

第3学年2組学級活動(2)学習指導案

日時：令和4年10月25日(火) 第5校時

1 主題名

「情報機器の長時間利用について」

学級活動(2) エ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

2 主題設定の理由

(1) 題材観

「情報モラル教育」を行う上で、「ネットコミュニケーション・リテラシー」と一緒に、ネット上で起こり得るトラブルを回避しながら安全に利用するための力も育てていくことが必要である。1日の生活を振り返り、スマートフォンの使用時間を可視化することで自分の使用の課題が見えてくる。さらに、なぜ長時間利用してしまうのかを考え、自分の気持ちの弱さに気付かせることができる題材である。

(2) 生徒観

(略)

(3) 指導観

自分自身の生活を振り返ることで、自分自身の心の弱さを自覚しながらも、課題解決に向けて考える力を育てたい。本授業では、自分の24時間の生活を振り返る活動を通じて、スマートフォンを長時間使用してしまう自分の弱い気持ちを自覚させ、スマートフォンの長時間利用を防ぐのにどのような方法があるかについて話し合い、改善方法を見いだしていく。また、事前アンケートや事後課題を通じて、家庭との連携を図っていく。

3 本時の目標

自分自身の生活を振り返り、スマートフォンを長時間利用してしまう理由と、それを防ぐ方法について考え実践しようとすることができる。

4 研究主題との関連

視点1 自己の課題として捉えることができる学習課題設定の工夫

1日(24時間)の使い方や自分自身のスマートフォンの使い方を振り返ることで、自分ごととして課題意識を持たせる。

視点2 他者とのかわりから、自分の考えの深化を図る表現活動の工夫

意見の比較・共有する場を設けることで、生徒自身の考えを深める。また、ICT機器を活用することで、意見の集約・共有を効率的に行う。

5 学習過程 (50分)

段階	学習活動・内容	時間	学習形態	◆ 指導・支援の留意点 ◎ 評価
課題の設定	1 事前に作成した24時間の振り返りシートを確認する。また、事前アンケートの結果も提示する。	5	全体	◆24時間振り返りシートを作成することで、自分がどれだけスマートフォンを使っているかを視覚的に理解する。 ◆事前にとった保護者へのアンケート結果を提示することで、親と子で長時間利用の捉え方が違うことに気付くことができるようにする。 ◆長時間利用の問題点を確認することで、学習課題に対する意識付けを行う。
	2 学習課題を確認する。 スマホの長時間利用を防ぐ方法は？	5	全体	
課題の追究	3 普段の生活を振り返り、スマホを長時間利用してしまう時はどんな時かについて考える。(ワークシート) ・友達とのメッセージのやり取り ・ゲーム ・ユーチューブ ・ネットサーフィン (SNSの閲覧)	10	個人	◆どんな時に長時間利用するかを把握させ、なぜそれを長時間利用してしまうかを考えさせることで、自分の気持ちの弱さがあることを自覚することができるようにする。 ◆「気持ち」ではなく、具体的な「方法」について考えさせることで、より問題意識を持って活動に取り組むことができる。 ◆ペアで話し合わせることで、自分自身の考えを深めさせる。
	4 3を踏まえて、スマートフォンの長時間利用を防ぐ「具体策」について話し合う。(ロイロ) ・スマホを手元に置かない (誰かに預かってもらう) ・どこまでやるかを決め、誰かに伝える。 ・充電器を使わない。	20	ペア 個人 全体	
まとめ	5 今日の授業を振り返り、スマホを長時間利用しないために、これからどのような行動をするか。「メディアとうまく付き合い合おう宣言」としてまとめる。それに基づく1日のスケジュールの改善案を作成する。	10	個人	◆保護者とともに24時間の使い方を考えることで、具体的な行動目標を家庭内で共有できるようにする。 ◆ワークシートを踏まえて、保護者が内容を確認し、応援メッセージを書くことで、家庭との連携を強める。 ◎スマホを長時間利用してしまう弱い気持ちを踏まえ、それを防ぐ具体的な方法を決め実践しようとしている。(ワークシート)

