

## ゲームミクシ 特別活動学習 第1時

### 授業のながれ とうじょう人ぶつのひみつ

#### 本時の目標

- ・ゲーム独特の描かれ方や構成パターンを意識し、関心を持つ。
- ・ゲームやテレビのアクションは、本当に戦っているわけではないこと、現実の世界では真似をしてはいけないアクションもあることを知り、視聴の際に気をつけるべきことを考えて、適切な行動をとる必要性があることを知る。

#### 特別活動

- (2) - ウ 望ましい人間関係の形成

#### 本時のための準備

指導案、ワークシート、紙芝居、保護者事前アンケート



年 組

#### 指導のアドバイス

この質問で、どのくらいの児童がゲームで遊んでいるか把握します。所有台数の多い子は、所有時の低年齢、経験年数が長い傾向にあります。全くしていない児童も多いでしょう。その場合は、テレビのシーン、キャラクターで考えます。好きなキャラクターを聞く、真似をした経験を語らせることで本学習に興味をもたせます。

ミクシくんの気持ちを考えながら聞きましょうと指示しておきます。

学習前に、保護者に事前アンケートを実施、クラスの実態を把握しておきます。

#### ・導入・・・紙芝居を見る。(10分)

ゲーム機を持っている人はいますか？

何台くらい持っていますか？（1台、3台など）

ゲームの登場人物に好きなキャラクターはありますか？

キャラクターの真似をして遊んだことがありますか？

ゲームやアニメやヒーロー番組で、好きなアクションはありますか？どういうところが気に入っていますか？

- ・ 戦うところ
- ・ 変身するところ
- ・ 魔法が使えるところ

ではここで、ミクシくんのお話を見ましょう。

紙芝居を見せながら話をする。

それでは物語を振り返ってみましょう。

（黒板に2～6のスライドをキーシーンとして貼る）

#### ・展開・・・（ 分）紙芝居を見て、話し合う。

## 指導のアドバイス

児童から出た意見は板書します。

ゲームやテレビの登場人物の描かれ方の特性を踏まえて、ミクシくんの気持ちを想像させます。

なぜ、叩かれたら痛いと考えることができなかつたのか。なぜ、叩くという行為をカッコいいと思ってしまうのか。

アクションやゲームの攻撃性を否定するのではなく、それらは作られたものであること、実際には戦っていないこと、現実の暴力とは違うことを理解させます。

学習の中で、空想の世界、作られた世界と実際の世界を照らし合わせ、自分の身に起こるとどうなるかを具体的に想像できるよう振り返らせます。

本時の宿題として、家族に学習したことを話し、ワークシートに感想を書いてもらいます。学習の継続につながります。

ヒーローの真似をしている時のミクシくんの気持ちを考えましょう。

- ・ゲームのヒーローの真似はカッコいいと思った。
- ・面白いと思った。
- ・ぼくもしたいと思う。

ゲームやテレビの登場人物では、敵を倒す人はどんな人が多いですか

- ・ 白い服や明るい服を着ている
- ・ 男の人が多
- ・ カッコいい
- ・ 優しい

どうしてカッコよくみえるのでしょうか。

ミクシくんはカッコいいキャラクターのまねをしました。叩かれた時のお友達の気持ちはどうだったでしょう

- ・ 叩かれたら痛い。真似をしないでほしい。

ゲームの登場人物の真似をしているミクシくんは、叩かれたら痛いとなぜ気がつかなかつたのでしょうか

- ・ カッコいいからいいと思った
- ・ 真似をしたら強くなれると思った
- ・ ほんとに叩いているわけじゃないからいいと思った。

## ふり返り・・自分に引きよせて考えてみよう ( 分)

今日の学習を振り返り、感想を話します。

今日学んだことは家族に話し、ワークシートに感想を書いてもらいましょう。

### この単元の評価の観点

・ テレビやゲームの表現手法、描かれ方に関心を持ち、現実との違いを意識し、今後の適切な行動を考えることができているか。

ワークシートや発言内容の中で、これらの観点が理解できていれば、よく気がついたねと受けとめてあげましょう。