

「メディアとうまくつきあおう」


1 単元の学習

目標

メディア（本時では、主にゲームやテレビ）への過度の接触により、人間の心や体にどのような影響を与えるかを知ることを通して、メディアを利用する時間を自分でコントロールしようとする態度を養う。

2 指導略案

展開

学習活動	教師の働きかけと指導上の留意点 (情報機器、教材等の活用)
1週間で、どのくらいメディアに触れているか自分自身の生活を振り返る。	1週間の間に、家でどのくらいテレビを見たり、ゲーム(テレビゲーム、携帯型ゲーム)をしたりしたかについて、事前調査アンケートの結果をクイズ形式で出題する。
映像クリップを視聴し、主人公の行動について話し合う。 	映像クリップを視聴させ、本時の課題をつかみやすくする。主人公が、宿題をすることができなかつたり、授業中に眠くなつたりした原因を考えさせる。携帯型ゲームやインターネット上のゲームを夜遅くまで続ける主人公のことをどう思うか考えさせ、ワークシートに記入させる。児童自身と共感する内容の意見を採り上げ、誰にでも起こりうる問題であることを意識させる。
メディアを利用することのよさと、悪影響について話し合う。	ワークシートに自分の考えを書かせ、発表させる。メディアに依存しすぎるものの具体的な悪影響の例を示し、接触する時間を自分でコントロールすることが大切であることを押さえる。再度、自分のメディアへの接触時間を振り返り、保護者の方と「私のメディアせんげん！」を話し合うよう促す。
課題プリントについて知り、本時の感想を書く。	ワークシートに本時の感想を記入させる。

3 展開の実際

小学校3年生の情報モラル教育の一環として行った授業である。

【導入の工夫と様子】

事前に、「生活調査アンケート」を実施し、テレビやゲーム(携帯型ゲームを含む)の1週間の利用時間を調査した。

調査結果を、授業の導入時にクイズ形式で提示した。

クイズの答えを提示して、クラスの平均と自分の状況を比べ、メディアとの接触を意識させた。

【展開の工夫と様子】

自作教材(Flashによるアニメーション)を利用した。

<自作教材（アニメーション）>

主人公の男の子が、ゲームのやり過ぎにより、友達に迷惑をかけた、生活リズムを崩したりしてしまうという内容の3分間程度の話である。作成には、ホームページなどでよく見られるアニメーションの形式であるFlashの絵を描いたり、動きを付けたりすることができる「Adobe Flash CS3」というソフトウェアを利用した。作ったアニメーションは、無料の「Flash player」で閲覧でき、ファイル単体でも再生可能な形式にもできる。音声も付け加えることができ、本教材では、6年生の児童がアフレコで録音した声を利用した。

教材の提示は、コンピュータ、プロジェクタと電子黒板を使い、音声が届くようにスピーカーも利用した。



アニメーションの一場面

アニメーションを視聴後、なぜ、主人公が宿題ができなかったり、授業中に眠くなったりしたのかを考えさせた。すぐに、「ゲームのやり過ぎ」という意見が出た。

テレビを見たり、ゲームをしったりすることの良い点と悪い点を話し合った。

- ・良い点：リフレッシュ効果「気分転換ができる」「楽しい」「好きなことができるからうれしい」
- ・悪い点：日常生活への支障「寝る時間が遅くなる」「目が悪くなる」

【まとめの工夫と様子】

メディアへの過度の接触による悪影響は、自分のこととしてとらえにくいようだったので、脳への影響をプレゼン形式で説明したところ、児童はゲームをやり過ぎることの体への影響に驚いていた。本時の学習が自分の生活に生かせるように、保護者の方と一緒にメディアとどうつきあっていくのかを考えてくるように課題を出した。

4 情報機器等の活用の工夫

【教材作成の意図】

情報モラルの指導の際、配慮が必要なのが、児童一人ひとりの経験の差である。毎日ゲームをしている児童もいれば、家にゲームのない児童もいる。生活環境が異なるため、共通の課題で話し合おうとすると、話がかみ合わず、課題の意味さえ理解しにくい状況が生じる可能性が大きい。そこで、授業では物語教材を利用し、全員ができるだけ共通の経験（疑似体験を含む）ができるようにした。その際、文字に動く絵や音声も加えることで、より具体的に物語を理解し、課題を把握しやすくなると考え、アニメーションを作成した。

アニメーション

- ・動く絵（視覚）
- ・文字（視覚）
- ・台詞（聴覚）

↓
疑似体験への積極的な取り組み

5 情報機器等の活用の効果

【効果的な疑似体験】

対象学級に在籍している発達障害の児童にとって、本教材のアニメーションは、単なる動く絵ではなく、セリフを吹き出しという形で表し、かつ音声も加えているため、視覚と聴覚の両方にはたらきかけ、物語の内容を理解しやすくなっている。ただ、1回視聴しただけでは難しかったので、ポイントとなるカットを静止画像で黒板に提示しながら、物語を振り返った。そうすることで、課題である内容について考える時間を十分に確保することができた。

【今後の展望】

情報社会における正しい判断や望ましい態度を育て、危険を回避するための知識・方法を身に付けさせることを目標とした情報モラル指導においては、疑似体験やロールプレイが有効である。

本事例のように、コンピュータを活用した効果的なデモンストレーションによって、発達障害のある児童も興味をもって授業に参加できる。また、主人公の吹き出しに入る台詞を考えたり、望ましい行動を予測してロールプレイに臨んだりすることで、より効果的な疑似体験が可能となる。今後は、情報モラルだけでなく、会話、対人関係、役割の遂行などの社会性に関する教材も作成していきたい。また、DVDビデオ形式でも利用できるようにして、どの学級でも簡単に使えるようにしていきたい。



「ネット社会の歩き方」より
(財団法人コンピュータ教育開発センター)