

1 研究主題

輝け命！ 自他を大切にできる子の育成

— 小牧市「生と性のカリキュラム」の取組を通して —

2 はじめに

小牧市では、平成19年度から「生と性のカリキュラム」(以下カリキュラムとする)を活用して、発達段階に応じた系統的な指導を実施している。このカリキュラムにより「生(人間らしくいきいきと共に生きる心)」と「性(健やかな体と命の大切さ)」を学ぶことで、「心豊かにいきいきと生きる力をもつ子の育成」を目指している。その後、子どもたちの実態や社会環境の変化を受けて改訂を行い、平成27年度から現在のカリキュラムで指導している。

近年の情報化やグローバル化、コロナ禍、性に関する情報の氾濫や多様性に関する問題など、急激な社会環境の変化は、子どもたちの心身の健康や考え方に大きな影響を与えている。中でも小中学生においては、スマートフォンやタブレット端末の普及により、インターネットへの依存やそれに伴う生活習慣の乱れが心配される。また、多くの情報に囲まれた環境で過ごすことにより、誤った情報に惑わされたり、人間関係が希薄になったりする等の悪影響を受けるおそれがある。このような社会環境の中で、心身の健康の保持増進を図るためには、自他の生命や健康の尊さを理解し大切にできる力が必要である。そのため、カリキュラムを活用して子どもたちに自他の存在価値を認識させ、自己判断・自己決定する能力を身に付けさせたいと考えた。

そこで、今までの系統的な指導はそのままに、子どもたちを取り巻く現代的健康課題*を考慮して内容の見直しをすることとした。また、小牧市が推進している「人と関わり合いながら学ぶ『学び合う学び』」は、前回の改訂から取り入れているが、学習方法や教師の支援の在り方について改めて検討し、子どもたちが「生」と「性」について自ら考え、深め、見つめることができるようにしたいと考えた。

3 研究経過

(1) 研究の仮説

現代的健康課題を踏まえたカリキュラムを活用し、子どもたちが学び合うことにより、心豊かにいきいきと生きる力が育まれ、自他を大切にできる子が育つであろう。

* この研究における「現代的健康課題」とは、生活習慣の乱れやメンタルヘルスの問題、性に関する問題、その他、情報化社会やICT機器の普及によって心配される健康課題とする。

(2) 研究計画

令和4年度	令和5年度	令和6年度
・カリキュラム実施状況調査 ・実態把握 ・ネットモラル学習会 ・指導案検討、教材整備 ・意見集約シート の作成、活用	・意見集約シートの活用 ・包括的性教育の観点 による指導内容の 確認 ・授業実践 ・指導案見直し、 再検討	・授業実践（前年度 までの見直し） ・評価と考察

4 研究の概要

(1) 改訂の留意点

「生と性のカリキュラム実施状況調査」や、授業者・養護教諭の意見をもとに、指導内容の見直しを行った。加えて、子どもが主体的に考え、学び合うことができるよう、「学び合う学び」の視点にも着目して指導案の検討を行い、各校で授業実践を進めた。改訂に際しては、次の2点に留意した。

- ① 子どもの実態や現代的健康課題を踏まえる。
- ② 「学び合う学び」の視点を重視し、授業展開を工夫する。
視点A 考える：学びたいという意欲をもち、自分事として考える。
視点B 深める：他者の価値観を受け入れながら、自らの考えを深める。
視点C 見つめる：学習したことをもとに自らを見つめる。

(2) 実践

ア 包括的性教育の観点による指導内容の確認（別添資料1）

ユネスコの「国際セクシュアリティ教育ガイダンス」のキーコンセプトを参考に、カリキュラム内の性に関する指導において取り扱うべき内容に不足がないか確認した。カリキュラムの指導内容だけでなく、教科等横断的な視点から、保健体育や理科等他教科の指導内容も確認したところ、キーコンセプトとして提示された内容は全て含まれていることが分かった。

