

本事例の基礎データ

カテゴリ	情報モラルを育成する指導方法		
学校種	小学校	事例提供者	八王子市立横川小学校
学年	1年生	教科等	学級活動
単元名	つかいすぎではないかな（「SNS 東京ルール」より）		
主な ICT 機器	・タブレットPC（キーボード付き Chrome OS 機／一人1台）		
授業の概要	ゲームやインターネットの「使いすぎ」について考え、使いすぎにならないよう行動目標を立てて実践する。		
「情報活用能力 #東京モデル」の位置付け	情報モラル・情報セキュリティ	STEP1	<ul style="list-style-type: none"> ・自他の大切さを理解できる ・情報機器を利用する際の基本的なルールに基づき正しく使用できる

本事例における教育の情報化について

ポイント1	Google フォームを活用したアンケートの実施 児童のタブレットを用いて、家庭への事前アンケートを行い、アンケート結果を資料として児童に提示する。
ポイント2	プロジェクター・モニターの活用 資料を拡大掲示したり、学習の流れに沿って画面への書き込みを行ったりすることで、話し合いの内容が可視化され、児童が考える助けになるようにする。
ポイント3	学習支援ソフト「ミライシード」（ベネッセ）の活用 オクリンクを活用し、児童へカード(選択肢)を配布し、個人の考えに最も近いカードを提出する。意見をまとめて提示することで、クラス全員の考えやその傾向を捉えることができる。また、「どうしてそのカードを選択したか。」といった問いかけをすることにより、その後の話し合いで論拠を明らかにした対話ができるように促す。

本時の流れ

段階	●主な学習活動・児童の活動	○支援・留意点 ☆評価
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームやインターネットの利用経験を話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・自分の経験を振り返り、発表する。 ●平日の放課後の過ごし方を確かめ、学習の見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・放課後に、何をどのくらいの時間しているか、交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームやインターネットには、様々な形態があることを確かめる。 ○時間軸を数直線に示し、すべきことと必要な時間を視覚的に把握させる。
	<p>ゲームやインターネットをつかひすぎないためのマイルールをきめよう。</p>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●アンケート結果を基に話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・保護者へのアンケート結果を基に、利用時間などについて話し合う。 ●1日の利用時間はどれくらいが適当か考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・30分、1時間、2時間の3種類のカードの中から適切であると考える時間を選ぶ。 ・選んだカードをオクリンクで提出する。 ●「使いすぎ」について互いの意見を交換しながら考えを深め、使いすぎないための工夫を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○1日の利用時間などのアンケート結果をグラフで示し、友達や学級の実態を知らせる。 ○オクリンクによりカードを事前に配布しておく。 ○カードの提出ボックスをプロジェクターに投影し、友達や学級の意見が見えるようにする。 ○「なぜ、このカードを選んだのか」と問いかけ、論拠を明らかにして話し合えるようにする。 ○「使いすぎ」とは、どのようなことなのかを考えるよう促す。 ○「使いすぎ」と感じる基準は、人によって違うことに気付かせる。 ☆ゲームやインターネットを使いすぎないことの大切さに気付くことができる。【知識・技能】
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●使いすぎないためのマイルール（行動目標）を各自で決め、チェックシートに書く。 ●話し合いの振り返りアンケートに答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○マイルールを実践できるようチェックシートを用意する。 ○一週間、チェックシートに取り組む。

授業の実際

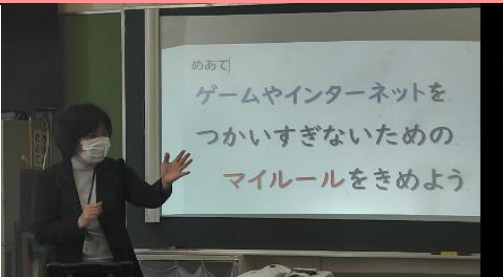
【ポイント1】 ● Google フォームを活用したアンケートの実施

みんなは、どれくらい知っているかな？



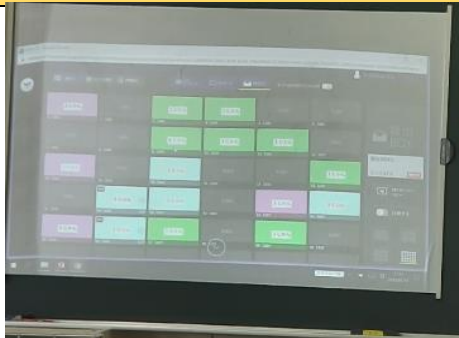
児童のタブレットを用いて、家庭への事前アンケートを行い、アンケート結果を資料として児童に提示する。Google フォームを活用することで自動集計でき、結果をグラフにするのも簡単である。円グラフにすることで、学級全体の傾向が分かりやすく、児童の考えの助けとなる。また、教師も事前に学級の実態を把握することができる。

【ポイント2】 ● 視覚的に分かりやすくするための、拡大投影の工夫



資料を拡大掲示したり、学習の流れに沿って画面への書き込みを行ったりすることで、話し合いの内容が可視化され、児童が考える助けとなるようにする。

【ポイント3】 ● 「オクリンク」を活用し、児童の意見を可視化する。



学習支援ソフト「ミライシード」のオクリンクという機能を活用し、カードを提出させ、集約した意見を投影することで、全員の意見を見合うことができる。話し合いを活発にするのに効果的である。

今後に向けて

● 様々な教科で学習用端末を活用していく。

国語科だけでなく、算数科、道徳科など教科等に活用の幅を広げていく。しかし、入力方法は指でのなぞり書きだけでは限界があるため、音声入力と併用するなど、キーワード入力方法ができるまでは工夫する必要がある。

● 低学年のうちから家庭と連携して協力して取り組む。

情報モラル教育においては、学校だけではなく、圧倒的に長い時間を過ごす家庭の協力が必須である。自分が立てたマイルールを学校と家庭と協力して見守ることで、効果的に実践していくことができる。