

展開例：ネット・ゲームのつかいかた(45分)

【ねらい】

自分のネット・ゲームの使い方を振り返り、ネット・ゲームのより適切な使い方を友だちと話し合うことを通して、使い過ぎはよくないことに気付き、お家の方と「我が家のルール」を作ろうとする意欲を高める。

【学習シートの使い方】

・〔ステップ1〕～〔ステップ4〕は授業で、〔ステップ5〕は、家庭で実施する。

※ ネットには、スマートフォンの使用や YouTube 等の動画視聴も含む。

時 間	発問例と留意点
【ステップ1】 10分	<p>1 四コマ漫画を読み、よしおさんが、元気がない理由を話し合う。</p> <p>◆①～④の場面の吹き出しを読み、同じような経験はないかを問いながら、よしおさんが、元気がない理由に問題意識を焦点化していく。</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>発問例「よしおさんの家でのすごし方で、よくないと、 思うところに丸をつけましょう。」</p> </div> <p>◆よしおさんは、家でネット・ゲームを使い過ぎたため、学校で元気がなかったことを確認する。 ◆実態に応じて【参考①】を紹介し、自分のネット・ゲーム等の使用時間は、香川県の帯グラフでは、どの区分に入るかを挙手させる等して、どの区分に入っているかを確認させる。</p>
【ステップ2】 15分	<p>2 ネット・ゲームを使い過ぎた場合の身体や生活への影響を話し合う。</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>発問例「このままネットやゲームを使い過ぎると、どうなるかな。」</p> </div> <p>◆穴埋め問題で、身体や生活への影響を考えさせる。 ◆自分にも同じような経験がないかを問うことで、自分事として考えさせる。 ◆実態に応じて【参考②】で、「ネット・ゲームの使い過ぎによる影響」やその他の資料で、下記の内容を補足説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身体面、生活面の影響は、穴埋め問題の答え以外にもあること ・使い過ぎると、脳の一部が小さくなる場合があること ・上手くしたい気持ちをコントロールして、1時間未満程度使用している人が、一番正答率が高いこと ・使用時間が1時間以上を越えると正答率が大きく下がること
【ステップ3】 10分	<p>3 チェックシートを使って、自分のネット・ゲームの依存度を確認する。</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>発問例「『ゲーム依存症』という病気に近づいてないかをチェックしましょう。」</p> </div> <p>◆チェックシートで、自分自身の依存度をチェックし、自らの生活を見直す機会とする。 ◆実態に応じて【参考③】を紹介し、チェックシートで、あてはまる項目が多い程、依存症の心配が高まることを伝える。</p>

時 間	発問例と留意点
【ステップ4】 10分	<p data-bbox="268 152 1114 197">4 ネット・ゲームを適切に使用していく方法を話し合う。</p> <div data-bbox="280 248 1461 322" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p data-bbox="288 264 1433 300">発問例「元気で健康に生活するために、これからどうしていきたいかを考えましょう。」</p> </div> <p data-bbox="288 367 1485 439">◆ステップ1～3で学習したことをもとに、今後、ゲーム・ネットの使い方をどのように改善していきたいかを、【参考②】をもとに理由を付けて書かせる。</p> <p data-bbox="331 445 1214 474">例) 私は、これから時間を決めて使いたいです。わけは、目が悪くなるからです。</p> <p data-bbox="331 481 1485 510">例) 私は、これからお家の人のいるところで使います。わけは、そうすればやり過ぎないと思ったからです。</p> <p data-bbox="288 517 1485 589">◆1人→ペア→全体と多様な考えを共有するとともに、友だちの考えのよさを自分にも取り入れてもよいことを助言する。</p> <p data-bbox="288 595 1406 633">◆記入が難しい児童には、香川県の児童の実態を紹介したり、ルール例を紹介して選択させたりする。</p> <ul data-bbox="325 640 1485 808" style="list-style-type: none"> •【視力の低下】スマホ等を使用するにあたって、26.7%の児童が視力の低下に不安を感じており、令和3年度の26.2%から増加している。 •【課金トラブル】「オンラインゲームの課金をめぐってトラブルになったとことがある」と回答した児童の割合は、中学生や高校生と比べて、小学生が一番多くなっている。トラブルの内容には課金額が高額になり保護者に注意を受けたというもの、課金が原因で友だちともめごとになったというもの等がある。 (令和4年9.10月実施「スマートフォン等の利用に関する調査」より) <p data-bbox="296 857 443 887">〔ルール例〕</p> <p data-bbox="308 893 1007 922">例) 私は、使う時間を〇時間にします。わけは、・・・からです。</p> <p data-bbox="308 929 1031 958">例) 私は、使う場所はリビングにします。わけは、・・・からです。</p> <p data-bbox="308 965 948 994">例) 私は、食事中は、使いません。わけは・・・からです。</p> <p data-bbox="308 1001 1150 1030">例) 私は、外出する時は持ち出さないようにします。わけは、・・・からです。</p> <p data-bbox="308 1037 1078 1066">例) 私は、たくさん課金しないようにします。わけは、・・・からです。</p> <p data-bbox="272 1072 564 1102">〔家に持ち帰る前の留意点〕</p> <p data-bbox="288 1108 1019 1137">◆自分が考えたことを家の人に自分の言葉で説明するように伝える。</p> <p data-bbox="288 1144 1469 1216">◆ルールは、自分の生活を制限するいやなものではなく、自分の生活をよりよくする大切なものであることを補足説明する。</p> <div data-bbox="280 1256 1126 1330" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p data-bbox="288 1279 1091 1314">発問例「ルールを守ると、どんなよいことがあると思いますか」</p> </div> <p data-bbox="308 1330 1406 1359">※学校や家のルールには何があるかを答えさせてから、守ることでよくなることを考えさせてもよい。</p> <p data-bbox="308 1366 780 1395">例) ルールを守ると、人から信用されます。</p> <p data-bbox="308 1402 828 1431">例) ルールを守ると、がまんする心が育ちます。</p> <p data-bbox="308 1438 1126 1467">例) ルールを守りきると、「やった！よくがんばった」と気持ちがいいです。</p> <p data-bbox="308 1473 1345 1503">例) ルールを守りきると、「自分は難しいこともできるんだ」と、自分をほめることができます。</p> <p data-bbox="288 1509 1337 1538">◆家の人と一緒に決めたルールが、守れなかったときのルールも決めておくように補足説明する。</p>

【実践後の展開（例）】

- 長期休業中に入るまでに、記入した学習シートを回収し、実態を把握しておく。
- 長期休業前の懇談会で、担任から保護者へ「ご家庭で『ステップ5 我が家のルールづくり』に親子でチャレンジしてみてください。」と依頼する。
- 長期休業中に活用し、「がんばりのあしあと」を記録させる。
- 長期休業後、学習シートをもとに、自分のルール等の守り具合を振り返らせる。実態に応じて、友だちと情報交換し、ルールの改善を図る。

〔指導助言者〕 三光病院 院長 海野 順 香川大学医学部 助教 鈴木 裕美