

デジタル・シティズンシップ教育部会 授業実践【重点授業】

令和4年11月22日 5年1組 授業者：須田 桃

教科：学級活動 題材：スクリーンタイムと健康 本時：1 / 1

単元の目標：スクリーンタイムをコントロールしよう。

1 部会の目標

責任をもって情報技術を用い、人権と尊厳を尊重した社会参加を実践する能力を育てる。

2 本時の学習について

(1) 児童の実態

- 「オンラインゲームとの付き合い方」の学習の際に、ゲーム依存度が高い児童が、スクリーンタイムが長い傾向にあることがわかった。
- アンケート結果より、5種類の「スクリーンタイム」の中でも、ゲームやテレビ、YouTube にかける時間が長い。

(2) 目指す児童の姿

- 自分のスクリーンタイムのルールを作ることができる。
- ルールを実践できる。

(3) これまでの取組

- オンラインゲームに於けるトラブルの実例を知り、どのように付き合ったら良いか考え、自分なりの方法で対処できる児童の姿を目指して、授業を行った。

3 授業における手立て

- 効果的な資料を提示することで、スクリーンタイムをコントロールしたいと思わせる。(クラスのアンケート結果、家族と過ごす時間の平均、スクリーンタイムの増加による悪影響など)
- スクリーンタイムの代わりとなる楽しく健康的な活動を考えさせるために、簡単なアクティビティを紹介する。(まねっこボクシング)



4 指導者から

- 「NHK の生活時間調査」などから資料を使うなど、説得力のある資料選びが大切。
- 子供たちのアンケート結果を分析して、スクリーンタイムの中でも特に何が長い実態をもっと示してもよかった。

5 成果○と課題●

- スクリーンタイムのコントロールの仕方を共有することで、様々な方法や多様な考えを知ることが出来た。
- 調査や映像、アクティビティ等を取り入れながら、実感を伴って、スクリーンタイムをコントロールする事の必要性や大切さを学ばせることができた。
- 内容が盛りだくさんで、児童の振り返りが難しかった。