

【中学年推奨】SNS教育プログラム レッスン1（ユニット3）学習指導案

1 単元名 適切なコミュニケーションを考える

2 ユニット名 「ネットゲーム中の悪口」

3 本時のねらい

- (1) インターネット上で嫌な気持ちになる言葉を受けたときのことを想像し、適切な対応を考える。
- (2) 自分一人で解決するのではなく、周囲の大人に相談する大切さを知る。

4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	○場面に関する説明を聞き、状況を理解する。 ネットゲーム上で知り合った友だちと、敵と戦うゲームをしていました。あるとき、自分が失敗したために、一緒にゲームをしていた友だちから、メッセージで悪口を書かれてしまいました。	・ ネットゲームをしている場面と悪口を書かれた場面を掲示する。 ・ 学級の実態に応じて、ゲーム場面について詳しく説明し、状況を理解させる。
展開	発問1：メッセージで悪口を書かれたら、どんな気持ちになりますか。 ○ワークシートに、自分の気持ちを書き、全体で発表する。 例) ・嫌だ ・むかつく ・悲しい ・仕返しをしたい ・一緒にやりたくない 発問2：悪口を書かれたら、その後、あなたならどうしますか。 ○ワークシートに、自分の考えを考えられるだけ書く。 ○全員で意見を発表し合う。(ICT 情報共有ソフトの活用も可) 例) ・ゲームをやめる ・気にしない ・相手に注意する ・言い返す ・大人に相談する ・通報する	・ 悪口を受けたときの気持ちを、素直に表出させ、多くの児童が嫌な気持ちになることを確認する。 ・ めあて「ネットゲームの中で悪口を言われた時、どうしたらよいか考えよう」 ・ 自分や自分たちができることを考えさせる。 ・ 児童の意見を黒板や ICT 機器等で共有する。 ・ 誰にも相談しないで一人で解決しようとする、さらにエスカレートしたり、傷ついたりする可能性があることを知らせる。
まとめ	○本時のまとめと振り返りを行う。 自分一人で解決することよりも、おうちの人や先生に相談することが大切。 例) ・最初は自分一人で解決しようと思っていたけれど、みんなの意見を聞いて、大人に相談したり、ゲームを途中でやめたりした方がよいことが分かりました。	・ これまで出された児童の言葉を生かして、本時のまとめを行う。 ・ 「これからネットゲームをするときに気を付けたいこと」を含めて学習を振り返る。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	ネットゲームでの各自の経験を想起する。	ネットゲームで遊んだことがありますか。 ネットゲーム中に、次のような困ったことがありました。
	ネットゲームをしている場面と悪口を書かれた場면을掲示しながら、場面設定を具体的に説明する。	ネットゲーム上で知り合った友だちと、敵と戦うゲームをしていました。あるとき、自分が失敗したために、一緒にゲームをしていた友だちから、メッセージで悪口を書かれてしまいました。
展開	ネットゲーム中に悪口を書かれた際の自分の気持ちをワークシートに書く。	メッセージで悪口を書かれたら、どんな気持ちになりますか。ワークシートに書き入れましょう。
	自分の気持ちを発表するとともに、他者の気持ちを聞く。 多くの児童が嫌な気持ちになることを確認する。	ワークシートに書いた自分の気持ちを発表しましょう。 悪口を書かれたり、言われたりしたら、嫌な気持ちになってしまいます。
	めあて「ネットゲーム中で悪口を言われた時、どうしたらよいか考えよう」を示し、悪口を書かれた後にとる自分の行動を考え、ワークシートに書く。	悪口を書かれたら、その後、あなたならどうしますか。思いつく限り、ワークシートに書きましょう。
	自分の行動を発表し、様々な選択肢があることに気付かせる。	ワークシートに書いた自分の行動を発表しましょう。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） 児童の意見を基に、よりよい解決方法について話し合う。 （児童の意見を基に）板書に下線を引いたり、印を付けたりして、話し合いの方向付けを行う。	それぞれの行動のよいところを探してみましょう。また、なぜその行動がよいと感じたのか、理由も考えてみましょう。
まとめ	本時の学習を、これまで出された児童の言葉を生かしてまとめる。	例)「自分一人で解決することよりも、おうちの人や先生に相談することが大切。」
	「これからネットゲームをするときに気を付けたいこと」を含んだ振り返りを書かせる。	今日の学習の振り返りをしましょう。 これからネットゲームをするとき、どんなことに気を付けたいですか。そのことも含めて振り返りを書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 様々な電子媒体で日常的にインターネット上のゲームに接する児童は多い。ゲームに夢中になり、ゲーム上で勝敗等が関わってくると悪口の書き込みを受けることが多くなる。そのような悪口を言われると、時には、ゲームが終わった後も否定的な考えが頭から離れないこともある。そこで、メッセージ等で悪口を書かれた側の気持ちを想像し、その後の対応を考えることで、トラブルにつながるような書き込みの未然防止を図る。また、そのようなトラブルに巻き込まれた際、一人で抱え込まず、周囲の大人に相談することの大切さを伝えたい。

(2) 指導の方向

- ・ インターネット上のゲームの内容は、当事者にしか分からないことが多い。悪口を書かれたとしても、誰にも相談しないで一人で解決しようとするケース、その場で言い返して悪口が継続してしまうケース、エスカレートして「死ね」「殺す」等の言葉で脅されるケース等につながる可能性もある。一人で解決しようと思わずに、周囲の大人に相談する意識を高めたい。
- ・ インターネット上だけでなく、普段の生活でも、同様なことが起こりうることを意識できるようにする。

(3) 工夫すると良い点

- ・ インターネット上のゲームを経験していない児童もいることが予想されるため、具体的な場面を想起できるように、イラストやメッセージ等を黒板に掲示したり、大画面で表示したりして視覚化する。
- ・ 「発問2」では、児童の意見を基によりよい解決方法について話し合うとよい。話し合いの際、指導者は、板書に下線を引いたり、印を付けたりして、ねらいにせまるようにする。

レッスン1ー3

ネットゲーム中の悪口ちゅう わるくち

てきとたたかうゲームをやっているとき



ねん くみ ばん
なまえ

しっばいして、^ま負けてしまいました。

いっしょに^{あそ}遊んでいた^{とも}友だちから

メッセージがとどきました。



やめろ



へたくそ

◆ どんな^{きもち}気持ちになりますか？



◆ このあと、あなたならどうしますか？



◆ まとめ

◆ ふりかえり