

教材 1

ネット依存（小5～中1）

ネットゲームに 夢中になると…

1 動画教材を使うに当たって

教材のねらい

ネットゲーム（オンラインゲーム）等に熱中すると、インターネットの利用を何よりも優先して自分の意志ではやめることができなくなったり、日常生活に支障を来してしまったりするいわゆる「ネット依存」に陥ることがある。本教材では小学生、中学生が陥りやすいゲーム依存を取り上げながら、依存状態にならないためにはどうしたらよいかについて考えさせる。そして、自分の生活を振り返り、改善すべき点等を見直し、自ら節度を守り、節制に心掛ける態度を育てる。

※「ネット依存」については 11・12 ページ参照。

指導観

インターネット上には様々な情報やコンテンツがあり、何よりもインターネット利用を優先して自分の意志ではやめることができなくなったり、日常生活に支障を来してしまったりするほど熱中してしまう児童生徒がいる。

そこで、ネット依存の1つであるゲーム依存を取り上げ、ゲーム依存に陥ってしまうことによる、心身の弊害、日常生活や人間関係等の影響を理解させる。また、インターネットの利用方法や心構えについて話し合わせ、自ら節度をもって利用する意識や、健康への関心を高めさせる。

児童生徒の利用が多いゲームを題材にした指導を行うことによって、リアリティを感じさせながらネット依存について考える機会とさせる。

指導時のポイント・留意点

児童生徒が、ゲーム依存の問題点や仕組み、対処の仕方を理解し、話し合う中からネット依存に陥らず、上手にインターネットと付き合う心構えを見い出させる。そのために、オンラインゲームには、「ゲームでの待ち合わせ」や「ゲームレベル」等、それにのめり込んでしまう要素があることを理解させる。また、ゲーム依存に陥ってしまうことによる、心身の弊害、日常生活や人間関係等の影響を理解させる。そして、話し合い活動等を通して、インターネットと安全に付き合う心構えを考えさせる。

道徳では、ゲームを自分ではやめることができなくなってしまったひろしさんの気持ちや動機、原因等を、自分との関わりで考えさせる。

動画教材視聴のポイント

導入動画は、ひろしさんがゲームを続けてしまうオンラインゲームの仕組み、心身の弊害、日常生活や人間関係の影響等を取り扱っている。ゲームを自分ではやめることができなくなってしまったひろしさんの気持ちがどのような状態にあったか、ゲームをやめることができなくなってしまった理由や問題点、どうすればよかったのかなどを考えさせながら導入動画を視聴させる。

解説動画では、ゲーム依存の問題点や仕組み、対処の仕方等の説明をしている。心や体の健康に気を付けてゲームやインターネットと適切に付き合うには、どのようなことに注意したらよいかを考えさせながら、視聴させる。

取扱い教科等

① 主たる取扱い教科等

小学校

道徳 1 主として自分自身に関すること

特別活動 学級活動 (2) イ 基本的な生活習慣の形成

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

中学校

道徳 1 主として自分自身に関すること

特別活動 学級活動 (2) キ 心身ともに健康で安全な生活態度や習慣の形成

② ①以外の教科等での取扱い

中学校

技術・家庭(技術分野) D 情報に関する技術

保健体育(保健分野) (4) 健康な生活と疾病の予防について理解を深めることができるようにする。

③ ②の教科等での取扱いのポイント

本教材には心身の健康への弊害の問題が含まれているため、中学校 保健体育(保健分野) で事例として取り上げることで理解を深めさせることができる。解説動画にゲームを続けてしまう仕組みや心身の健康への弊害等の内容を含むため、必要に応じて理解を助ける教材や説明を加えて一人一人に理解させる。

中学校 技術・家庭(技術分野) で扱う場合は、問題点や仕組み、対処の仕方を理解させる。

情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「3. 安全への知恵」

小学校 f3-1：健康を害するような行動を自制する

中学校 f4-1：健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる

2.1 モデル指導案：特別活動（学級活動）指導案

本時の目標

ネット依存の入り口の1つであるゲーム依存に着目して、その傾向や問題点を理解させ、日常生活に支障を来さないように、はじめをつけてインターネットを利用する態度を養う。

