

第6学年 学級指導指導案

日 時 平成16年 11月26日(金)
 学 級 6年(男7名 女12名 計19名)
 指導者 教諭 川戸 司朗

1 題材名 ゲームと生活

2 題材について

(1)教材観

今やゲーム機を持っていない子供たちはいない。ゲーム機の種類もファミコンからゲームキューブ、アドバンスと幅広くあり、それに対応するソフトも多種多様なものがある。それだけでなくパソコンの普及によりインターネット上でもゲームが出来るようになってきた。これらの環境の中で、「ゲームによる影響は何なのか」を真剣に考えさせることは、心身の成長の著しい小学校生活の中で、大変大事な問題であると考ええる。

(2)児童観

事前アンケートの結果(回答数19名)

ゲームが好きですか。

好き 17人
 嫌い 2人

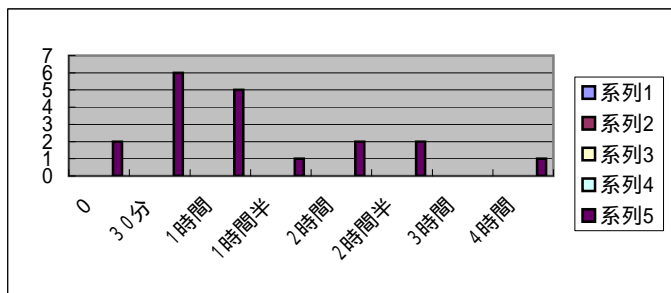
どんなゲームが好きですか。

ゲーム名	人
・ぷよぷよ	1
・バストアムーブ2	1
・バウンサー	2
・テイルブオブディスティニー2	1
・テイルブオシンフォニア	2
・ドラゴンクエスト	1
・ギルティギアゼクス	1
・NARUTO	3
・ピクミン2	1
・動物の森et	1
・げんそうすいこでん	1
・ワンピースランド	1
・ガチャロク2	1
・キングダムハーツ	1
・ポケットモンスター(ルビー)	3
・ポケットモンスター(リーフグリーン)	3
・ポケモンコロシウム	1
・続ぼくらの太陽	1

ゲーム名	人
・マリオパーティ5	1
・ルイージマンション	1
・マジカルバケーション	1
・コロツケ3	1
・メタルギアソリッド2	1
・デビルメイクライ2	1
・みんなのゴルフ	1
・マリオサンシャイン	1
・かわいい子犬	1
・こんごう君の大冒険	1
・パワポケ6	1
・モンスターファーム	1
・テニスの王子様	1
・ロックマンゼロシリーズ	1
・バイオハザードシリーズ	1
・カスタムロボシリーズ	1

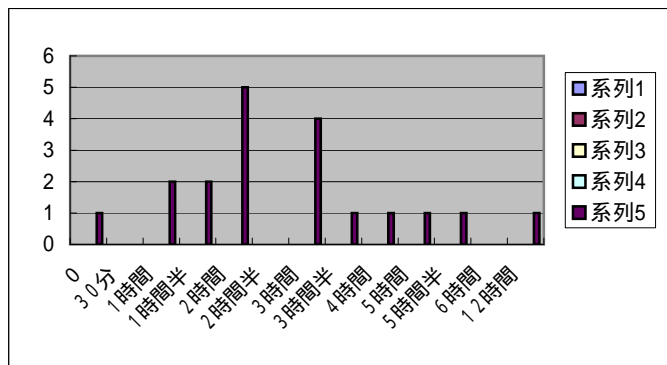
1日に平均するとどのくらいゲームをしていますか。

0	2人
30分	6人
1時間	5人
1時間半	1人
2時間	2人
2時間半	2人
3時間	0人
4時間	1人



ゲームをたくさんする日は、何時間くらいしていますか。

0	1人
30分	0人
1時間	2人
1時間半	2人
2時間	5人
2時間半	0人
3時間	4人
3時間半	1人
4時間	1人
5時間	1人
5時間半	1人
6時間	0人
12時間	1人



