

## 実践記録

学校/学年	小学校 / 3年	
教科等：単元名	総合的な学習の時間：時間（テレビやゲーム）を守ろう	
キーワード	ゲーム テレビ 時間	
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 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 2 - 1 健康のために利用時間を決め守る
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	ゲームやテレビなどの時間を守り、規則正しく生活しようとする態度を育てる	
使用教材	教材名	事例で学ぶ Net モラル ゲームに熱中すると
	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	学校から家に帰ってからの過ごし方についてふりかえろう	
	1 帰宅後の過ごし方について発表する。	・学習カードに、帰宅後の過ごし方について記入し、発表するように伝える。
展開	2 「ゲームに熱中すると」の、ビデオクリップを見る。	・けんた君がゲームをしようかどうか迷う場面で、自分だったらどうするのか考えを発表させる。 ・続きを流し、まとめの映像を見せてからビデオクリップを見て思ったことを学習カードに書かせる。
	ゲームやテレビの時間を守ると、どんないいことがありますか	
	3 テレビやゲームの時間を守ると、どんないいことがあるか話し合い、考えを発表しあう。	・自分の考えを学習カードに書かせる。 ・グループごとに考えをホワイトボードにまとめるよう指示する。 ・グループごとに考えたことを発表させる。 ・時間を守ることのよさに気が付けない児童がいたら、友だちの意見をよく聞くように伝える。
おわり	4 授業の感想を学習カードに書き、発表する。	テレビを見たり、ゲームをしたりする時間を守るよさに気が付くことができたか。（発言、学習カード）

### 授業の成果

ゲームやテレビの時間を守るよさについて

- ・何かをする時間が増える。
- ・時間を守ると、ほめられる。
- ・生活リズムが整い、授業中も集中できる。

- ・元気に、外で体を動かすことができる。
- ・目が疲れない。頭が痛くなったり気持ち悪くなったりしない。
- ・朝食をいっぱい食べられる。 など

授業の感想から

- ・ゲームやテレビの時間を守りたい。
- ・一回がまんすると気にならなくなるから、そうやって時間を守りたい。
- ・夜遅くまでおきていると、生活のリズムが崩れることが分かった。
- ・ルールを守るといろいろいいことがあることが分かった。
- ・言うことを聞かないで体調を崩したことがあるので、気をつけたい。
- ・けんたくんみたいにならないように気をつけたい。 など

### 指導のポイント・留意点

- ・最終的によさについて考えさせたことで、ビデオクリップを見ての感想だけでなく、テレビやゲームの時間を守るようにしたいという意欲を持たせた児童が多かった。
- ・全体で、ゲームやテレビの時間を守るよさについて話し合ったことで、よさにあまり気がつけなかった児童も、たくさんよさに気が付くことができた。
- ・使用した教材が、深夜に隠れてゲームをしたらどうなるのか？という内容だったので、ゲームやテレビの時間を守るよさについて考えるときに、「早寝早起きができる」「朝ご飯がきちんと食べられる」「勉強に集中できる」など体調不良にならないという観点からよさを探していた。帰宅後の時間の使い方という視点で、テレビやゲームの時間を守ることのよさを考えさせるための配慮が必要だった。