イ 授業実践①：小学校第3学年「メディアとのつきあい方を考えよう」（別添資料2）

(ア) 児童の実態及び健康課題の変化

現在は、スマートフォンやタブレット端末などの機器を自分専用で持つ児童が増え、長時間利用しやすくなっている。体調不良で保健室を利用する児童の中にも、メディア機器を就寝前に長時間利用しているケースがよくある。また、対戦型オンラインゲームなどをすることで、イライラしたり、暴言を言ったりするなど心の健康への影響も見られる。メディア機器を長時間利用することや就寝前に利用することによる心身への悪影響に気付かせ、メディアとの上手な付き合い方を考えさせることで、自身の生活や健康を大切にしようという意識を高めていく必要があると考えた。

(イ) 授業の内容

【A考える：タイムテーブルを用いてメディア利用の課題に気付かせる】

前日の生活の様子をタイムテーブルに書かせ、自身のメディア利用について振り返らせたことで、児童は一日の中でメディアに費やしている時間を確認することができた。しかし記入に時間がかかったため、授業の導入で自らの生活に問題意識をもたせ、メディア利用の課題を考えさせるには不十分であった。

【B深める：脳血流の写真を用いてメディアとの付き合い方について考えを深めさせる】

写真を見比べさせ、運動時とゲーム時の脳の働きの違いについて考えさせた。児童は、運動時よりもゲーム時の方が脳の働きが低下していることに驚き、興味深く授業に取り組むことができた。

ゲーム時に前頭前野への血流が悪くなることを視覚的に示し考えさせたことで、脳が発達する時期にゲームをし過ぎると、感情をコントロールする前頭前野の発達に影響を与えるおそれがあることに気付かせることができた。児童に、ゲーム中の「うざい」「死ね」などの暴言に関わる経験を思い出させることで、感情がコントロールできなくなるについて自分事として捉えさせることができた。児童は、メディア機器の利用におけるルールづくりの大切さや、自分をコントロールする力を自分で養うことの必要性に気付き、メディアとの付き合い方について考えを深めることができた。

【C見つめる：グループでの話し合いを通して自らの生活を振り返る】

「メディアと上手に付き合うために、どんなことに気を付けたらよいか」と問いかけた。児童は、授業の導入で自分が作成したタイムテーブルを見ながら、気を付けたいことを考えた後、グループで話し合い、改善策のアイデアを出し合った。話し合いから得た気付きをもとに生活を振り返らせ、自分に合った目標を考えさせることができた。

(ウ) 評価と考察

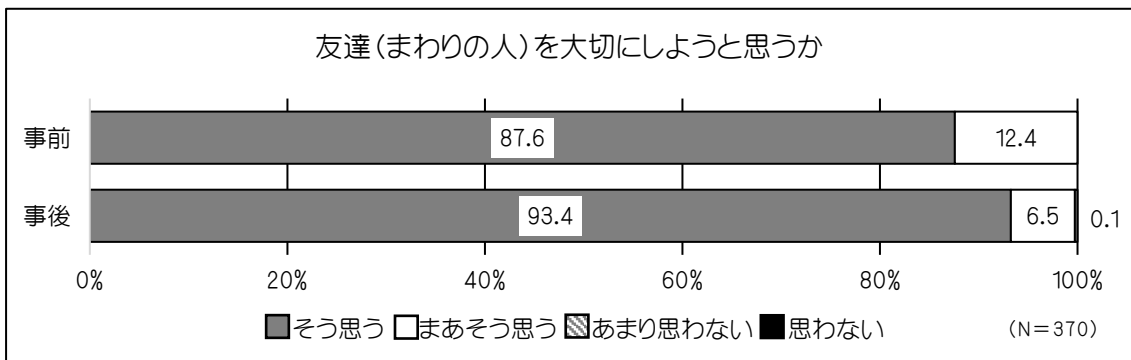
ゲーム等については、日常生活において保護者等から使い方を注意されることも多いため、児童は現状を分かっているが改善できていない状態であると捉えていた。しかしタイムテーブルを作成させると、「時間を決めているから大丈夫」と言う児童が多く、実際の生活で「あと少しだけ」という気持ちから利用時間が延びていることについて問題があると気付かせることができなかった。

