

# 歩きながらのゲーム&歩きスマホ!!

## 指導の流れ

低学年向け

### 対象学年

1～2年生


### 対応する教科・指導場面

- ・生活科
- ・道徳
- ・特別活動

### ねらい

- 歩きながらのスマートフォンやゲーム機の利用が事故やけがにつながることを理解できる。

### 活動のながれ

展開	流れ	指導の際の留意事項
導入	道路を歩くときに気を付けることを尋ねる。	 <p>道路を歩くとき、気を付けていることはありますか？</p>  <p>信号をきちんと守ります。よそ見をしないで歩きます。</p> <p>交通安全教室の様子や、校外学習での移動の時の留意事項を思い出す。</p>
児童の活動	<p>① 「歩きながらのゲーム&amp;歩きスマホ」の動画を再生する。</p> <p>② 動画を通して、事故が起きてしまったときの気持ちを考える。(個人)</p> <p>③ 事故を防ぐために、どうすればよかったのかグループで話し合う。(グループ)</p>	<p>動画の中の問題点を探るように考えさせる。</p>  <p>● 信号は見ていたのかな？</p>  <p>● よそ見をしてたからけがをしたよ</p> <p>主人公とけがをしてしまった人の2人の立場の気持ちを考える。どちらにとっても、不快な気持ち（かなしい、困惑、怒りなど）が起こることを理解する。</p> <p>不快な気持ちにならないようにするための、主人公へのアドバイスを考えるなど工夫をする。</p>
まとめ	歩きながらスマートフォンやゲーム機で遊ぶと、自分がけがをしたり、周りの人がけがをしたりする。道路を歩くときはしっかりと周りを見よう。	

# 歩きながらのゲーム&歩きスマホ!!

## 指導の流れ

中学年向け

### 対象学年

3～4年生




### 対応する教科・指導場面

- ・総合的な学習の時間
- ・道徳
- ・特別活動

### ねらい

- 歩きながらのスマートフォンやゲーム機の利用が事故やけがにつながることを理解でき、正しい使い方を提案できる。

### 活動のながれ

展開	流れ	指導の際の留意事項
導入	歩きスマホが注意されている理由について考える。	歩きスマホを注意喚起しているポスターや、電車内のアナウンス、道路での表示などを活用し、様々な場所に警告の掲示があることを示す。  <p>いろいろなところで歩きスマホが危ないと言われていますが、なぜでしょう？</p>  <p>前が見えなくて危ないから 人にぶつかって迷惑だから</p>
児童の活動	<ol style="list-style-type: none"><li>1 「歩きながらのゲーム&amp;歩きスマホ」の動画を再生する。</li><li>2 歩きながらスマートフォンをしている理由をグループで考える。(グループ)</li><li>3 理由をもとに、歩きスマホを防ぐ方法をグループで提案する。(グループ)</li></ol>	動画を通して起こっていることが自分たちの身の回りで起こっていないか問いかける。  <p>友達とぶつかったことがあるよ 私は気を付けてるから大丈夫</p> スマートフォンやゲーム機の機能を尋ね、気軽に使いやすいメディアであることを確認する。 <b>スマートフォンやゲーム機でできること</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● メッセージのやり取りをする</li><li>● ニュースを見る</li><li>● 写真を撮る</li><li>● 地図を見る</li><li>● ゲームができる</li><li>● カレンダーや時計を見る</li></ul>
まとめ	スマートフォンには様々な機能があり、生活を便利にするが、歩きながらの使用は危ない。使うときは、周りの安全を確認してから使用する。	

# 歩きながらのゲーム&歩きスマホ!!

## 指導の流れ

高学年向け

### 対象学年

5～6年生以上





### 対応する教科・指導場面

- ・総合的な学習の時間
  - ・道徳
  - ・特別活動
- (可能であれば体育館・広いスペースのある教室で)

