

情報モラルを考える

発達段階にあわせて使える授業のフォーマット

「スマホ・ゲーム依存」2年生 学級活動の授業から



いわき市立夏井小学校

授業の流れ

- 1 ウォームアップ(クイズ、アンケート結果)から課題をつかむ
- 2 事例動画(「事例で学ぶNetモラル」)を見る
- 3 登場人物の行動をもとにゲーム、スマホとの付き合い方を振り返る。

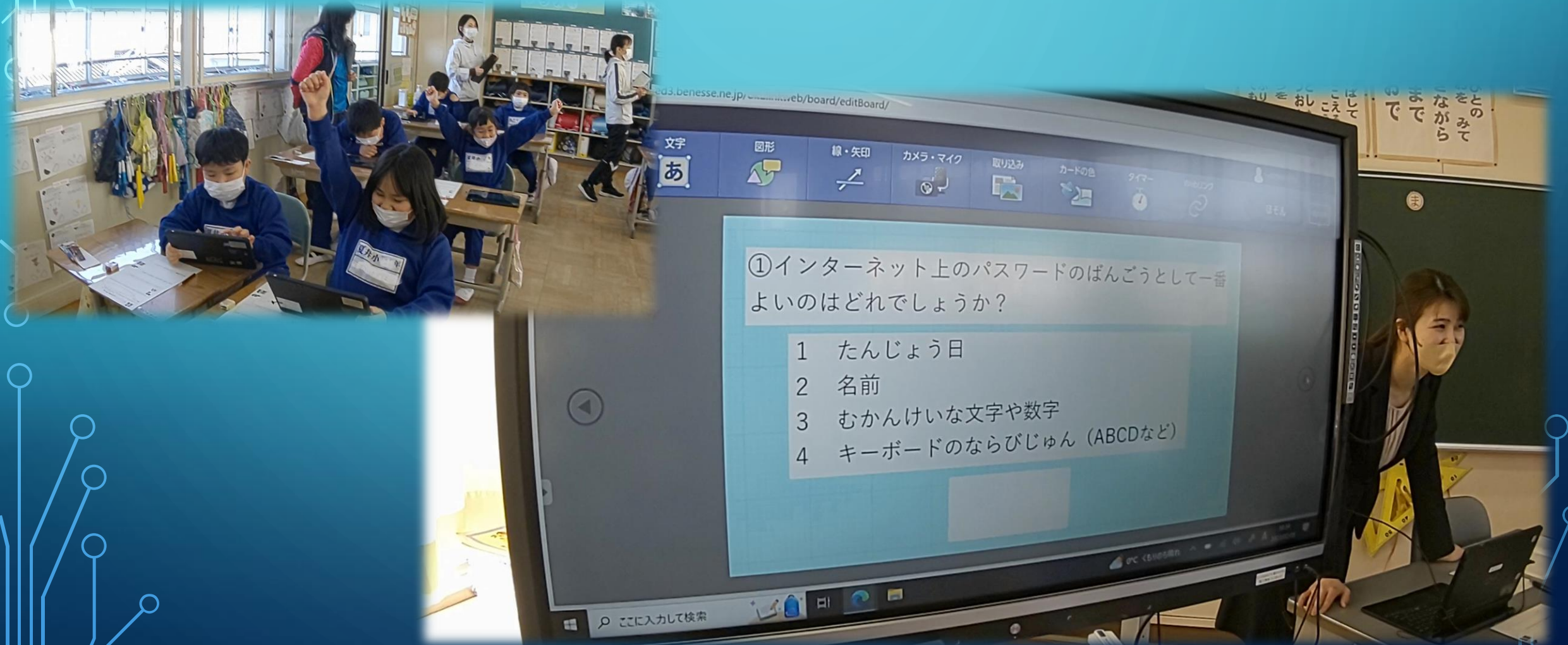
(ワークシート)

- 4 わかっているのにやめられない時どうするかを考える。
- 5 自分でやめられなくなる「依存」について知る。

1 ウォームアップ(情報用語クイズ、児童アンケート結果) から本時の課題をつかむ



1 ウォームアップ(情報用語クイズ、児童アンケート結果) から本時の課題をつかむ



1. ウォームアップ(情報用語クイズ、児童アンケート結果)から 本時の課題をつかむ



1 ウォームアップ(情報用語クイズ、児童アンケート結果) から本時の課題をつかむ



2 事例動画(「事例で学ぶNETモラル」)を見る



3 登場人物の行動をもとにゲーム、スマホとの付き合い方を振り返る。(ワークシート)



4 わかっているのにやめられない時どうするかを考える。



5 自分でやめられなくなる「依存」について知る。



5 自分でやめられなくなる「依存」について知る。

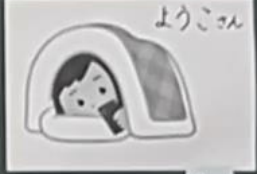
じょうほうモラル
じょうほうとあつかう上で
ひつよう大切な考え方だ

④ やめられない、スマホゲーム
について考えよう。



なぜ?
スマホばっしゅう

ステージが上がる
自まん
レベルアップ
つづきが気になる
やめようとして 夢中



なぜ?
けっか ちこく

ニュース
友だちの話
メール 気になる
友だち やめなかった

わかっているのに、やめられない...
どうしますか?

時間を決める
お母さん 親
かくす めあて
見ないよう
アラーム↓スリープ
せてい

いぞん

けんこう こはん

べんきょう

はして こえる
つおしたで
はうをむいて
いぶりをよ

みて
から
で

5 自分でやめられなくなる「依存」について知る。



授業表示 出席番号 グルーピング LIVEモニタリング MYボード 提出BOX 全ての提出物を子どもに公開 氏名を公開 602441 先生

★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと
★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと
★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと	★時間をもっと

提出BOX1 提出済 16人 受付中

MYボードへ コピー

比較する

5 自分でやめられなくなる「依存」について知る。

The screenshot shows a digital submission board with a grid of 18 cards. Each card has a title '★大切なこと' and a handwritten message. The messages are:

- Row 1: 1. ちゃんと時間をまてる。; 2. ☆やりすぎない。; 3. 日時間になた親にわたす。; 4. 時間 (large characters); 5. 日時間をきめる。; 6. 時間も共有。
- Row 2: 7. としはさんやんさんのこと; 8. 時間をまてる。; 9. いぞん、メディア、時間; 10. 未提出; 11. 家のルールをきかしてまてる。; 12. このステージでおいおいきめる。
- Row 3: 13. ゲームを見ない。; 14. 時間をきめてまてる。; 15. 時間をまてる。; 16. ゲームとかをやりすぎない。; 17. しかりめる、しかりぬる。; 18. (empty)

Navigation buttons at the top include: 評価表示, 出席番号順, グループング, LIVE モニタリング, MYボード, 提出BOX, 全ての提出物を子どもに公開, 氏名を公開. A '提出BOX' summary on the right shows '提出BOX1' with '提出済 16人' and '受付中'.

いわき市立夏井小学校



最後に

発達段階に応じて、提示する動画や条件を変えれば「スマホ・ゲーム依存」に関する授業をイメージしやすい。ぜひこのフォーマット(型)を元に授業実践に挑戦してみてもいいでしょう。



いわき市立夏井小学校