

第4学年 情報モラル教育学習指導案

1 指導観

○ 本学級の児童は、元気で何事にも好奇心旺盛といえる。パソコンなどの情報機器に興味関心が高く、パソコン室での学習はいつも目を輝かせている。教室で使うパソコンやプロジェクタなども集中して見ている様子である。アンケートによると、家でパソコンを使っている児童はクラス全体の75%という結果が出ている。半数以上がパソコンを利用していることが分かる。家でインターネットを使用している児童は63%で、主な目的はWEBページの閲覧やゲームが挙げられる。また携帯電話を持っている児童は27%という結果が出ている。アンケートから、日常的に情報機器に触れている児童は多いことが分かった。しかし、家でパソコンを利用するときのルールがあるか聞いてみると、40%ということで、半数にも達しなかった。携帯電話を使用するときのルールがあるか聞いてみると、44%と、これも同じような結果が出た。そして情報モラルという言葉を知っているか聞いてみると、聞いたことがあるが意味を知らないが18%。聞いたことがないが69%。意味を知っている児童は0%という結果が出た。情報機器に触れる児童は多いが、ルールやマナー、情報モラルの認識についてはかなり低いという結果が出た。情報モラル教育を確実に指導し、情報機器に対しての正しい知識、利用を学ぶ必要があるといえる。また本指導案では、日常的に短時間で情報モラル教育の指導ができるように、授業時間を15分間とした。

○ 児童の実態に考慮して、以下の点に留意して指導を行っていく。

まず、パソコンのインターネットを使用する上で気をつけること、大切なことを学ぶようにする。今までに児童は家だけでなく、学校の調べ学習などにおいてもWEBページを開き、必要な情報を集めてきた。しかし、インターネット活用に対する正しい知識、対処をしっかりと身につけないまま検索しているため、個人によって検索能力が非常に異なっていた。また、友達同士で興味本位にWEBページを開いている場面も少なくなかった。インターネット上に潜む危険なサイトを理解し、インターネットの基本的なルール、マナーを学ぶことで、安全に調べ学習ができるようにする。

次に、インターネットにある多くの情報は必ずしも正しくないことを知る。偏った情報だけでなく、多くの情報を取捨選択して実践していくことで、確かな調べ学習を実現できるようにする。

次に著作権について考える。WEBページの閲覧について知識を得たことで、著作物に意識せず気軽に自分の物にしようとして取り入れてしまう恐れもある。身の回りのものに著作件があるだけでなく、友達が製作したのもでも著作権が発生することを理解し、自分や友だち、WEBページ上の作品を大切にする気持ちを育てる。

次は電子メールの書き方について考える。電子メールは気軽に自分の知らせたいことを送信できる利点がある。しかし、電子メールは相手の顔が分からないため、表情や考えていることまで理解することができない。それゆえに電子メールを使ったことで伝えたかったことと異なるニュアンスで相手を不快にさせてしまう恐れがある。どんな文章にすれば相手に本当の気持ちが伝わるか考えるようにする。手紙のやりとりも増えてきたので、メールに限らず文章について考える時間といえる。

最後にネット依存と健康について考える。本学級の児童はパソコンを使える環境であっても、毎日多くの時間をインターネットに費やしているわけではない。しかし、テレビゲーム、携帯ゲーム、テレビなどを当てはめると総合的に情報機器、電子機器を利用している時間は非常に高いといえる。長い時間情報メディアに関わっている心身ともに不健康になり、日常生活に支障を来す場合がある。それを知らないまま、インターネットの魅力にとりつかれネット依存になってしまえば、多くのものを失ってしまう。ネットの魅力にはまりすぎないように、自分の体について考えるために、コンピュータの使いすぎの恐ろしさについて学んでいくようにする。

これらの活動を通して基本的な情報モラルの知識を身につけ、正しく情報機器を利用していくようにする。

2 指導計画

	題材名	◎目標 ※指導内容
1次	インターネットの正しい利用について考えよう	◎インターネットを利用するときのルールとマナーを知り,理解することができる ※パソコンのインターネットを使用する上で気をつけること,大切なことは何か話し合う
2次	情報の信憑性 ～正しい情報とは何か考えよう～	◎インターネットの情報にはまちがったものがあることを知り,理解することができる ※プレゼンテーションを見て,WEB ページの情報が必ずしも正しいとは限らないことを知る
3次	著作権とは何か考えよう	◎著作権を知り,自分の情報や他人の情報を大切にすることができる ※友だちのデータをコピーしてしまった話をもとに,著作権について考える
4次	手紙(メール)の書き方を考えよう	◎メールを受ける側の気持ちを考えて文章を組み立てることを理解する ※メールの文章で友だちを気付かないうちに傷つけてしまう話を読み,考える
5次 (本時)	ネット依存について考えよう	◎ネット依存を知り,心身の健康に問題が起きないようにコンピュータを楽しむことを理解することができる ※インターネットの楽しさについて考えるとともに,コンピュータをしすぎる危険について考える

3-5 本時指導案

1 題材名 ネット依存について考えよう

2 教材観

ネット依存とは、連日長時間にわたり、WEB ページの閲覧やメール、チャット、ネットゲームを行うことで起きる、社会的な支障や健康障害のことを指す。食事や睡眠、学習などの時間を犠牲にしてネットに接続し続け、学習に集中できない、ささいなことでいらいらする、体がすぐに疲れる、インターネットに接続していないと不安になるといった症状が出てくる。おもにネット依存による睡眠不足、コミュニケーション不足の問題による注意力の散漫、無気力、感情の起伏の激しさ、思いやりの欠如などを触れるようにする。