今後は「普段どのような注意をされますか」などの設問について考えさせるなど、自らの生活をより具体的に振り返らせることで、メディアとの付き合い方について課題点を見出せるように改善する必要があると考える。脳血流の話は難しい内容であったが、写真を用いて視覚的に示し、実体験とつなげながら考えさせたことで、主体的に学ばせることができた。また、ワークシートを持ち帰らせ、学習内容を親子で振り返る

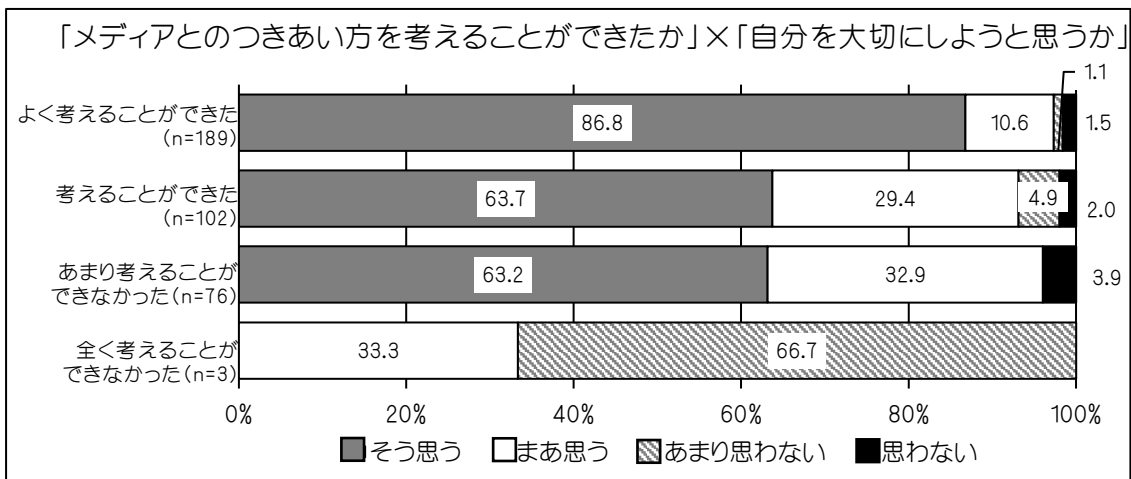
ことができるようにしたことで、家庭でのルール等を見直す機会となった。

授業の前後で実施した「友達（まわりの人）を大切にしようと思いませんか」というアンケートでは、事後に「そう思う」と回答した児童が約5%増加した（図1）。また、メディアとの付き合い方を考えることができた児童ほど、自分を大切にしようと思うと回答した児童が多かった（図2）。授業後の振り返りにも、メディアとの付き合い方の具体的な改善策やまわりの人との関係を大切にしようという気持ちが書かれていた（資料1）。

メディア機器の利用によって、脳の発達や自身の生活に影響を与えることを知ることが、自分事として考えさせることにつながった。自身の生活や健康を大切にしようという意識を高めることにより、自分を大切にしようとする気持ちをもたせることができたと考えられる。



【図1 授業の前後に実施したアンケート結果】



【図2 授業後に実施したアンケートのクロス集計結果】

- ・ 寝る前にゲームやスマホは止めようと思った。メディアの時間を決めて守りたい。
- ・ 脳にも影響が出るから、ゲームやスマホをやりすぎないように気を付けたい。
- ・ ゲームなどのキャラの真似をして、まわりの人を嫌な気持ちにさせてしまうことがある。むやみに使うと、自分だけでなく他人にも影響が出てしまうと分かった。
- ・ ゲームばかりしているとオンラインなどで悪口やあまりよくない言葉が出てくる。運動をした方が大きく成長できるから気を付けたい。
- ・ ゲーム時間が長くなりすぎると家族と話す時間が減るから、短くして家族と仲良くしたい。

