

実践記録

学校/学年	小学校 / 2年	
教科等：単元名	学級活動：ゲームの約束	
キーワード	決められた利用の時間や約束を守る	
情報モラル指導 モデルカリキュ ラム表における 目標	分類	情報社会の倫理 法の理解と遵守 安全への知恵 情報セキュリティ 公共的なネットワーク社会の構築
	大目標項目数字 大目標項目内容	f 1 : 安全や健康を害するような行動を抑制できる
	中目標項目番号 中目標項目内容	f 1 - 1 : 決められた利用の時間や約束を守る
授業会場	パソコン教室 普通教室 特別教室〔 〕 その他〔 〕	
学習の目標	おうちの人と決めた約束や時間を守り、ゲームを楽しもうとする態度を養う。	
使用教材	教材名	事例で学ぶ Net モラル
	製作者	広島県教科用図書販売株式会社
	入手先(URL 等)	長野市情報モラルポータルサイト「事例で学ぶ Net モラル」

展開案

	学習活動	指導 評価
導入	1, ゲームをしているときのことを思い起こす。	家でのゲームの様子を発表し合い、おうちの人と約束していることなどを思い起こす。
展開	2, 資料を見て、ゲームをしすぎるとどんなことが起きるか考え合う。 資料「ゲームに熱中すると」(事例で学ぶ Net モラルより)	けんたはどんな約束をしたかな。 約束を守らなかったけんたは、どうなったかな。 ゲームをするとき気をつけなければいけないことをまとめよう。 ゲームをするとき気をつけることに気付いたか。
おわり	3, ゲームをするときにはどんなことに注意をすればよいかまとめる。	どんなことに気をつけてゲームをするか発表し合う。 ・時間を守る。 ・9時を過ぎたらやらない。など

授業の成果

- ・資料を提示することにより、ゲームをやり過ぎるとそうなるのかけんた君の姿から考え合い、気をつけることを確認し合うことができた。
- ・家での約束をふり返り、新たな気持ちを持てた。

指導のポイント・留意点

- ・生活をふり返る場面を設け、自分の問題として考えられるようにする。