

学年	6年	教科	学活	単元名	ネットゲームに夢中になると
学校名	東根市立小田島小学校			実践者	鈴木 修一
本時の学習活動					
ICT活用のねらい	【1 教員による活用】		【2 児童生徒による活用】		
1-2	1-1 興味関心を高める 1-2 課題を明確につかませる 1-3 思考や理解を深める 1-4 知識の定着を図る		2-1 情報を収集・選択する 2-2 文や図表にまとめる 2-3 発表したり表現したりする 2-4 知識や技能の習熟を図る		
活用する機器・ソフト・コンテンツ等	情報化社会の新たな問題を考えるための教材 (DVD)				
学習形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習	<input type="checkbox"/> グループ学習	<input type="checkbox"/> 個別学習		
活用の場面・方法	<input type="checkbox"/> 導入の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 展開の場面	<input type="checkbox"/> まとめの場面		
	事前のアンケートの結果を基に、自分たちが1日に何時間程度ゲームをしているのかなどの現状を知る。その後、「ネットゲームに夢中になると」のDVDを視聴し、自分たちの生活と重ねながら、(ネット)ゲームのやり過ぎの悪影響について考える。				
活用のポイント	<ul style="list-style-type: none"> ・同年代の子どもが出演するDVDを視聴することで、身近な問題としてとらえさせる。 ・授業参観で活用し、保護者にも一緒に視聴してもらい、課題を家族で考えさせる。 				
児童生徒の学びの様子	<ul style="list-style-type: none"> ・自分達の現状を踏まえ、課題意識をもって取り組むことができた。 ・保護者と一緒に学ぶことで、親子で共通理解し、学んだことを生活に生かすことができた。 				
活用の様子 (写真)					
実践を通して感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> ・DVDを活用することにより、自分達の生活と比較しやすかったので、(ネット)ゲームをやり過ぎることで睡眠不足になったり、人間関係がうまくいかなくなったりするなどの問題点を、次々と発表することができた。 ・保護者にも学習活動に参加してもらうことで、帰宅後や休日の家庭での過ごし方の改善にもつなげることができたようである。 				