

- 1 単元 コンピュータに親しもう
- 2 指導計画（8時間完了）
 - (1) コンピュータを使って調べよう・・・1時間
 - (2) コンピュータを使ってまとめよう・・・1時間
 - (3) 情報モラルについて考えよう・・・3時間（本時3/3）
 - (4) コンピュータを使って発表しよう・・・3時間
- 3 本時の指導
 - (1) 目標 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ようにする。
 - (2) **情報活用能力の育成について**
インターネットを利用する適切な時間を考えてルールを考えることができる。
 - (3) 準備 資料教材 B4型ホワイトボード ワークシート
 - (4) 指導過程

時間配分	学習活動	指導上の留意点
5分	1 本時の活動内容を知る。	○ インターネットを利用する際に注意することを思い出させる。
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よう		
10分	2 インターネットでゲームやメールをする時間について考える。 (1) オンラインゲームやメールをしていて、困ったことをワークシートに書き出す。 (2) どのようなことに気を付けたらよいか考え、改善策を考える。	○ 友達と情報機器を使ってやりとりする中で、身体への影響を考える資料教材を読み、機器を使う時間について考えさせる。 ○ 情報機器を所持していなかったり、使ったりしたことのない児童にも、ゲームで友達と遊んでいた場合を想起させるようにする。 ○ 利用する時間や時間帯等、具体的にどうしたらよいかを考えさせる。
15分	3 班で「気を付けようリスト」を作る。 (1) 個々で気を付けたいことを書き出す。 (2) 個々の気を付けたいことを班で発表する。	○ 自分が決めたルールをみんなに伝えることで、共通理解を図れるようにする。 ○ 友達とオンラインゲームを行うときにどのようなことに気を付けようかを考えさせる。 ○ 利用時間や時間帯について考えさせる。 ○ 4・5人の班を作って班の中で考えを伝え合い、ホワイトボードにまとめるようにする。
15分	4 本時のまとめをする。 (1) 班でまとめたことを学級全体で発表する。 (2) 時間について学級全体で話し合う。	○ 代表を班の中で決めておくようにする。 ○ 学級のリストを作る中で、主に時間についてどうしていくとよいかを話し合わせる。 ○ 自分のため、みんなのためになる考えかどうかを考えさせる。 ○ 相手の立場にも立って考えるように声を掛ける。 ○ 家の人の立場ではどうか、話を聞いてくるように促す。 ○ 次時は、班で考えた内容と家の人の考えを基に、学級の「気を付けようリスト」を作成していくことを知らせる。
	5 次時の活動内容を知る。	
<p>評価事項</p> <p>インターネットでゲームやメールをする時の時間についてのルールを考えることができている。 【活動の様子・ワークシートの記述内容】</p> <p>□…友達が考えたルールの具体例から、長時間使うと困ることは何かを考えるようにする。 ☆…時間以外のことについても考えるようにする。</p>		

※斜体・・・情報活用能力を育成する学習活動