

校種・学年・教科等名：小学校、6年、体育科（保健領域）

実践名：「生活行動がかかわって起こる病気の予防」

小学校第6学年 体育科 学習指導案

日時：平成23年 月 日（ ）

場所：6年1組教室

授業者：6年1組担任 教諭 河野 圭一

1 単元名 「病気の予防」（生活行動がかかわって起こる病気の予防）

2 単元について

(1) ねらいについて

本単元では、病気の予防について理解できるようにすることをねらいとしている。

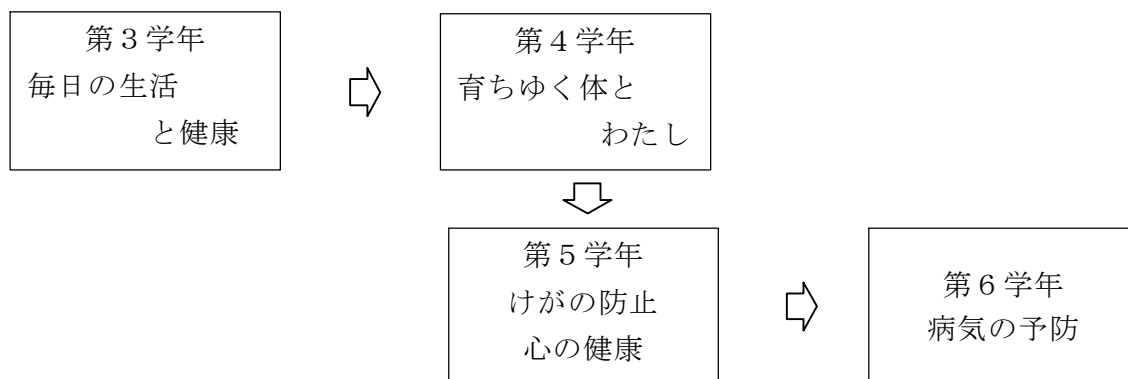
病気になる原因は、病原体、体の抵抗力、生活行動、環境が関わり合っていることを学習する。具体的には、病原体が主な原因となって起こる病気と生活習慣病など生活行動が主な原因となって起こる病気の2つを中心に学習する。前者の予防には、病原体が体に入ることを防ぐことや病原体に対する体の抵抗力を高めることが必要であることを学ぶ。後者の予防には、栄養の偏りのない食事をとることや口腔の衛生を保つことなど、望ましい生活習慣を身に付ける必要があることを学ぶ。

また、飲酒・喫煙・薬物乱用などの行為は健康を損なう原因になることや地域の機関では、これらの病気の予防を含む保健に関わるさまざまな活動が行われていることなどを学ぶ。

児童は、成長の過程においてさまざまな病気にかかる。しかし、その原因や予防法について詳しく知らない場合が多い。また、知っていてもその対処法を実践したり、予防に努めたりしたりしている児童は少ない。今回の学習で児童は、病気の原因や、飲酒・喫煙・薬物乱用の影響を考えたり、学んだりする。学習を通して、自分の生活習慣を見直し、健康で豊かな生活を目指そうとする態度を育てたい。

(2) 系統について

本単元の学習に関わる系統は以下のとおりである。



(3) 児童の実態について

児童の実態について (男子 13 人 女子 15 人 計 28 人)

(調査実施は 28 人)

虫歯がある	6 人
毎日 9 時ごろ寝ている	5 人
お酒を飲んだことがある	6 人
たばこを吸ったことがある	0 人
朝食を毎日食べる	28 人
テレビやゲームを 1 日 1 時間以上見たり、したりしている	20 人
テレビゲームや携帯ゲームを持っている	28 人
インターネットが家でできる	18 人
家でインターネットを使う時のルールがある。	7 人
インターネットや携帯電話、ゲームを使う時のおもなルール	
・ 使う時間を守る・ 使う場所を守る・ 保護者と一緒に使う・ 使う機能を決める 等	

- ・ 永久歯の虫歯がある児童は 6 人 (21.4%) である。
- ・ 睡眠時間が 9 時間程度の児童は 5 人 (17.9%) と少ない。
- ・ 煙草を吸ったことがあると回答した児童は一人もいないが、飲酒の経験者は 6 人いた。喫煙よりも飲酒の方が児童にとって軽い気持ちでできる認識があるようである。
- ・ 家庭でインターネットができる児童は 18 人 (64%) であるが、何らかのゲーム機器は全員 (100%) が持っている。
- ・ 宿題等の提出物は全員がきちんとできる。しかし、1 日に 1 時間以上テレビを見たり、ゲームをしたりしている児童が 20 人もいる。時間の使い方についても学習する必要がある。

