

## 教材 No.16 楽しくゲームをしたいのに…

<対象> 小学校低学年～中学年

<関連する教科等>

- ・ 道徳：友情、信頼 / 善悪の判断 / 正義、誠実
- ・ 情報モラル教育
- ・ 特別活動 学級活動 日常生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全 など

<教材制作の意図>

近年、小学校での人間関係のトラブル（いじめ含む）として、オンラインゲームに関する事例が数多く報告されるようになった。以前は、こうしたトラブルは小学校中学年や高学年以降で起こるものと考えられていたが、最近ではより低年齢の時期から起こりうることのようだ。ある調査<sup>※1</sup>では、幼児（3～5歳）の12.1%、小学生（1～3年生）の35.9%は平日1日あたり1時間以上、携帯型ゲーム機で遊んでいると示されている。また、幼児の40.0%、小学生の50.4%はスマートフォンでゲームをしていることも示されている。ゲームでのトラブルは、学校においては情報モラル教育の枠組みで取り上げられることが多いと思われるが、より低年齢の時期からの授業実践が必要になっている。

低年齢の時期のトラブルには様々なタイプがあるようだが、本教材では、ゲーム中をするグループの中でやや浮いてしまっている子が、そのグループでのオンラインゲームから仲間外れにされるというタイプの事例を取り上げる。オンラインゲームでは、離れた場所からでも一緒に遊ぶことができる。グループで集まりやすいというメリットがある一方で、グループからの仲間外れのようなことが顕在化するリスクも高くなっている。

本教材では、オンラインゲームで遊ぶ4人組が登場する。そのうちの1人・ヤマトは前述のようにやや浮いてしまっている。ある日、ケイとモモカは思いつきのようなレベルで気軽に「今日はヤマト以外の3人でゲームをしよう」と言い出す。主人公のサトミはそのようなことをしていいか気になるものの、曖昧な返事をしながら承諾してしまう。その日、楽しくゲームで遊んだ3人であったが、ヤマトは3人のオンライン状況を見て、自分は仲間外れにされたのではと察してしまう。次の日の朝、4人は気まずい思いで顔を合わせるようになってしまう。なぜこうしたすれ違いが起こってしまうのか、オンラインゲームの特性もふまえて考えてみたい。

なお、登場人物は小学校3年生の設定であるが、低学年の子どもたちに実施されることも想定して描いている。また、こうした問題はより上の学年でも起こりことであるため、学年を上げての実施も可能である。

※1 ベネッセ教育総合研究所「幼児期から小学校低学年の親子のメディア活用調査-2021年1月実施-」

<話し合いのポイント>

子どもたちの意見について、共感的に聞いたり、発言の意図をていねいに確認したり、それぞれの考えの違いについてつっこんだりしてみてほしいです。

その際、次のような点についておさえておくと、やりとりが深まると思われます。

- ノリの合わない人もうまく付き合うためにはどうすればよいのだろうか？
- オンラインゲームのノリとはどういうものだろうか？ いやだと思ふノリはあるだろうか？
- オンラインゲームで遊んでいるときと、別の遊びをしているときの気持ちに違いはあるだろうか？
- オンラインゲームでの仲間外れと、別の遊びをしているときの仲間外れに違いはあるだろうか？
- オンラインゲームで仲間外れにされると、どのような気持ちになるだろうか？
- グループの中で自分の意見を言いつらいときはあるだろうか？ 意見を言いたいときにはどうしたらよいのだろうか？
- バレなければ、小さな嘘はついてもよいだろうか？
- 「いけないことをやってしまったかもしれない」と気付いた瞬間、人はどんなことを考えるだろうか？

