

# インターネットのやくそく 守れている？

小学校・3年生

## I プログラムについて

### 1 人権教育上のねらい（普遍的な人権課題「権利と責任」）

＝【人権感覚育成のための視点】

インターネットやゲームの使い方について考えることを通して、心身共に健康で楽しく生活するために、約束を守るという責任を果たそうとする態度を育成する。

◇関連する個別の人権課題「インターネットによる人権侵害」

### 2 関連する教科等について

#### ○学級活動

内容（2） 日常の生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全  
（ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成）

### 3 人権教育上の視点

（1）自分の権利だけでなく、集団の一員として自分に合ったきまりや約束を決め、責任を果たそうとする態度を身に付けている。（価値・態度）

## II アクティビティーについて

### 1 概要

#### ○活動1

インターネットやゲーム等に関する良い面と悪い面を考える。

#### ○活動2

事例から、約束の必要性について考えるとともに、ゲストティーチャーとして養護教諭を招き、健康面についての話を聞く。

#### ○活動3

インターネットやゲーム等を使用するときの約束を考える。

## 2 準備するもの

- 事前アンケート
- 事前アンケートの結果
- 事例（ある日のできごと）
- 振り返りシート

## 3 アクティビティーの進め方

- 活動1 「インターネットやゲームの良い面・悪い面の見直し」
  - ① インターネットやゲーム等を使用する際の良い面を考える。
  - ② インターネットやゲーム等を使用する際の悪い面を考える。
- 活動2 「ケーススタディ」
  - ① 事例（ある日のできごと）から、インターネットやゲーム等の使い方について考える。
  - ② ゲストティーチャー（養護教諭）から、約束を守らないでインターネットやゲームを使用したときに起こる健康面の弊害について話を聞く。
  - ③ インターネットやゲーム等の使い方の約束の必要性について考える。
- 活動3 「使い方の約束についての話し合い」
  - ① インターネットやゲーム等を使用するときの約束を考える。
  - ② 振り返りを行う。

## 4 アクティビティーを指導する際のポイント

- インターネットやゲーム等の使い方を考えることを通して、自由に楽しく生活する権利は、他の人権を侵害することなく適切に使用する責任を果たした上で成り立つことを押さえる。また、約束を守るなどの責任を果たさないことで、周りの人に迷惑をかけてしまうことにも気付かせる。
- 多様な家庭環境が考えられるため、ケーススタディを取り入れてねらいに迫れるようにする。
- 養護教諭等のゲストティーチャーを招いて、健康面について話をしてもらうと効果的である。
- インターネットやゲーム等が悪いのではなく、上手に付き合うことが大切であることを押さえる。

Ⅲ 授業の実際

時間	学習活動 発問 (T1:担任、T2:ゲストティーチャー) 児童の反応例 (C)	教師の働きかけ (・) 人権教育上の配慮 (◎)
5分	1 事前アンケートの結果を提示  2 インターネットやゲームの良い面・悪い面の見直し T1 インターネットやゲームの良いところはどんなところでしょう。 C 楽しい。 C 知らないことを知ることができる。 C 暇つぶしになる。 T1 インターネットやゲームの良いところはないところはどんなところでしょう。 C 視力が悪くなる。 C やめられない。 C 長くやってしまう。  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">自分に合ったインターネットやゲームのやくそくを決めよう</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前アンケートの結果から、本時の課題を自分のこととして意識できるようにする。</li> <li>・インターネットやゲームをしている時のことを想起させる。</li> <li>・携帯型ゲーム機やタブレットも含めて考えさせる。</li> <li>・出された意見を共感的に受け止め、思い付いたことをどんどん発表させる。</li> </ul>
30分	3 ケーススタディ T1 Aさんのお話です。Aさんは、ゲームが大好きな小学3年生です。先生が読むので、Aさんと同じようなことはないかなと考えながら聞いてください。 T1 Aさんは、お祭りの出し物を決めることを楽しみにしていたのに、どうしてグループのみんなを困らせることになってしまったのでしょうか。 C 体がだるくて、やる気が起きなかったから。 C ゲームのし過ぎで、寝不足だったから。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の生活を振り返りながら事例（ある日のできごと）を聞かせることで、Aさんに起こったことは誰にでも起こり得ることだと考えられるようにする。</li> <li>・児童から出された意見を板書して、Aさんの問題点を視覚でもとらえられるようにし、約束を守る必要性について考えられるようにする。</li> </ul>

