

白河市立表郷小学校 第5学年2組 学級活動(2) 学習指導案

時間：令和5年 1月20日(金) 5校時

- 1 題材名 なりたい自分になるためにタブレットやゲーム機等の使い方を工夫しよう  
【学級活動(2) ウ 心身共に健康で安全な生活態度の形成】

2 題材について

- (1) 児童の実態

(略)

(2) 題材設定の理由

上記のアンケートから、児童の多くがタブレット等に触れる機会があり、自宅で長い時間触れていることが明らかになった。児童の多くがタブレット等の利用時間を減らしたいと考えているが、その理由は「長時間使っているから」が多く、時間の長さには目が向いていない。そこで、教師だけでなく保護者が「やり過ぎ」「使い過ぎ」を指導する背景にある思いや理由である「タブレット使用の時間や時間帯、方法によっては、身体や心、生活へ影響がある」ことや「自分の目標に向かうためにタブレット等と有効に関わってほしい」といったことについて児童に考えさせる必要があると考え、本時の題材を設定した。

(3) 指導観

本時の授業では、導入において、なりたい自分(理想とする姿や目標に向かってがんばりたいこと)に迫るために、下校後の生活を想起させる。その上で、事前アンケートの結果をもとにした3つのモデルを提示する。そうすることで、タブレット等の使用の時間や時間帯、方法を考えていく必要があることに気付かせていく。使い過ぎの捉えである「やらなければいけないことが疎かになってしまう」「生活に支障が出てしまう」ことを取り上げ、3つのモデルについて改めて見直ししながら、自分自身のタブレットの利用時間について振り返る。その後、児童の中からタブレット等を使いすぎないようにするために実践していることや工夫していることを発表させたり、アンケートの結果から紹介したり、教師からも案を提示したりする。そうすることで、児童自身が自分に合った方法を考えることができるようにしたい。最後に児童一人一人に「これから何ができるか」を意志決定させ、実践へとつなげていく。

このような学習活動を展開する中で、「もっとタブレットの違う使い方はないかな」と活用への意欲を高めたり「使う時間が短くなったら暇になって困る」と使い過ぎない努力をする意義を見失ってしまったりする姿が見られるであろう。そこで、本授業だけでなく「使い方シリーズ」として、児童の必要感を捉えてゲームや動画視聴にだけでないタブレット等の有効的な活用について指導していけるようにしていく。

3 評価基準

観点	よりよい生活を築くための知識・技能	集団や社会の形成者としての思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係をよりよくしようとする態度
評価基準	自己の生活上の課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、よりよい生活を築くための必要な知識や行動の仕方を身に付けている。	自己の生活の充実・向上のために自己の生活上の課題に気づき、多様な意見や考え方を基に、自分の課題に応じた解決方法を意志決定し、実践している。	自己の生活をよりよくするために、自己の生活上の課題の解決に向けて粘り強く取り組もうとしている。

4 指導計画

- 事前指導
  - ・タブレット使用に関するアンケートを実施し、児童の実態を整理、把握する。
- 指導内容
  - ・タブレットやゲーム機の時間を工夫して使用することを考える。(本時)
  - ・タブレットやゲーム機の有効的な使い方について考える。
- 事後指導
  - ・自分の立てた目標や取り組みを実践し、振り返る。

5 本時の目標

理想とする姿や目標に向かって頑張りたいことのためにタブレット等の使い方を振り返り、使い過ぎの原因を見つめて、改善する方法や工夫を考えて意志決定し、実践への意欲を高めることができる。

