

ひけつ2 ネットと上手につきあおう

(12) ゲームをやめられない…

●テーマの背景

ネット依存は、ゲーム依存、コンテンツ依存、コミュニケーション（つながり）依存の大きく3つに分けられます。ゲーム依存は、ゲームにのめりこみ、ゲーム以外のことを考えられなくなり、生活面に悪影響を与えることを言います。たとえば睡眠不足、成績の低下、運動不足による体力の低下、生活のリズムの乱れなどの悪影響が表れます。

ゲームに夢中になってゲームをやめられないという子どもたちは相当数います。オンラインゲームの場合、複数の人がチームを組みゲームをするために、自分だけが抜けることができないと子どもは考えてしまいます。

ゲーム産業は、日本の成長分野の産業であり、ゲームソフトの会社は、子どもがゲームに夢中になるようにゲームを作っています。また、子どもたちもゲームを通じてチームワークを学んでいます。

しかし、子どもの学力、健康面に悪影響を与えている側面もあり、子どもたちが自律的にゲームとつきあう力を身につけるほかありません。

●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none">・深夜までゲームをしないとオンラインゲームの仲間には断ることができる。・1日の時間の使い方を決め、セルフコントロールすることができる。・子どもにとって何が大切か、優先的に何をしなければいけないかを理解し、行動することができる。・ゲームをする時間について「家庭のルール」を決めておき、それに従うことができる。
学習目標	<ul style="list-style-type: none">・楽しいことをずっと続けるのではなく、セルフコントロールしなければいけない場合があることを理解する。・ゲーム依存になると、生活面でさまざまな影響が出ることを理解する。

●指導案

所要時間	学習活動	ファシリテーション観点からの指導上の注意点	ネットリテラシーの観点からの指導上の注意点
導入 ① 5分	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに自己紹介する。(名前、学年、好きなアニメなど) 子どもが答えたアニメやキャラクターをネット検索する。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者の関心を引き出す。 学習会の目的を共有して、意識をそろえる。 グループに分かれる。 自己紹介用のワークシートを配布する。 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもの興味のあることをネット検索し、インターネットへの関心を引きつける。
導入 ② 5分	<ul style="list-style-type: none"> インターネットをどのように使っているか、参加者同士で意見交換する。 	<ul style="list-style-type: none"> 双方向のコミュニケーションを行い、参加者それぞれの気づきや経験を元にして話を広げる。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者のインターネットについての知識レベルを合わせる。
展開 ① 10分	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ゲームをやめられない…」のアニメコンテンツを見る。(アニメコンテンツを表示する。) 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームをしているか、ゲームをやめられないことがあるかどうかを確認し、当事者意識を持てるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームをやめられないことがあるかどうかを確認し、身近に感じていることを引き出す。
展開 ② 30分	<p>【ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> 設問に答えながら、自分だったらどのように行動するかを考える。 講師からの質問に答える。 	<ul style="list-style-type: none"> 正解ではなく、自分の身のまわりのことを考えて、行動を考えさせる。ワークシートに記入する。 1日の行動を睡眠時間、食事の時間、学校の時間、勉強する時間、ネットを利用する時間、ゲームをする時間などに分けてワークシートに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 保護者に相談しないで、勝手にアイテムを買ったら、どんなことが起こるかを考えさせる。
休憩			
展開 ③ 30分	<p>【グループディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> どんな選択肢を選んだか、その理由をグループで話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 参加者の気づきを全体で共有することで、新しい発見を生み出す。 話合いの学びを深めるために基本となるルールを共有する。 	
展開 ④ 10分	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム依存にならないように、ゲームを楽しむ方法を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを見ながら、学んだことを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム依存になったら、生活面にどのような影響が出るかを説明する。
10分	<p>【まとめ・振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> 学んだことをワークシートに記入する。 気づきを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りをすることで、感じたことや気づきを定着させる。 	<ul style="list-style-type: none"> 鈴木家のスマホのひけつを確認する。 学習したことを日常生活の中で生かすように促す。

