

第6学年 情報モラル学習指導案

指導者 ○○ ○○

1. 単元名「ネット依存症について考えよう」(体育, 総合的な学習の時間)

※関連単元「ゲームのやり過ぎに気を付けて」(総合的な学習の時間)

2. 指導観

- 本学年の児童は、学校においては非常に健康的で、友達と元気によく遊び、生き生きとした生活を送っている。また、日常の生活習慣に関する事前の聞き取りでは、自分でよい生活習慣を身に付けていると自分なりに思っている児童が全体の約60%に上っている。ただし、その理由が「三食必ず食事している」「早寝早起きがだいたいできている」といったものがほとんどで、適度な運動や適切な栄養の取り方など、他の要素から生活習慣の在り方を考えている児童はいない。また、「生活習慣病という病気を知っていますか」という質問に対し、「耳にしたことがあるぐらいであまり分からない」と回答した児童が約40%、「耳にしたこともなく全然分からない」が約50%と、生活習慣病に関する知識はほとんどない。

1日の生活の中でインターネットを活用している時間については、約75%の児童が「30分～1時間以内」と回答しており、長時間の活用は見受けられないが、「気がつくと予定より長くインターネットをしていることがある」との回答が約45%あり、知らず知らずのうちにインターネットにのめり込んでいる実態がある。

- 本単元は、情報モラル指導カリキュラムにそって体育科学習(保健)と教科を横断して設定した情報モラル学習単元である。ここでは、生活の仕方がかかわって起こる病気の種類やその予防の方法についての理解を踏まえ、健康によい生活習慣を身に付けていくため視点から、長時間のインターネットがネット依存症に陥る危険性をはらんでいることを理解させることを主なねらいとしている。また、そのことと関連させて、ゲームの世界と現実の生活の違い等について考え、人間の感覚を麻痺させるなど、ゲーム情報のもつ望ましくない部分への見方を深めることができるようにすることも重要なねらいである。

これらのことは、児童自ら情報モラルを身に付け、望ましい態度で情報社会を生きていくことにつながっていくものであり大変意義深いと考える。

- 本単元の指導にあたっては、体育科学習(保健)での学習をもとに、本学年児童のインターネットの利用に関する統計資料やWEB上のデジタルコンテンツを効果的に活用しながら、情報モラル指導カリキュラムで設定したねらいを達成できるようにしていきたい。

そのために、まず、保健の学習で生活習慣病という生活の仕方が要因となる病気があることを知らせ、その予防のためには、健康によい生活習慣を身に付けていくが必要であることを理解させる。

次に、児童の生活の仕方に関連した資料として、事前に調査しておいたインターネットの利用状況に関するアンケートをまとめたものを提示し、生活習慣を脅かしかねないインターネットの利用実態があることを認識させるとともに、インターネット依存症の存在を知らせる。

そして、WEB上のデジタルコンテンツを活用し、インターネット依存の心身に与える悪い影響や自らのインターネット依存度を調べていく体験活動を仕組む。

その後、関連の学習として、ゲームが及ぼす心身への影響について学習する場を設定する。具体的には、ゲームのもつ望ましくない情報について討論をする活動を取り入れ、ゲームとの接し方や情報機器に対する見方・考え方を自分なりに広げたり深めたりできるようにし、情報社会をよりよく生きていこうとする素地を養っていきたい。

3. 単元の目標

- 長時間のインターネットがネット依存症に陥る危険性をはらんでいることを知る。(正しい知識)
- ゲームの世界と現実の生活の違い等について考え、人間の感覚を麻痺させるなど、ゲーム情報のもつ望ましくない部分への見方を深めることができる。(見方・考え方)

4. 本単元と横断する体育科の目標

- 生活の仕方がかかわって起こる病気の予防の仕方に関心をもち、進んでよい生活習慣を身につけようとする意欲をもつことができる。(関心・意欲・態度)
- 生活の仕方が病気とどのようにかかわり合っているかを考え、生活習慣病予防のための行動選択ができる。(思考・判断)
- 生活習慣病は毎日の生活の仕方と深い関係があり、よい生活習慣を心がけ実行することが予防につながることを理解する。(知識・理解)