【資料1 児童の振り返り】

ウ 授業実践②：中学校第2学年「手軽な出会いに潜む危険」（別添資料3）

(ア) 生徒の実態及び健康課題の変化

現在、ほとんどの中学生は、自分専用のスマートフォンやタブレット端末を持っている。さまざまなアプリケーションの普及により、知らない人により手軽に繋がることが可能となっている。生徒指導や保健室での個別相談から、インターネットで知り合った人と直接会うことに抵抗が少ない生徒がいることもうかがえる。有意義な情報がある一方、事件や犯罪に巻き込まれる危険性と常に隣合わせの状況の中にある生徒に、インターネットを通じた出会いに危機感をもたせ、自分を大切にする気持ちを高める必要があると考えた。

(イ) 授業の内容

【A考える：ケーススタディを用いて自分事として考えさせる】

導入時に「共通の『推し』がきっかけとなりSNS上でつながった人から、ダイレクトメッセージが届いた時、その返信をするか」という内容で考えさせた（資料2）。身近に起こり得る事例であり、生徒が状況を想像しやすかったため、活発に意見交換ができた。また「返信する・返信しない」だけでなく、「会う・会わない」というその後の行動選択についても、理由を含めて意見交換をさせた。インターネット上での手軽な出会いは、遠くの人ともコミュニケーションがとれたり、情報交換ができたりするというよい面もあるが、そのときの選択次第で生じる危険についても考えさせることができた。

しかし、授業者からは「Aさんの人柄や取り巻く環境までは分からないため考えさせにくい」という意見も出された。状況を詳しく設定したり、「もしあなたが親友だったら、迷っているAさんにどうアドバイスすると思いますか」などの設問について考えさせたりするなどの工夫をし、生徒がより思考を深められるよう改善していく必要があると考える。

こんなときどうする？その1	こんなときどうする？その2
<p>Aさんは推しについてのインスタグラムを見るのを楽しみにしていました。</p> <p>そんなある日、会ったことのないファンの人からダイレクトメッセージが届きました。「はじめまして、私は中2のB子といます！愛知に住んでいます！○○○○（グループ名）最高だよ。私の推しは△△△だよ。一緒に○○○○について語るといいな」</p>	<p>AさんはメッセージのやりとりをしているうちにBさんと仲良くなりました。「□月□日のコンサートチケット取れたよ。参戦日一緒だね。コンサートが終わったあと少し語ろうよ！またメッセージで集合場所決めようー！」</p>
<p>Aさんは、Bさんに返信すると思いますか？</p> <p>① () 返信する</p> <p>② () 返信しない</p> <p>③ () わからない</p>	<p>Aさんは、Bさんに会うと思いますか？</p> <p>① () 会う</p> <p>② () 会わない</p> <p>③ () わからない</p>

【資料2 ケーススタディで活用したワークシート 抜粋】

【B深める：生徒を揺さ振る発問を通して考えを深めさせる】

「こんなときどうする？その2」では、「会いに行く場合、家族にそのことを話してから行くと思いますか」と問いかけ話し合わせた。

「家族に話さない」と答えた生徒の理由は「親に止められるから」が多く、危険が潜んでいる可能性については十分理解しているようであった。しかし、実際には好奇心から深く考えずに行動してしまうことがあるという意見に触れ、「大人がだめと言うから」という表面上だけの理解ではなく、自他を守るために必要な行動選択をできるようにすることが大切であると、考えを深めることができた。

【C見つめる：実際に事件となった事例を通して自らの生き方を見つめる】

事例の人物の後悔や周りの人の気持ちを汲み取らせながら、まずはどうしたら自分の身を守ることができるのか考えさせ、グループで話し合わせた。生徒はグループで考えを聞き合い、そこから得た気付きをもとに、自分の身を守るためにすべき具体的な方法を見出すことができた。