6 学習過程

学習活動・内容	時間	○指導上の留意点 ■評価
<p>1 これまでのタブレットの使い方を振り返り、本時のめあてをつかむ。</p> <p>(1) 事前アンケートの結果から、これまでの自分の実態を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なりたい自分を提示する。</li> <li>・放課後の家での生活の時間グラフを提示する。</li> </ul> <p>①休憩を挟みつつも4時間使用している。 ②ご飯の時間も削りながら6時間使用している。 ③夜遅くまで使用している。</p> <p>(2) 本時のめあてをつかむ。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">どう使っていけばよいのかな？</p>	10	<p><b>視点1</b>情報モラルに関する子どもの実態を生かした問題場面の設定・発問構成</p> <p>自分の理想とする姿や目標に向かって頑張りたいことについて想起し、どんな生活がふさわしいのかを考えさせる。その後、アンケートの結果をもとにした3つのモデルを提示する。その際、時間グラフの時刻を隠した状態で提示し、児童の気付きを引き出しながら実際の時刻を提示する。さらに、それぞれのモデルの「自分の理想とする姿や目標に向かって頑張りたいこと」を提示する。そうすることで、理想の自分に向かう生活と現実のズレに気付かせ、本時のめあてをつかむことができるようにする。</p>
<p>2 タブレットの使い過ぎによる問題点を考える。</p> <p>(1) 長時間使用による身体や心、生活への影響を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○身体…目が悪くなる、頭痛、肩こり、寝れなくなる</li> <li>○心…ストレス、言葉遣いが悪くなる</li> <li>○生活…生活リズムが崩れる、親とケンカなど</li> </ul> <p>3 使い過ぎを防ぐための方法を考える。</p> <p>(1) 使い過ぎないようにするための工夫を考える。</p> <p><b>区切る</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・時間 ・時間帯 ・やるべき事後</li> <li>・ゲームのステージ など</li> </ul> <p><b>頼む</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイマー ・お家の人 ・設定</li> </ul> <p><b>置きかえる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他の事で楽しむ</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>なりたい自分になるためには、タブレットなどを使う時には、時間や時間帯、方法を考えることが大切。</p> </div>	10  15	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 使い過ぎの捉え（やるべきことができない、生活に支障が出る）を取り上げ、自分の身体や心、生活への影響を振り返る。使い過ぎによる身体や心、生活への影響について考えることによって、必要以上の使い過ぎは生活に支障をきたすと共に、身体に良くないことを気付かせるようにする。</li> <li>○ 使い過ぎを自分事として考えることができるようにするために、アンケートの結果で出ていたものを教師から提示するようにする。</li> <li>○ 使い過ぎを防ぐためにやっている実践や工夫を発表させたり、事前アンケートで参考になる時間の使い方をグラフにして提示したりすることで、自分でも取り組むことができそうな実践の方法を考えることができるようにする。</li> <li>○ これまでに記録してきた生活の時間・時間帯を振り返り、自分ができる方法を考えることで、児童が、自分事として捉えられるようにする。</li> </ul>
<p>4 これからのタブレットやゲーム機との関わり方について考える。</p> <p>(1) タブレットやゲーム機とのよりよい関わり方について、自分の中で実践できることを決める。</p>	10	<p><b>視点2</b>これからの生活につなげる学習活動の工夫</p> <p>話し合った「タブレット等の使い過ぎを防ぐための方法や工夫」の中から、自分で実践できそうなことを意志決定することができるようにする。その際「一週間の中で一番自由な時間がある日だったら、どれを選ぶか」という条件を付けることで、使用が長時間になる可能性があるからこそ工夫する」という必要感を高めて、一週間の実践につなげたい。</p> <p>■ タブレット等の使い過ぎの影響を踏まえて、それを防ぐための方法や工夫について、自分自身の生活に合った方法や工夫を選び、実践への意欲を高めているか。（ワークシート、発表）</p>

なりたい自分に向かっている人の工夫

ゲーム	お風呂	夕食	勉強	下校	宿題	ゲーム	お風呂	夕食	勉強	下校	宿題
17:00-18:00	18:00-19:00	19:00-20:00	20:00-21:00	21:00-22:00	22:00-23:00	17:00-18:00	18:00-19:00	19:00-20:00	20:00-21:00	21:00-22:00	22:00-23:00

「外で良点をしたい」

なりたい自分になるためには  
クアレットなどを使う時に、時  
間や時間帯、方法を考えるこ  
とが大切!