6 板書計画

課題 スマホの長時間利用を防ぐ方法は？ 長時間利用するのはどんなとき ・友達とのメッセージのやり取り →終わるタイミングを失う ・ゲーム →暇つぶし、楽しい →区切りつかずに終われない ・YouTube→関連動画が面白く終われない	メディアとうまく付き合い合おう宣言 ・ ・ ・
---	----------------------------------

※共有したい意見に関しては、ロイロノート経由で電子黒板に提示する。

番 名前

1 平日と休日の24時間の過ごし方をグラフに書いてみよう。

平日

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

--

土日

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

--

2

--



「メディアとうまく付き合い合おう宣言」

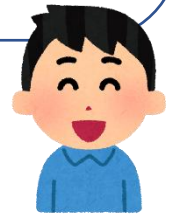


1

2

3

～1日の過ごし方改善策！～



平日

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

土日

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

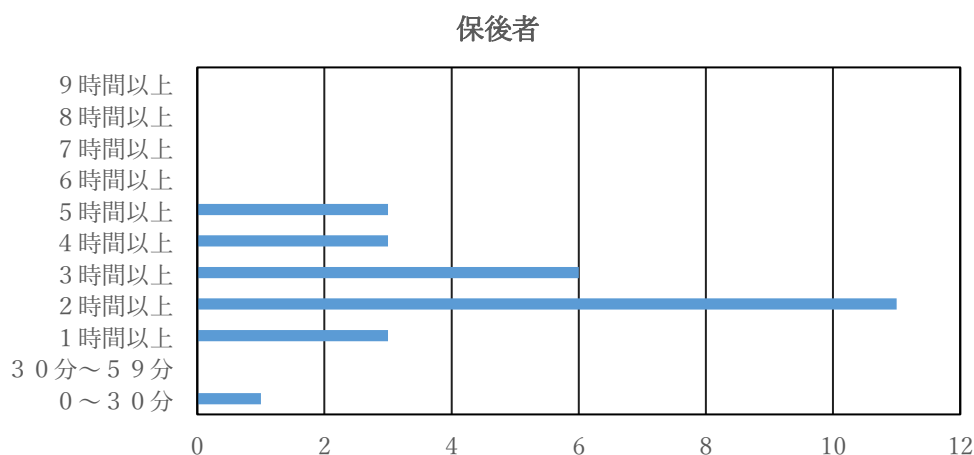
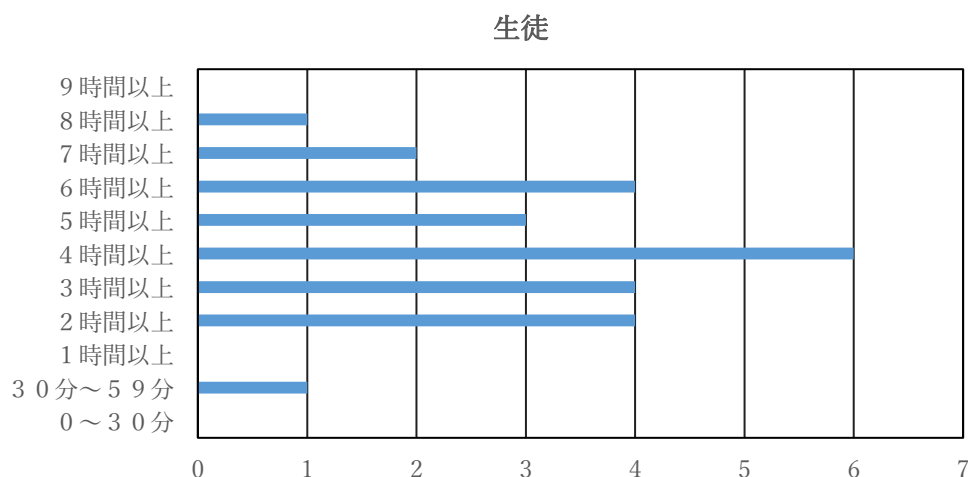
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