5. 計画(3時間+関連単元2時間 全5時間)

| 配時 | 主な学習活動と内容 | 評価規準 | 教科等 |
|----|---|---|------------|
| 1 | ○生活習慣病の内容を知り、それをどのように予防していくか話し合う。 ・生活習慣病を予防するにあたっての生活の仕方について | ・生活習慣病の種類やそれが起こる原因を理解している。 ・生活習慣病を予防するためによりよい生活習慣を身に付けていこうとする意欲とその具体的な見通しをもっている。 | 体育 (保健) |
| 2 | ○インターネットの長時間使用による身体的影響について話し合う。 情報の収集や発信における意図的に行われる不適切な行動や情報社会がかかえる問題点等について問題意識をもたせる過程 ・ネット依存症が社会的に問題になっていることについて 求められる情報モラルの妥当性や必要性を納得し、それを自分自身の問題としてとらえるさせる過程 ・ネット教材を用いた調べ活動 獲得した情報モラルを日常生活で発揮していこうとする意欲とその具体的な見通しをもたせる過程 ・心身の健康の面からのインターネット利用の見直し | ・インターネットの長時間の使用が「ネット依存症」に陥る危険性をはらんでいることを理解している。 ・ネット教材(デジタルコンテンツ)を活用し、ネット依存症の原因や影響について自ら進んで調べている。 ・心身の健康を考えてインターネットを利用しこうとする意欲とその具体的な見通しをもっている。 | 総合的な学習の時間 |
| 1 | ○ゲームが及ぼす心身への影響についての問題を知る。 情報の収集や発信における意図的に行われる不適切な行動や情報社会がかかえる問題点等について問題意識をもたせる過程 | ・自学年のゲームに対する意識調査の結果から、ゲームとのかかわり方の問題点を見付けている。 | |

| | | | |
|---------|---|--|-----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに対する意識調査の結果について | | |
| 1 本時 | <p>○ゲームが及ぼす心身への影響について考える。</p> <p>求められる情報モラルの妥当性や必要性を納得し、それを自分自身の問題としてとらえるさせる過程</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのもつ望ましくない情報が及ぼす精神的影響についての討論 <p>獲得した情報モラルを日常生活で発揮していこうとする意欲とその具体的な見通しをもたせる過程</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームとの望ましい接し方についての自分なりの見通し | <ul style="list-style-type: none"> ・自分なりの根拠をもって、ゲームのもつ情報の問題点について考えを述べている。 ・ゲームの影響に関する自分なりの見方や考え方を広げたり深めたりしている。 ・生活の中で、ゲームとよりよく接していこうとする意欲とその見通しをもって | 総合的な学習の時間 |

6. 本時の目標

- ゲームの影響に関する討論を通して、ゲームの世界と現実の生活の違い等について考え、人間の感覚を麻痺させるなど、ゲーム情報のもつ望ましくない部分への見方を深めることができる。
- 日常生活において、情報通信機器とのかかわりをよりよいものにしていこうとする気持ちをもつことができる。

7. 本時指導の考え方

本時指導にあたっては、ゲームの影響について討論する場を設定し、ゲーム情報のもつ望ましくない部分への見方を深めることができるようにするとともに、日常生活において、情報通信機器とのかかわりをよりよいものにしていこうとする意欲をもつことができるようにしていきたい。

そのために、まず、前時学習においてゲームのやり過ぎが何らかの影響を与えるのではないかと、いうことをアンケート結果をまとめた資料をもとに話し合ったことを想起させ、本時では、事例をもとに具体的な影響の有無を討論していくことを確認し、本時のめあてを設定する。

次に、議題を提示し、自分なりの根拠を明確にして議題に対する賛否を表明させる。全員が根拠を明確にできるように、机間指導を十分に行い、適宜助言を与えるなどの支援していく。

そして、賛成と反対にわかれて討論を行っていくが、意見が抽象的になることが予想されるため、自らの経験や知識を付加するように助言する。また、賛否の根拠となる考え方が比較しやすいように、発言内容を分類整理するなど板書を工夫していく。