解決策



クアレットなどをどう使っていくかはよいのかな?

使用法とは?  
①やるべきことができない  
②生活に支障がでる

目や悪くなる  
頭痛  
肩こり  
行方する  
言葉のかけがえ  
悪くなる  
おれなくなる  
生活リズムが  
くずれ  
など

身体  
心  
生活

なりたい自分  
各コンクールで満点  
スマホで優勝  
運動ができるように

運動が  
得意になりたい

「外で良点をしたい」

「早く早起  
が得意になりたい」

A さん

16	17	18	19	20	21	22	23
学校	下校	宿題	ゲーム	夕食	ゲーム	お風呂	就寝

B さん

16	17	18	19	20	21	22	23
学校	下校	宿題	クアレット	ゲーム	夕食	お風呂	就寝

C さん

16	17	18	19	20	21	22	23
学校	下校	宿題	クアレット	ゲーム	夕食	お風呂	就寝

名前 ( )

○なりたい自分になるために自分ができることは何でしょうか？ (複数可)

\*\*\*\*\* 登校後、前日の下校後の生活を書きましょう。\*\*\*\*\*

20日  
(金)

21日  
(土)

22日  
(日)

23日  
(月)

24日  
(火)

25日  
(水)

26日  
(木)

○1週間取り組んでみた感想を書こう

【お家の方から一言】

【担任の先生から一言】

# 白河市立表郷小学校 第4学年1組 道徳科学習指導案

時間：令和4年 9月14日（水） 第5校時

- 1 主題名 友だちをしんじる 【B-(10) 友情、信頼】
- 2 教材名 「ゲームのやくそく」（光文書院「小学道徳 ゆたかな心 4年」）
- 3 主題設定の理由
  - (1) 子どもの実態について

(略)

## (2) ねらいとする道徳的価値と主題について

本主題は「B-(10) 友達と互いに理解し、信頼し、助け合うこと」を深めることを意図したものである。子どもたちにとって、友達関係は最も重要な人間関係の一つであり、友達関係の状況によって学校生活が充実するか否かが方向づけられる。友達とよりよい関係を築くためには、互いの違いや共通点を理解し合い、協力し合い、助け合い、友情を育んでいくことが大切である。本当の友達とは、時に気持ちのすれ違いもあるが、それでも相手を信じようとする気持ちが大切であることに気付き、あらためて友達の大切さを実感できるように指導することが大切である。

## (3) 教材について

本時で扱う教材は、オンラインゲームで生じた約束をめぐる認識のズレが現実社会にも波及してすれ違う子どもの気持ちが描かれている。オンラインゲームを楽しむ、3人の登場人物。そのうちの2人が、ゲームの約束の時間に遅れたり、先にやめてしまったりする友達に対しての不満が大きくなり、ひどい言葉を投げかけてしまう。その後、その子が転校するという事実を知り、自分たちの言動を後悔する。ゲームの中での誤解が現実社会にも影響し、双方で行き違いが生じることを理解し、本当の友情を築くためには互いに相手の気持ちや状況を想像することが大切だということに気付ける教材である。

## (4) 指導について

指導にあたっては、まず、子どもたちにとってとても身近な存在である「友達」について問い、主題への関心を高める。約束を守ってもらえなかった登場人物の気持ちを中心に話し合い、自分と二人の気持ちを重ねて考えられるようにしたい。また、約束を守れなかったもう一人の登場人物の気持ちにも触れることで約束を守れない事情や素直に気持ちを伝えられないことがあることにも気付かせたい。教材の登場人物に自分を重ね、よりよい友達関係を築くためにどうしたらいいのか考え、自分の内面を見つめることができるようにさせたい。そして、どのような状況のときでも相手の気持ちや状況を想像して行動することや気持ちがすれ違った時でも友達を信じて行動することの大切さを理解し、その行動がよりよい友達関係を築くことにつながることに気付かせたい。

