

情報モラル教育実践授業報告書

| | |
|------|---------------------------|
| 対象学年 | 小学校 6年 |
| 領域 | その他（特別活動） |
| 指導項目 | ネットゲームを利用する際に気を付けることを考える。 |

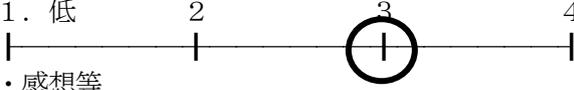
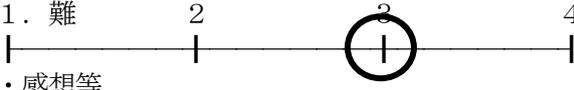
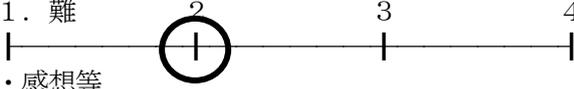
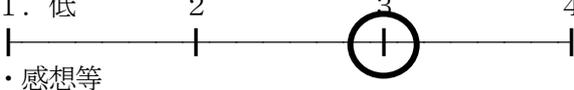
| | | | |
|--|----------------------|------|-------------------|
| 情報モラル指導モデルカリキュラム (http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html) | | | |
| 指導分野 | モデルカリキュラムの分類（安全への配慮） | | |
| コード | f3-1 | 指導事項 | 健康を害するような行動を自制する。 |

| | |
|----------------------------|---|
| 授業前の児童の状況 | <ul style="list-style-type: none"> スマートフォンを日常的に使用できる環境にある児童が多く、自分専用のスマートフォンを所持する児童もいる。 用途としてはネットゲームの割合が多く、家庭用ゲーム機以上にネットゲームを利用する時間が長くなっている傾向が見られる。 アンケートから、将来ネットゲームを利用してみたいと考える児童が多いことが分かった。 |
| 期待される児童の変容（ねらい） | <ul style="list-style-type: none"> ネットゲームを利用する際に想定されるさまざまな問題を知り、情報機器を利用する際の注意点を理解する。 友達との話し合いを通して、自分の行動を振り返ることで、ネット依存への対策を考えることができる。 |
| 児童の変容を促すための授業の工夫（ポイント） | <ul style="list-style-type: none"> 課題に興味をもって取り組めるよう、実際にスマートフォンでネットゲームをする様子を書画カメラ（実物投影機）と大型テレビで拡大して見せる。 事前に実施したアンケート（情報機器の所持率やネットゲームの利用率）の結果を見せ、クラスの現状を理解させる。 具体的な事例を基に自分の考えをもてるよう、情報モラル指導教材「ネット依存に注意」のアニメーションを見せる。 一人一人の意見を引き出し、グループでの活発な意見交流を促すよう、ワークショップ形式の話し合いを行う。 |
| 利用するコンテンツ等（サイトのアドレス）または資料等 | <ul style="list-style-type: none"> 学校と家庭で学ぶ情報モラル教材 あんしん・あんぜん情報モラル オンライン「ネット依存に注意」（スズキ教育ソフト株式会社） （概要）ネットゲームを長時間使い続けた結果、生活リズムが崩れるなどの依存症になっていく様子を描いている。 |

<事前アンケート>

- ・自分専用のスマートフォンの所持率が、6年生児童全体の19%（131人中25人）であった。
- ・ネットゲームを利用したことがある児童が、全体の75%（131人中98人）であった。
- ・ネットゲームを利用する時間は、30分以下が37%（98人中36人）、30分以上1時間未満が36%（98人中35人）であり、1時間以下の使用がほとんどであった。
- ・ネットゲームを利用して保護者から注意を受けたことのある児童は、32%（98人中31人）であった。

評価

| | | |
|--------|------------------|---|
| 児童について | 児童の興味・関心の度合い | <p>1. 低 2 3 4. 高</p>  <p>理由・感想等 書画カメラを利用し、実際にスマートフォンでネットゲームをする様子を大型テレビに拡大して見せたことで、児童の興味・関心を引き出すことができた。</p> |
| | 児童の理解度 | <p>1. 低 2 3 4. 高</p>  <p>理由・感想等 事前に実施したアンケート結果を示したり、アニメーション教材を見せたりしたことで、自分のこととして考え、理解を深めることができた。</p> |
| | 児童の変容の度合い | <p>1. 低 2 3 4. 高</p>  <p>理由・感想等 話し合いの場面で、ワークショップ形式の話し合いを行ったことで、一人一人が自分の意見を持ち、活発に意見交流ができ、意識を高めることができた。</p> |
| 授業について | 事前準備の難易度 | <p>1. 難 2 3 4. 易</p>  <p>理由・感想等 情報モラル指導教材の中にあるワークシート等の付属資料を活用することができた。</p> |
| | 指導者にとっての授業展開の難易度 | <p>1. 難 2 3 4. 易</p>  <p>理由・感想等 情報モラル指導教材に展開例が示されており、難しい部分はなかったが、話し合い活動の場面では、全体に配慮しながら進める必要があった。</p> |
| | 授業の「ねらい」の達成度 | <p>1. 低 2 3 4. 高</p>  <p>理由・感想等 話し合いを通して他者と意見を交わすことで、ネットゲームを利用する際に注意すべきことを考え、自分の生活に生かそうとする意識が見られた。</p> |
| | 指導方法の効果の度合い | <p>1. 低 2 3 4. 高</p>  <p>理由・感想等 ワークショップ形式の話し合いを行ったことで、活発な意見交流ができ、協働意識を培い、コミュニケーション能力を高めることができた。</p> |

