

総合的な学習の時間 学習指導案

(ゲームとのつきあい方学習 小学校高学年対象)

平成 年 月 日 ()

小学校 第 学年 組 名

指導者

1 単元・教材名 「ゲームとのつきあい方学習 ～ゲームミクシ・ゲームの秘密を探ろう～」

(ミクシとはフィンランド語でなぜ?という意)

2 単元の目標

ゲームの物語や登場する人物、性格等について考える活動を通して、ゲームの世界と日常生活との違いに気づき、暴力表現を始めとした様々な問題について客観的に考えることができる。

3 単元の評価規準

- ・ 自分がゲームをしていく中で、課題を見だし、その解決を探ることができる(課題設定)。
- ・ ゲームのしくみ、工夫、表現をさまざまな資料をもとに、情報を収集することができる(情報収集)。
- ・ ゲームのしくみ、工夫、表現を分析し、制作者の意図を読み取ることができる(情報分析)。
- ・ ゲームの世界と日常生活との違いを整理し発表することができる(情報表現)。
- ・ ゲームの特性を理解し、長時間利用や価値観の偏りによる影響に気づき、自らの課題として適切なつきあい方を設定することができる(新たな課題設定)

4 現状・課題、教材の特性

本教材は、ゲームとのつきあい方を学ぶことができる教材である。教材の内容は小学校中学年～高学年で使用できるように設定した。主に小学生を対象としている。

ゲームは問題が多い、ゲーム時間が長いのは悪影響、とよくいわれる。現状では、小学生のゲーム機またはオンラインゲーム利用時間は長く、遊んでいるゲームソフトには年齢にふさわしくないものも多くみられる。しかし、ゲームには他の遊びにはない独特の面白さ、魅力があるから子ども達は夢中になるのである。この教材は、ゲームはなぜ魅力的なのか、どのようにつきあえばいいのか、しくみや技法、表現を理解し、分析、整理しながら有用性と悪影響の両面を読み解き、ゲームや様々なメディアとのつきあい方を考えさせることを目的としている。

5 指導について

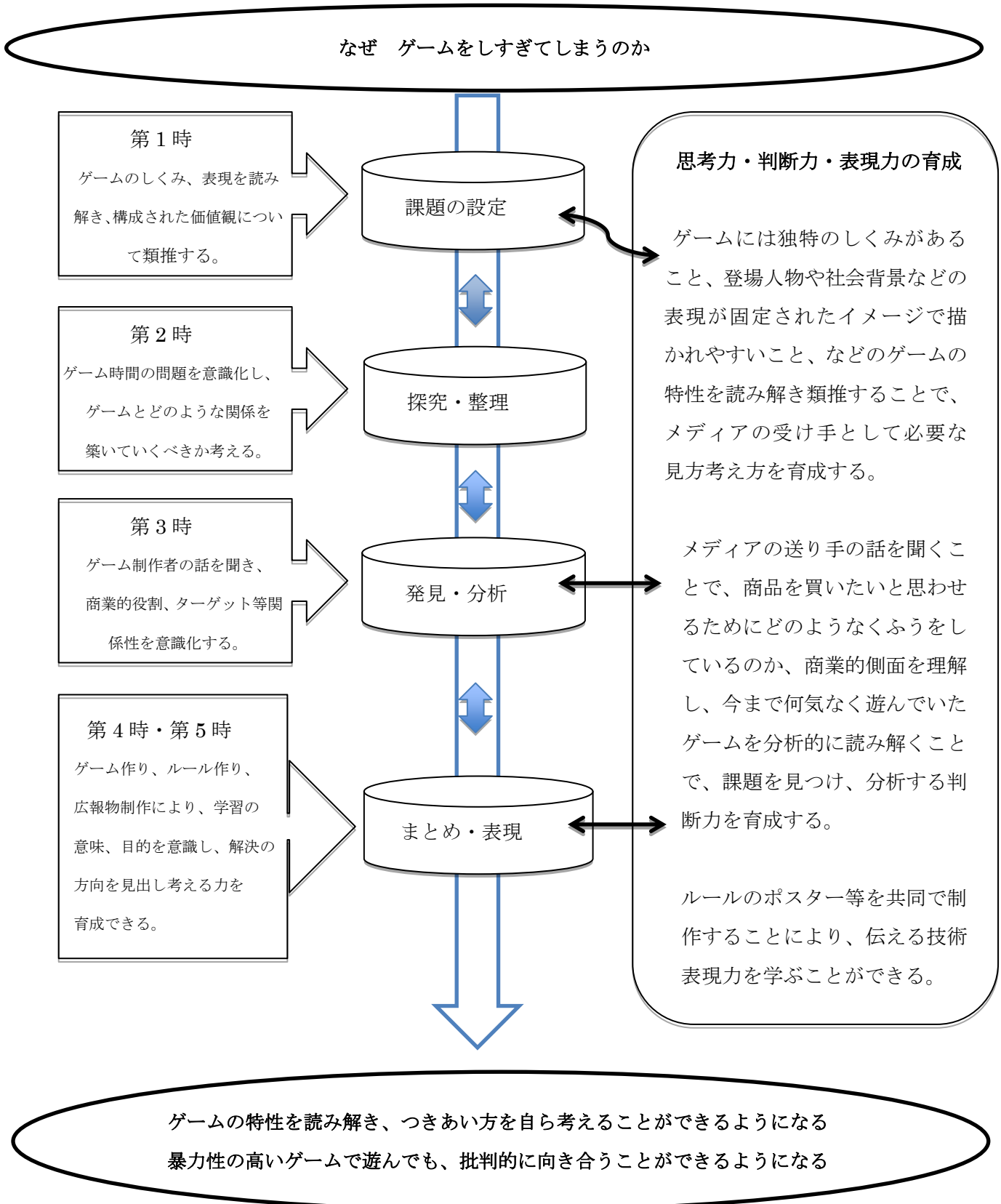
具体的な指導内容としては、全5～9時間(第5時)扱いで、単位時間ごとに以下の内容について考えさせることを目的としている。①(第1時)ゲームの複雑なしくみ、独特の技法、表現を様々な広がりから考える。ゲームはどのような価値観を構成しているのか、登場人物の描き方や表現を批判的に読み解く。課題を考える。②(第2時)日常のゲーム時間の問題を意識化することにより、ゲームとどのような関係を築いていくべきか考える。③(第3時)ゲーム制作者の話を聞き、ゲーム、メディアが作り手と受け手の関係性の中でどのように作られているのかを考える。④(第4時・第5時)ゲームや、ルールを広報するためのポスターやチラシを協働して制作することで、この学習の意味や目的を考え、問題解決の方向性を自ら見出していく力を育む。