～保護者から～

使いすぎは何時間以上？～3年2組の調査結果から

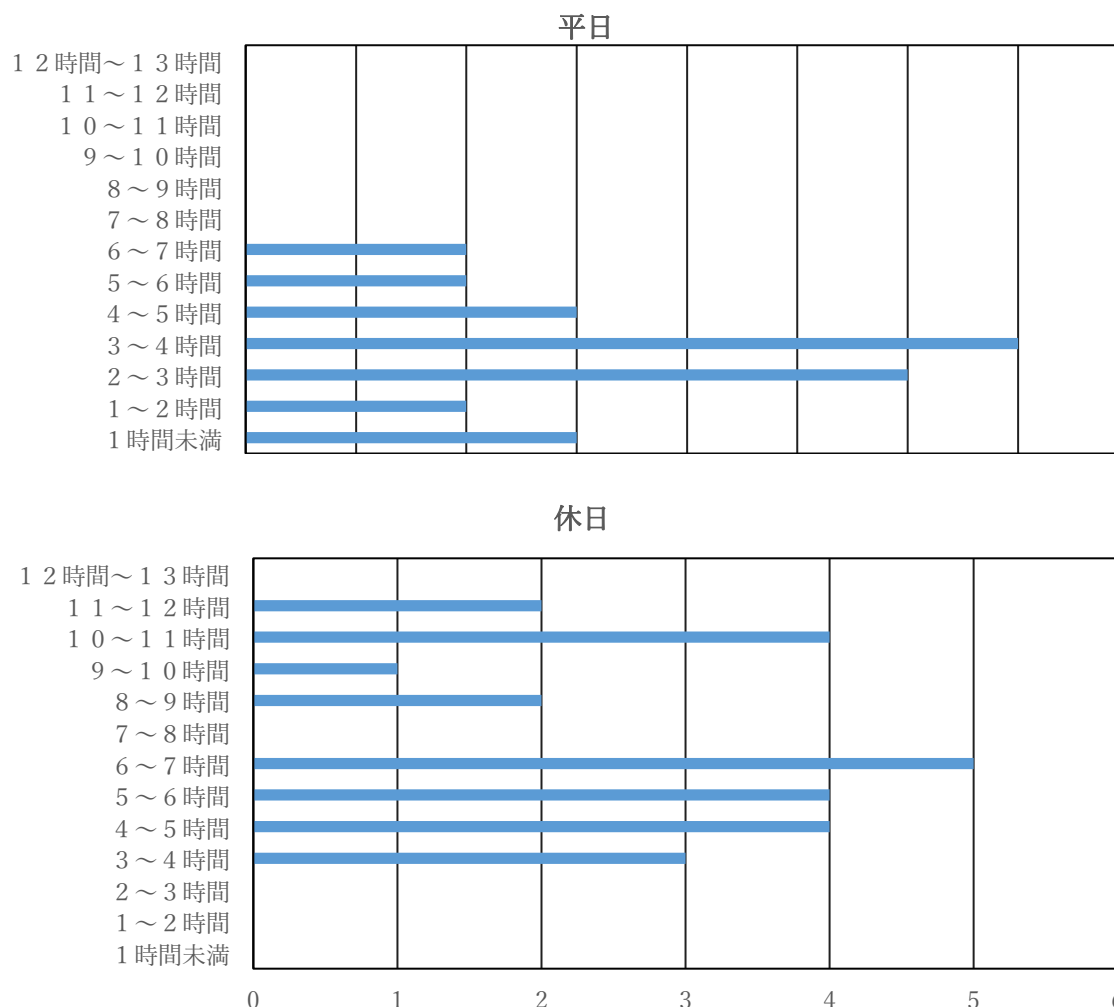
本校は、表郷小学校と共に福島県教育委員会の「次世代のためのメディアリテラシー育成事業」で指定校となっています。10月25日（火）、授業研究会を実施しました。3年2組の学級活動の時間で、「メディア（スマートフォン、ゲーム機器）の長時間利用を防ぐには？」という課題の授業でした。授業の中で、生徒の1日のメディア利用時間や「長時間利用」と感じる時間の意識調査を行いました。調査の結果を掲載いたしましたので、御家庭でもお子様と一緒に話題にして頂ければ幸いです。