(4) 指導にあたって

- ・ ライフスキル育成の観点からも、ブレインストーミングやロールプレイ、身近な日常生活の体験や事例などを用いた話し合いの場を確保する。
- ・ 学習したことを活用して生活のめあてを立てるなど、知識だけを身に付けるのではなく実生活に直接結び付く場面設定を行う。
- ・ 喫煙や飲酒、薬物乱用などの指導の際は、薬剤師協会や警察など外部の講師も活用してより効果的な指導を行う。
- ・ グラフや図、インターネットを活用した資料など具体的な資料を活用し、児童が学習内容をより実感できるようにする。例えば、生活習慣病の学習では、炭酸飲料やチョコレートなどに砂糖がどれぐらい入っているかを角砂糖の数で児童に見せ、実感させたい。
- ・ 授業は個別→班別→全体といった形態で思考をさせる。自分の生活や経験を基にしっかり考え、自分の考えを持つ時間を確保したい。

(5) 情報モラルの教育の視点から

- ア 本時は、「モデルカリキュラム」の目標「3. 安全への知恵」、項目「f3-1:健康を害するような行動を自制する」との関連を重視して展開する。
- イ 本時は情報モラルの内容を関連付けて授業を行う。本単元では、生活習慣が原因で起こる病気の学習を行う。その際、児童に一番身近なゲームやインターネット、テレビの見過ぎが生活や健康にどのような影響を与えるか、十分に考えさせたい。
- ウ 児童が情報通信社会に意欲的に参画していくために、利点と問題点のバランスを考えて指導を行う。

(6) 人権教育の視点

- ・自分の考えを、自信を持って発表できるような支持的風土づくりに努める。
- ・他の人の意見も尊重しながら、一緒に学習しようとする態度を育てる。
- ・物事を自分自身のこと置き換えて考え、自分を大切にすると同時に他の人を尊重する態度を養う。
- ・エイズの学習では、単に病気に関する知識だけを身に付けさせるのではなく、エイズ差別についても知らせ、病気の予防や生活習慣を改善する力とともに、豊かな人権感覚も身に付けさせたい。

3 単元の観点別目標

関心・意欲・態度	病気の起こり方と予防の方法について関心を持ち、進んで課題を見つけようとしたり、意欲的に課題解決に取り組んだりしようとしている。
思考・判断	病気の起こり方と予防の方法について、課題を設定し、解決の方法を考えたり、判断したりできる。
知識・理解	病気の起こり方と予防の方法について、実践的に理解し、知識を身に付けている。

4 指導・評価計画

次	時	学 習 活 動	指導上の留意点	評価項目 (方法)
1	1	病気の起こり方や体を守る仕組みについて理解する。	病気は病原体だけでなく、環境や生活の仕方が関係することに気付かせる。	病気は病原体、環境、生活の仕方、体の抵抗力が関わって起こることが分かる。 (知・理)【発言・シート】
	2	病原体が基になって起こる病気について知り、それぞれの病気を予防する方法を考える。	身近な病気を例として挙げながら、具体的な予防法を3つの視点を与えて考えさせる。	「病原体の発生源」「うつる道筋」「体の抵抗力」の視点から予防方法についてまとめることができる。 (思・判)【発言・シート】
	3	エイズの仕組みとウイルスの特徴を知り、エイズについての理解を深める。	エイズの特徴を知り、うつりにくい病気であることを理解させ、その予防法や対処法について考えさせる。	エイズの仕組みやウイルスの特徴について知り、エイズに対する正しい認識を持つ。 (思・判)【発言・シート】
2	1	生活習慣病や虫歯や歯周病の起こり方について考え、その予防のためにできることを理解する。	生活の仕方と病気について学習したことを踏まえて、健康のためにすることや家の人にアドバイスすることを考える。	生活習慣の大切さを強調した実行可能なめあてを立てたり、アドバイスを考えたりできる。 (関・意・態)(思・判)【発言・シート】
	2	生活習慣が原因で起こる病気について考え、その予防のために自分ができることを理解する。 【本時】	ゲームやテレビ、インターネットなどを長時間したり見たりすることが原因で起こる体への影響について自分の生活を基に考えさせる。	ゲームやインターネットをする時は、家庭でのルールをきちんと決め、守ることが大切であることが分かる。 (知・理)【発言・シート】
3	1	喫煙の害について理解し、喫煙を防止する方策について考える。	ブレインストーミングやロールプレイ、実験などを取り入れ、児童が実感できる学習にする。	喫煙の具体的な心身への影響を理解し、断り方が分かる。 (知・理)【発言・シート】
	2	飲酒の害について理解し、飲酒を防止する方策について考える。	ブレインストーミングやロールプレイ、実験などを取り入れ、児童が実感できる学習にする。	飲酒の具体的な心身への影響を理解し、断り方が分かる。 (知・理)【発言・シート】
	3	薬物の害について理解し、薬物乱用を防ぐ方策について考える。	ブレインストーミングやロールプレイ、実験などを取り入れ、児童が実感できる学習にする。	薬物乱用の具体的な心身への影響を理解し、断り方が分かる。 (知・理)【発言・シート】

