

第2学年 特別活動学習指導案

令和6年6月7日（金）第5時間目

指導者 辻 美帆

1 単 元 「見なおそう ゲームのつかい方」

情報モラル／学級活動（2）ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

2 目 標

- (1) 課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、基本的な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けている。（知識及び技能）

- (2) 自己の生活上の問題に気づき、課題の解決に向けて、解決方法などについて話し合い、多様な意見を基に、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践している。（思考力、判断力、表現力等）

- (3) 自己の生活をよりよくするために、見通しをもったり、振り返ったりしながら、自己の生活上の課題の解決に向けて進んで取り組んでいる。（学びに向かう力、人間性等）

3 指導計画（活動の流れと指導上の留意点・評価規準）

	児童の活動内容	指導上の留意点	評価規準（目指す児童の姿）
事前の活動	<ul style="list-style-type: none"> ○ アンケートに記入する。 ○ アンケート結果を知る。 ○ 自己の問題について考えておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ これまでの生活を振り返る時間を設け、問題への意識を高められるようにする。 ○ ゲームに費やす時間やゲームのやり過ぎで困った経験等を調査し、表やグラフにまとめる。 ○ 家庭へのアンケートの協力を依頼する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ アンケートに記入し、ゲームに関する自己の生活を進んで振り返ろうとしている。 【主体的態度】 （アンケート・観察）
本時	見なおそう ゲームのつかい方	本時の活動に記載	
事後の活動	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の立てためあてや実践について振り返る。 ○ 『NHK for school：銀河銭湯パンタくん「あさもひるもよるもあそびたい」』等を視聴し、自分のめあての見直しを行う。 ○ 友達同士で、取組を確認し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 個別の実態に応じて助言し、必要と感じた際は、新たな方法を加えて努力できるように促す。その際、先輩児童のめあて（ルール）の立て方や実践していることをまとめた動画を見て、参考にできるようにする。 ○ 友達同士で取組を確認し合う場を設け、お互いの頑張りを認め、励まし合いながら、実践の継続化を図るようにする。 ○ 学年だより等を通して家庭と連携し、日常生活での意識化を図るようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の立てためあてについて振り返り、今後の生活におけるゲームの使い方への見通しをもち、自己の課題を改善しようとしている 【主体的態度】 （ワークシート・観察）

4 本時の指導

(1) ねらい ゲームのやり過ぎは、日常生活に影響を与えることを知り、自分なりにけじめをつけて利用することができるようにする。また、ゲームのつかい方を見直す活動を通して、これからの情報社会で自覚や責任をもって、適正な行動をしようとする態度を育てる。

(2) 準備 (教) Chromebook ワークシート コンピューター スクリーン(テレビ)
実物投影機
(児) Chromebook

(3) 指導過程 端：1人1台端末の活用 主：主体的な活動 対：対話的な活動
見：見方・考え方を働かせる活動

時間	学習活動	指導上の留意点	目指す児童の姿と評価方法
10 (10)	<p>1 学習課題を把握する。 【つかむ】 (1) 事前のアンケートを基に、気付いたことを伝え合う。</p> <p>(2) ゲームのやり過ぎによる影響を知る。</p> <p>?課題の設定</p> <p>(3) 本時のめあてを確認する。 ゲームのつかい方を見なおして、これからのゲームのつかい方を考えよう。</p>	<p>○ アンケート結果から、自分の課題として捉えることができるようにする。 【アンケート結果の集計】</p> <p>○ 事前アンケートを基にしながら、ゲームのやり過ぎによる影響について考えられるようにする。</p> <p>○ 学習課題を児童の言葉に置き換えて、本時のめあてとして示す。</p>	<p>○ ゲームのやり過ぎは、日常生活に影響を与えることを知る。 【知識・技能】 (観察・発言)</p>

