

1 題材 夏休みのくらし

2 本時の指導と児童の活動

(1) 本時のねらい

ゲームのよいところ・よくないところについて意見交流することで、情報端末の使い方について気を付けなければならないことに気付く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

友達の意見を聞き、自分の意見と同じ意見や立場の違う意見を見付けることで、自分の考えを深めることができるようにする。

(3) 準備

ワークシート、色画用紙、ペン、磁石

(4) 本時の展開

時間配分	学習活動	指導上の留意点
3分	1 ゲームをしている場面を想起する。	○ 家庭でどんなゲームをしているのか、それについて保護者はどんな注意をしているのかを思い出させることで、ゲームに対する自分の意見をもつことができるようにさせる。
10分	2 ゲームをすることは、自分にとってよいことなのか、よくないことなのか立場を決め、その理由を書く。	○ 自分の経験や、普段保護者から言われていることをもとに、自分の意見をかかせるようにする。
30分	3 ゲームのよいところとよくないところを発表する。	○ 児童の意見を聞き、よいところは青い画用紙に書いて黒板右側に貼ったり、よくないところはピンクの画用紙に書いて黒板左側に貼ったりすることで、視覚的に立場の違いを意識できるようにする。 ○ ワークシートに書いていないことでも発言してもよいと声を掛ける。 ○ 意見が出しにくい児童にはワークシートに書かれているヒントを参考にして発言してもよいことを伝える。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価事項</p> <p>友達の意見を聞いて、ゲームのよいところ・よくないところを記述できたか。</p> <p style="text-align: right;">【ワークシートの記述】</p> <p>□… 黒板に貼られた意見を読み、共感できる意見を見付けてワークシートに記述するよう声を掛ける。</p> <p>☆… インターネットを使ってゲームをするときの約束はないかを考えさせる。</p> </div>		
2分	5 教師の話を書く。	○ 子どもの意見を取り上げながら、ゲームにはよいところとよくないところがあるので、保護者と相談して使うように伝える。

※斜体…情報活用能力を育成する学習活動