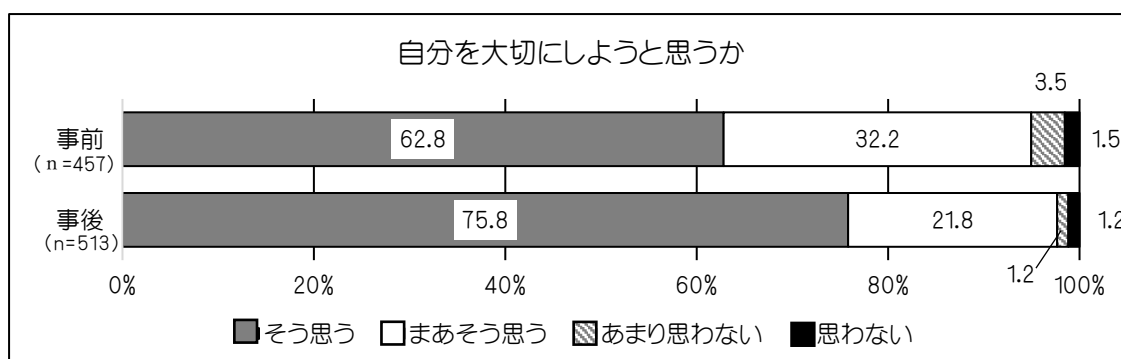
また、インターネット上での関係は自分をさらけ出す必要がなく、いつでも誰にでも相談できると思いがちだが、実際の生活で自分に力を貸してくれるのは身近にいる友達や家族であるということに気付かせるため、「顔を知らない人の方が気楽に話せると思ったのは、なぜだろう」「本当に力になってくれるのは、誰だろう」と問いかけた。生徒は、つらいときには冷静な判断ができなくなることを理解し、自分の生き方を見つめることができた。

(ウ) 評価と考察

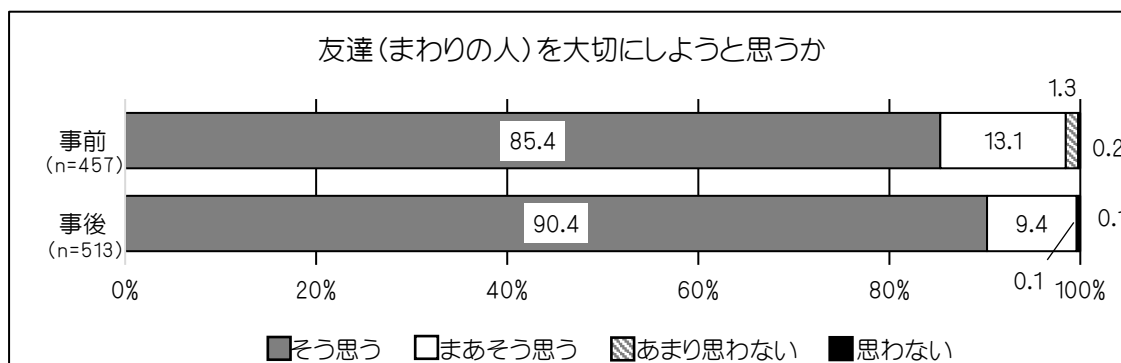
生徒に一方的に、禁止事項を伝えたり望ましい使い方を説明したりするのではなく、現実的な内容でのケーススタディや実際に起きた事例をもとに授業を展開したことで、興味深く取り組み、主体的に考えることができた。また、話し合いを通して、他生徒の意見を聞くことで、新たな気付きを得て、インターネットの使い方について考えを深めることができた。

授業の前後で実施した「自分のことを大切にしようと思いますか」「友達（まわりの人）を大切にしようと思いますか」というアンケートでは、「そう思う」と回答した生徒がどちらの項目においても増加した（図3・図4）。授業後の振り返りにも、インターネットでの手軽な出会いを自分事として捉え、今後の人間関係づくりや生活で気を付けたいこと、今から取り組めることについての記述が多く見られた（資料3）。

今回の実践を通して、手軽な出会いから事件や犯罪に巻き込まれることは自分たちの年代にも起こり得る身近な問題だと気付かせ、自他を大切にしようとする気持ちをもたせることにつながったと考えられる。