<p>10 (20)</p>	<p>情報の収集</p> <p>2 問題の原因を追求する。 【さぐる】</p> <p>(1) 自分のゲームの使い方で、見直す必要があるところを考える。(個別)</p> <p>(2) 全体で発表し、共有する。</p>	<p>端 事前に活用したイメージマップから、自己の問題点を振り返り、課題(見直すところ)について考えられるようにする。 【ロイロノート：イメージマップ】</p> <p>○ ゲームの使い方の見直す観点として、「自分の意志の弱さ(気持ち・行動)」「時間」「あそび方(場所・環境)」をおさえる。</p>	<p>○ 自分のゲームの使い方の問題点を考えている。 【思考・判断・表現】 (観察・発言・ロイロノート)</p>
<p>15 (35)</p>	<p>整理・分析</p> <p>3 よりよい解決方法を考える。 【見付ける】</p> <p>(1) 個別に解決方法を考える。(個別)</p> <p>(2) 友達と話し合いながら、解決方法を考える。(協働)</p> <p>(3) 全体で発表し、共有する。</p>	<p>端 カードに自分の課題に合った解決方法をメモできるようにする。 【ロイロノート】</p> <p>○ 個々の生活経験や発想の違いを生かしながら、よりよい解決方法を見付けられるようにする。</p> <p>対・見 話し合いの中で、友達の考えを聞き、自分なりの解決方法を考えることができるようにする。</p> <p>○ 他の児童の解決方法を参考にできるよう、タブレット間で他者参照を取り入れる。</p>	<p>○ ゲームの使い方を改善できる方法を考えている。 【思考・判断・表現】 (観察・発言・ロイロノート)</p>
<p>10 (45)</p>	<p>まとめ・表現</p> <p>4 話し合ったことを参考にし、これからの自分のゲームの使い方について、めあてや実践方法を決める。 【決める】</p> <p>(1)めあてを決定する。</p> <p>(2)全体で発表し、共有する。</p>	<p>主 机間指導を行い、これからの自分のゲームの使い方について、具体的なめあてを設定できるように助言する。【実践カード】</p> <p>○ 発表を促し、今後の実践の意欲を高められるようにする。</p>	<p>○ 自分の課題に合った具体的なめあてを決めている。 【思考・判断・表現】 (観察・発言・ワークシート)</p>

(4) 板書計画

6/7 見なおそう ゲームの つかい方

め ゲームのつかい方を見なおして、
これからのゲームのつかい方を考えよう。

つかむ

・アンケート結果を 棒グラフで表す。
・板書で掲示できない分は、
スクリーンで紹介する。
・気づいたことを板書する。(児童発表)

ゲームをやりすぎてしまうと…

時間

あそび方

じ分の気持ち・こうどう

↓

×けんこう

↓

きけん・トラブル

↓

×生活しゅうかん

さぐる じ分の ゲームのつかい方で見なおすところは？

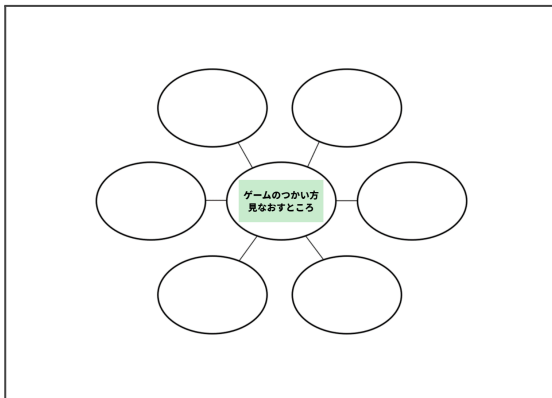
じ分の気持ち・こうどう

あそび方

時間

見つける じ分のゲームのつかい方を見なおそう

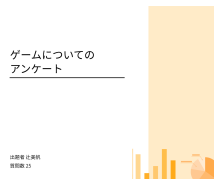
きめる



保護者アンケート



児童アンケート



ゲームについてのアンケート



ご家庭でのゲーム（メディア）の活用状況について（結果抜粋）

ご家庭でのゲーム（メディア）の活用状況について（結果）

保護者・児童のアンケート比較

月 日 学活

見なおそう ゲームのつかい方「じぶんルール」
2年 ばん 名まえ()

★わたし(ぼく)が きめた めあて (いつ、どんなふう)

いままでは(～だった。～してしまっ)	これからは(～する。)せんげんしよう!