<実践の感想及び反省点等>

今回の実践では、ネットゲーム依存をテーマとして取り上げ、その予防について考えた。導入の場面において、ネットゲームを実際に利用して見せたことで、児童の興味・関心を高めることができた。また、話し合いの場面では、ワークショップ形式の話し合いを行うことで、ふだんは意見を発表できない児童でも、自信をもって話し合いに参加することができた。この手法を取り入れたことで、児童の話し合いに対する意欲を高め、自分なりに考えようとする姿勢を身に付けさせることができた。今後も、情報社会におけるさまざま

まな問題に対して自分の意見を持ち、他者との意見交流の中で考えを深めることができる授業を展開し、児童自らがトラブルを回避し、情報機器を安全に利用できるように指導していきたい。

実践例

| 配当時間 | | 学習のすすめ方 | 指導のポイント・留意点 |
|--|-----|--|--|
| 導入 | 8分 | 1 ネットゲームを実際に使用する様子を見て、どのようなものなのかを知る。 2 アンケートの調査結果を見て、スマートフォンの所持率やネットゲームの利用状況、ネットゲームに関するトラブルの有無について知り、本時の課題をつかむ。 | <ul style="list-style-type: none"> スマートフォンを用意し、ネットゲームを実際に使用する様子を書画カメラ(実物投影機)で大型テレビに提示する。 6年生全体に実施したアンケートの調査結果をグラフにまとめ、大型テレビに提示する。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ネットゲームで気を付けることを考えよう</div> | | | |
| 展開1 | 12分 | 3 情報モラル指導教材「ネット依存に注意」を見る。 4 出来事の問題点を考える。 (1) 登場人物を確認する。 ・ケンタ(ネットゲームを始めた) (2) どうしてネット依存になったのか考える。 ・夜中までゲームをやっていたから。 ・毎日ゲームをやっていたから。 (3) ケンタの気持ちを考える。 ・もっとやりたい。 ・仲間から取り残されるのがこわい。 5 情報モラル指導教材「ネット依存に注意」の解説を見る。 | <ul style="list-style-type: none"> 説明を補足しながら、アニメーション教材を提示する。 登場人物の状況を黒板に提示し確認することで、その後の発表がスムーズに展開できるようにする。 ネット依存の原因をはっきりさせることで、その後のグループでの話し合いが活発に行われるようにする。 アニメーション教材の解説を提示しながら、補足説明をする。 |
| 展開2 | 20分 | 6 グループで意見を交流し、まとめる。 (1) ネット依存にならないようにするために、どうすればよいか、自分の考えを付箋紙に記入する。 (2) 付箋紙をホワイトボードに貼り、自分の意見をその理由とともに発表する。 ・家族の目の届く場所でやる。 ・ネットゲームの1日の制限時間を決める。 (3) 同じ内容の意見が書かれた付箋紙をグルーピングし、各グループの意見をまとめる。 | <ul style="list-style-type: none"> 自分の考えを簡単な言葉で、できるだけ多くの付箋紙に記入するよう指示する。 各グループにホワイトボードを配る。 グループの司会者と発表の順番を指定し、それに従って、一人ずつホワイトボードに付箋紙を貼りながら発表するよう指示する。 同じ内容の意見が書かれた付箋紙を集めて貼るよう伝える。 同じ内容の意見が書かれた付箋紙の数が多いいものを基に、グループの意見をまとめるよう指示する。 |
| まとめ | 5分 | 7 グループでまとめたことを発表する。 ・ゲームをする時間を書いた紙を掲示する。 ・友達と外で遊ぶようにする。 ・家族の目の届く場所で使うようにする。 8 授業の感想と自分の対策をワークシートに記入し、発表する。 | <ul style="list-style-type: none"> グループのまとめを、理由とともに発表するよう指示する。 話し合いで用いたホワイトボードを黒板に貼り、全体に見えるようにする。 授業の感想を、数人の児童に発表するよう指示して、クラス全体で共有する。 |