【図3 授業の前後に実施したアンケート結果】



【図4 授業の前後に実施したアンケート結果】

- ・ このような授業を聞いていつも自分なら大丈夫だと思うけれど、その人の気持ちになって考えると、だれにも相談できないことだってあると思う。実際ネガティブになってしまったら自分が冷静でいられないかもしれないから自分事として捉えようと思った。
- ・ 今は会わないと言うけれど、それは第三者の視点だからであり、誰でもいいから助けが欲しいという時に間違った行動をしないために、今日の授業を受けられてよかった。
- ・ インターネットではなく自分が信頼できる人を頼ることが大切だと思った。そのためには、日常で人との信頼関係を作ることや冷静に的確な判断をすることが大切だと思った。
- ・ アプリで出会った人はどんなに話しやすい人でも実際に会うことは危険なのでやめた方がいいと思った。その人を見たことがないので知り合った人にはならないと思った。

【資料3 生徒の振り返り】

5 成果と今後の課題

(1) 改訂の留意点①「子どもの実態や現代的健康課題を踏まえる」について

市内全小中学校に調査した「生と性のカリキュラム実施状況報告」によると、令和3年度にはカリキュラムどおり「生」と「性」の授業を2時間実施している学校は約5割であったが、令和5年度は約9割と大幅に増加した。研究前は、「SNSに関することなどについて指導案通りでは指導しにくい」という声もあったが、令和5年度の実践校からは、「指導案で取り上げられていることが子どもたちにとって身近な内容になっているため、危険性を意識させる上でよかった」という意見が寄せられた。

子どもの実態や現代的健康課題を踏まえたことで、より「いつでも誰でもすぐできる」カリキュラムとなり、小中9年間の系統的な指導が継続的に実施されることにつながった。

しかし、ジェンダーや思春期の心身との向き合い方に関する内容など、今後も検討が必要な主題が見受けられた。子どもたちが主体的に学び、心豊かにいきいきと生きる力をもつ子が育成されるカリキュラムとなるよう、今後も検討を進めていきたい。

(2) 改訂の留意点② 『学び合う学び』の視点を重視し、授業展開を工夫する」について

今回重点的に実践を行ったメディアやインターネットに関することについては、繰り返し指導が行われており、子どもは聞き慣れてしまっている。そのため、子どもが「結局使わないようにすればよい」という結論をもって授業に取り組んでも、自らの生活課題に気付くことは難しい。しかし、【視点A考える】により、子どもにとって身近な内容を活用したケーススタディをすることで、自らの課題に気付かせ、意欲的に授業に取り組ませることができた。

【視点B深める】により、新たな情報の提示や子どもの考えを揺さ振るような発問をすることで、子どもたちは活発に話し合い、自らの考えと異なる考えに触れ、新たな視点に気付き、学びを深めることができた。

【視点C見つめる】により、実際の事件事例を活用したり、グループで話し合ったりすることで、自らを振り返り、今後の課題や改善策を考えさせることにつながった。

【考える・深める・見つめる】という視点で指導案を改訂したことで、子どもの思考を大切にした授業を展開することができた。授業後のアンケート結果を見ると、「自他を大切にしようと思う」と回答した割合が高まっている。一度の授業で大きな変化はなくても、小中9年間を通してカリキュラムを中心とした教科等横断的な指導を系統的に実施することで、自己判断力・自己決定力を子どもたちに身に付けさせることができると考える。引き続き、実践や改善を重ね、心豊かにいきいきと生きる力を育み、自他を大切にできる子を育成していきたい。

<参考文献>

- 1) ユネスコ編：「改訂版国際セクシュアリティ教育ガイダンス」 明石書店 2020年
- 2) 小学保健ニュース：「2007年12月18日号」 少年写真新聞社 2007年
- 3) 磯村毅講演：第41回尾東地区学校保健研究大会「思いやりのある子どもを育てるには-知育アプリからスマホ依存まで-」 2022年
- 4) 佐々木成三著：「スマホで子どもが騙される」 青春出版社 2021年