5 本時の学習（5／8時間）

(1) 目標

ゲームやインターネットをする時は、家庭でのルールをきちんと決め、守ることが大切であることが分かる。

(2) 展開

過程	学習活動とおもな発問	児童の反応	指導上の留意点と評価	備考
導入 5	①ゲームやネット、テレビの利点について考える。 ・ゲームやネット、テレビがあると便利だと思ったことがありますか。	<ul style="list-style-type: none"> 調べ学習の時使いました。 様々な情報が得られる。 音楽をダウンロードしたよ。 天気予報を見たよ。 お笑い番組が好きだ。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームやネット、テレビの利点を十分におさえる。 	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>学習課題 ゲームやインターネットやテレビをしたり、見たりする時は、どんなことに気をつければいいでしょうか。</p> </div>				
展開 5	②教材の前半部分を見て問題点を考える。 ・ゲームを隠れてやった時のけんた君の気持ちを考えよう。	<ul style="list-style-type: none"> ちょっとぐらいいいだろう。 ばれなければいいし。 ゲームの先が気になって眠れない。 	<ul style="list-style-type: none"> 少しぐらい大丈夫だと考えたけんたの気持ちを想像させる。 同じような経験をした子に発表させるなど、日常の生活と重ねて考えさせる。 	P C 電子 黒板
10 20	③この後どうなるか考える。 ・隠れてゲームを続けたけんた君はどうなったでしょうか。 ④正しい行動について考える。 ・あなたならどのような行動をとりますか。その理由は何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> 朝が起きられない。 寝不足になる。 目が悪くなる。 次の日の授業に集中できなくなり、成績が悪くなる。 <ul style="list-style-type: none"> お家の人と決めた約束はきちんと守る。 ゲームをすることで、体調だけでなく、成績や生活にも影響があることが分かった。 体調は、自分自身でしっかり管理する必要がある。 遅くまで起きていると成長ホルモンなどにも影響があることが分かった。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えを想像力を働かせて書かせる。 班で話し合わせ、友達の意見も参考にさせる。 テレビやゲームの時間のアンケート結果を知らせる。 	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>評価 A生活習慣の重要性を理解し、ゲーム等をする時は家庭のルールを決め、それを守ることが大切であることが分かる。(シート・発言) Bゲーム等をする時は家庭のルールを決め、それを守ることが大切であることが分かる。(シート・発言) 支援：遅くまで起きていた次の日の学校での体調などについて考えさせる。</p> </div>				
終 末 5	⑤ゲームやネットをする時の注意点についてまとめる。 ・ゲーム等をする時の注意点をまとめます。	<ul style="list-style-type: none"> 家庭でのルールを決め、それをきちんと守ることが大切だな。 自分の体や心を大切にするためにルールを守ろう。 今だけの事ではなくて、この先の事も考えて行動できるようにしよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームやネットは他の道具と同じで、正しい使い方をするのが大切であることを知らせる。 使い方を決めるのは自分自身であることをおさえる。 	

6 モデルカリキュラムの位置づけ

情報モラル	道徳、各教科・特別活動 他
a3：発信する情報や情報社会での行動に責任を持つ。	道徳 礼儀は心のあらわれ「江戸しぐさ」 ・礼儀
b3：情報に関する自分や他者の権利を尊重する。	図工 「心広がる場面」 ・それぞれの作品を鑑賞しながら思いの違いやそのよさを認め合っている。
c3：情報社会でのルール・マナーを遵守できる。	道徳 生活を見直して「けいたい電話を持たせない」 ・節度ある生活態度
d3：情報社会の危険から身を守るとともに、不適切な情報に対応できる。	国語科 「自分の考えを発信しよう」 ・図書やインターネットや資料から情報を集め、自分の考えの裏付けや立場をはっきりさせて発表する。 学級活動 「ネットで出会った人との約束」 ・ネット社会の特性を知り、インターネットの向こうにいる相手に会ったり、個人情報をお教えしたりしない態度や判断力を養う。
e3：情報を正しく安全に利用することに努める。	
f3：安全や健康を害するような行動を抑制できる。	保健 病気の予防「生活行動がかかわって起こる病気の予防」 ・生活習慣病など行動様式が主な要因となって起こる病気の予防には、栄養の偏りのない食事や口腔の衛生、規則正しい生活など、望ましい生活習慣を身に付けることが必要であること。また、喫煙、飲酒、薬物乱用などの行為は、健康を損なう原因となることを知り、それを予防する方法や態度を身に付ける。【本時】
g3：生活の中で必要となる情報セキュリティの基本を知る。	
h3：情報セキュリティの確保のために、対策・対応がとれる。	
i3：情報社会の一員として、公共的な意識を持つ。	総合的な学習の時間 「インターネットで調べよう」 ・インターネットで集めた資料や画像の保存の仕方をも身につけるとともに、情報収集の際の注意事項（著作権等）を知る。