

1 主題名 たいせつな生活リズム 【A 節度, 節制】

2 教材名 「カスミと携帯電話」(出典 日本文教出版)

3 主題設定の理由

(1) ねらいとする道徳的価値(内容項目)について

本題材は、新学習指導要領第5学年及び第6学年の内容「A 主として自分自身に関すること」の「安全に気を付けることや、生活習慣の大切さについて理解し、自分の生活を見直し、節度を守り節制に心掛けること。」に基づいたものである。

携帯電話やタブレットが普及し、各家庭が複数で所持していたりと、昨今の生活はあらゆる物品にあふれている。次々と新製品が店頭に並び、児童を取り巻く生活環境は物欲を刺激することに事欠かない。価値観が確立していない児童にとって、日常の様々な場面における判断力を身に着けることが必要である。

また、多くの児童にとって友達からの情報は最大の関心事である。流行等に左右され、みんなと同じでないと不安になることも多く、一時の物欲で流されてしまう。児童自身がしっかりとした考えをもち、よりよい生活を送ろうとする態度を育てることが大切である。

基本的な生活習慣が確立するこの段階に、自分の生活を振り返り、自分と向き合いながら自ら判断し心の弱さを語り合うことを通して、節度のある生活の大切さについて考えさせたい。

(2) 児童の実態 (*人) 実施調査 *月*日実施

本学級の児童は携帯電話(スマートフォン)の所持率が67%と学級の3分の2もの児童が持っており、全国平均である58%(2015年調べ)を上回っている。塾にバスで行っている児童や電車でサッカースクールに通っている児童もいて、6年生になり生活スタイルも変わってきている中、家族との連絡の手段として持っているが、夜遅くまでゲームをしていたり友達とメッセージのやりとりをしていたりという使い方と使い方と問題がある児童も見られる。

〈意識調査〉

- | | | | | | |
|---|--|-----------------------|--|--|--------|
| 1 | インターネット接続機器を持っていますか? | | | | |
| | はい *人 | いいえ *人 | | | |
| | (内訳 ゲーム機:*人 タブレット:*人 パソコン:*人 スマートフォン:*人 携帯電話:*人) | | | | |
| 2 | インターネットを使うときのきまりはありますか? | | | | |
| | はい *人 | いいえ *人 | | | |
| 3 | なぜそのきまりがあると思いますか? | | | | |
| | ・健康のため *人 | ・事件に巻き込まれないようにするため *人 | | | |
| | ・やりすぎないため *人 | ・わからない *人 | | | (複数回答) |

意識調査の結果をみると、個人で携帯電話やスマートフォンは持っていないが、家族で共有しているタブレットやパソコンがあったりゲーム機を用いてインターネットを閲覧したりしている児童が多いことがわかった。ほとんどの児童がインターネットに触れることができる一方で、家庭でのきまりを設けておらず制限なく使用している児童もいる。携帯電話やスマートフォンだけでなく、ゲーム機などの使い方にも触れ、通信機器やゲーム機器を扱う中でのけじめある生活について考えさせていきたい。

(3) 教材について

カスミは母親に携帯電話が欲しいとお願いし、お試しで母親から携帯電話を借りて使うことになった。初めて使う携帯電話が楽しくて仲良しのレイナと毎日のように夜遅くまでメッセージのやりとりをしていたが、二週間経ったある日、朝会で仲良しのレイナが寝不足による体調不良で倒れてしまう。ふらふらと重い足取りで帰っていくレイナの姿を見たカスミは母親に携帯電話を返すことにした。

本資料では携帯電話のけじめのない使い方によって生活リズムが狂ってしまったカスミとレイナの行動から正しい生活習慣とは何かを考えさせることで、自分自身の生活習慣について改めて考えていく。単に携帯電話を否定的に扱うのではなく、社会問題になっている事例などにも触れることで使い手の意思の大切さについて児童が考えられるようにしていきたい。

4 本時の指導

(1) ねらい

携帯電話のけじめのない使い方によって生活リズムが狂ってしまうことを知り、自分の生活習慣を見つめ直し、節度を守って生活しようとする態度を養う。

(2) 本時の工夫点

① 教材掲示の工夫

事前のアンケート結果を電子黒板に映し出し、自分たちの生活について振り返ることができるようにする。

② 道徳的価値の理解を図る工夫

- ・板書は、カスミの心情の変化が見えるようにする。
- ・グループで話し合う活動を行い、友達の考えに触れることで自分の考えをさらに深める。

(3) 展開

時	学習活動（○主な発問 ・予想される反応）	*指導上の留意点 ☆評価の視点
導入 5分	1 アンケートの結果を見て思ったことを発表する。 ・携帯電話やスマートフォンを持っている人が多いなあ。 ・きまりがないと使いたい放題だ。	*興味を喚起するために事前のアンケート結果を掲示し、自分たちの今の実態を客観的に振り返ることができるようにする。
展開 前段 25分	2 資料「カスミと携帯電話」を読んで話し合う。 ○ レイナとやりとりをしているときの気持ちを考えよう。 ・早くメッセージが見たい。 ・たくさんやりとりができてうれしいな。 ・「やめよう」って言いにくいな。 ・体はだるいのもだんだん慣れるだろう。 ○ 重い足どりで帰るレイナを見たときの気持ちを考えよう。 ・大丈夫かな。 ・夜更かしがしなかったのかな。 ・私が「やめよう」って言っておけば。 ◎ お母さんの「あなたにはまだ早い」の意味について考えよう。 ・今の自分には使いこなせない。 ・わたしにはまだちゃんと使えない。 ・自分で判断できるようになってから。	*カスミの絵を掲示し、人物像について想起させる。 *携帯電話でのやりとりに夢中になっているカスミの行動から、なぜそうになってしまうのかを考える。 *楽しいと思ってやっていたことが健康に害を及ぼしていたことを考える。 *レイナの「携帯電話が悪いんだ」という言葉を掲示し、本当に携帯電話が悪いのかをグループで話し合う。 *ノートに自分の考えをまとめ、グループで交流し、友達の意見はノートに書くようにする。 *役割演技をし、母親が言った「あなたにはまだ早い」の意味を掘り下げていくことで、生活リズムを守るためには節度を守って過ごすことの大切さについて気付かせる。 ☆主体的に話し合い、道徳的価値について自分の考えをもととしていく。 (ノート、発言)
展開 後段 12分	3 自己を見つめる。 ○ 自分の生活を見直そう。 ・夜更かしをしないようにする。 ・どうすればよいかしっかりと自分で考えることが大切。 ・健康を大切に生活していく。	*導入でのアンケートの結果から、自分は正しい使い方ができているのかを振り返り、自分の生活を見直す。 ☆自分の生活を見直し、節度を守り、節制することについて考えることができたか。 (ノート、発言)
終末 3分	4 教師の説話を聞く。	*社会問題になっている事例を話し、使い手の意思の大切について児童が考えられるように話す。

5 評価 ☆印

(教師) ICT機器は児童の考えを深める上で効果的であったか。

(教師) 発問構成はねらいに迫る上で適切であったか。

(教師) 役割演技をしたことで、児童がその場面に入り込み考えることができたか。