どんなところが楽しいですか。

- ・ジャンルごとにいろいろ楽しいところがある。
- ・ぷよぷよは連鎖できるとうれしい。
- ・バストアムーブ2は曲がよくてのれる。
- ・バウンサーは見ていて楽しい。
- ・キャラクター同士で戦ったり、キャラクターを操作して、いろんなことができて楽しい。
- ・物語のゲームでは進めていくのが楽しい。例えばレベルアップしたとき。
- ・キャラクターが好きだし、クリアするのが楽しい。
- ・バトルで勝てると楽しい。
- ・現実ではできない体験とか色々できるから。
- ・現時にはないところ。
- ・仲間と冒険して助け合うこと。
- ・身近なところでできる。
- ・敵を倒したときの快感。
- ・負けたときの悔しさ。
- ・進んでいく。友達とできる。
- ・暇なときにできるから。おもしろいから。
- ・飼育する、育てるのが楽しい。
- ・パワポケ6は野球をしたりして面白い。
- ・モンスターファームは育てるところがおもしろい。
- ・自分の好きなスポーツのゲームだから。テニスで練習したことを実践できるし、自分の好きなキャラを育てられる。
- ・分からなかった仕掛けなどが解けたとき。

ゲームをし過ぎて悪影響や失敗したことなどがありますか。

ある 7
ない 12

あるの回答例

- ・目が悪くなる。他のことができなくなった。
- ・目が悪くなったし、やりすぎてつかれる。
- ・時間を忘れてい・・・
- ・目が悪くなった。
- ・やりすぎて怒られた。
- ・視力が少し悪くなった。
- ・冬に山口で、いとこたちとゲームをやって、ホットカーペットをつけてねちゃって熱を出して、うちだけ家に帰ったこと。

児童の全員が何らかのゲーム機を持っている。今や子供たちの遊びは、ゲーム機もしくはパソコンを利用しての遊びが中心となっている。ゲームそのものが悪いというわけではないが、その内容や時間、そして孤立的な活動というところに問題があるようだ。例えば、遊7時間を目てみ

コンを利活用しての遊びが中心となっている。ゲームそのものが悪いというわけではないが、その内容や時間、そして孤立的な活動というところに問題があるようだ。例えば、遊び時間を見てみると、19名中11名(約55%)の児童が毎日のようにゲームをして遊んでいる。中には1日平均4時間とあまりにも依存している子がいる。これでは身体的にも悪影響を及ぼすだけでなく、精神的にも異常をきたす可能性があると思われる。

また、視力の低下も著しい。平成14年4月当初の視力検査を見ると、A段階の児童が14名に対して平成16年度4月にはA段階の児童が8名に減少している。メガネを必要とする児童も3名増加している。更に、日常生活では、ゲームの中の登場人物性格やその言葉使いに影響されている部分があるのではないかと思われる場面も時々見られる。

冬休みに入ると特にゲームに依存する児童が増える傾向がある。そこで、ゲームによる悪影響(問題点)を考えることにより、よりよく生活をよくしようとする態度を育てることはとても大事なことである。

(3)指導観

アンケート結果をもとにしながら、視力や脳に関わる絵や表を活用して、ゲームによる悪影響を考えさせると共に自分の生活を見直し、よりよい生活を送ろうとする態度を育てたい。そのためには視力だけでなく、症状としては感じていない部分でも様々な変化があるということや家族と過ごす時間の在り方を客観的に考えさせていきたい。そして、自分の生活をふりかえり、健康の大切さや節度ある生活を送れるように導いていきたい。

3 指導の関連

- ・目の愛護デー
- ・道徳「くもの糸」思慮・反省、節度・節制

4 本時の目標

- ・ゲームのやり過ぎの悪影響について真剣に考えることができる。
- ・ゲームの誘惑に負けずにけじめのある生活を送ろうとする態度を持つことができる。
- ・ゲームの悪影響についての知識を持つことができる。