授業実施前の準備・事前指導

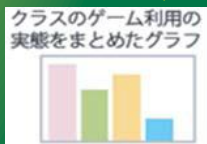
ネット依存が身近にあることや自分たちの実態をもとにして一人一人の児童生徒に考えさせるため、ゲームに費やす時間や、ゲームをする時間を守れなかった経験等について、事前にアンケートを採り調べておく。その結果は、表やグラフにまとめ、授業の導入部分で具体的に自分の生活を振り返る機会とさせる。

また、本教材は、携帯電話やスマートフォンの所持を認めたり、勧めたりしているものではなく、携帯電話やスマートフォンを使い始めたときに、起こるかもしれない問題について正しく判断できるよう考えさせる教材であることを事前に伝えて、児童生徒と保護者の理解を得ておく。

学習活動	指導のポイント
<p>〔課題をつかむ：7分〕</p> <p>1 アンケート結果を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに費やしている時間が多いことを知る ・家の人との約束が守れない人がいることを知る ・自分の意志でゲームをやめることができないことはネット依存の状態の1つであることを知る <p>2 本時の課題を理解する。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「ゲームがやめられない状態」にならないようにするためには、どのようにしたらよいのか考えよう。</p> </div> <p>〔原因を追求する：小学校 24分，中学校 26分〕</p> <p>3 導入動画を視聴し，問題点と原因，どのようにすればよかったのかをワークシートに書き，グループで話し合い，全体で共有する。</p> <p>【問題点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをやめられなくなった ・朝，起きることができなくなった ・学校の友達と遊ばなくなった ・宿題ができなくなった … <p>【原因】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しいから ・続きがたくさんあるから ・どこでもできるから ・友達と競い合えるから ・お金をはらえば強くなるから … <p>【どのようにすればよかったか】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・約束を守る ・家の人に見守ってもらう … <p>4 解説動画を視聴し，ゲームをやめることができなくなる仕組みを理解し，オンラインゲームとどのように関わっていったらよいかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間といっしょにするので，やめられなくなる ・続きがたくさんある ・レベルが上がる ・強くなりたい … <p>〔解決方法を考える：小学校 7分，中学校 10分〕</p> <p>5 どのようにオンラインゲームと関わっていったらよいか考え，発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・決めたルールを守る ・時計をセットし，家の人に声をかけてもらう ・時間になったら家の人にゲーム機を預かってもらう ・ペアレンタルコントロールを設定してもらう <p>〔個人目標を自己決定する：7分〕</p> <p>6 発表の内容を参考にしながら，自分の完成目標をワークシートにまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームに夢中になって約束を守れなくなってしまったり，やめようと思ってもやめることができなかつたりする人がいることを知る。 ・ネット依存について説明する。 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><導入動画></p> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームがやめられなくなってしまったひろしさんのお話です。問題点と原因，どのようにすればよかったのかを考えながら見ましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームに夢中になってしまった結果，心身の弊害，日常生活や人間関係の影響等があることを整理し，明確にする。 <ul style="list-style-type: none"> ・なぜやめることができなかったのかについて，意志が弱いからやめられなかったこと以外に，役割と成長等オンラインゲームにのめり込ませる仕組みがあることを考えさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守ってインターネットを利用することが大切であり，むやみに心配させる必要はない。 ・どのようにすればよかったのかを自分の経験から考えさせ，発表させる。そのことが具体的か，実現できるのかを考えさせる。 ・「お互いの家のルールを伝え合うことも大切」ということも伝える。 ・ワークシートを持ち帰り，学校だけの学習で終わらせるのではなく，学校で話し合ったことや考えたことを家庭でも話し合うように伝える。

「ゲームがやめられない状態」にならないようにするためには、どのようにしたらよいのかを考えよう

アンケート結果



原因

- ・楽しいから
- ・続きがたくさんあるから
- ・どこでもできるから
- ・友達と競い合えるから
- ・お金を払えば強くなるから



やめられなくなる仕組み

- ・仲間といっしょにするのでやめられなくなる
- ・続きがたくさんある
- ・レベルが上がる
- ・強くなりたい

問題点

- ・ゲームをやめられなくなった
- ・朝、起きることができなくなった
- ・学校の友達と遊ばなくなった
- ・宿題ができなくなった



◎どのようにすればよいか

- ・決められたルールを守る
- ・時計をセットし、家の人に声をかけてもらう
- ・時間になったら家の人にゲーム機を預かってもらう
- ・ペアレンタルコントロールを設定してもらう

