

学習指導案

(ゲームとのつきあい方学習 小学校低学年対象)

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低学年～中学年で使用できるように設定した。

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2時間(第2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) ゲーム独特の描かれ方や構成パターンを意識することで、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に気がつく。
- ②(第2時) 自分の生活を振り返り、ゲームをする時はルールを決めて、規則正しい生活を送ることができるようにする。

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保護者向けに実施し、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、低学年ではテレビ、動画サイト視聴など範囲を広げて考えさせたい。

7 題材指導計画（全2時間）

第1時、第2時とあるが、それぞれ実施してもよい。

第1時、第2時の順序で実践していただきたいが、その限りではない。

	単元計画	関連のある教科・領域
第1時 1時間	ゲームとうじょう人ぶつのひみつ ゲーム独特の描かれ方や構成パターンを意識することで、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に気がつくことを目的としている 本時のねらい テレビやゲームの登場人物のアクションは、現実の暴力とは違うことがわかる。 テレビやゲームの登場人物や場面設定の、特徴やパターンを知る。	特別活動 (2)－ウ 望ましい人間関係の形成 第1時は特別活動指導案を用意している。
第2時 1時間	ゲームにむちゅうになると 小学校入学前から、テレビやビデオの視聴をはじめ、ゲーム機器や携帯端末でのゲームを楽しむ子どもたちが増えている。しかし、テレビやゲームに過度に熱中することにより、日々の生活や健康に影響を及ぼすことがある。利用についてのルールを家庭できちんと作り、自分で考え、ルールを守っていくことの必要性に気付き、規則正しい生活をしようとする態度を育てたい。 本時のねらい 自分の思いのままに行動してしまう弱い心に打ち勝ち、よく考えて行動することで気持ちのよい生活を送れることに気付き、節度ある生活をしようとする態度を育てる。	道徳 1－(1) 基本的な生活習慣 特別活動 (2)－カ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成 第2時は道徳学習指導案、特別活動学習指導案を用意している。

本時のための準備

(教) 資料（紙芝居、もしくはプレゼンデータとキーシーンの掲示物）

(児) ワークシート