<包括的性教育の観点による指導内容の確認>

		「国際セクシュアリティ教育ガイダンス」キーコンセプト							
		①人間関係	②価値観、人権、文化、セクシュアリティ	③ジェンダーの理解	④暴力と安全確保	⑤健康とウェルビーイング（幸福）のためのスキル	⑥人間のからだと発達	⑦セクシュアリティと性的行動	⑧性と生殖に関する健康
生と性のカリキュラム	小1	知らない人にはついていかない		○		○			
		どこがちがうの おとこのこ おんなのこ	○		○	○	○		○
	小2	わたしの大切ないのち		○		○	○		○
		おへそのひみつ		○				○	○
	小3	メディアとのつきあい方を考えよう					○	○	
		未来にいのちをつなげるために	○	○			○	○	
	小4	自分やまわりの人を大切に	○	○	○				
		かわっていく わたしたち	○		○			○	○
	小5	男らしさ 女らしさってなに？	○	○	○				
		すばらしい命 ～生命のたんじょう～	○					○	○
	小6	自分で守る心とからだ		○		○			
		すてきな中学生になろう	○				○	○	○
	中1	心を守る からだを守る	○	○		○	○		
		自分らしさって何だろう	○	○			○		
	中2	手軽な出会いに潜む危険	○	○		○	○		
		人を好きになる心 ～つきあうってどういうこと～	○	○	○	○	○		○
	中3	すてきな大人になろう ～自立って何だろう～	○	○	○		○		
		すてきな大人になろう ～性感染症の予防～	○				○		○
関連教科	小学校	体育科保健領域・3年生				○			
		体育科保健領域・4年生			○		○	○	○
		体育科保健領域・5年生	○			○	○		
		体育科保健領域・6年生		○			○		○
		家庭科	○	○			○		
		理科						○	○
	中学校	保健体育科保健分野・1年生	○				○	○	○
		保健体育科保健分野・2年生	○			○	○		
		保健体育科保健分野・3年生		○					○
		家庭科	○	○	○		○	○	
		理科						○	○
	社会（公民）	○	○	○	○				

＜小3 メディアとのつきあい方を考えよう＞

ねらい メディアとの長時間の接触による心身の影響を知り、自分の日常生活を振り返ることができる。そして、メディアとの上手なつきあい方を考えることができる。

指導の力点 メディアを長時間利用することや就寝前に利用することによる心身への悪影響に気付かせたい。そして、自分の日常生活を振り返らせ、メディアとの上手なつきあい方を考えさせたい。

