**〔小学校１～３年で使える指導資料〕**

指導のポイント

　ゲーム機・スマートフォンを初めて利用する年齢が下がってきている。娯楽性が高くなることによりゲームの世界にのめり込み、常にゲームに触れていなくてはいられない「ゲーム依存」が急増している。「ゲーム依存」は、生活リズムの大幅な乱れからくる身体面の影響だけでなく、精神面、対人面、学業面などにも悪影響を及ぼす。そこで、「ゲーム依存」を例に、自分の生活を振り返らせ、生活の様々な面に改善すべき点があることを理解させたい。

題材名　「その習慣『ゲーム依存』かも？」

指導例

〈ねらい〉

・規則正しい生活をするために、ゲーム依存を例にとり、自分の生活を振り返る。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 学習活動 | 予想される児童の反応 | 留意点 |
| 導入 | １　二つの絵を見て気になったことをワークシートに記入し、話し合う。  　・勉強時間　・食事中 | ・勉強せずにゲームをしている。  ・食事中にゲームをしている。 | ・二つの絵から気になったことを、自由に出させる。 |
| 展開 | 2　自分の生活を振り返り、「やめなさい」「だめです」と言われても、やめられないことをワークシートに記入し、話し合う。 | ・ 二つの絵と同じように、ゲームがやめられないこと。  ・ テレビを見る時間が決まっているのに、いつもそれ以上見てしまうこと。  ・漫画を長い時間読むこと。  ・動画を長い時間見てしまうこと。 | ・ゲームのやり過ぎ、テレビの見過ぎ、漫画の読み過ぎなど、自分の生活を振り返らせる。 |
| まとめ | ３　これからの生活で気を付けたいことを考える。 | ・ ゲームをする時間は、家族で決めたルールを守っていきたい。  ・ テレビを見る時間を少なくして、しっかりと宿題に取り組みたい。 | ・自分の生活を振り返らせ、生活の様々な面に改善すべき点があることを理解させる。 |

【ワークシート】

１　うえの二つのえをみて、きになったことをかきましょう。

２　じぶんのせいかつのなかで、「やめなさい」「だめです」といわれてもやめられないことをかきましょう。

３　これからのせいかつで、きをつけたいことをかきましょう。

