

第 学年道徳学習指導案

指導者 ○ ○ ○ ○

- 1 対象 第 学年 組 (男子 名 女子 名 計 名)
- 2 日時 平成 年 月 日 () 第 校時
- 3 場所 第 学年 組教室
- 4 主題名 ゲームにむちゅうになると 1－(1) 基本的な生活習慣
- 5 資料名 みくしくんとゲーム
(出典：「原克彦のホームページ」(ゲームの秘密を探ろう) <http://www.halab.jp/gamemiksi/index.html>)

6 主題設定の理由

(1) ねらいとする価値について

小学校入学前から、テレビやビデオの視聴をはじめ、ゲーム機器や携帯端末でのゲームを楽しむ子どもたちが増えている。しかし、テレビやゲームに過度に熱中することにより、日々の生活や健康に影響を及ぼすことがある。利用についてのルールを家庭できちんと作り、自分で考え、ルールを守っていくことの必要性に気付き、規則正しい生活をしようとする態度を育てたい。

(2) 子どもの実態について

小学校低学年の児童は、家族や教師などの大人に褒められることをとても喜び、言われたことに従順に従おうと努力する段階である。しかし、先を見通して時間の配分をすることや、身の回りの生活の管理についてはまだまだ一人ではできない子たちも多い。テレビやゲームなど楽しいことがあると、自分の状況を忘れて生活リズムを崩してしまうことも少なくない。

家族との約束をきちんと守れることや、規則正しい生活になるよう心がけることで、健康を保ち、気持ちのよい毎日を送ることができることに気づかせたい。

(3) 資料について

本資料は主人公のみくしくんがお誕生日に買ってもらったゲーム機で遊んでいくうちに、母親と決めた利用のルールを守らなかったことで生活のリズムが乱れ、学校の宿題もできなくて困ってしまうという内容である。

学習をする児童と同年代のみくしくんが表情豊かに描かれた紙芝居の形式になっていて、児童は自分の気持ちや日々の経験を重ね合わせながら話を聞くことができるであろうと思われる。

この資料を通した指導にあたり、まず、子どもたちに日常のゲーム利用やテレビ・ビデオ視聴での経験を振り返らせてから読み聞かせをすることで、みくしくんの気持ちに寄り添えるようにしていく。

次に、ゲームに夢中になり、しなければならぬことがおろそかになってしまったみくしくんと、次の日に学校で発表ができず、悲しい思いをしているみくしくんについて考えさせ、家の人との約束を守れなかったり、宿題ができなかったりしたのはなぜなのか、また、みくしくんはどうすればよかったのかということについて各々の体験を出させるなどして考えさせていきたい。

さらに、テレビやゲームはいけないととらえさせてしまうのではなく、みくしくんの失敗談をもとに、家族と決めた約束は規則正しい生活を送るために必要であったということに気付かせ、楽しいことをし

ながらも約束を守っていく工夫（時間を決める、一人でしないなど）について考えさせていきたい。

7 本時のねらい

自分の思いのままに行動してしまう弱い心に打ち勝ち、よく考えて行動することで気持ちのよい生活を送れることに気付き、節度ある生活をしようとする態度を育てる。

8 準備 (教) 資料 (紙芝居、もしくはプレゼンデータとキーシーンの掲示物)

(児) ワークシート

9 本時の展開

	学習活動	形態	主な発問と予想される子どもの反応	指導上の留意点
導入 5分	1 テレビやゲーム機の利用について話し合う。	一斉	△ みなさんはこれまでに、テレビやビデオ、ゲームなどに熱中しすぎたことはありませんか。また、そのことで何か困ったことはありませんか。	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを全くしていない児童も、テレビやビデオの視聴については経験があると考えられるので、熱中しすぎた経験やそれによって生活に支障が出たり、怒られたり困ったりした経験を自由に出させて、この後の紙芝居の内容に気持ちを重ね合わせやすくする。 保護者に事前アンケートを取っておき、おおよその実態を事前に確認しておく。
展開 35分	2 資料 (紙芝居) を読み、物語について話し合う。 ・お誕生日にゲームを買ってもらい、遊んでいるときのみくしくんの気持ちを考える。 ・決めた約束を守らずに、ゲームを続けていたみくしくんの気持ちを考える。	一斉 ・ (ペア)	△ お誕生日にゲームを買ってもらい、遊んでいるときのみくしくんの気持ちを考えましょう。 ・買ってもらううれしい。 ・ゲームはおもしろい。 ・早く遊びたい。 ・いっぱい遊びたい。 ・やり過ぎないように注意しよう。 △ みくしくんが約束を守らずにゲームをしていたのはどうしてでしょう。 ・ゲームを買ってもらったばかりで、	<ul style="list-style-type: none"> 資料を範読する。 読んだ紙芝居をキーシーンとして提示し、状況を確認していく。 個別の意見の他、ペアなどでも話し合わせ、意見を発表させる。 ゲームに夢中になる気持ちに共感しながら、なぜ夢中になるのか理由を考えさせる。