準備 ワークシート、資料①脳の働きの写真（少年写真新聞社保健ニュース 2007年12月18日号）

指導過程

学 習 の 流 れ	教師の働きかけ・留意点
<p>1 本時の学習課題を知る。</p> <p>△ みんなが利用しているメディアには、どんなものがありますか。</p> <p>△ 昨日の生活を振り返ってみよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">メディアとのつきあい方を考えよう</div>	<p>○ メディアについて説明をし、自分が利用しているメディアにはどんなものがあるかを口頭で児童に発表させる。</p> <p>○ ワークシートの記入例を参考にワークシートのタイムテーブルに、昨日の生活の様子を記入させる。メディア利用の時間や睡眠時間について把握させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin: 5px auto; width: fit-content;">☞A考える</div>
<p>2 メディアの悪影響について考える。</p> <p>△ ゲームと運動では、脳が活発に動くのは、どちらだと思いますか。</p> <p>△ 普段の様子とゲームをしているときの様子が違うという経験はありますか。</p> <p>△ ゲームなどで「うざい」「死ね」などの暴言を言ってしまったり、言われたりしたら、どんな気持ちになるか考えてみましょう。</p>	<p>○ ゲーム利用時の脳の働きの写真と運動時の脳の働きの写真を提示して予想させる。</p> <p>○ 前頭葉に注目させる。</p> <p>○ ゲームをやり続けると、感情をコントロールしたり物事を考えたりする「前頭前野」への血流が悪くなり、イライラする、判断力がにぶくなることを伝える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin: 5px auto; width: fit-content;">☞B深める</div>
<p>△ このままゲームをやり続けたら、私たちにどのような影響がでると思いますか。</p>	<p>○ 睡眠不足や集中力が続かないことなど、メディア中心の生活が及ぼす悪影響について説明する。</p> <p>○ 前頭前野の機能が低下すると、依存性が高まり、ゲーム障害になることも伝える。</p> <p>○ 後頭部あたりの脳の視覚野の血流が活発になることに触れて、メディア機器から出る強い光（ブルーライト）を浴び続けると脳が昼間と勘違いし、眠らなくてもよいと思ってしまうことを知らせる。</p>
<p>3 メディアと上手につきあうためにどんなことに気をつけたらよいかを考える。</p> <p>▲ メディアと上手につきあうためにどんなことに気をつけたらよいか、考えましょう。</p>	<p>○ グループで話し合わせ発表させる。</p> <p>○ よく注意を受ける言葉から問題点を解決するためにどうしたらよいかを考えさせる。</p> <p>○ 自分の意志で、メディアと上手につきあっていくことの大切さをおさえる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin: 5px auto; width: fit-content;">☞C見つめる</div>
<p>4 本時を振り返る。</p> <p>△ ワークシートに、これからの自分の生活について考え、目標を書きましょう。</p>	<p>○ ワークシートに記入させる。</p> <p>○ ワークシートは、保護者にも見てもらい、家庭でもよりよい生活習慣について親子で話す機会としたい。</p>

＜中 2 手軽な出会いに潜む危険＞

ね ら い インターネットが発端となった事件や犯罪について知り、性犯罪に巻き込まれないために、とるべき行動について考えることができる。

指導の力点 中学生のほとんどがインターネットに毎日時間を費やしている。便利で楽しい一方、使い方をまちがえると、犯罪に巻き込まれる危険性が高い。手軽な出会いの事例や実際に起きた事件を取り上げることで、自分にも起こりうる身近な問題だと気付かせ、自分自身を大切にしようとする気持ちをもたせたい。

準 備 ワークシート

指導過程

学 習 の 流 れ	教師の働きかけ・留意点
1 学級の実態を知る。 △ スマートフォン等を持っていますか。 △ スマートフォン等で何をしますか。 2 本時の学習課題を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 手軽な出会いに潜む危険について 考えよう </div>	○ 事前にロイロノートでアンケートをとり集計をグラフで提示する。 ○ 本時の課題を知らせる。
3 ネット上の友人からの誘いに、どう対応するか考え、話し合う。 △ 会ったことのないネット上の知り合いからメールが来たら返信すると思いますか。 △ 誘われたら会い行くと思いますか。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ☞A考える </div> ○ ワークシートにAさんのとる行動を選択させ、その理由を話し合わせる。 ○ 考えを深めるため、グループで意見を交換する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ☞B深める </div>
4 インターネットを通して自分の世界が広がった事例とトラブルになった事例をもとに考える。 (1) 楽しい出会いの事例を知る。 (2) トラブルになった事例をもとに考える。 ▲ どう行動すれば、事件を防ぐことができたと思いますか。 △ 友だちが危険な目に遭いそうなときはどうするとよいと思いますか。	○ 楽しい事例は教師の体験談でもよい。 ○ 性被害につながった事例を読み上げる。 ○ 事件が他人事ではなく、自分にも起こりうることだと気付かせる。 ○ 性別関係なく被害者になることがあることを知らせる。 ○ ワークシートに自分の考えを記入させる。 ○ 4人グループで話し合わせた後、全体で意見交換をさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ☞C見つめる </div>
5 本時を振り返る。 △ 思ったことや分かったこと、そこから考えたことを書きましょう。	○ ワークシートに振り返りを書かせる。 ○ 時間があれば、数人に発表させる。