



使いすぎていないかな

なまえ： _____

たかしさんのおうちの様子です。

1. やってみよう 気になる所に○を付けましょう。



2. 考えてみよう ○を付けた理由を説明しましょう。

3. やってみよう

平日、ネットやゲームを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。一つ選んでみましょう。

1

30分

2

1時間

3

2時間

4

3時間

5

4時間

4. 考えてみよう

どんなことに気が付きましたか。

! 使いすぎのえいきょう

ネットやゲームを使いすぎて、生活にえいきょうは出ていませんか。自分の生活とくらべて、当てはまる分だけ星をぬりましょう。

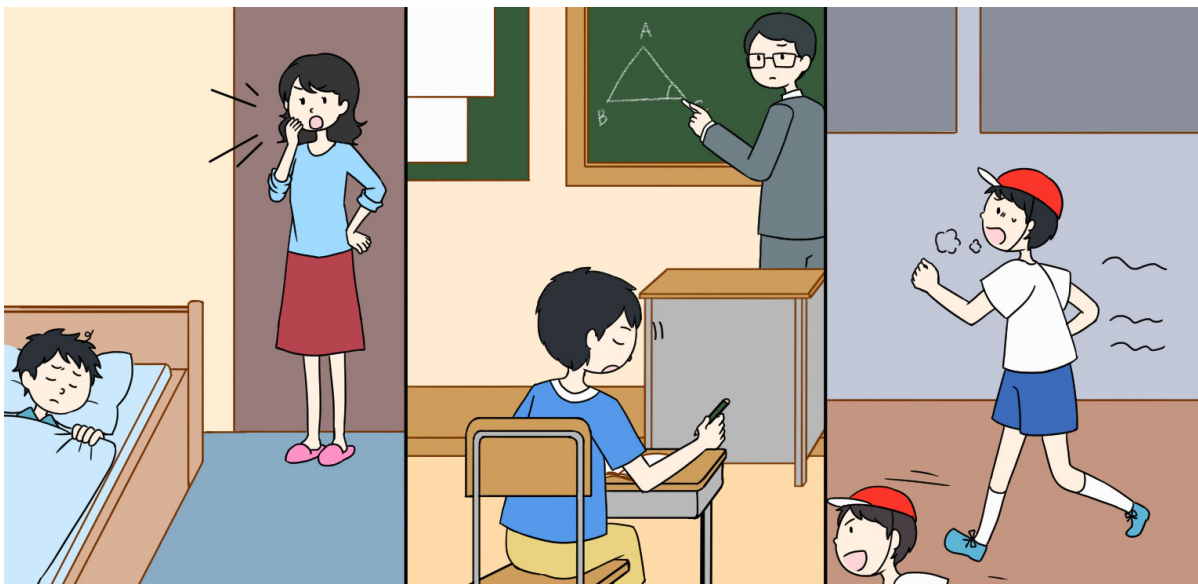
起きる時間がおそくなる



授業中にねむくなる



運動するとすぐにつかれる



<p>1</p>	<p>活用情報活用シート</p> <p>30分^{ぶん}</p> <p>使いすぎているかな</p>	
<p>2</p>	<p>活用情報活用シート</p> <p>1時間^{じかん}</p> <p>使いすぎているかな</p>	
<p>3</p>	<p>活用情報活用シート</p> <p>2時間^{じかん}</p> <p>使いすぎているかな</p>	
<p>4</p>	<p>活用情報活用シート</p> <p>3時間^{じかん}</p> <p>使いすぎているかな</p>	
<p>5</p>	<p>活用情報活用シート</p> <p>4時間^{じかん}</p> <p>使いすぎているかな</p>	



情報活用能力としてのねらい	活用できる教科や学習活動
<p>D3：健康と安全 ・情報機器を使ってよい場所や時間を守る</p>	3,4年道徳「節度、節制」

3年 道徳

- ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。
- ・使いすぎにより、生活にどんな影響がでるかを考える。

時間	学習活動	準備物・留意点等
5分	<p>1. 導入</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童のゲームやネットの利用状況について確認する。 	
15分	<p>2. 考えてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>気になる所に○を付けましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで意見を共有する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>どこを直したらよいでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで意見を共有する。 ・「自分の使い方はどうかな」と自らの生活を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<p>3. やってみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3～5名のグループとなり、カード教材を準備する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>平日、ゲームやインターネットを何時間使っていたら「使いすぎ」だと思いますか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・カードの中から1枚を選んで、グループの全員が見えるように提示する。 ・グループ内で理由を説明する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>どんなことに気が付きましたか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・気付いたことを記入し、発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード教材
5分	<p>4. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の授業で学んだことを記入する。 ・家庭に持ち帰り、保護者に今日の授業で学んだことを伝え、「家庭から」の欄に記入してもらうよう伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カードをしまう封筒等


・時間が遅いだけでなく、宿題を終わらせていない、洋服が脱いだまま、など生活への影響に気付くようにする。

📄 情報モラル _____ がつ _____ にち _____ ようび _____

使わずにいないな _____ なまえ: _____

たかさんのおうちの様子です。

1. やってみよう 気になる所に○を付けましょう。



2. 考えてみよう ○を付けた理由を説明しましょう。

服を脱ぎっぱなしにしている
お菓子が床にちらかっている
夜おそい時間なのにゲームをしている

58

・グループやクラスで「使わず」だと思える時間を共有・比較することで、自分の生活を見直し、子供が自ら「使わずしているかもしれない」と気付くように促す。

・児童の様子に応じて、カード枚数等は調整する。

3. やってみよう 平日、ネットやゲームを何時間使っていたら「使わず」だと思えますか。一つ選んでみましょう。

1 30分 2 1時間 3 2時間 4 3時間 5 4時間

4. 考えてみよう どんなことに気が付きましたか。

自分が思っているよりも他の人のほうが「使わず」と思える時間が短かった。

① 使わずのえいきょう

ネットやゲームを使わずで、生活にえいきょうは出ていませんか。自分の生活とくらべて、当てはまる分だけ星をのりましょう。

起きる時間がおそくなる ☆☆☆ 授業中にねむくなる ☆☆☆ 運動するとすぐにつかれる ☆☆☆



59

アドバイザーのコメント

「使わず」の感覚は、人によってズレやすく、使わずにいる児童ほど「自分は使わずにいない」と思いがちです。他の児童と比べたり、保護者の意見と比べたりさせながら、使わずを自覚させ、改善につなげることがポイントです。