

## 実践記録(小3・総合的な学習の時間)

### 1 ねらい

話し合い活動を通して、インターネットでゲームやメールをする時間についてのルールを考えることができる

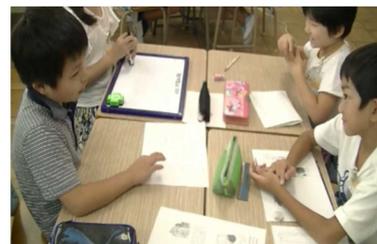
### 2 手立て

- B4型ホワイトボードを活用して、グループでの話し合い活動
- 家の人の考えを取り入れた話し合い活動

### 3 実践について

#### (1) これまでの経緯

小学校中学年の実態を調べてみると、携帯型のゲーム機の利用が多いことが分かった。ゲーム機の用途は、インターネットを使った通信ゲームや動画サイトの閲覧が挙げられる。特にオンラインゲームをしている児童の数が増えてきている。顔を見たことがないにも関わらず、ゲーム内で一緒に遊んでいることから、仲間意識が芽生え、簡単に相手とつながってしまう実態がある。また、友達と顔を合わせて遊ばなくても通信できるために、ゲームをする時間が長くなる傾向にある。



【話し合い活動の様子】

#### (2) 取り組んだ実践

まず、「友達とゲームやメールをする時間についてのルールを考えよう」をテーマに、グループで話し合い活動を行った。ゲームやメールをしていて、実際に困ったことを出し合い、注意した方がよいことや改善策をホワイトボードを活用して考えた。そして、グループで話し合った内容をホワイトボードに書き出し、黒板に提示することで学級全体で共有した。その中から自分たちにとってふさわしいルールは何かについて考えて、「悪口を言わない」「決められた時間を守る」に決めた。

お家の人の考え

家の人と決めた時間を守り、  
大人がいる所でゲームを  
すること。困ったことがあれば  
すぐに相談すること。  
子供だけで解決しないこと。

【保護者の方の意見】

次に、そのルールを家庭に持ち帰り、家の人と話し合った。

再び、学級で家の実情を踏まえたルール作りを行った。その結果、「友達の家が決まりも守る」という新たなルールが追加され、自分たちの生活に即したルールを作ることができた。

その後、児童から「ルールを守っているよ。」との声が聞かれた。また、保護者からも「一緒に話し合っただけ決めたルールなので注意がしやすく助かっています。」という意見をもらった。

### 4 成果と課題

- ホワイトボードを活用した話し合い活動によって、「悪口を言わない」「決められた時間を守る」という2つのルールに絞ることができた。
- 家の人と話し合った結果、自分たちの生活を見つめ直して、新たなルールを追加することができた。
- 学校での学びを家庭まで広げたことで、家の人意識が高まり、学校と家庭の連携がしやすくなった。
- 継続的に活動を進めるための手立てを確立しなければ、ルールが形骸化してしまう。