

【45分アニメ2つ標準版】

ゲームとのつきあい方を考えよう！

<概要>

子どもたちに対して、ゲームをやり過ぎないようにしようという指導はこれまで様々な方法でなされてきたはずだが、最近ではオンライン対応のゲームが流行しており、一口に「やり過ぎないように」と指導するだけでは、起こりうる様々な問題を見逃すことになってしまう。また、ゲームというコンテンツの正しい理解にもつながらない。本授業では、オンライン対応ゲームの特徴および起こりうる問題を取り上げつつ、子どもたち自らがつきあい方を考えられるような構成となるよう工夫をした。

<授業内容>

対象学年 : 小学校高学年

単元 : 道徳・総合

時間 : 1コマ45分


機材・教材 :



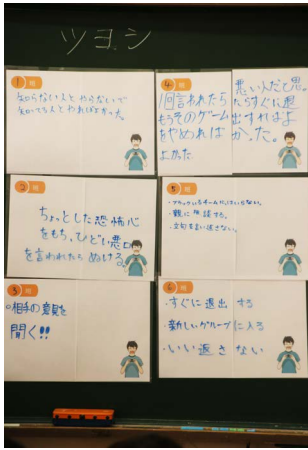
大型テレビ(学校)、PowerPoint 投影用 PC、PS4 一式、ワークシート、見本ポスター、簡易ホワイトボード (A3 クリアファイルに紙を挟んだもの)、水性ペン VITA (SIE)


授業の目標 :

- 1) オンライン対応ゲームの特徴・機能について理解する。
- 2) オンライン対応ゲームの問題について知り、その解決方法を考える。
- 3) 自分とゲームとの適切な付き合い方について、考えられるようになる。

授業計画(小学生向け 45分) :

時間	学習活動と内容 (○)	留意点 (●)	準備物 (☆)
8分	<p>1. 本時のテーマである最新のテレビゲームの特徴について理解する。</p> <p>○最新のテレビゲーム機である PS4 を実際に体験しゲームの具体的なイメージを持つ。</p> <p>○テレビゲームが進化する中で、オンラインに対応した機能(遊び方)が充実してきていることを知る。</p>	<p>●実際にゲーム機を持ち込み、具体的な理解を促す。PS4 ならではのカメラ機能を使用しているゲーム「AR ボット」を体験する。</p> <p>●1 人指名し、操作を行ってもらおう。その際に、実況するなど、ゲームを操作していない児童たちにも状況や様子がわかるようにする。</p> <p>●取り上げる内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインのチャット(テキスト・ボイス) <p>ゲーム中でもチャットをできることを補足する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム購入/アイテム購入 <p>アイテムはゲーム中にも購入できること、パッケージを買わなくても良くなっていることを説明する。</p>  <p>●実際の画面や実演をし、よりイメージをしやすくするよう心がける。</p>	<p>☆学校で用意していただきたいもの</p> <p>★ACE で用意するもの</p> <p>☆大型テレビ(プロジェクター・スクリーン)</p> <p>☆黒板/大型ホワイトボード</p> <p>★PC</p> <p>★PlayStation®4</p> <p>★PlayStation®Vita</p> <p>★スピーカー</p>

<p>2分 (10分)</p>	<p>2. 本時の学習問題と、活動の仕方について理解する。</p> <p>○テレビゲームが高機能になり、さらに楽しく遊べるようになってきたが、一方で、特に<u>オンライン対応ゲームの遊び方について注意しなければならない</u>こともでてきたことを、本時の学習問題として提示される。</p>	<p>●ここからは、2つのアニメを見て、登場人物のゲームの遊び方についての問題点を考えていくことを伝える。</p> <p>●アニメ中に出てくるゲームの機能の説明をする。(チャット・協力プレイ・アイテム購入)</p>  <p>●主人公が困っている場面の画像を先に見せ、何かしらの問題が起こるのだということを予告する。</p>	<p>★ワークシート</p>
<p>13分 (23分)</p>	<p>3. オンライン対応ゲームの問題について考える 【1つ目：暴言編/長時間編/個人情報編から一つ】</p> <p>○アニメ①を視聴し、描かれている問題点を確認する。</p>  <p>○「アニメのようにならないために、どうすればよかったか？」を個人で考えてワークシートに記入する。その後、4名程度のグループに分かれ、ワークシートに書かれた内容を共有する。簡易ホワイトボードに班の意見を記入する。</p> <p>○ホワイトボードを黒板に貼り、内容を確認した後、どのように気をつけていけばいいか、解説をする。</p>	<p>●アニメの中でどんなトラブルが起きたかを確認する。</p> <p>●どのようにしたらトラブルを防げるかを考えさせる。その際に自分自身その案をできるかを特に考えさせる。</p> <p>●各班が簡易ホワイトボードに記入できたら黒板に貼り、内容を紹介する。</p> 	<p>★映像教材 (暴言編/長時間編/個人情報編のいずれか)</p> <p>★ワークシート</p> <p>★簡易ホワイトボード</p>
<p>13分 (46分)</p>	<p>4. オンライン対応ゲームの問題について考える 【2つ目】</p> <p>3.と同様に進める。</p>		<p>★映像教材 (暴言編/長時間編/個人情報編のいずれか)</p> <p>★ワークシート</p> <p>★簡易ホワイトボード</p>

<p>9分 (45分)</p>	<p>5. 本時のまとめと、任意の宿題の提示（啓発ポスター募集）</p> <p>○本時で考えたことをもとに、「今後自分たちはゲームとどう向き合っていくか」を考え、ワークシートに記入する。</p> <p>これから自分がゲームをするときに、どのようなことに気をつけていきたいですか？</p> <p>○啓発ポスターの募集を行う。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分たちで適切に気をつけながらゲームを楽しんでほしい、トラブルに巻き込まれたら今日のことを思い出してほしい、というメッセージを伝える。 ●今日学習したことを踏まえ、世界中の人に呼びかけるようなポスターを作ってほしいという任意の宿題の提示をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ★ワークシート ★見本ポスター
---------------------	--	--	--