

学年	3年	教科	学活	単元名	ネットゲームに夢中になると・・・
学校名	東根市立東根小学校			実践者	芦野 大介
本時の学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム依存の傾向や問題点を理解する。</li> <li>・ゲーム依存にならないための方法を考えることができる。</li> </ul>				
ICT活用のねらい	【1 教員による活用】		【2 児童生徒による活用】		
1—3	1-1 興味関心を高める 1-2 課題を明確につかませる 1-3 思考や理解を深める 1-4 知識の定着を図る	2-1 情報を収集・選択する 2-2 文や図表にまとめる 2-3 発表したり表現したりする 2-4 知識や技能の習熟を図る			
活用する機器・ソフト・コンテンツ等	情報化社会の新たな問題を考えるための教材 (DVD)				
学習形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習				
活用の場面・方法	<input checked="" type="checkbox"/> 導入の場面 <input checked="" type="checkbox"/> 展開の場面 <input checked="" type="checkbox"/> まとめの場面 <ul style="list-style-type: none"> <li>・オンラインゲームなどに夢中になりすぎると何よりも優先してしまい、自分の意志ではやめられなくなり、日常生活に支障を来してしまうという物語のDVDを見る。</li> </ul>				
活用のポイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の利用が多いゲームを題材にすることで、ゲーム依存は身近にあることを理解させる。</li> <li>・オンラインゲームの仕組みを理解させる。</li> <li>・オンラインゲームをやめることができなくなった理由、どうすればならないのかを考えさせる。</li> </ul>				
児童生徒の学びの様子	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DVDを見て、ゲーム依存の問題点とその原因を考えることができた。</li> <li>・課金、待ち合わせなど、オンラインゲームの恐ろしさを知ることができた。</li> <li>・ゲーム依存にならないためには、自分だけではなく、家族と一緒に具体的な予防策を立てなければならないと考えることができた。</li> </ul>				
活用の様子 (写真)					
実践を通して感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オンラインゲームをやったことのある児童がとても多く、その中でチャットをしたり、知らない人とグループを作ったりして遊ぶ事例もあった。この実態を踏まえ、オンラインゲームの恐ろしさや問題点を早急に指導できたことがとても良かった</li> <li>・身近な題材だったので、ゲーム依存は自分にも起こりうることであることを理解させることができた。</li> <li>・ゲーム依存にならないために「家族と一緒にゲームの時間を決める」など、自分だけで決めるのではなく、また、親から一方的な約束ではなく、家族と一緒に決める大切さを指導することができた。</li> <li>・この指導内容をホームページに載せることで、家庭に啓発することができた。</li> </ul>				