友達の家のルールを聞き、自分の家のルールを伝える

事後指導

- ①家庭等で作成した「ゲームをするときのルール」を朝の会や帰りの会等で交流させる。また、定期的にルールの運用について交流させたり、アンケートを採って考えさせたりして、ルールの実践を図る。
- ②保護者からのコメントを朝の会や帰りの会等で紹介し、学んだことを振り返らせるとともに、実践の継続化につなげる。
- ③既にネット依存になっている児童生徒の場合、必要に応じて、医療機関、カウンセラー等の力を借りてネット依存から抜け出る方法を具体的に示す。その対応は、児童生徒の状態や状況によって異なり、「時間を守る」「約束を守る」だけでは、効果的な対応とはならない場合がある。そのため、家庭での過ごし方や、心身ともに健康な生活等について考える学習につないだり、保護者や医療機関、カウンセラー等と連携して生活環境を変えさせたりするなど、継続的な指導を行う必要がある。

シナリオ・スライド → p.34

ゲームについてのアンケート

年 組 番 名前

- 1 ゲームをしていますか。どちらかに○を付けてください。
() はい () いいえ → アンケートはこれで終わりです。

- 2 1で、「はい」に○をつけた人は、以下の質問に教えてください。
 - (1) ゲームは週に何日くらいしますか。当てはまるものに○を付けてください。
() 毎日 () 4～6日 () 1～3日

 - (2) ゲームをする時間は1日にどれくらいですか。() に数字を書いてください。
平日（学校のある日）() 時間 () 分
土日（学校のない日）() 時間 () 分

 - (3) ゲーム機はインターネットにつないでいますか。どちらかに○を付けてください。
() はい () いいえ

 - (4) ゲームをする時間を守れなかったことがありますか。どちらかに○を付けてください。
() はい () いいえ

 - (5) 「ゲームをする時間を短くしたいがなかなか減らない」と思ったことがありますか。
どちらかに○を付けてください。
() はい () いいえ

 - (6) ゲームの利用料金が高くなってしまったことがありますか。
当てはまるものに○を付けてください。
() はい () いいえ () ゲームにお金を使っていない

 - (7) 家の人とのゲームの約束を守れなかったことがありますか。
当てはまるものに○を付けてください。
() はい () いいえ () 約束は決めていない



ネットゲームに夢中になると…

年 組 番 名前

課題

1 ひろしさんはどうしてこんなことになってしまったのだろう。問題点, 原因, どのようにすればよかったか考えてみましょう。

問題点
原因
どのようにすればよかったか

2 ゲームをやめられなくなる仕組みにはどのようなものがあるか書いてみましょう。

3 ゲームをするとき, これから自分はどのようなことに気を付けるか書きましょう。

学んだことを家の人に伝えて話し合い, 意見や感想を書いてもらいましょう。

家の人からの言葉

2.2 モデル指導案：道徳学習指導案

本時の目標

自分の生活を見つめ、節度を守り、節制に心掛けようとする態度を養う。

授業実施前の準備・事前指導

事前にアンケートを採り、ゲームをする時間を守れなかった経験や、平日（学校のある日）と休日（学校のない日）にゲームをする時間等について調べ、導入で紹介できるようにする。（アンケートは特別活動と共通）

また、本教材は、携帯電話やスマートフォンの所持を認めたり、勧めたりしているものではなく、携帯電話やスマートフォンを使い始めたときに、起こるかもしれない問題について正しく判断できるよう考えさせる教材であることを事前に伝えて、児童生徒と保護者の理解を得ておく。