## 5 本時のねらい

相手の気持ちや状況を想像することの大切さに気付き、よりよい友達関係をつくっていかうとする心情を育てる。

【B-(10)】

6 学習過程

学習活動・内容	教師の働きかけ	※評価
<p>(1) 「仲のよい友達」とは、どんな友達ですか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ いつも遊ぶ。</li> <li>・ 困っているときに助ける。</li> <li>・ なんでも話せる。</li> </ul> <p>(2) 教材をもとに話し合う。</p> <p>① 何度もオンラインゲームを数分間でやめてしまった千秋に対する二人の気持ち（中心発問）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 約束を守らないなんてひどい。</li> <li>・ もしかすると何かあるのかな。</li> </ul> <p>② 学校で、「今日は・・・。」と言いながら、千秋のさみしそうな顔を見た時の二人の気持ち</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 何も言ってこないから、今日はできるはずだよね。</li> <li>・ 何かちがう理由があるのかも。</li> </ul> <p>③ 千秋が転校することを知った二人の気持ち</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ひどいこと言ってごめんね。</li> <li>・ もっと話を聞けばよかった。</li> <li>・ たまには本物にも会いたい。</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>視点1</b> 情報モラルに関する子どもの実態やアンケートを生かした問題場面の設定・発問構成</p> <p>顔が見えない状況で約束にこだわった二人の気持ちを考えさせる場面を中心場面に扱い、教材を「自分事」として捉える素地を作る。また、登場人物の行動や思いに寄り添えるような発問構成にし、子どもたち一人ひとりの感じ方や考え方を生かせるようにする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 教材文の内容をとらえやすくするために、教材には、オンラインゲーム上で顔を合わせずに会話をしている場面の区切りをつける。また、会話文には登場人物の名前を書き、誰の発言か分かりやすいようにする。</li> <li>○ ゲームの約束を守らなかった千秋に対して二人はどんな気持ちだったか考えさせる。その中で、相手の表情が見えないゲームの世界で、相手の立場を考えず、約束にこだわる二人の様子について考え、怒りについて表出する子どもの考えを取り上げ、話し合う。</li> <li>○ 実際に「さみしそうな顔」に気付いても、ゲームの約束を守ってくれなかった二人のいら立ちに寄り添う発問をする。また、一方で、千秋の気持ちや事情に寄り添おうとしている考えを持つ子どもを意図的に指名し、話し合う。</li> <li>○ オンラインゲームの中での気持ちのすれ違いが、現実社会にも影響したことに触れ、オンラインゲームのようなメディアを介して友達と交流するときにはより友達の気持ちや状況を想像することが大切なことに気付かせる。</li> <li>○ 教材文の「本物にも会いたいよね」という言葉にも触れ、会って話すことの大切さにも気付かせたい。</li> </ul>	
<p>(3) これまでの自分や生活を見つめ直す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ よい友達関係を築くためにどんなことを大切にしていきたいか考える。</li> <li>・ 友達の気持ちを考えて行動する。</li> <li>・ 自分の気持ちを素直に伝える。</li> <li>・ 思い込みやその場の気持ちだけで行動しない。</li> <li>・ 実際に会って何でも話せる友達関係にした</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>視点2</b> これからの生活につなげる学習の工夫</p> <p>「友達とよい関係を築くためにどんなことが大切か」を書かせ、発表させることで「友情・信頼」について、これからの生活につなげることができるようにする。</p> </div> <p>※ 今日の学びを生かして、よりよい友達関係を築くためには、相手の気持ちや状況を想像することの大切さや自分の気持ちを素直に伝えることの大切さに気づき、これからの自分を思い描いているか。</p> <p style="text-align: right;">(記述、発言)</p>	