

デジタル・シティズンシップ教育部会 授業実践

令和4年9月22日 5年2組 授業者：野末 淳

教科：学級活動 単元名：オンラインゲームとの正しいつきあい方って？ 本時：1 / 1

単元の目標：デジタル社会に於いて様々な価値観の違いに気付いたり、メリットとデメリットを検討したりして、ICTを活用できる。

1 部会の目標

責任を持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

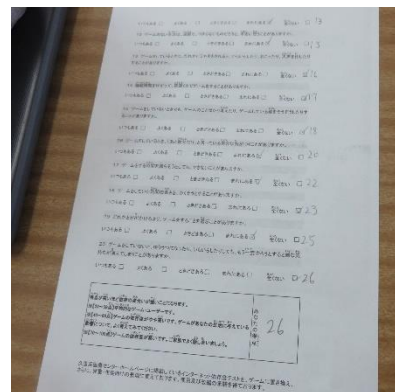
○5・6年生では、オンラインゲームを行っている者が増加する。

○オンラインゲームに於ける暴言がトラブルとして報告されているが、どのようにしたら良いかを学んでいる者は少ない。

(2) 目指す児童の姿

○オンラインゲームを利用する際の自分の振る舞いを考え、自分なりの方法で対処できる。

3 授業における手立て



○オンラインゲームに関するアンケートから、自分事としての課題意識をもたせる。

○被害者視点から対処方法を考えさせるとともに、加害者チェックシートの実施から自身の状態を客観的に意識させる。

4 成果○と課題●

○児童の実態に合致した課題を取り上げることで、自分事として考えることができた。

○アンケートの実施によって、児童が考えたくなる・話し合いたくなる導入となった。

●時間的にレーティングについて紹介することができなかった。このあとに実践した6年生では、レーティングがかなり有効だった。時間配分を工夫したい。