本時の展開

※道徳については、解説動画は視聴しない。

学習活動	指導のポイント
<p>[導入：8分]</p> <p>1 「節度」という言葉の意味を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・度をこさないこと ・行き過ぎないこと <p>2 アンケート結果からどのようなことを思ったのか、全体で発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長い時間ゲームをしている人がいる ・家の人と約束を決めている人がいる ・家の人との約束が守れない人がいる <p>[展開：小学校 32分，中学校 37分]</p> <p>3 導入動画を視聴する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「節度」という言葉の意味を確認し、価値への方向付けをする。 ・アンケートをもとに、ゲームに夢中になって約束を守れなくなったり、やめようと思ってもやめることができなかつたりする人がいることを知る。
<p>4 ゲーム機を買ってもらったときのひろしさんの気持ちを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お母さんとの約束は守る ・約束はぼくのためだ <p>5 最初の頃は1日1時間という約束を守っていたのに、次第に守れなくなった、ひろしさんの気持ちを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もう少しやりたい ・1番面白い所なんだ ・区切りのつくところまでやろう ・勉強ができなくなってしまうとまずいな <p>6 学校では友達との付き合いもほとんどなくなったひろしさんの考えたことを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早く帰ってゲームをしたい ・友達よりゲームの仲間が大切だ ・友達と遊べないのは、やっぱりさみしい 	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>< 導入動画 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームがやめられなくなってしまったひろしさんのお話です。ひろしさんはどのようなことを考えていたか、度を越したことは何かを考えながら見ましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・自分は約束を守ることができるという思いを自分との関わりで考える。 ・自分のやりたいことを続けたいという欲求、自分の行為の正当化、やり過ぎの自覚等、多様な意見を引き出し、自分の思いを自分の言葉で語らせる。 ・自分の欲求を抑えきれない状況を考え、節度を守ることの大切さについて考えさせる。

7 時間を守ると約束し、自分でもやめたいのはわかっているひろしさんの考えていたことをワークシートに書き、グループで話し合う。

- ・ どうしてこんなことになってしまったんだ
- ・ 家族にも迷わくをかけている
- ・ とにかくゲームはやめよう
- ・ けじめのある生活をしよう

8 これまで節度を守って行動できなかった経験があったか、具体的に自分の生活を振り返り、節度ある生活について考え、ワークシートに書き、グループで話し合う。

[終末：5分]

9 教師の説話

・ 度を超してしまうとどのようになるかを考えさせ、どのようなことでもやりすぎは禁物であることを押さえる。

・ 自分の節度ある生活について具体的に考えさせる。

・ ワークシートを持ち帰り、学校だけの学習で終わらせるのではなく、学校で話し合ったことや考えたことを家庭でも話し合うように伝える。

板書計画

ゲームをするときのルールを決める
ルールを決めたら必ず守る

早く帰ってゲームをしたい
友達よりゲームの仲間が大切だ
友達と遊べないのは、やっぱりさみしい
時間を守ると約束したし、自分でも
やめたいのはわかっているひろしさん
どうしてこんなことになってしまったんだ
家族にも迷わくをかけている
とにかくゲームはやめよう
けじめのある生活をしよう

学校では友達との付き合いもほとんどなくなった
勉強ができなくなってしまつとまずいな
区切りのつくところまでやろう
もう少しやりたい
一番面白い所なんだ
一日一時間の約束を守れなくなった
お母さんとの約束は守る
約束はほくのためだ
ゲームを買ってもらったひろしさん
節度
・ 度をこさないこと
・ 行き過ぎないこと
何でやめられないんだ

クラスのゲーム利用の実態をまとめたグラフ

事後指導

- ① 保護者からのコメントを朝の会や帰りの会等で紹介し、学んだことを振り返らせる。
- ② 既にネット依存になっている児童生徒の場合、必要に応じて、医療機関、カウンセラー等の力を借りてネット依存から抜け出る方法を具体的に示す。その対応は、児童生徒の状態や状況によって異なり、「時間を守る」「約束を守る」だけでは、効果的な対応とならない場合がある。そのため、家庭での日常の過ごし方や、心身ともに健康な生活等について考える学習につないだり、保護者や医療機関、カウンセラー等と連携して生活環境を変えさせたりするなど、継続的な指導を行う必要がある。



ネットゲームに夢中になると…

年 組 番 名前

1 頭をかかえて動くことができないひろしさんはどのようなことを考えていたでしょう。

2 度をこしてしまったことにはどのようなことがあるか振り返ってみましょう。

学んだことを家の人に伝えて話し合い、意見や感想を書いてもらいましょう。

家の人からの言葉