

第4学年2組 情報モラル授業案

平成28年6月13日(月) 第5時限
御油小学校 4の2教室

1 主 題 通信機能を使ったゲームのよい点や問題点について考えよう

2 目 標

通信機能を使ったゲームは、楽しい面がある一方で、使い方を誤るとお金の請求や知らない人から連絡がきたりする。また、睡眠不足など健康を損なう怖い面もあることを知り、これから通信機能を使ったゲームをするうえで気をつけていかなければならないことを考えることができる。

3 主題について

(1) ねらいとする価値について

情報化社会の発展に伴い、携帯電話やスマートフォン、パソコンなどを誰もが手にする時代となった。これらの通信機器は電話やメール、検索などをするだけでなくゲームなども手軽にできるようになっている。これらのことは、私たちの生活を豊かにする一方で、今までにはなかったトラブルが増えていく原因となる。例えば迷惑メールや不審な電話、多額の請求がくることなどである。インターネットを使って登録をするときには、個人情報を提供しなければならない。そのため、利用者の判断が大切になる。子どもたちはこれから通信機器を利用する機会が一層増えていくことであろう。その時に「便利、楽しい」だけでなく、そこに潜む危険性も知っておく必要があると考える。

(2) 子どもの実態について

本学級の児童30人を対象に実施したアンケートによると、携帯電話やスマートフォンの所持数は、30人中18人であった。用途としては「家族と連絡をとる」が多かった。用途には「ライン、メール、調べ事」「ゲーム」なども書かれていた。ゲーム機の所持数は30人中29人であり、ほぼ全員がゲーム機を持っていることがわかった。また、通信機能を使ってゲームをしたことがある児童は、30人中23人であった。半数以上の子が通信機能を使ってゲームをしたことがあることがわかる。インターネットに接続して見ず知らずの人とゲームをしたこともあるであろう。知らない人とゲームができることを知っている子も30人中22人おり、通信機能を使ったゲームへの対応が必要であると思われる。今のところ本学級にはゲームに関するトラブルは起きていないようだが、児童の関心は高く、今後もこの人数が増加し、トラブルに巻き込まれることが出てくるかもしれない。

(3) 授業について

本時ではまず、携帯電話や通信機能を使ったゲームに関するアンケートの結果をみて、学級の実態をつかませる。ゲーム機をほとんどの子が持っていることや、通信機能を使ってゲームをしたことがある子が多いことに気づくであろう。そこで「通信機能を使ったゲームのよい点や問題点」について考えていく。通信ゲームは、危険なことばかりでなく、よさや楽しさも多いため、はじめは「よい点」についてグループで話し合っていく。各グループでのよい点ベスト3をホワイトボードに書かせる。その中から教師の方で多い意見を取り上げまとめていく。通信ゲームのよい点についてお互いに共感した後で、問題点について話し合う。話し合った結果は、よい点の時と同じ方法でまとめていく。この時、「知らない人から電話がくる」とアンケートに書いたS男の思いを聞くことにより、誰にでも起こり得る危険があることに気づかせたい。その後、知らない人と通信する危険性や課金の問題を取り上げ、漫画資料や動画資料によってその危険性をより身近に実感できるようにしたい。本時の学習を通して、通信ゲームのよい点と問題点について考え、今後トラブルに巻き込まれないような対応ができるようになってもらいたい。

参考資料：京都府警察版「まんがで学ぼう、ネットのきけん～ゲームの世界の落とし穴」
ユーチューブ動画「ネットゲームに夢中になると（導入編）」
ユーチューブ動画「個人情報を守るのは自分だよ（導入編）」

4 本時の指導（1 / 1）

（1）目 標

- ・通信機能のあるゲームは、いつでもどこでも世界中の人と遊べる楽しさがあるが、そこに潜む怖さがあることを知り、これからの通信機器の使い方を考える。

（2）準 備 ワークシート、タブレット、漫画資料「ゲームの世界の落とし穴」

動画資料「ネットゲームに夢中になると」「個人情報を守るのは自分だよ」

（3）展 開

学習内容と学習活動	・教師の支援
<p>1 携帯電話、ゲーム機に関するアンケート結果を見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・携帯電話は、半分以上の人が持っているね。 ・ゲーム機は、ほとんどの人が持っているよ。 ・通信機能を使ったゲームをしたことがある人も多いね。 ・知らない人とゲームをすることができることができるのは知りませんでした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事前にアンケートを実施し、結果をまとめておく。 ・パワーポイントを使って集計結果を大型テレビに映し出し、見ながら考えることができるようにしておく。 ・結果を見て思ったことを発表させる。
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">通信機能を使ったゲームのよい点や問題点について考えよう。</div>	
<p>2 グループでよい点について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・気の合う仲間と誰とでもゲームができるところ。 ・いつでもどこでも対戦できるところ。 ・アイテムをそろえると、強くしていくことができる。 <p>3 グループで問題点について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・変なメールがくることがある。 ・お金がかかるところ。 ・知らない人から電話がくることがある。 ・長い時間やってしまう。 ・アイテムを買わないといけない。 ・知らない人に名前や住所を知られることがある。 ・どんな人かわからない。 <p>4 問題点の中から具体例をとりあげ、危険性について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに夢中になりすぎてアイテムなどを手に入れようとする危険なところ。 ・知らない人には自分のことを教えない方がいいね。 ・通信は便利だけど、顔が見えないから、相手のことがよくわからないよね。 ・送られてきたメッセージを全部信じてはいけないね。 <p>5 本時を振り返り、感想を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・通信ゲームは楽しいけれど、自分のことは書き込まないようにしたい。 ・強くなりたくてもお金がかかるアイテムは買わないようにしたい。 ・楽しいけれどやりすぎに注意する。 ・時間を決めてやるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・まずは、楽しいことを話し合わせ共感する。 ・持っていない児童には、周りの人が使っている様子や、ニュースなどを思い出して考えるように助言する。 ・よい点ベスト3をボードに書かせ一斉に挙げて、その中から教師が多いものを拾って板書する。 ・問題点ベスト3をボードに書かせ、その中から教師が多いものを拾って板書する。 ・「家の人に怒られる」などの漠然とした発言に対しては、「どうして」と聞き返し、具体的な意見を引き出すようにする。 ・知らない人から電話がかかってきたS男に「ゲームをしながらどんなことを書いてしまったのか」を語らせることで、誰にでも起こり得る事柄であることを感じ取らせる。 ・漫画資料「ゲームの世界の落とし穴」を読むことで、知らない相手とのメールのやり取りは危険があることを理解させる。 ・「本当にこんな怖いことがあるのか、先生がちょっと見つけた動画で確認してみよう」と投げかけてから、動画資料「個人情報を守るのは自分だよ」を視聴させ、課金の落とし穴について理解させる。