### <授業プラン> (40~50分)

活動内容	補足・留意点等
<p>■導入</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 今回学習するテーマについて、想像をふくらませる。           <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ オンラインゲームで遊ぶか。オンラインゲームの楽しさは何か。オンラインゲームでトラブルに遭ったことはあるか。等について考える。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 話し合いの時間を確保するために、導入の話に時間をかけすぎず、早めに教材の視聴に入れるとよい。</li> </ul>
<p>■マンガ教材の視聴</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 教材「楽しくゲームをしたいのに…」を視聴する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 視聴後、小グループで感想を話し合う。何名かに発表をしてもらう。</li> <li>➢ 内容が伝わりづらかったようであれば、サトミさんがどんなことに困っているかていねいに確認をする。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 感想をざっくばらんに話し合ったり発表したりすることで、意見を言いやすい雰囲気をつくりたい。</li> <li>• 「ドッキリ」という言葉がうまく伝わるようであれば、この事例は「ドッキリ」なのか議論してもよい。</li> </ul>
<p>■マンガ教材の問題点について考える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• サトミさんたちは、どんなふうゲームをしていた？           <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ストーリーの最初、サトミさんたちはゲームについてどのような思いだったろう？</li> <li>➢ ヤマトさんのことについて、サトミさんたちはどう思っていたらう？</li> </ul> </li> <li>• ケイの提案について           <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 「ヤマトぬきで、3人でゲームしようよ」と言ったとき、3人はどんな思いだったろう？</li> <li>➢ ヤマトさんの誘いを断ったとき、サトミさんとはどのような思いだったろう？</li> </ul> </li> <li>• 3人でのゲームと何かに気づくヤマトさん</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 授業スタイルによって、様々な話し合いの仕方を採用して構わない。ペアで話してから全体で共有する、まずはノートに書かせる、思考ツールを活用する、等。</li> <li>• できるだけ、一人一人がたくさん話すことができ、たくさんの意見を聞き合えるとよい。問題に対して、様々な見方・考え方があることが知れるとよい。</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3人でゲームをしているとき、それぞれどんな様子・どんな気持ちだったろう？</li> <li>➤ ヤマトさんは何に気づいたのだろう？</li> <li>・ 最後の場面で、ミサトさんはどうしたらよいだろうか？</li> <li>➤ 正直に3人で遊んでいたと言う、3人で遊びたいと言う、ごまかす、ヤマトの遊び方について話し合おうと言う、等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オンラインゲームをやったことがない児童がいた場合は、オンラインのシステムについて説明を加えたり、詳しい子に聞いたりする。</li> </ul>
<p>■自分やクラスの問題として考える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ここまでマンガの問題について考えてきました。もしかしたら、こうした問題が現実に関係する自分やクラスの中で起こってしまうことがあるかもしれません。こうした問題が起こらないようにするために、自分やクラスでできること・気をつけたいことはあるでしょうか？（起こってしまったときに、何ができるでしょうか）</li> <li>➤ オンラインゲームでは軽い気持ちで仲間外れをしてしまう、仲間外れという意識がないことがあるから気をつける、言いたいことがあれば直接話し合う、こそこそしない、オンラインゲームばかりで遊ばないでたまには直接遊ぶ、等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 上記「話し合いのポイント」を参考に、話し合いの方向性を想定しつつ、自由に話を広げていけるとよい。</li> <li>・ 多様な意見を歓迎するが、いじめに類する行為を肯定するような意見（いじめられる方が悪い、いじめられても仕方ない等）に対しては、思いを受け止めつつ、その行為の問題性について適切に理解をしてもらうよう留意する。（「傷つく人が少しでもいなくなるように、何ができるか知恵を出し合いたい」という思いを伝えていきたい）</li> <li>・ 自分のこととして考えたり、自分たちクラスのこととして考えたり、発想を広げていけるとよい。</li> </ul>
<p>■ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今日の授業のふりかえりをする。</li> <li>➤ これからの学校生活や、友達とのコミュニケーションに今日学んだことを活かしてください。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ノートに書く、何名かには発表をさせる、等。考えたり話し合ったりしたいことを言葉でいねいにまとめられるとよい。</li> </ul>

(参考) ウェブサイト記載「授業を行う先生へ」

- ・ 本教材シリーズでは、善悪がはっきりしない状況や、つい見落とされがちな問題を積極的に取り上げ、リアリティのある物語として描いています。本教材をとおして、一人一人がいじめゲームのルールを変えるチェンジャーズとなってほしいという願いのもと制作をいたしました。
- ・ 教材を見れば、子どもたちからは何か言いたいことが出てくるはず。子どもたちによる話し合いを中心に授業を進めてください。話し合いの時間をできるだけ多くとれるように、短めの尺の中で問題点を具体的に描いています。すぐに答えが出ないような難問についてねばりよく話し合いながら、他者への想像力を養ってほしいです。
- ・ 授業中は、子どもの話を丁寧に聞いたり、もやもやに共感したりする時間を大切にしてほしいです。「こうすべき」という結論を急がず、本音が出されることや、多様な意見が出されること、少数派の意見を丁寧に聞くことなどを大事にしてほしいです。

- ・ オープンエンドで終わることを想定していますが、「本時では多様な考えが出されてよかった」というだけでなく、「これから自分（たち）には何ができるだろうか」と今後の生活につながるような終末を目指したいと考えています。授業時間内に1つの結論を出す必要はなく、これからチェンジャーズになるためのきっかけを掴んでもらいたいと思っています。
- ・ モデル指導案を掲載しておりますが、クラスや子どもたちの実態に合わせ話し合いが深まるよう、自由に柔軟に授業を展開してください。1つの教材の中に、複数の問題が描かれており、主人公以外の視点から議論をすることが可能な教材もあります。道徳科、特別活動、総合的な学習の時間など、様々な教科等でご活用いただければ幸いです。