このように、1時間ごとに児童の気づきを広げることで、ゲームやメディアの特性を理解できると考えている。

6 指導にあたっての留意点

- ① ゲーム利用状況のアンケートを別紙のような内容で実施し、実態把握しておきたい。
- ② ゲームを持っていない児童、詳しくない児童、非常に詳しい児童等、知識、意識には差があるため、グループワークではヒントを出すなどサポートしていただきたい。(資料参照)

7 題材構想図



8 題材指導計画 (全5～9時間：学校の実態に応じて変更が可能)

第3時は、3つの映像教材が用意されている。単元内容に合わせ1～3回に分けて実施することができる。

第4時のゲーム作りは、学校の指導計画にあわせて**実施するか実施しないかを選ぶことができる**。

第4時は実施しなくても第5時に進むことができる。

第5時以降のルール作りは、2～4回に分けて実施することができる。

| | 単元計画 | 関連のある教科・領域 |
|-----------------|---|--|
| 第1時 1時間 | ゲームの登場人物・レーティングを考えよう ゲームの分析を通し、記載されているレーティングや、ゲームをおもしろくする要素に独自の世界観等があることに気づき、ゲームとうまくつきあっていくための自分なりの課題を見つけることができる。 | 特別活動 (2)-カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成 社会 (4)我が国の情報産業や情報化した社会の様子 道徳 1・主として自分自身に関すること 総合的な学習の時間(情報) |
| 第2時 1時間 | 生活とゲーム時間の問題を考えよう 生活の中のゲーム時間を振り返り、その問題点を意識し、ゲームとうまくつきあうためにはどうすればよいのか課題を見つけることができる。 | 特別活動 (2)-イ 基本的な生活習慣の形成 (2)-カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成 家庭科 A-(2)-イ 生活時間の有効な使い方を工夫し、家族に協力すること 道徳 1・主として自分自身に関すること 総合的な学習の時間(情報) |
| 第3時 1時間 | ゲームを作る人のお話を聞こう ゲーム制作者の話聞き、ゲーム、メディアが作り手と受け手の関係性の中でどのように作られているか考えることができる。 | 特別活動 学級活動 (2)-カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成 社会 (4)-イ 情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり 総合的な学習の時間(情報) |
| 第4時 1時間 | ゲームを作ろう ゲーム制作体験を通じてゲームの作り手の視点や意図を考え、互いに交流することができる。 | 国語 A 話すこと・聞くこと (1)-エ 話し手の意図をとらえながら聞き、自分の意見と比べるなどして考えをまとめること (1)-オ 互いの立場や意図をはっきりさせながら、計画的に話し合うこと 総合的な学習の時間(情報) |
| 第5時～9時 1～4時間 | ゲームのルールを考えよう ゲームや、ルールを広報するためのポスターやチラシを協同して制作することで、学習の意味を意識し、問題解決の方向性を自ら見出す力を育むことができる。 | 特別活動(学級活動) (2)-イ 基本的な生活習慣の形成 (2)-カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成 総合的な学習の時間(情報) |