## 【1 コマ 45 分版(アニメ 2 つ使用)】 ゲームとのつきあい方を考えよう!

#### く概要>

子どもたちに対して、ゲームのやり過ぎやインターネットの使い過ぎにより生活に支障が出てしまうことが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が、最近ではゲームの種類や形態が多様化し、またインターネットを使用したコミュニケーションも広く普及しているため、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してしまう危険性がある。また、ゲームを含むオンライン要素のあるコンテンツの正しい理解や、インターネットリテラシーの獲得にもつながらない。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、子どもたち自らが主体的につきあい方を考えられるようになることを目指す。

#### <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:

☆学校側でご用意いただきたいもの…HDMI 端子付プロジェクター、スクリーンまたは大型テレビ ★ACE でご用意するもの…PlayStation®一式 (対面実施の場合)、ワークシート

#### 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) ゲームとの適切な付き合い方について、自ら考えられるようになる。

#### 授業計画(小学生向け 45 分):

<b>授業計画</b> (小学生向け 45 分):		
時間	学習活動と内容	留意点
8分	1. 本時のテーマであるテレビゲームの特徴について理	
	解する。	
	○PlayStation®でのゲームプレイを実際に体験し	●実際にゲーム機を持ち込み、ゲームになじみがない児
	ゲームの具体的なイメージを持つ。	童にも具体的な理解を促す。
		※遠隔の場合は紹介映像を視聴
	○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	●1 人指名し、操作を行ってもらう。その際に、実況す
	知る。	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。
	У-∆ Х₹Л7 Q Ф 🕤 12:26	※遠隔の場合割愛
	ASTRONO MARKON BUNDOM	
		●取り上げる内容
	ASTROS PLAYROOM	・オンラインのチャット(テキスト・ボイス)
	図河のヒーローアストロと共に、未来の遊びを見つけよう!	ゲームをしながらチャットをすることができることを補足する。
	ゲームをプレイ … 「To To Ti	・ゲーム購入/アイテム購入
		アイテムはゲーム中にも購入できること、パッケージソフトを買わなく
		ても、ダウンロード購入ができるようになっていることを説明する。
		・協力プレイ
		離れた場所にいても一緒にゲームをプレイできることを確認する。
2分	2. 本時の学習問題と、活動の仕方について理解する	Tale Control of the C
(10		
分)	   ○テレビゲームが高機能になり、さらに便利に遊	●ここからは、1つまたは2つのアニメを見て、登場人
/3/	べるようになってきたが、一方で、オンライン対	物のゲームの遊び方についての問題点を考えていくこ
	応ゲームに特有の注意点もでてきたことを、本時	とを伝える。
	の学習問題として提示する。	ごっぱんる。   ※授業時間や学校の要望によりテーマの内容や数を検
	ッナ日间をC U Cikh i i vo	計する。
		F17 'vo

●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)



●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。

13分 (23 分)

#### 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】

○アニメ①を視聴し、描かれている問題点を確認 する。



○「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。

※密を避ける必要がある場合にはグループワーク は省略

○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。

- ●アニメの中でどんなトラブルが起きたかを確認する。
- ●どのようにしたらトラブルを防げるかを考えさせる。 その際に自分自身がその案をできるかを特に考えさせる。
- ●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。



13分

### 4. オンライン対応ゲームの問題について考える

(46 【2つ目: 暴言編/長時間編/個人情報編から一つ】 分)

**3.**と同様に進める。

9分 (45 分)

# 5. 本時のまとめと、任意の宿題の提示(お家の人との振り返りシート)

○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。

●ゲームを適切に楽しむことを通して自己管理を学んでほしい、もしもトラブルが発生してしまっ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。

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?

○ルールを考えることの大切さと振り返りシート についての説明を行う。 ●今日学習したことを踏まえ、周りの人と相談しながら 自分でルールを考えることの大切さを伝え、お家の人と 授業の振り返りを行ってほしいという任意の宿題の提示をする。



# <子どもたちの感想>

- ★ ルールを守らなければならない理由を自分自身で考え、理解することが重要だと思った。(小 6)
- ★ もともとゲームはあまりしないけれど、ゲームに限らず、SNS なども危険なところはあると思うから 今回の授業を受けてそれらとの付き合い方をもっと考えるきっかけとなった。(小 6)