最後に、討論を通じてゲームが及ぼす精神的な影響に対する自分の見方や考え方の変容をふり返るとともに、日常生活におけるゲームとの望ましいかかわり方について、自分なりの心構えを挙げさせ、実践への見通しと意欲をもてるようにしていきたい。

8. 準備

教師：学習プリント、提示資料、既習学習をまとめた掲示物

児童：これまでの学習プリント、筆記用具

9. 学習の展開 (5 / 5)

| 学 習 活 動 と 内 容 | 指導上の留意点(・)や主な支援(○)評価(※) |
|--|---|
| <p>1. 前時学習を振り返り、本時学習のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">めあて</p> <p style="text-align: center;">ゲームの情報(映像やストーリーなど)の えいきょうについて考えよう。</p> </div> <p>2. ゲームの情報について討論する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>何年前に「ゲームと同じようなことをしたらどうなるか試したかった」という理由で、歩道 を通行していた見知らぬ人に大けがをさせた少年がいました。その後のくわしい調査で、その 少年は、いつも暴力シーンがたくさん出てくるゲームばかりしていたということが分かりまし た。そのことでA君とB君は、それぞれ次のような意見を言いました。</p> <p>A君 「こういう事件が起きたのは、やっぱりゲームの影響だと思う。その少年も『ゲームと 同じようにしたらどうなるか試したかった』と言っているし・・・。」</p> <p>B君 「いや、ぼくは関係ないと思うよ。ゲームをやっている人は世の中にたくさんいるわけだし、 影響があるんだったら、誰でもゲームのまねをしちゃうんじゃないの?」</p> <p style="text-align: center;">さて、あなたはどちらの意見に賛成(またはその考えに近い)ですか?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>討論の進め方</p> <ol style="list-style-type: none"> ①議題に対し、根拠を明確にして賛否を示す。 ②討論する。(一斉と少人数) ③自分の考えを再考し、交流する。 ④最終意思を表示し、討論を終了する。 </div> <p>3. 討論を通して学んだことをまとめるとともに、 今後のゲームとのよいかかわり方への見通しをもつ。</p> <p>4. 本時学習を振り返り、自己評価をする。</p> | <p>・既習内容を載せた掲示物を示しながら、 ※前時学習とつなげて討論の目的を理解でき ている。(観察、ノート分析)</p> <p>○賛否に対する根拠が書けない児童について は、既習事項やこれまでの知識や経験を振 り返るように個別に助言する。</p> <p>※根拠を明確にして自分の考えをもっている。 (発言チェック、ノート分析)</p> <p>・各自の賛否が分かるように児童のネームプ レートを活用する。</p> <p>・討論の中で、児童の発言内容に具体性に欠 ける部分がある場合は、教師側から補足の 質問等を行い、内容をより分かりやすくし ていく。</p> <p>・ゲームは事前のアンケートでは全員が日常 的に行っているため、児童は自分なりのゲ ームの影響に関する経験や知識があるもの と思われる。そのあたりをうまく引き出せ るような問い返しを教師側から意図的行 っていきたい。</p> <p>○討論の途中で、各自の当初の考えが、討論 によって変わったか、また変わった場合、 どのように変わったかを全体で交流できる 場を設定する。</p> <p>・ここでは、日常生活における情報モラルの 実践への意欲と、今後のゲームとの望まし いかわり方について自分なりの見通しをし っかりもたせるため、できるだけ多く意見 を出させていきたい。</p> <p>※討論を通じてゲーム情報への見方・考え方 を広げたり深めたりできている。 (発言チェック、ノート分析)</p> <p>※ゲームとの望ましいかかわり方について の見通しを自分なりにももっている。 (発言チェック、ノート分析)</p> <p>○自己評価は項目選択と記述の2つをさせる。 項目選択は、振り返りの視点が明確になる ように形式を工夫し簡潔にできるようにす る。記述については単なる学習の感想に終 わらないように、自分の見方・考え方の広 がりや深まりの視点で書くことを指導する。</p> |