### ねらい

- 歩きながらのスマートフォンやゲーム機の利用が事故やけがにつながる要因を理解することができる。

### 活動のながれ

展開	流れ	指導の際の留意事項
導入	動画を再生し、歩きスマホがなぜ危険なのかを予測する。	<p>友達と話しながら歩いている場面や、挨拶をしている場面と、本を読んだり、スマートフォンを見ている姿の写真などを見せる。</p>  <p>歩きスマホはなぜ危険なのでしょう？</p> <p>前が見えていないね けど、おしゃべりしてる時と違うのかな？</p> 
児童の活動	<p>① 動画との関連性を示しながら、実験の内容を説明する。</p> <p>② スマートフォンサイズに切った段ボールをもって、操作をしているという設定で校内・教室を歩いてみる。</p> <p>③ 歩きスマホの危険性について気付いたことをまとめる。</p>	<p>一度通して見た後、動画を見るポイントで停止し、これからする実験との関係性を示す。</p>  <p>本当に見えなかったのかな？</p>  <p>絶対ダメ!! 歩きスマホはなぜそんなに大きなけがにつながってしまうのか？</p> <p><b>実験方法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 3～4人のグループになり、スマートフォンをもって歩く人、その人を見守る人に分けて役割を交代しながら進める。</li> <li>② 持って歩く人は画面を見ながら10mほど歩く。</li> <li>③ 全員がやった後で「段差があった場合」、「横から人が近づいてきた場合」はどの範囲まで見えているのかを確認する。</li> </ol> <p>※ 段ボールに伝言ゲームや暗記ゲームなどを仕込むと、より画面に集中するため、実際の歩きスマホを再現できる。</p> <p>※ 近づいたりする人、もって歩く人は十分に周囲に気を付ける。ゆっくり歩くこと、見守る人は肩をたたいて知らせる。</p>
まとめ	歩きスマートフォンは視界が狭まり、危険なことを予測できず、歩き方が不安定になるため、使うときにはきちんと安全な場所を確認し、迷惑にならない場所で使用する。	

# あるある 歩きながらのゲーム&歩きスマホ!! ワークシート

低学年向け

がくねん ( ) なまえ ( )

1 <sup>どうる ある</sup> 道路を歩くと<sup>き</sup>きに気をつけることはなんですか？

2 <sup>つぎ ひと きも かんが</sup> 次の人の気持ちを考えよう。

タイガ



ぶつかって  
しまったトラゴン



3 <sup>どうが</sup> 動画のようにけがをしないうために、どうすればよかったですか？



★ <sup>きょう がくしゅう まな</sup> 今日の学習で学んだことをまとめましょう。

# ある歩きながらのゲーム&歩きスマホ!! ワークシート

中学年向け

がくねん 学年 ( ) なまえ 名前 ( )

1 ある歩きスマホはなぜ色々なところで注意されているのか、考えよう。




2 ある歩きスマホをしてしまう理由を考えよう。

かんが

考えるヒント

スマートフォンでできることを  
か書いてみましょう

3 ある歩きスマホをふせぐ方法を提案しよう。



★ きょう がくしゅう まな 今日の学習で学んだことをまとめましょう。

---

---

# ある歩きながらのゲーム&歩きスマホ!! ワークシート

高学年向け

がくねん 学年 ( ) なまえ 名前 ( )

1 ある歩きスマホが危険な理由を予想しよう。



2 ある歩きスマホを体験しよう。実験で気づいたことをまとめよう。

じっけん

**実験** スマートフォンサイズのダンボールをもって、歩いてみよう。

1. ダンボールを持つ人は、画面をしっかりと見よう。
2. グループの人はあぶない場合、かたをたたいたりして知らせよう。
3. グループで交代して、10歩ぐらい歩いてみよう、急いで歩くのではなく、ゆっくり歩こう。
4. 実験の後で、気付いたことをまとめよう



じかん

**時間があればやってみよう**

がめん 画面を見ていると、どこまで見えているのか、段差や横から人が近づいてくる場面を試してみましよう。

ダンボールを持って  
歩いてみて気づいたこと

ダンボールを持っている人を  
見ていて気づいたこと

3 ある歩きスマホの危険性をまとめましよう。

★ ぎょう 今日 学習で学んだことをまとめましよう。