第４学年　道徳科学習指導案

１　主題名　　ゲームはほどほどに（A　節度、節制）

２　教　材　　「ネットゲームに熱中すると」

出典　「情報化社会の新たな問題を考えるための児童生徒向けの教材」（文部科学省）

３　主題設定の理由

（１）子どもの実態について

　本時を設定するに当たり、学級でアンケートをとった。「ゲームをやるに当たって家庭でのルールがあるか」という質問に対して「宿題をやってから」とか「8時まで」「１日1時間まで」といったルールがあるという児童がほとんどだった。そのルールを忠実に守っているからであろう。結果、ゲーム依存といえる児童はほとんどいなかった。中学年で親の決めたルールを絶対視し、忠実に守っている現状がうかがえる。

しかし、これから自我が芽生え、自分で判断して行動することが増えていく。ゲーム依存の恐ろしさを知り、自分で時間を決めてゲームと付き合うことは大切だと考える。本学級にも、１時間を超えてゲームにのめり込んでいる児童が２人いた。この児童は家のルールもなく、休日に至っては何時間もやり続けているようである。

また、現在はゲーム専用機で遊んでいるからいいものの、将来スマートフォンなど情報端末を持ち、ＳＮＳのゲームを使うようになり、自分だけでなく他者とのかかわりが出たとき、友達とのかかわりの中でゲームを続けざるをえない状況も考えられる。このようなときにゲーム依存の恐ろしさを知っており、友人の誘いを断れることも必要なスキルと考える。

（２）道徳的価値について

今年の夏、「ポケモンGO」が発表されると、TPOを考えずにゲームにのめり込み、事故や事件を起こす人が続出して社会問題になった。また、電車に乗れば、学生のみならず社会人までもがスマートフォンの画面に目を落とし何かしら操作している。確かにネットゲームは簡単に隙間時間を埋められる便利なものである。しかし、やればやっただけステップアップする、続きがやりたくなるなどの中毒性を持っているといえる。これに負けていつまでもゲームをするゲーム依存に陥ると、友達との会話よりもゲーム、睡眠時間よりもゲームを選ぶようになり、心身の健康を損ねることになりかねない。ゲームと賢く付き合うには、このままゲームをやり続けるとどうなるかを考え、適度な時間で止められるような節度ある使い方」が必要である。

（３）教材について

本主題で扱う「ネットゲームに熱中すると」は、情報モラル教育の充実を目標に平成25年度に文部科学省の委託で出され、平成27年度に補充されたビデオ教材の１つである。ネットモラルというと、特活的なアプローチと道徳的なアプローチの二者が考えられるが、本教材はどちらからもアプローチできるように作られており、特活的なアプローチをする場合は解説があるが、今回は解説の視聴が道徳的なアプローチの妨げになると思い割愛してある。ゲーム依存に至る原因には２つある。自分のやりたいことを後先考えずにやってしまう節度の欠如。２つ目は、ゲーム内での仲間との協力を大切してしまう間違った仲間意識であると考える。本教材は、そのどちらの要因も兼ね備えているため、本時の授業にふさわしいと考えた。

（４）豊かな心とたくましさを育むための手だて

　①豊かな心を育むために

・子どもの問題意識を大切にした発問構成

　授業前にゲームの時間や、ルールの有無、ルールを守れているかといったアンケートをとる。アンケートについて感想を発表する時間を設け、そこで出てくる疑問をもとにした学習課題を設定することで、子どもの問題意識の高まりを狙う。

②たくましい心を育てるために

・一般化を図る

授業の後半に、「～しすぎ」という言葉をもとに、節度と欲求の葛藤する場面が他にもあることを想起させ、それらの場面にどう対処したらよいかを考えさせる場面を設け、本時の授業の一般化を図る。

４　本時の目標

①登場人物の行動や心情を考えることで、長時間ゲームをやらないことの大切さに気づく。

②その場の楽しさに流されることなく節度をもって生活しようとする態度を育てる。

５　本時の展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 段階 | 児童の活動 | 教師の活動 |
| きづく  （５）  つかむ  (１０)  ねる  (１０)  ふかめる  (５)  みつめる  (10)  あたためる  (５) | １　アンケート結果を見てどう思いますか。  ・みんなゲームをあまりやっていないんだな。  ・やっている子は毎日やっているんだ。  ・2時間以上やっている子がいるよ。  ・ルールを守れていない子が意外といるね。  　ゲームにをやるのにはなぜルールがあるのだろう  ２　ひろしがいけなかったのはどこでしょう。  ・時間を無視してやった。  ・きりのよいところでやめなかった。  ・みんなとつながっている。  ・自分ではやめられなくなっている。  ３　ひろしは、ゲームをどうしたらゲーム依存にならなかったのだろう。  〔親の協力〕  ・ゲーム機を隠してもらう。  ・ゲームをやっているところを、いつも見ていてもらう。  ・1人の部屋でやらない。  ・時間で親に注意してもらう。  〔ゲーム仲間とのかかわり〕  ・あらかじめ時間を伝えておく。  ・インターネットにつなげないようにしておく。  ・同じような仲間だけでチームを組む。  〔自分で〕  ・ルールを守る。  ・毎日はやらない。  ・時間になったらやめる。  ４　この中で、いいなあと思える方法はどれでしょう。  ・親に見ていてもらう。  ・自分でルールを守る。  ５　他の場面でも、気をつけることができますか。  ・お菓子の食べ過ぎをするので、量を決めて食べたい。  ・インターネット動画を見すぎるので、１日１時間までにしたい。  ６　今日の勉強から、「～しすぎ」についてどう思ったか理由をつけて考えましょう。  ・自分の弱い気持ちに負けない。  ・大事なことを忘れないで楽しいことをする。 | ・アンケート結果を配布する。  ・アンケートでルールに意識を向けさせることで、学習課題を設定する。（手だて①）  ・学習テーマを知らせ、ビデオを放映する。  ・視聴前に、ネットワークゲームの説明をする。  ・その理由も簡単に確認するようにする。  ・やめたくてもやめられない状況を依存ということを伝える。  ・ノートに自分の考えを書く時間をとり，期間指導しながら子どもの考えを把握する。  ・指名順を考える手だてとするために，事前に予想される意見を分類しておき，座席表に記入する。  ・ゲーム仲間のイメージがわかないときは、補説する。  ・ゲーム脳についてのデータを見せ、伝える。  ・「～しすぎ」をキーワードに節度を求められる場面を想起させる。（手だて②） |

６　評　価

①ゲーム依存の恐ろしさを知り、適度な時間でゲームをやめようとすることが大事だということが分かったか。（活動３，４より）

②その場の楽しさに流されることなく、ほどほどに楽しむことの必要性を考えられたか。（活動５、６より）

７　板書計画

※別紙

８　教　材（ビデオの概要）

　小学校6年生のひろしさん。欲しかったゲーム機を買ってもらいました。お母さんと「ゲームは一日に１時間」と約束をしています。

最初の頃は約束を守っていたひろしさんでしたが、次第にやめられなくなっていき、ついにはお母さんとの約束を守らずに何時間もゲームをするようになりました。この頃には、ネットを通じて友達と協力してゲームを進めるようになっています。ゲームのステージが上がるにつれて、約束が守れなくなっていきます。

朝は寝坊、学校の授業中もゲームのことばかり考えています。 友達づきあいも悪くなってしまい，日常生活に支障を来すようになってしまいました。