

小 学 校 高 学 年	テーマ	仮想現実と現実との違い		
	ねらい	仮想現実と現実の違いを認識し、社会の中での自他の関わりについて考える。		
	指導のポイント	事前	学習・体験	事後
	<p><b>【感動の体験】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お互いの感情を直接に伝え合う体験の中で、気持ちを分かち合う喜びを感じさせる。</li> <li>・テレビ、テレビゲーム、パソコン、携帯電話等の多様なメディアとの接触を見直し、スキップのよさを実感させる。</li> </ul> <p><b>【感性を育む】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・構成的グループ・エンカウンターをとおして、ふれあうことの大切さを実感させる。</li> </ul> <p><b>【想像力の育成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の生活を振り返ることによって、ネット社会への望ましい関わり方について考えさせる。</li> <li>・一般に、電子メールでは感情はきちんと伝わらないことを実感させる。</li> <li>・電子メールやチャットにのめり込むことの危険性に気づかせる。</li> <li>・仮想現実と現実との違いに気づかせる。</li> </ul>	<p><b>【先生の準備】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・事前に子どもたちがゲームやインターネットに接する時間など実態を把握するアンケートを実施する。</li> <li>・テレビゲームのマイナス側面（睡眠時間の減少、いわゆるリセット症候群等）について問題点を把握しておく。</li> <li>・子どもの家庭環境等を把握し、事前事後の個別指導を充実させる。</li> <li>・家庭との連携の上、学習や体験内容に配慮する。</li> </ul> <p><b>【教育課程上の位置づけ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭</li> <li>・特別活動</li> <li>・総合的な学習の時間</li> </ul> <p><b>【子どもたちの準備】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビ、テレビゲーム、パソコン、携帯電話等について今までに感じたことを作文にする。</li> <li>・一日の生活表をつくる。</li> </ul> <p><b>【家庭・地域との連携】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちとふれあって遊ぶ機会をつくる。</li> <li>・一日の生活表の記入をする。</li> <li>・ノーテレビデーやノーゲームデーの実施を依頼する。</li> </ul>	<p>テレビやゲームのない生活（ノーテレビデー、ノーゲームデー）の体験</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・感想を話し合う。</li> </ul> <p>メディアとの関わり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一日の生活表を発表する。</li> <li>・作文発表会「テレビゲームとわたし」を実施する。</li> <li>・望ましいテレビやゲームとの関わり方について話し合う。</li> <li>・基本的な生活習慣の大切さについて考える。</li> </ul> <p>構成的グループ・エンカウンターによるふれあい体験</p> <p>様々な交流体験</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビ会議での交流</li> <li>・チャットや掲示板での交流</li> <li>・互いに訪問し合っでの交流</li> <li>・ネット社会でのルールとマナー</li> <li>・『すべての教職員が身につけておきたい情報モラル』（兵庫県教委）を活用する。 (<a href="http://www.hyogo-c.ed.jp/manabi/moral/index.html">http://www.hyogo-c.ed.jp/manabi/moral/index.html</a>)</li> <li>・「情報モラル研修教材 2005」（独立行政法人教員研修センター）を活用する。 (<a href="http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai_new/kenshu/index01.htm">http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai_new/kenshu/index01.htm</a>)</li> </ul> <p>ビデオ学習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・暴力的なテレビゲームをするとどんな気持ちになるか。 『GAME OVER』 (Media Education Foundation)</li> </ul>	<p><b>【子どもたちの予想される心の動き】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちの好きなことがわかったよ。</li> <li>・現実とゲームの世界は別物だ。</li> <li>・自分でコントロールすることが大切。</li> <li>・日課表をつくるようになったよ。</li> <li>・家の人とゲームについての約束をつかったんだ。</li> </ul> <p><b>【振り返りカードへの記入】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習・体験の後に、子どもたちに自分の心の動きを振り返らせ、振り返りカードに記入させる。</li> </ul> <p><b>【日常生活での実践・家庭との連携】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・家族の団欒やふれあいを大切にする。</li> <li>・子どもにお手伝いをさせ、しっかりほめることを保護者に依頼する。</li> <li>・仮想現実にはたってしまうことのマイナス面を学級通信等で連絡する。</li> <li>・一日の生活表を一緒につくり、生活を振り返らせる。</li> </ul> <p><b>【先生の振り返り】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メディアとの関わり方を振り返り、今後の生活に生かすことができたか。</li> <li>・仮想現実と現実との違いに気づかせることができたか。</li> </ul>