「マイボード」に送られた<ワーク②>のカードを各自で開き、「グループのチャットに『〇〇はバカ』という書き込みがあった場合、自分がどのような対応をするか」について、カードの(1)～(4)の選択肢から1つ選び、その理由も入力する。入力が終わったら、該当のカードを「みんなのボード」の「ワーク②」に送る。
5. クラス全体で、先生が電子黒板に提示する集計結果を見ながら、選んだ理由について意見交流し、どう対応すればよいかそれぞれが改めて考える。不適切な書き込みやいやな思いのする書き込みがあった場合、どう対応するのが適切か先生の話聞く。
6. 「マイボード」に送られた<ワーク③>のカードを各自で開き、「4つのケースではチャットと対面のどちらで行うほうが効果的か」について考え、「みんなのボード」の「ワーク③」にカードを送る。
7. グループになり、それぞれのカードを見せながら意見交流をする。
8. グループでの意見交流のなかで気づいたことをクラス全体で共有する。
9. <ふりかえり>のカードに各自で入力し、「提出BOX」から先生に提出する。



- ワーク①②では、「選択肢集計」を用いて子どもたちの選択を即時に集約することで、それぞれの理由を伝え合いながら効率的に意見交流をすることができます。

