

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	大田区立梅田小学校
学年	4 年年	教科等	特別活動（学級活動）
単元名	ネットゲームの落とし穴		
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	ゲームの課金システムを利用する人の心の動きを知り、インターネット上でもルールを決めて適切な行動する態度を身に付ける。		
「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	STEP 2	<ul style="list-style-type: none"> ・自他の情報の大切さを踏まえ、適切に行動しようとする ・情報や情報技術を、生活に生かそうとする

本事例における教育の情報化について

【ポイント 1】	<ul style="list-style-type: none"> ●「スクールタクト」（コードタクト社）を活用した長期的で教科横断的な指導計画 <p>様々な教科等で「スクールタクト」を活用し、ローマ字入力を継続的に行うとともに、児童同士が意見共有を行う授業を展開している。</p>
【ポイント 2】	<ul style="list-style-type: none"> ●Google Jamboard の活用 <p>個人の考えを明確にした上で意見交換し、様々な課題解決案が出し合えるよう工夫する。また、出し合った考えを画面上で操作しながら Jamboard で共有し、グループや全体で話し合い、情報モラルに関する考えを深めていく。</p>
【ポイント 3】	<ul style="list-style-type: none"> ●日常的な一人 1 台のタブレットの活用 <p>本校では、授業の際に、積極的に一人 1 台の端末を利用している。操作の時間を確保し、一人一人の学びを深めることにつながる。</p>

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"> ● お金を使った経験を話し合う。 ● ゲーム課金について知り、本時の課題を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ お金の使い方を振り返り、児童がインターネット上でもお金を使うことがあることに気付くようにする。 ○ ゲーム課金は、お金を払ってゲームで遊んだり商品を手に入れたりすることであると押さえる。
	<p>インターネット上でのお金の使い方について考えよう。</p>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ● 動画を視聴する。 ● ゲーム課金をしているときのトシキさんの気持ちについて考え、話し合う。 ● 動画の続きを視聴し、ゲーム課金を続けた結果について話し合う。 ● むやみに課金をしてしまわないためにはどうしたらよいか、解決策を考える。 <ul style="list-style-type: none"> ① 自分の考えを書く。 ② グループで意見を交換する。 ③ 全体で共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームに夢中になってしまう心理状態や行動を捉えられるよう、トシキさんがゲーム課金をやめられない場面で一度動画を止める。 (使用サイト：「ネット社会の歩き方」) ○ ゲーム課金をやめられないトシキさんの心理状態に気付くようにする。 ○ 結果を話し合い、夢中になりすぎると知らず知らずのうちにゲーム課金が多額になってしまうことに気付くようにする。 ○ スクールタクトに書く ○ 様々な解決策が出し合えるように、グループ、全体で話し合うようにする。 ○ グループで話し合ったことは、Jamboard を活用して共有させる。 ○ Jamboard を使うときの約束を振り返り、正しく活用できるように指導する。 ○ フィルタリング、ペアレントコントロールなど、オンラインゲームを制御するシステムもあることについて触れる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ● これまでを振り返り、インターネット上でのお金の使い方を考え、書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 家の人と決めたルールを守ってお金を使う。 ・ フィルタリング機能を付けてもらう。 ・ 困ったときは必ず家の人に相談する。 ・ タイマーをセットしてからゲームをする。 ● 本時の振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 全員の考えを共有できるように、スクールタクトに振り返りを書く。 ☆ インターネット上でも適切にお金を使うことができるような取組を考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 (発言・ワークシート) ○ 今日の学習で発見したことや、これからの生活で生かしたいことなどをスクールタクトに具体的に書く。

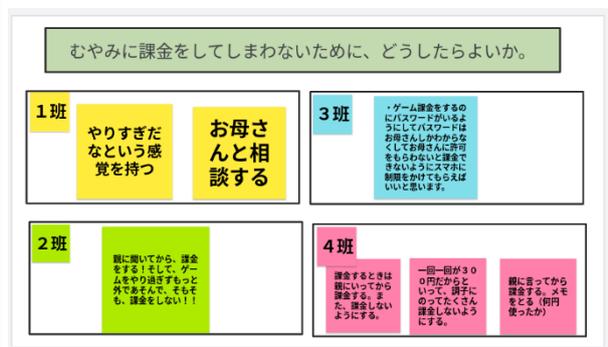
授業の実際

【ポイント1】 ● 「スクールタクト」を活用した長期的で教科横断的な指導計画



年間を通して、どの教科においても学習の中でタイピングをする経験を繰り返し積むようにすることで、タイピングスキル（タッチタイピング）を向上させるとともに、自分の考えをタブレット内にまとめることができるようにしている。

【ポイント2】 ● Google Jamboard の活用



グループまたは学級全体の意見を共有し、情報を画面上で操作できるなど、一つのファイルにまとめるようにした。そのことにより、多様な意見から自己の新たな考えを生み出せるようになり、より深い学びが実現している。

【ポイント3】 ● 日常的な一人1台のタブレットの活用



一人一人が Google のアカウントを所持しており、校内の端末にログインして学習を進めている。担任は、児童の学習状況をクラウド上で把握し、児童は担任からの連絡や支援等を学校内や家庭でも確認することができるため、効率的に学習を進めることに活用している。

今後に向けて

- 1 単位時間の情報モラルの授業は、全学年で学期 1 回実施していく。また、情報モラルで学習したことを継続的に意識できるように、児童が主体的に考えた「SNSルール（情報モラル）」を校内（学級内）で掲示していく。
- 一人1台のタブレットの活用に向けて、従来のノートのようにすぐに見返すことができ、復習できるように、タブレットでも有効的な使い方を児童一人一人に理解させ、教科に応じた効果的な指導を行う。