●講師シナリオ案

テーマ	講師シナリオ案	発問のポイント
導入①	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。 ・次は皆さんに自己紹介してもらいます。 ・自己紹介用のワークシートに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、好きなもの（色、食べ物など）を記入してください。 ・名札に学習会で読んでもらいたい名前を書いてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 ・お互いの関係性を作る。
導入②	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さんは、インターネットを使っていますか。どのように使っていますか（メール、音楽のダウンロードなど）。 ・何を使ってインターネットにつながっていますか（携帯電話、スマートフォン、パソコン、ゲーム機など）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一方的な投げかけではなく、双方向コミュニケーションを行い、参加者それぞれの経験をもとに話を広げる。
展開①	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・皆さんは、ゲームをしていて、やめられないことがありますか。 ・これからアニメコンテンツを見ていただきますが、皆さんがインターネットを使っているとき体験しそうなエピソードを扱っています。 ・まずは、登場人物の紹介です。 ・このエピソードの主人公のタクミくんは小学5年生。ショウくんのクラスメイトです。父親からもらったお下がりスマホを使って、オンラインゲームに夢中になっています。深夜までオンラインゲームをしていて、朝学校に遅刻してしまいました。 ・それでは早速アニメコンテンツを見てみましょう。（アニメコンテンツを見せる。） ・アニメコンテンツの最後に、選択肢が出てきます。自分だったらどんな行動をとるか、主人公になったつもりで考えてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをやめられないことがあるかを確認する。 ・まずはイントロムービーを見せる。
展開②	<p>【個人ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いかがでしたか。コンテンツを見てどう思いましたか。感想を聞かせてください（子どもの感想を聞く）。 ・（子ども：オンラインゲームをするときは、時間を決める。） そうですね、ゲーム仲間に●時までしかゲームをできないこともきちんと伝えておくといいですね。 ・皆さんはどれを選びましたか。①を選んだ人？ ②を選んだ人？ ③を選んだ人？（手をあげてもらおう） ・それぞれの選択肢を選んだ理由もきかせてください。 ・選択肢にない行動をとるといふ人はいますか。そして、その理由も聞かせてください。 ・タクミくんはどうすればよかったのでしょうか。ワークシートに、自分がタクミくんだったらどんな行動をとるかを書いてください。その理由も書いてください。（ワークシートを配る。約10分） ・（約8分経過したところで子どもに尋ねる）ワークシートに記入できましたか。（子ども：まだー） ・では、もう少し時間をとりますね。（大多数の子どもが記入できていればOK）。 ・次に、1日の行動を睡眠時間、食事の時間、お風呂に入る時間、学校で過ごす時間、勉強する時間、ネットを利用する時間、ゲームをする時間などに分けてワークシートに記入してみましょう。 ・いかがですか。睡眠時間や勉強する時間をきちんととっていますか。ゲームをする時間はどれくらいですか（子どもに問いかける）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの回答を受け入れる。 ・どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。 ・子どもがワークシートに記入しているかどうかを確認し、記入できない子どもに対して、わからないことがあるかを尋ねる。 ・途中の段階で、ワークシートに記入できたかどうかを尋ねる。 ・ワークシートを配る。
展開③	<p>【グループディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それでは、グループごとにワークシートに記入したことをもとに話し合ってみましょう。 ・グループごとに司会進行役、記録係、発表者を決めてください。 ・まずはワークシートに書いたことをグループの中で話してください（どの選択肢を選んだか、その理由、選択肢以外の行動、その理由）（約15分）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発想力が豊かですぐに意見を言える子どももいれば、そうでない子どももいるので、考える時間を設ける。 ・基本的には一人ずつ意見を聞く。発言してい

	<ul style="list-style-type: none"> 次に、子ども役、保護者役の役割を決めて、アイテム課金についての家庭のルールを決めながら、話し合ってください（約 15 分）。 いろいろな意見が出てきましたね。それでは、グループごとにルールの 3 箇条を決めてください。 グループごとに発表しましょう（発表するグループの順番を決める。発表時間約 10 分）。 	<p>ない子どもには、意識的に質問を投げかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> グループごとに合意形成の練習をする。 全体で意見を共有する。 発表に対して、ほめ言葉でコメントする。
展開④	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> 解説ページを見ながら、学んだことを確認しましょう。 ゲーム依存になったら、どんな影響がでるかを確認しましょう。 まず、深夜までゲームをすると、睡眠不足になります。人間は寝ているときに成長ホルモンが出ます。とくに成長ざかりの子どもは睡眠不足になると、健康面に影響が出ます。視力が下がり、体力も低下します。 また、勉強する時間をゲームしているのですから、成績が下がります。子どもが、今何をしなければいけないかを考えてみましょう。 皆さんにとって今しなければいけないことは何だと思いますか（子どもに問いかける）。 今しなければいけないことはそれぞれ違うと思いますが、勉強、スポーツ、体力をつけることですね。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。
まとめ・振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 鈴木家スマホのひけつを確認しましょう。 最後は皆さんに、今日学んだこと、感じたことを振りかえってもらいます。 「振り返りシート」に記入してください。 「振り返りシート」に記入できましたか。感想を聞かせてくれますか。 皆さん、とてもいい気づきがありましたね。これからもネットを使っているとき、困ったことがあるかもしれませんが、今日学んだことを思い出して、どのように行動したらいいかよく考えてください。 	<ul style="list-style-type: none"> 鈴木家スマホのひけつを開く。 「振り返りシート」を配る。

ポイント!

家庭のルールを決める際、時間制限だけでなく、子どもがゲームをすること以外に打ち込めるもの、目標と一緒に探してみることも解決の糸口になります。

子どもに目標を持たせることが、ゲーム依存から抜け出す 1 つの方法です。

また、ゲーム以外にも、ネットから離れて自然体験する、運動する、本を読むなどの行動を勧めてみるのもいいでしょう。