

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】 5分	<p>1 夢中になって遊んでいるネットの動画やアプリ名ゲーム名等、自由に出し合う。</p> <p>発問例「いま、好きでよく見たり、遊んだりしているネット（動画）やゲームがありますか。また、どうして好きですか」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ アプリやゲーム名等自由に発言させることで、本時への意欲を高める。</li> <li>◆ 好きな理由を考えることが難しい場合は、友達の考えを全体に例示し、真似をしても良いように声をかける</li> </ul>
【ステップ2】 (1) 10分	<p>2 四コマ漫画を読み、Aさんが、元気がない理由を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆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、Aさんが、元気がない理由に問題意識を焦点化していく。</li> </ul> <p>発問例「Aさんの家での過ごし方で、よくないと、思うところに丸をつけましょう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆Aさんは、家でネット・ゲームを使い過ぎたため、生活リズムを崩し、学校で元気がなかったことを確認する。</li> <li>◆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。また、県内の家庭のルールの設定についてのグラフから、自分はどうか、また、そのルールを守れているかについて問いかける。</li> </ul>
【ステップ2】 (2) 10分	<p>3 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> <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> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆穴埋め問題で、身体や生活への影響を考えさせる。</li> <li>◆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。</li> <li>◆実態に応じて身体面、生活面の影響は、穴埋め問題の答え以外にもあることを共有する。</li> </ul>
【ステップ3】 10分	<p>4 チェックシートを使って、自分のネット・ゲームの使い方を確認する。</p> <p>発問例「自分のネット・ゲームの使い方について、チェックしましょう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆チェックシートで、自分自身のネット・ゲームの使い方をチェックし、自らの生活を見直す機会とする。</li> <li>◆【参考②】を紹介し、ネット・ゲーム依存症は、日々の生活習慣の延長で誰にでも起こり得ることを児童が理解するとともに、自身の生活を振り返る中で、適切な使い方や改善の必要性に気付くことができるようにする。5段階目については、「いやなことがあると、<u>ネット・ゲーム以外何をして良いか分からないため</u>、ネット・ゲームをして気を紛らわせる」といった内容を補足する。</li> </ul> <p>注) チェックシートの項目は、児童が自身のネット・ゲームの使い方をふりかえる視点として、YDQをもと香川県教育委員会が作成したものであり、ゲーム行動症(ゲーム症)であるか否かを診断するものではない。</p>

【ステップ4】

10分

## 5 ネット・ゲームを適切に使用していく方法を話し合う。

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。」

- ◆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】を参考にして、理由を付けて書くように促す。
  - 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。
  - 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。
- ◆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。
- ◆記入が難しい児童には、香川県の実態を紹介したり、ルールの例を紹介して選択させたりする。
  - ・【視力の低下】スマホ等を使用するにあたって、22.6%の児童が視力の低下に不安を感じている。
  - ・【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、令和4年の4.2%から、5.7%に増加している。また、トラブルに遭ったと回答した児童の割合は、中学生や高校生よりも小学生の方が多い。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6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)

〔ルールの例〕

- 例) 私は、使う時間を〇時間にします。わけは、・・・からです。
- 例) 私は、使う場所はリビングにします。わけは、・・・からです。
- 例) 私は、食事中は、使いません。わけは、・・・からです。
- 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。

〔家に持ち帰る前の留意点〕

- ◆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。
- ◆ルールは、自分の生活を制限するだけでなく、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。

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」

- ※学校や家にはどのようなルール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。
- 例) ルールを守ると、人から信用されます。
- 例) ルールを守ると、がまんする心が育ちます。
- 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。
- 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。
- ◆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。

### 【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。
- ・現在設定しているルールを確認し、必要があれば子どもの実態に合わせて見直すよう声をかける。
- ・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