そもそも、子どもがネットに長時間アクセスするのはそれ自体が問題という。勉強や運動、日常の中で子どもが直接的に学ばなければならない多くのことから遠ざかることになり、子どもの健全な発育を妨げてしまう恐れがある。

コンピュータを使いすぎるとなぜいけないか、ネットなどにはまらないように、どんなことに気をつければいいかをこの教材では考えるようにする。日常生活に支障なく、楽しく明るくコンピュータと向き合えるようにルールを決める大切さを知るようにする。

なお、この教材においては、ネット依存の感覚を全員に理解しやすくするために、テレビ、テレビゲーム、携帯電話、電子ゲームの過度の利用も考えるようにする。これらのコンピュータ全体を含めて、使いすぎはいけないということを改めて認識できるようにする。

3 本時

(1) 情報モラル指導のねらい (f2-1)

ネット依存を知り、心身の健康に問題が起きないようにコンピュータを楽しむことを理解することができる

(2) 準備

パソコン、プロジェクタ、スクリーン、プレゼンテーションソフト、ワークシート、WEB ページ図プリント

(3) 評価

○班の友だちと、ネット依存の問題や症状について話し合うことができた。

○コンピュータで体をこわさないように、節度あるコンピュータの利用と規則正しい生活の送り方を心掛ける態度を身につける事を理解した。

(4) 展開

教材	主な学習活動と内容	指導上の留意点	配時
<p>自分にとって夢中になるものは何だろう？</p> <p>たろうくん</p> <ul style="list-style-type: none"> ● スポーツ(運動) ● 友だちと遊ぶ ● テレビをみる ● ゲームをする ● パソコンをする <p>PCはコンピュータが大好き</p>	<p>1 自分にとって夢中になることは何か取り上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動をすること。友だちと遊ぶこと。 ・ゲームをすること。 <p>2 本時のめあてを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータに夢中になること、時間を忘れてしまったことがあることなどの話題が出たら大きく取り上げるようにする。 ・登場人物のたろうくんを中心に考えていくように知らせる。 	<p>1</p> <p>1</p>
<p>めあて 夢中になるコンピュータの楽しさについて、考えてみよう</p>	<p>めあて</p> <p>夢中になるコンピュータの楽しさについて考えよう</p>		
<p>コンピュータにはどんな楽しさがあるのかな</p> <p>たろうくん</p>	<p>3 コンピュータにはどんな楽しさがあるか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなゲームがある。 ・たくさんの情報がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの種類や良さについて考えさせる。 	<p>1</p>
<p>インターネットにはどんな楽しさがあるかな</p> <p>たろうくん</p> <p>インターネットにはいろいろな楽しさがあるよ</p> <p>調べたいことや調べたいものがあるよ</p> <p>調べたいものがあるよ</p> <p>調べたいものがあるよ</p> <p>調べたいものがあるよ</p>	<p>4 インターネットの楽しさについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メールやショッピングができる。 ・情報検索やゲームができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットについてあまり知らない場合は教師が教える。 ・ネットに潜む危険(危ないサイトやコンピュータウイルス)についてはあまり触れないようにする。 	<p>2</p>
<p>インターネットにすっかり夢中になったたろうくん。表情はみるみるうちに...</p> <p>たろうくん</p>	<p>5 インターネットに夢中になったたろうくんのその後の表情について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・笑顔になった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・たろうくんはインターネットの楽しさを知るほど、どんな顔になったか想像させる。 	<p>1</p>
<p>元気ななくなってしまった</p> <p>たろうくん</p>	<p>6 たろうくんがインターネットを楽しむことで、なぜ元気をなくしてしまったか班で考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・睡眠が足りない。運動不足。 ・ゲームに夢中で友だちがいなくなった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・班で、元気をなくした理由をWEBページ図に表して考えさせていくようにする。 ・家の中で、いつも一人でインターネットをしていたことを知らせる。 ・ネット依存の意味を知らせる。 	<p>4</p>
<p>なぜ たろうくんは元気をなくしてしまったのか、ウェブ図を使って班で考えよう</p> <p>たろうくん</p> <p>睡眠不足 気持がなくなった</p> <p>運動不足 目が眩んだ</p> <p>勉強不足 成績が下がった</p> <p>インターネットに夢中で友だちがいなくなった</p> <p>インターネットに夢中で友だちがいなくなった</p> <p>インターネットに夢中で友だちがいなくなった</p>	<p>7 ネット依存にならないために、コンピュータを使いすぎないように、どうすればいいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間を決めて楽しむ。 ・適度に運動・睡眠をとる。 ・友だちと外で遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット依存を親密に考えるために、「たろうくん」を助けようと意識付ける。 ・ネットゲームに限らず、パソコン、携帯電話、テレビ、ゲームでも似たような同じような症状になることに気づかせる。 	<p>3</p>
<p>元気がなくなったよ、ありがとう</p> <p>たろうくん</p> <p>まとめ コンピュータをしすぎないように、きそく正しい生活をしよう</p>	<p>8 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに振り返りを書く。 		<p>2</p>

情報モラル学習のプリント

() 月 () 日 () 回目 名前 ()

☆ めあて

--

☆ メモ（自分の考えを書いたり, 大切な文章を書いたりしよう。）



☆ 今日の学習内容をよく理解することができましたか？（○をつけよう）

よく分かった 大体分かった あまりわからなかった まったくわからなかった

☆ よく班で話し合ったり, 意見を言ったりすることができましたか？（同じ）

よくできた 大体できた あまりできなかつた まったくできなかつた

☆ 今日の情報モラルの学習で, 学んだことや感想を書こう