5 展開

段階	学習内容・児童の活動	教師の支援	資料
導入 8分	1 ゲームの種類の表を提示し、なぜゲームをするのか理由を明らかにする。 2 課題を確認する。 楽しいゲームと上手に付き合っていくためにはどのようにしたらよいだろう。	・ゲームのいろいろな楽しさの中に見えない恐怖(悪影響)がかくれていることを意識させる。	・ゲームの種類を表
展開	3 ゲームをする時間(1日平均)の表を提示し、ゲームが心身に与える影響を考える。 健康面 ・老眼のようになる。 ・目が痛い、チクチクする、充血する。 ・視力低下を感じる。 ・目がかすむ。 ・頭痛、首、肩こり。 ・指の痛み。手首や・ひじのマヒ。 ・集中力がなくなる。 ・イライラした気分になる。 ・積極性が無くなり、孤立感が強くなる。 ・することに自信が持てない。 ・頭がさえない。 生活面 ・夜更かし ・睡眠時間が短くなる	・クラスの児童がゲームをする時間の提示。 ・子どもたちの考えを自由に発表させ、大きく2つの面からまとめる。	・ゲームをする時間の表

30分	<ul style="list-style-type: none"> ・歴史かし ・勉強時間が短くなる。 ・友達とトラブルがおこりやすい。 ・こづかいが多くほしがり、金づかいがあらくなる。 ・家族との会話や協力がなくなる。 <p>4 子どもたちの考えを医学的に見て、どのような問題があるのか理解させる。</p> <p>5 「ゲーム脳じゃないか度チェック」を行い、依存しているかどうか個々に考えさせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビと目に関わる資料を提示し、科学的に視力低下につながることを理解させる。 ・ゲームが能に与える影響を波と波から理解させる。(脳の絵の提示をもとに) ・日常生活で失敗した実例を取り上げる。 ・チェック表に記入することで自己の依存度を知らせたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・目の資料提示。 ・脳の絵提示。
終末 7分	<p>6 ゲームと上手に付き合っていくためには、どんなことに気をつければよいのかカードにまとめ実践化を図る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・時間や姿勢、やりすぎないことなど自分の生活を振り返り改善していこうとする気持ちを書かせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">時間 環境 順番 お金 友達との関わり</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの心得五ヶ条カード

6 評価

関心・意欲・態度

- ・ゲームのやり過ぎの悪影響について真剣に考えることができる。

思考・判断

- ・ゲームの誘惑に負けずにけじめのある生活を送ろうとする態度を持つことができる。

知識・理解

- ・ゲームの悪影響についての知識を持つことができる。

7 板書計画

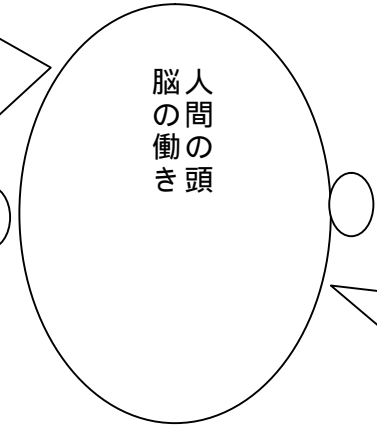
楽しいゲームと上手に付き合っていくためにはどのようにしたらよいだろう。

どんなところが楽しいですか。

- ・キャラクター同士で戦ったり、キャラクターを操作して。
- ・進めていくのが楽しい。例えばレベルアップしたとき。
- ・バトルで勝てると楽しい。
- ・現実ではできない体験とか色々できるから。
- ・現実にはないところ。
- ・仲間と冒険して助け合うこと。
- ・敵を倒したときの快感。
- ・負けたときの悔しさ。
- ・分からなかった仕掛けなどが解けたとき。
- ・身近なところでできる。

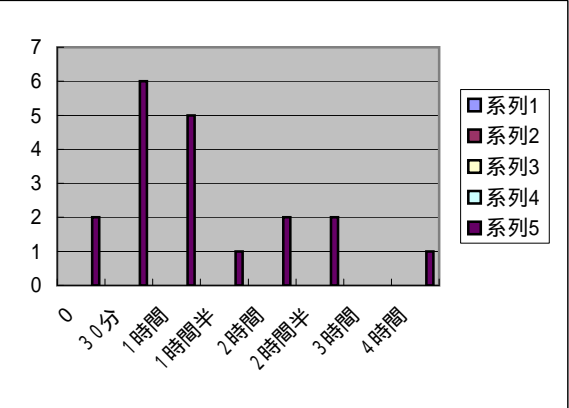
視力に関わる資料

- 健康面
- ・老眼のようになる。
 - ・目が痛い、チクチクする、充血する。
 - ・視力低下を感じる。
 - ・目がかすむ。
 - ・頭痛、首、肩こり。
 - ・指の痛み。手首や・ひじのマヒ。
 - ・集中力がなくなる。
 - ・イライラした気分になる。
 - ・積極性が無くなり、孤立感が強くなる。
 - ・することに自信が持てない。
 - ・頭がさえない。