	<p>C 家の約束を守らないで、ゲームをしていたから。</p> <p>T1 Aさんは約束を守らなかったため、大変なことになってしまいました。今日は、保健室の先生にお話をさせていただきます。</p> <p>T2 これから、インターネットやゲームのやり過ぎが、みなさんの心と体にどのような影響を与えるのかをお話します。みなさんは、なぜ約束が必要なのかを考えながら聞いてください。</p> <p>T2 なぜ、約束を守ることは必要なのでしょう。</p> <p>C 約束を守らないと、自分も楽しくないし、人に迷惑をかけてしまうことがある。</p> <p>C 自分が健康で楽しく過ごすため。</p> <p>4 インターネットやゲームの約束についての話し合い</p> <p>T1 インターネットやゲームを使うとき、みなさんは、どのような約束があるとよいと思いますか。</p> <p>C 一日のうち、ゲームをしてよい時間を決める。</p> <p>C 使わない時間は、ゲーム機を家の人に預ける。</p> <p>C 家の人と、約束を確認する。</p> <p>C 家族でルール作りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネット等のやり過ぎによる弊害として、次の点に留意する。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・睡眠不足</li> <li>・視力低下</li> <li>・意欲の低下</li> <li>・慢性疲労</li> <li>・ひきこもり</li> <li>・運動不足 など</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネットやゲーム等のやり過ぎによる弊害だけでなく、インターネットやゲーム等の良さを認めた上で、それらを楽しむためには、約束を守るという責任が伴うことを押さえる。</li> </ul> <p>◎児童が考えた約束のよさを共感的に受け止めながら、実行可能な約束を考えさせることで、実践への意欲を高める。(価値・態度)</p>
<p>10分</p>	<p>5 振り返り</p> <p>T1 今日の学習を振り返り、考えたことや分かったことを書きましよう。</p> <p>T1 自分のインターネットやゲームの約束を決めましよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・必要に応じて、家の人と相談し、考えた約束を見直してもよいことを伝える。</li> </ul> <p>◎約束を守ることができたかどうかの振り返りを1週間実施するとともに、保護者に取組について知らせ、実践行動へと結び付けられるようにする。(価値・態度)</p>

## IV 資料

### (1) 事前アンケート

<b>インターネットやゲームについて</b>	
名前 (	)
1 家でインターネットやゲームをしていますか。	はい                      いいえ
2 インターネットやゲームをした後、頭や目がいたくなったり、ねるのがおそくなったりしたことはありますか。	あります              ありません
3 家でのインターネットやゲームの使い方やよくそくがあったら書きましょう。	
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	

### (2) 事例 (ある日のできごと)

**ある日のできごと**

Aさんは、ゲームが大好きです。毎日、学校から帰ってから、ゲームをすることを楽しみにしています。家でのよくそくは、ゲームは宿題が終わってから、1時間までやってよいということになっています。

きのうは、家の人がいなかったので、宿題もせずにゲームを始めました。家の人帰ってきたのは、午後7時でした。4時間もゲームをしてしまいました。

ねる前に、もう少しやりたいと思い、ふとんの中でこっそりとゲームを始めました。気づいたら、夜中の12時を過ぎていたので、あわててねました。

朝起きたら、体がとてもだるく、頭もいたいです。宿題もやっていません。でも、今日は楽しみにしていたお祭りのグループの出し物決めがあるため、学校へ行きました。しかし、楽しみにしていたはずのグループの出し物を考えるときでも、ねむくて、全くやる気ができません。グループのみんなは、いろいろな意見を出して、Aさんにも意見をもとめましたが、Aさんは、ぼうっとしていて、話合いにさんかしませんでした。そのため、グループのみんなはこまってしまいました。

(3) 振り返りシート

**インターネットのやくそく 守れている? ふりかえりカード**

名前 ( )

- 1 今日の学習をふりかえって、考えたことやわかったことを書きましょう。


- 2 家でのインターネットやゲームの使い方のやくそくを考えましょう。

**【やくそく】**  
わたしは、

- 3 2で考えたやくそくを守れているかふりかえりましょう。  
やくそくを守れた日には、○をつけましょう。

( ) 月

日	日	日	日	日	日	日

1 週間をふりかえって