

展開例：ネット・ゲームと上手く付き合えていますか？（50分）

【ねらい】

ネット・ゲーム等の長所や短所を、友達や家族と話し合い、ネット・ゲームの適切な使い方について自分の考えをもつことができる。

【学習シートの使い方】

・Q1～Q5は授業で、Q6のルール作りは家庭で実施する。生徒の実態に応じて時間配分をする。

例）学活（50分程度）または、短学活（10分程度）を数回組み合わせる。

※ 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				
【Q1】 10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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>発問例「今、夢中になっているネット（動画）やゲームがある人は書きましょう。また、その理由も書きましょう」</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 「なぜ夢中になるのか」を言葉にすることで、ネット・ゲームの魅力に改めて気付くことができるようにする。 ◆ 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。 				
【Q2】 10分	<p>2 ネット・ゲームの長所と短所を明らかにし、新たな気づきを共有する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>発問例「ネット・ゲームを使うことによる良い点と悪い点を考えてみましょう。」</p> </div> <p>◆ 良い点・悪い点の両面から考えさせる。意見が偏るようなら、下記（良い点・悪い点）を参考にして紹介する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">良い点</th> <th style="width: 50%;">悪い点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・創造力が増す可能性がある〔創造力をはかるTorrance Testの結果より〕 ・認知能力が上がる可能性がある〔ジュネーブ大学の研究でnatureにも掲載〕 ・判断速度が上がる可能性がある 〔ロチェスター大学 Daphne Bavelier 博士の研究〕 ・学習アプリ等で、学習計画を立てたり、記憶力を向上させたりできる ・離れていても交流が可能で、情報がすぐに入手できる ・運動能力の差に関係なく楽しめる </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・夜中等、ゲーム仲間から誘われると、断りにくいことがある ・ゲーム仲間から脅迫されたり、あおられたりしてトラブルになることがある ・ボイスチャットによる中傷等 ・顔を合わせての交流が減る ・過剰な課金 </td> </tr> </tbody> </table> <p>◆ 良い点と悪い点を板書して、下記の留意点をおさえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネット・ゲームを使うことで便利で楽しいことがあるが、使いすぎると良くないことがあること。 	良い点	悪い点	<ul style="list-style-type: none"> ・創造力が増す可能性がある〔創造力をはかるTorrance Testの結果より〕 ・認知能力が上がる可能性がある〔ジュネーブ大学の研究でnatureにも掲載〕 ・判断速度が上がる可能性がある 〔ロチェスター大学 Daphne Bavelier 博士の研究〕 ・学習アプリ等で、学習計画を立てたり、記憶力を向上させたりできる ・離れていても交流が可能で、情報がすぐに入手できる ・運動能力の差に関係なく楽しめる 	<ul style="list-style-type: none"> ・夜中等、ゲーム仲間から誘われると、断りにくいことがある ・ゲーム仲間から脅迫されたり、あおられたりしてトラブルになることがある ・ボイスチャットによる中傷等 ・顔を合わせての交流が減る ・過剰な課金
良い点	悪い点				
<ul style="list-style-type: none"> ・創造力が増す可能性がある〔創造力をはかるTorrance Testの結果より〕 ・認知能力が上がる可能性がある〔ジュネーブ大学の研究でnatureにも掲載〕 ・判断速度が上がる可能性がある 〔ロチェスター大学 Daphne Bavelier 博士の研究〕 ・学習アプリ等で、学習計画を立てたり、記憶力を向上させたりできる ・離れていても交流が可能で、情報がすぐに入手できる ・運動能力の差に関係なく楽しめる 	<ul style="list-style-type: none"> ・夜中等、ゲーム仲間から誘われると、断りにくいことがある ・ゲーム仲間から脅迫されたり、あおられたりしてトラブルになることがある ・ボイスチャットによる中傷等 ・顔を合わせての交流が減る ・過剰な課金 				
【Q3】 10分	<p>3 自分のネット・ゲームの使用時間等の実態を振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>発問例「ネット・ゲームを1日のうち、どれくらい使っていますか。平日の使用時間を振り返ってみましょう」</p> <p>「それは、長いと感じていますか？それとも短いと感じていますか？」</p> <p>参考①をみて香川県の利用状況と比べてみましょう」</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ はじめに、1日の適切な利用時間は、どのくらいだと思うか質問しておく。 ◆ 平日ならいつでもよいが、曜日をそろえたり、平均で見たりするなど全体でそろえておくことが望ましい。 ◆ スマホやゲームを所持していない生徒には、使っていない場合は、「0」で良い旨伝える。 ◆ 【参考①】を紹介し、自分のネット・ゲーム等の使用時間を香川県の子どもと比較し、振り返るように助言する。また、家庭のルールに関するグラフから、自分の家庭にはルールがあるか問いかける。さらに自ら主体的にルールを考え、家庭で守っている生徒がいる場合は称賛する。 				

<p>【Q4】</p> <p>5分</p>	<p>4 自分のネット・ゲームの使い方をチェックリストで把握する。</p> <p>発問例「みなさんのネット・ゲームのつかい方をチェックしてみましょう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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。 ◆ 【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生徒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。 <p>注) <u>チェックリストの項目は、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をもとに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。</u></p>
<p>【Q5】</p> <p>15分</p>	<p>5 ネット・ゲームを適切に使用していく方法を話し合う。〔振り返り〕</p> <p>発問例「今まで学習したことを踏まえて、ネット・ゲームを適切に使用していく方法を考えましょう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 適切に使用していく方法を考えるためには、【Q4】の気づきを反映したり、【参考②】の取組みを参考にしたりすることが有効であることを助言する。 ◆ 1人→グループ→全体と段階的に考えを深められるように、実態に応じて下記のような文例を示す。 <ul style="list-style-type: none"> 例)〔目的〕するために〔方法〕する ◆ ルールは、制限をかけるものでなく、よりよい生活を（信頼関係を強める 自制心を育てる 達成感を味わう 自己有用感を高める等）築くためにあることを踏まえ、指導に生かす。その際、肯定的な表現になるように助言したり、実態に応じて、下記の文例を示したりする。 <p>〔ルールの例〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 例) ○○するために、使う場所はリビングにする 例) ○○するためにフィルタリングを設定する 例) ○○するために、使用は○ギガ以内にする 例) ○○するために、外出時は持ち出さない 例) ○○するために、食事の時間は使わない 例) ○○するために、ネット・ゲーム等内で他人を中傷しない ◆ 自分の課題が見付けにくい生徒には、香川県の中学生の実態を紹介し、ルール作りの視点を与える。 <ul style="list-style-type: none"> ・【視力の低下】スマホ等を使用するにあたって、26.5%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ことがある」と回答した生徒の割合は、3.6%である。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。 <p>(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)</p> ◆ グループ間等で、考えた意見を回覧し、友人からコメントをもらう時間を設定する。 <p>〔家に持ち帰る前の留意点〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 自分が考えたことを記入し、家の人に自分の言葉で説明できるように伝える。 ◆ 【参考④】を家の人と確認しながら、みんなで守れるルール等を決定し記入するよう伝える。 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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。

【実施後の展開（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。
- ・長期休業前の三者懇談で、担任から保護者に『「Q6 我が家のルール」をつくろう。』を依頼する。また、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。
- ・確認後、学習シートを家に持ち帰り、長期休業中に活用する。
- ・長期休業後、学習シートをもとに、自分のルール等の達成度を振り返らせ、実態に応じて、友達と情報交換し、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