- 生活面
- ・夜更かし
 - ・勉強時間が短くなる。
 - ・友達とトラブルがおこりやすい。
 - ・こづかいが多くほしがり、金づかいがあらくなる。
 - ・家族との会話や協力がなくなる。

1日に平均するとどのくらいゲームをしていますか。



失敗談(実話)

- ・目が悪くなる。他のことができなくなった。
- ・目が悪くなったし、やりすぎてつかれる。
- ・時間を忘れてい...
- ・目が悪くなった。
- ・視力が少し悪くなった。
- ・やりすぎて怒られた。
- ・冬に山口で、いとこたちとゲームをやって、ホットカーペットをつけてねちゃって熱を出して、うちだけ家に帰ったこと。

【ゲームの心得 五ヶ条】

- 時間
- 環境
- 順番
- お金
- 友達との関わり

7 板書計画

課題

楽しいゲームと上手に付き合っていくためにはどのようにしたらよいだろう。

どんなところが楽しいですか

発 どんなところが楽しいの？

- ・キャラクター同士で戦うのが楽しい。
- ・進めていくのが楽しい。
- ・バトルで勝ると楽しい。
- ・現実ではできない体験がしたい。
- ・現実にはないところ。
- ・仲間と冒険して助け合える。
- ・敵を倒したときの快感。
- ・負けたときの悔しさ。
- ・分からなかった仕掛けなどが解けたとき。
- ・身近なところまでできる。

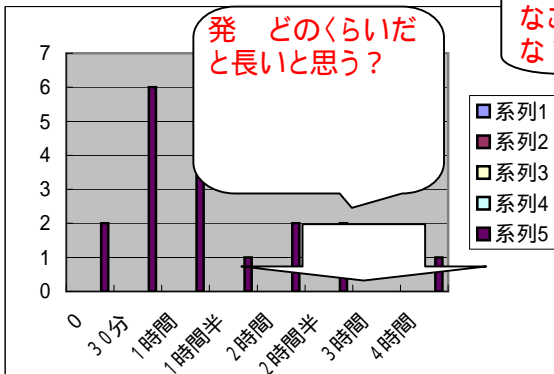
発 楽しいけど、ちょっと心配なところはない？

健康面

- ・老眼のようになる。
- ・目が痛い、チクチクする、充血する。
- ・視力低下を感じる。
- ・目がかすむ。
- ・頭痛、首、肩こり。
- ・指の痛み、手首やひじの痛み。
- ・集中力がなくなる。
- ・イライラした気分になる。
- ・積極性が無くなり、孤立感が強くなる。
- ・やることに自信が持てない。

発 1日平均どのくらいやっているの？何か思ったことはない？

1日に平均するとどのくらいゲームをしていますか。



発 どのくらいだと長いと思う？

発 心配な点って、どんなことが考えられるかな？

失敗談(実話)

- ・目が悪くなる。他のことができなくなった。
- ・目が悪くなったし、やりすぎてつかれる。
- ・時間を忘れてい...
- ・目が悪くなった。
- ・視力が少し悪くなった。
- ・やりすぎて怒られた。
- ・冬に山口で、いとこたちとゲームをやって、ホットカーペットをつけてねちゃって熱を出して、うちだけ家に帰ったこと。

発 実際に失敗したり、悪いことが起きたことがありますか。

発 みんなの問題は大きく分けて2つに分かれそうだね。(健康面と生活面)

発 どんなゲームが好き？

視力に関わる資料

発 先生もゲームによってどんなことが影響するのか調べてみました。スクリーンを見てください。

発 目を大事にするためには、どんなことにきをつければよいかな？

発 目を大事にするためには、どんなことにきをつければよいかな？

発 ゲーム脳チェックをしてみよう。

発 スクリーンを見ての感想を発表して下さい。

感想をもとに5つの項目につなげる。

【ゲーム】 得 五ヶ条

- 時間
- 環境
- 順番
- お金
- 友達との関わり

自分のめあてをかく。