

## 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。

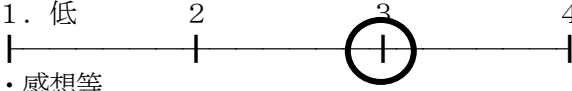
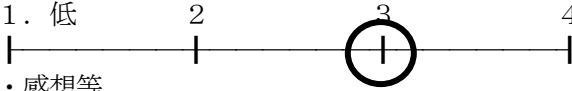
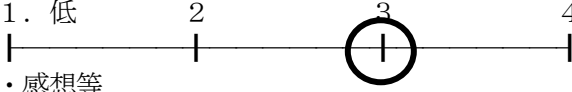
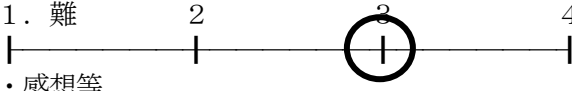
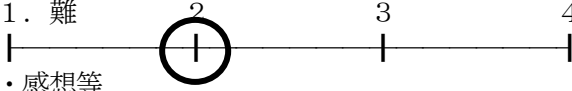
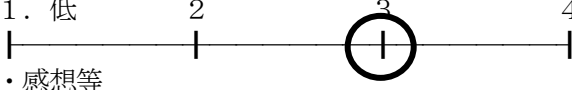
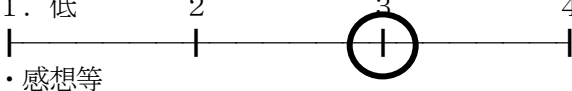
情報モラル指導モデルカリキュラム ( <a href="http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html">http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html</a> )			
指導分野	モデルカリキュラムの分類（安全への配慮）		
コード	f3-1	指導事項	健康を害するような行動を自制する。

授業前の児童の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
期待される児童の変容 (ねらい)	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> </ul>

### <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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
<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"> <li>説明を補足しながら、アニメーション教材を提示する。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> <li>各グループにホワイトボードを配る。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>