～「情報端末機器の長時間利用」と感じる時間～（10月24日）対象学級3年2組



「長時間利用」は生徒が4時間以上と感じているのに対し、保護者の過半数が2時間以上と感じている結果がでました。

～生徒のメディアの利用時間～



休日は、生徒が長時間利用していることが読み取れます。自分自身でも「長時間利用」と分かっているが使用しているのかもしれませんが。

メディアの長時間利用を防ぐためには... ?

授業後に行われた研究会の中で、情報モラル教育について研究されている静岡大学准教授の塩田真吾先生からお話を頂きました。メディアの長時間利用を防ぐ方法を考える上で大切なポイントを教えて頂きました。

① 「破ってしまいそうな時とは、どんな時か？」を明らかにし、手立てを考える。

例：寝る直前にスマホを長時間見てしまう。→寝室にスマホを持ち込まない。

② 「やるべきことをスムーズに終わらせるのは何のためか？」

(「空いた時間で何をするか...」)を明らかにし、手立てを考える。

例：野球の自主練をしたい。

→スマホで遊んでしまう前に、やるべきこと(宿題)を終わらせよう。

☆長時間利用によって、日常生活に支障をきたしている... といった問題に有効な考え方です。

学級活動（２）学習指導案

日時：令和４年１２月６日（火）第５校時

場所：１年１組教室

1 題材名 「『使いすぎ』によるトラブルを防ぐには」

学級活動（２）エ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

2 題材設定の理由

（１）教材観

「情報モラル教育」を行っていくうえで、生徒の現実世界でのコミュニケーションスキルと併せて、「ネットコミュニケーション・リテラシー」を育てていくことが大切である。本教材は、コミュニケーションを行う際に重要となる「自分と相手との考え方や感じ方の違い」に気が付き、相手の気持ちや価値観を尊重し、配慮することの大切さを体感しながら、「何が『使いすぎ』なのか」を考えさせ、「当事者としての自覚」を促すことができる教材である。

（２）生徒観

（略）

（３）指導観

本授業では、カード教材^{※1}を活用し、自分と相手との考え方や感じ方に違いがあることに気付かせながら、「何が『使いすぎ』なのか」を考えさせたい。また、グループ学習を通して、自分が使いすぎていることで、相手に迷惑をかける可能性があることに気付くことができるようにする。話し合いを通して、生徒が「自分事」として問題に向き合い、使いすぎによるトラブルを防ぐ方法を具体的に決めることで、「当事者としての自覚」を促したい。さらには、ワークシートを家庭に持ち帰り、家族と話し合うきっかけを作ることで、家庭でも「何が『使いすぎ』なのか」を考えるきっかけとしたい。

3 本時の目標

使いすぎの問題点を理解し、自身の課題を見つけて、これからの行動目標を具体的に考えることができる。

4 研究主題との関係

視点１ 自己の課題として捉えることができる学習課題設定の工夫

カード教材を活用し、他者と比較することで、自分と相手との考え方や感じ方に違いがあることに気付き、当事者としての問題意識をもたせる。

視点２ 他者とのかわりから、自分の考えの深化を図る表現活動の工夫

ICT 機器の活用やグループ学習を通して、意見の比較・共有を行いながら、ネットやスマホなどの使い方を見直し、自身の課題を見つけ、これからの使い方を考える。

5 参考資料

※1 LINE×静岡大学「楽しいコミュニケーション」を考えよう！「使いすぎ編」

・本授業で使用したカード教材の著作権等の知的財産権は LINE 株式会社 に帰属します。授業で使用するため、教材申込を行い、LINE の HP から無料でダウンロードしました。