	<ul style="list-style-type: none"> 宿題をしないで学校に行き、発表しなければいけないと気がついたときのみくしくんの気持ちを考える。 	<p>もっと遊びたかったから。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームはとても楽しいから、つい約束を破ってしまった。 約束を決めていたけど、面白いから守れないと思った。 <p>△ 宿題をしないで学校に行き、発表しなければいけないと気がついたときのみくしくんの気持ちを考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 前日の夜に宿題をしておけばよかった。こまったな。 ゲームが楽しくて、宿題のことをすっかり忘れていた。どうしよう。 早くゲームをやめていればよかった。悲しい。 <p>△ ゲームは楽しいけれど、困ったことが起きてしまいました。これから、みくしくんはどうしていけばいいのでしょうか？</p> <ul style="list-style-type: none"> 寝るのが遅くなったり宿題ができなかったりするから、ゲームはやめておいた方がいい。 ゲームは少しだけにしたらいい。 宿題をしてから、約束したとおり、時間を決めてしたらいい。 自分でよく考えて生活をすればいい。 <p>△ 約束を守ったり、自分でよく考えて生活したりした方が、気持ちのよい生活ができそうですね。おうちで</p>	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの魅力として、「画面が次々と変わるから。」「登場人物がいっぱい出てくるから。」「一緒に遊ぶ人がいると、やめられないから。」といったものがあることにも随時触れていく。 ゲームには、続けたいくなる仕組みがあることを伝え、自制する心や自制できる環境がないとやめることが難しいことに気づかせる。 紙芝居の掲示物を見ながら、みくしくんの気持ちを考えて、ワークシートに記入をさせる。 困ったことにならないようにするには、規則正しい生活を送ることが大事だということに気づかせる。 約束を決めるだけでなく、自分でよく考え、守っていくことが必要であることに気づかせ
--	---	--	--

			<p>決めた約束はもともとあったけれど、気持ちのよい生活をするために、約束を守れるようにするにはどうしたらいいでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・家族と一緒にゲームをする。一人ではしない。 ・時間がわかるように、タイマーをセットしている。 	<p>る。</p> <p>(個別に考えさせるのが難しければ、ペアなどで話しあって考え、ワークシートに書かせてもよい。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 導入部分の質問に立ち返りこの場面を考える。
終末 5分	4 学習を振り返り、教師の話聞く。	一斉	<p>△ みくしくんのように、つい思いのままに行動して困ってしまうことは、子どもだけでなく、大人でもよくあることです。でも、今日の学習でうまく工夫すればいいことがわかりましたね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ときには教師の体験談なども交え、(つい楽しいことに気をとられる事もあったが、タイマーの音で気持ちを切り替えることができた…など) 約束を守ることや自分でよく考えて行動する価値を押さえる。


10 板書計画

みくしくんとゲーム

(めあて) ゲームをしようずにたのしめるようになる。

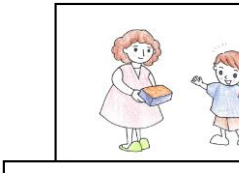


○ゲームの振り返りのとき、かぞくといっしょにする。




○このとき、みくしくんはどんな気持ち？

- ・まえのひにしゅくだいをしてあげよかった。



○いっしょにやめられなかったのかな？

- ・やくそくをきめていたけど、おもしろいから、とうじょうじんぶつがいっぱいでくる



○ゲームをかってもらったとき

- ・かっでもらってうれしい。

かぞくのよびせいかい