★こうどうを ふりかえろう
①じぶんの たてた めあてを どれぐらい たっせいできましたか。いろをぬりましよう。
◎ (よくできた) … 🎮 ○ (できた) … 🎮 △ (もうすこしがんばろう) … 🎮

6月10日 (月)	6月11日 (火)	6月12日 (水)	6月13日 (木)	6月14日 (金)	6月15日 (土)	6月16日 (日)
🎮	🎮	🎮	🎮	🎮	🎮	🎮
6月17日 (月)	6月18日 (火)	6月19日 (水)	6月20日 (木)	6月21日 (金)	6月22日 (土)	6月23日 (日)
🎮	🎮	🎮	🎮	🎮	🎮	🎮

②こうどうを ふりかえって、できるよななったことや
これから つづけていきたいことを 書きましよう。

★おうちの人から

★先生から

ご家庭でのゲーム（メディア）の活用状況について（結果抜粋）

ご家庭でのゲーム（メディア）の活用状況について（結果）

保護者・児童のアンケート比較

(5) 前時までの教材・学習

- ・朝の活動(スプレッドタイム) ゲームのいいところ(イメージマップ)
- ・第2学年情報活用・情報モラル取組

(6) 授業者の意図

○児童の実態

本学級は、素直で思いやりのある児童が多く、休み時間には、友達と一緒にキーボード練習やタブレットのアプリを使って遊んだり、会話を楽しんだりと和やかに学校生活を送っている。しかし、その会話の中には、SNSやゲーム等の話題が多く、児童にとって、ネットやゲームの利用は欠かせないものとなっていることが分かる。年度始めに行った自己紹介カードでも、好きな遊びの項目には、ゲームに関する言葉を書いている児童が半数近くいた。算数科「ひょうとグラフ」で「2年生調査」の学習時にも、好きな遊びにゲームに関する項目が入っていると、7割程度の児童がその項目を選択していた。また、家庭訪問の際、生活面で心配なことについて「ゲームに依存している」「肌身離さず、ゲームやスマホをもっている」「ゲームの話ばかりする」といったゲームについての多くの回答が得られた。事前に行った「ゲームについてのアンケート」の結果からも、時間を決めていたり、ゲームをしている途中で休憩を取ったりする等、家庭のルールがある一方で、つい長い時間使ってしまったり、ゲームを使っている際にトラブルがあったりと、一人一人に問題があることも分かった。

このことから、本学級の児童は、ゲームの使い方について様々な課題があると考えられる。

○題材設定の理由

コンピュータ等の情報機器(情報端末)には、児童の興味を引く様々な情報やコンテンツがあり、自分の意思ではやめることができなくなったり、日常生活に大きな支障を来してしまったりするほど、熱中してしまうことがある。そこで「ゲームのつかい方」を題材として取り上げる。本題材では、ゲームのやり過ぎによる自身への影響を知ることで、これまでの自己のゲームの使い方の課題に気づき、ゲームの正しい使い方やかかわり方を考える機会としたい。そして、自分の課題に合った解決方法を見付け、めあてを立て、その達成に向けて児童が進んで実践できるようにしたい。

○指導にあたって

本研究に向けて、朝の活動(スプレッドタイム)の時間に、ゲームに関する内容を取り上げた学習を行ったり、徳島県情報モラル教育サポートサイト(<https://i-moral.tokushima-ec.ed.jp/>)や情報モラルかるたを活用したりする等、情報社会で適性な活動を行うための考え方や行動等についての知識を持ち始めている。

事前の活動として、アンケートを実施し、ゲームの使い方等の学級の実態把握を行った。また、保護者にも協力を得て、同様のアンケートに回答してもらい、家庭での様子を知ることもできた。朝の活動(スプレッドタイム)の時間に、思考ツール「イメージマップ」を活用して、ゲームの使い方に関する自己の問題点を考えている。

本時では、アンケートの結果を基に、学級や自己の実態を把握し、ゲームをやり過ぎてしまうと、自分にどんな影響があるのかを考えさせる。その後、事前の活動で取り組んだイメージマップから、自己の問題点を振り返り、学習課題や友達の意見をもとに、自分の課題について考えを整理できるようにする。自分の課題を1つに決め、その課題に合った解決方法を個別に考え、カード(ロイロノート)にメモを取るようにする。それらを用いて、友達と話し合い、自分の考えを広げ深められるようにしたい。そして、個々の児童の生活経験や発想の違いを生かしながら、自分の課題に合ったよりよい解決方法を見付け、めあてを決定し、「じぶんルール」として取り組む。自分の立てためあてを守れるよう、家庭との連携を図りながら継続した実践へとつなげたい。

このような活動を通して、ゲームは楽しい娯楽である一方で、ゲームに依存することで、心身の弊害、日常生活や人間関係等にも影響があることに気付かせたい。また、進んできまりを守るとともに、情報社会の中で健康や安全を意識した行動の仕方を考え、ゲームをよりよく利用しようとする態度を育てたい。