

4 情報モラル教育

継続して取り組むことができる脳トレゲームの導入

こんな実践

インターネットやゲームなどに過度にのめり込んでしまう子供たちが、脳トレゲームを通して自己コントロールができるようにする学習です。

実践学校 X小学校

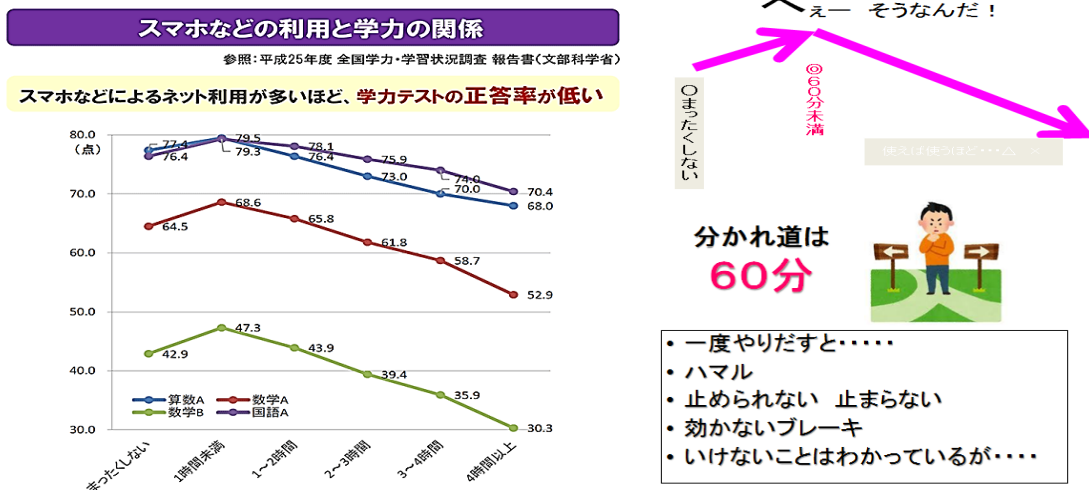
実践学年 6学年

実践時期 5月初旬

題材名・題材名 「脳トレゲームで自分にブレーキ！」

○ 授業場面の様子

- (1) インターネットの利用時間と学習成績の関係を表したグラフを見て、気付いたことを互いに発表し合います。



- (2) 市内高校生のアンケート結果から、ネトゲ（インターネット・ゲーム）を使ってよかったことと問題点や困ったことを確認します。

ネトゲを使って良かったこと

- ・いろいろな人に出会える
- ・わからないことがすぐ調べられる
- ・緊急で連絡が取れる
- ・地図アプリがある
- ・電話ができる
- ・ネットがいつでもどこでも使える
- ・違う学校の友だちと連絡とれる。
- ・音楽が聴ける
- ・いろいろな人と仲良くなれる
- ・電話がすぐ使える。便利楽しい

ネトゲの問題点や困ったこと

- ・一度いじるとずっといじる
- ・時間を忘れて使ってしまう
- ・友だちの写真を勝手に載せる人がある
- ・依存症！
- ・相手の表情がわからない
- ・色々できすぎる
- ・親に怒られる原因が1つ増えた
- ・目と脳がダメになる
- ・勉強しなくなる。
- ・SNSで悪口を書いてあるのを見ると自分じゃないかと思って気になってしまう。



ここがポイント！

- ・具体的な資料やアンケートを提示し、それらから気付いたことや考えたことを交流しながら、子供自らが問いを見いだせるようにすることが大切です。

- (3) 自己コントロールができるようになるための脳トレゲームを体験します。
- ① 下図のような映像を提示し、できるだけ早く正しい判断をするように促します。
 - ② 分かっているにもかかわらず間違えてしまうことを体験することで、意図と行動が一致しないことがあることに気付けるようにします。

文字を読んでね。
出来るだけ早く！
大きな声で！



→ あか

5

- (4) 集中力を上げたり，自己決定したりすることを大切にする取組を紹介します。

次の画面の数字1～25を順番に目で追ってください。

11	5	19	3	9
1	16	12	24	20
15	23	2	13	10
18	6	17	25	14
8	22	7	21	4

家庭学習計画ノート「紡ぐ」より

時期	教科	学習内容	持ち物													
日				<input type="checkbox"/>												
月	1			<input type="checkbox"/>												
	2			<input type="checkbox"/>												
	3			<input type="checkbox"/>												
日	4			<input type="checkbox"/>												
	5			<input type="checkbox"/>												
()	6		<input type="checkbox"/> チェック	<table border="1"> <tr> <td>読書</td> <td>算数</td> <td>理科</td> <td>英語</td> </tr> <tr> <td>習字</td> <td>音楽</td> <td>体育</td> <td>美術</td> </tr> <tr> <td>プログラミング</td> <td>外国語</td> <td>その他</td> <td></td> </tr> </table>	読書	算数	理科	英語	習字	音楽	体育	美術	プログラミング	外国語	その他	
読書	算数	理科	英語													
習字	音楽	体育	美術													
プログラミング	外国語	その他														
その他																
学習状況																
学習意欲																
学習習慣																
学習態度																
学習成果																

まとめ

- ・情報モラルに関する授業は、反省的になってしまうことが多いですが、脳トレゲームなどできるだけみんなで楽しめる活動を取り入れます。また、日常モラルの向上が情報モラルの向上につながることや、時には心のブレーキをかけながら自己コントロールしていくことの大切さに気付けるようにしたいものです。