6 学習過程

段階	学習活動・内容	時間	形態	◆指導・支援の留意点 ◇研究の視点 ◎評価
導入	1 今までの情報モラル授業を振り返り、人によって考え方、感じ方が違うことを確認する。	6	一斉	◆アンケート結果や1学期に行った情報モラル授業をもとに、人によって認識や考えに「違い」があることを気付くことができるようにする。 ◆小学校での情報モラル教育の取り組みにふれ、「使いすぎ」による悪影響があることを振り返る。 ◆「使いすぎ」は時間のことだけではないことに気付くことができるようにする。
	2 学習課題を確認する。 ネットやゲームの「使いすぎ」って何だろうか。	2	一斉	
展開	3 「ネットの使いすぎ」について、カードを並び替えて考える。 ①夜遅くにメッセージを送ってくる ②すぐにメッセージがかえってくる ③友達と話している時にスマホをさわっている ④アプリで毎月お金を使っている ⑤話題がいつもネットやゲームの話	10	個別 ↓ 班 ↓ 一斉	◆5枚のカードを「使いすぎ」と思う順に上から並べさせる。並び順はロイロノートで共有させる。 ◆なぜその順番にカードを並べたのか理由を発表し、その人の価値観を共有させる。 ◆人によって認識の「違い」があることを確認する。 ◇カード教材を活用し、他者と比較することで、自分と相手との考え方や感じ方に違いがあることに気付き、当事者としての問題意識をもたせる。(視点1) ◆例を提示し、2人が正反対の結果であることに着目させ、起こる可能性があるトラブルについて考えさせる。
	4 「使いすぎ」の意識の違いがどのようなトラブルを起こす危険性があるか考える。	15	班 ↓ 一斉	
まとめ	5 「使いすぎ」の定義について話し合う。 ・相手に迷惑をかける ・やるべきことをやらない ・自分の心身に悪影響が出る	5	個別 ↓ 一斉	◆生徒からの意見を生かしながら板書に整理する。 ◇ICT機器の活用やグループ学習を通して、意見の比較・共有を行いながら、ネットやスマホなどの使い方を見直し、自身の課題を見つけ、これからの使い方を具体的に決める。(視点2) ◎使いすぎの問題点を理解し、自身の課題を見つけて、これからの行動目標を具体的に決めている。(ワークシート、発表) ◆アンケートの結果をもとに、生徒と保護者の間にも「使いすぎ」の認識に違いがあることにふれ、家庭でのルール作りや使い方を見直すきっかけとすることができるようにする。
	6 今までの生活を振り返り、どんな時に、どんなことに気を付ければ、『使いすぎ』によるトラブルを防ぐことができるのかこれからの目標を決める。	10	班 ↓ 一斉 ↓ 個別	
	7 家庭にプリントを持ち帰り、保護者と「使いすぎ」によるトラブルについて考え、保護者からコメントをもらう。	2	一斉	

課題

○やってみよう！

「この人、ネットを使いすぎだなあ」と思う順にカードを並べてみましょう。

夜遅くにメッセージを送ってくる 1 使いすぎ編 	すぐにメッセージが返ってくる 2 使いすぎ編 	友達と話している時にスマホを触っている 3 使いすぎ編 	アプリで毎月お金を使っている (メッセージ、音楽、ゲーム) 4 使いすぎ編 	話題がいつもネットやゲームの話 5 使いすぎ編 
--	---	--	---	--

自分の考え

--	--	--	--	--

使いすぎ ←
→ 使いすぎじゃない

保護者の考え

--	--

○考えてみよう！

Q どんなトラブルが起こる可能性があるだろうか？

例では？	班では？	家庭では？
------	------	-------

◎ネットやゲームの「使いすぎ」とは？

自分の考え	まとめ
-------	-----

○自分を振り返ろう！

Q ネットやゲームを「使いすぎ」することで、相手に迷惑をかけていないだろうか？

	家庭では？
--	-------

☆自分のこれからを考えよう！

Q どんな時に、どんなところを直せば「使いすぎ」によるトラブルを防げるだろうか？

	家庭では？
--	-------