第４学年　特別の教科　道徳（生活安全）　　　　　　　　　場所　４年２組教室

ゲーム機やインターネットの使い方について考えよう

指導者　杉山　勝政

**１　単元の目標**

情報モラルについて知り、ゲーム機やインターネットを使うときに気を付けることを考える。

**２　新学習指導要領との関連**

　道徳教育で育成を目指す資質・能力

|  |  |
| --- | --- |
| 道徳性を養うための学習を支える要素 | 道徳教育・道徳科で育てる資質・能力 |
| 道徳的諸価値の理解と自分自身に固有の選択基準、判断基準の形成 | 児童一人一人の人間としての在り方・生き方についての考え（思考） | 人間としてよりよく生きようとする道徳　　　性 |
| 道徳的諸価値の意義及びその大切さなどを理解すること | 自己を見つめ、物事を多面的・多角的に考え、自己の（人　間としての）生き方についての考えを深めること | 自己の（人間としての）生き方を考え、主体的な判断の下に行動し、自立した人間として他者とともによりよく生きるための基盤となる道徳性 |

**３　ねらいとする価値について**

**【Ｃ　規則の尊重】**

約束や社会のきまりの意義を理解し、それらを守ること。

**【教材の概要】**

情報モラルについて興味・関心を高めるために、妖怪がモデルのカードや分かりやすいイラストのかるたを用いる。そのため、中学年の児童にとって非常に取り組みやすい内容となっている。

**【この教材を通して育てたい力】**

ゲーム機やインターネットの普及により、利便性が高まる反面、機器への依存やネットトラブル等も増加している。本単元では、４年生の段階で情報モラルに関する用語や事例に触れる機会をつくることを目的としている。トラブルへの対応には、一つの答えだけではなく、多くの考えがあることを理解し、場面に応じた判断力を身に付けさせていきたい。

**４　安全教育の視点に迫るための手だて**

　・「情報モラルかるた」や「ネット妖怪カード」を用いて児童の興味・関心を高める。

　・事前のアンケートをもとに児童の実態に即した指導計画を立てる。

**５　指導計画（２時間）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時 | ○主な学習活動 | ◎指導上の留意点　■評価☆安全教育の視点に立った留意点 |
| １ | ○ゲーム機やインターネットの使用経験について話し合う。○「ネット妖怪カード」使い、情報モラルの理解を深める。 | ☆ゲーム機やインターネットを使う中での困った経験や嫌な経験を取り扱うようにする。◎ネット妖怪カードの活動を通して、情報モラルを学習する際の意欲付けをする。■ネット妖怪カードを通して、情報モラルについて興味・関心を高めている。 |
| ２(本時) | ○情報モラルかるたを行う。○情報モラルについての標語をつくる。 | ☆情報モラルについての実体験をもとに考えさせる。◎標語を自分でつくることが難しい児童は、気に入ったカードの内容を書き写すようにさせる。■情報モラルかるたに取り組み、ポスターを考えることができる。 |

**６　本時の展開 （　２／２　）**

**（１）ねらい**

情報モラルについて知り、ゲーム機やインターネットなどを使うときに気を付ける内容を考

えることができる。

**（２）指導の実際**

|  |  |
| --- | --- |
| ○学習活動・予想される児童の反応 | ◎教科の留意点　■評価（評価方法）☆安全教育の視点に立った留意点 |
| ○ゲーム機やインターネットなどの利用について前時を振り返る。・ゲームは楽しい。・YouTubeを見たことがある。・ネット対戦でケンカをしたことがある。・ゲームのやりすぎで怒られた。○情報モラルかるたに取り組む。・初めて知ったことがたくさんあった。・このカードの内容は家の人に教えてあげたい。・嫌なカードがあった。○情報モラルについてのポスターをつくる。・みんなで守ろう情報モラル・あっ、ゲームをやめて寝る時間・本当かな？ネットの情報確かめて・ワンクリック詐欺に気を付けよう○本時のまとめをする。 | ☆楽しい経験だけではなく、困った経験や嫌な思いをした経験についても考えさせる。ゲーム機やインターネットなどの使い方について考えよう！◎ゲームに夢中になって内容理解が疎かにならないように気を付ける。☆フィルターやワンクリック詐欺など児童にとって分かりにくい内容については質問をするよう促す。◎ポスターを自分でつくることが難しい児童は、気に入ったカードの内容を書き写すようにさせる。■情報モラルかるたに取り組み、内容を考え、ポスターをつくることができる。（ポスター）◎児童のつくったポスターを紹介しながら、学習内容を振り返る。 |