

第5学年 道徳科学習指導案

主題名 「白熱するオンラインゲーム」 相互理解

実施時期：7月中旬

めあて：①多様化するコミュニケーションの在り方についてどのようなことに気をつけていくか考える。

②多くの人の意見に触れることで価値観を広げるきっかけを作る。

主な学習活動	○指導上の留意点 ・実際の児童の反応
<p><u>1 動画を視聴して問題点を共有する。</u></p>	
<p>○マサルの「なんだろう・・・この気持ち」からどんな問題が起こっているか考える。</p>	<p>○オンラインゲームで楽しかったことやトラブルにあったこと等、児童の実際の体験をを聞きながら進めていく。 ・夢中になりすぎから生まれる「暴言」、「八つ当たり」と捉えている児童が多く見られた。</p>
<p><u>2 もし自分が主人公だったらどうするか？</u></p>	
<p>○選択肢から選択させ、理由を書かせる。 A これまで通りみんなとゲームをする。 B ゲームで遊ぶのを断る。 C 悩んで決められない。</p> <p>○選んだ理由を交流させる。</p>	<p>○正解不正解はなく、意見交換を通して様々な考え方があつた事を認識してもらおう。(オンライン回答) ・A 4人 B 21人 C 9人 A 「なぜゲームができない？」と追求された時にはっきり答えられそうにないから。 B これからこのゲームを続けても、嫌な気持ちになるだけだから。 C これまで通りゲームを続けると自分が辛くなる、しかし、ゲームを抜けると仲良し組から外されてしまうかもしれない。</p>
<p><u>3 問題点について多面的に考える。</u></p>	
<p>○そもそもゲームできつい言葉を使ってしまうのはなぜだと思うか？</p>	<p>○自分の意見を自由にチャットに書き込む。(他者の意見を読み、チャット上の反応機能も使用する) ・思い通りにならないといけないと思う自分がある。 ・ゲームに取り込まれすぎて相手を考えられなくなっている。 ・自分が負けたということで、弱い人間だと見られている気がするから。 など</p>

4 オンラインゲームとの付き合い方について考える。

○ゲームの世界と現実世界は切り離せるか？
○これからオンラインでのやりとりについてどのようにしていくことが大切か、感想と共に書かせる。

○ゲームの世界と現実世界は切り離せるか？今回のようなケースが実際に起こった時に自分ならどう感じるか考えさせる。（オンライン回答）

- ・切り離せる 13人
- ・切り離せずに引きずってしまう 21人

○本時の授業で学んだことを自己の生活にどう活かすか考えさせる。（オンライン回答）

【感想】

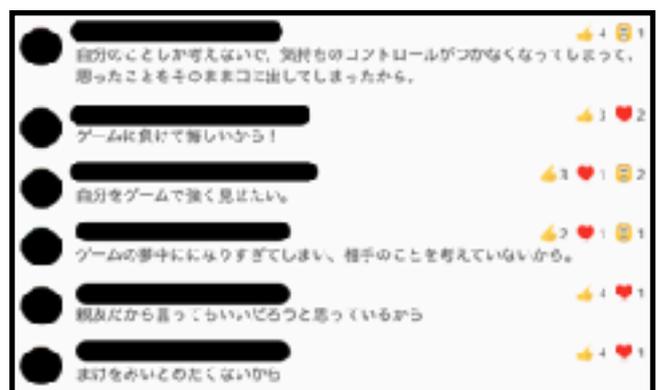
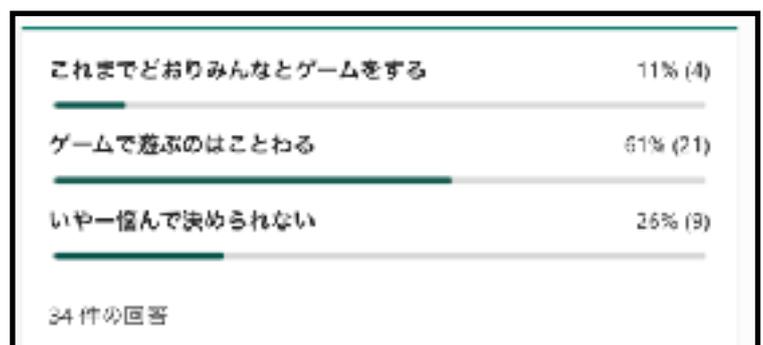
- ・例えゲームの中とは言え、人とつながっていることを意識して発言をしていきたいと思った。
- ・友達との関係を崩さなためにもはっきりと気持ちを伝えることもできるようにしたいと思った。
- ・自分自身を苦しめないためにも、こういうことがあったらまずは誰かに相談したいと思った。
- ・オンラインゲームはやったことはないけれど、普段から自分の発言は人を傷つけることにつながっていないか考えるようにしたいと思った。 など

コメント

ICT機器のオンラインアンケートと、チャット機能（いずれもTeams）を活用し、授業展開を行った。

場面2、4のアンケート場面は、無記名（教師のみ確認できる）で表示される。多数派の意見に流されやすい児童が一定数いる中で、このような方法は他人の意見に左右されないため、ICTならではのメリットであると感じた。

場面3では、あらゆる可能性を考えて自由にチャット上に書き込ませた。合計で40件以上の書き込みがあり、全員が投稿できた。これは、従来の「発問に対し、挙手をさせて発表する」といった方法では拾いきれない数の意見である。チャット機能を活用することで、より多



くの意見に触れ、多種多様な価値観を知るきっかけになった。

最終場面の感想では、現実世界とゲームの世界を切り離せると考えている児童が「ゲームの世界でも、人間関係は繋がっている」ことを理解できていた。少なくともオンライン上だから何を言っても良いという認識はなくなったのではないだろうか。また、オンラインゲームをやったことのない児童でも「普段の生活場面に活かせることがある」と書いており、現代社会の多様化するコミュニケーション方法について考えることができた。