

ズルをするツールを使う！！指導の流れ

高学年向け

対象学年

5～6年生以上

※3、4年生には、データの削除や法的な問題には触れず、登場人物の気持ちを考えさせるにとどめる。





対応する教科・指導場面

- ・総合的な学習の時間
- ・道徳
- ・特別活動

ねらい

- ゲームプログラムに影響を及ぼすツールはチート（不正）ツールと呼ばれ、違法行為であること、子どもでも逮捕の対象となることを理解する。
- ゲームを楽しむためには、ズルや悪い抜け道といった周りに迷惑をかける方法ではなく、ルールに合わせて遊ぶことが大切さを理解する。

活動のながれ

展開	流れ	指導の際の留意事項
導入	<p>友達と遊んでいた時にズルをされたらどんな気分になるか尋ねる。</p> <p>今日は、ゲームで遊ぶときにもゲーム内のルールがあること、破るとどうなるのかを理解することが目的であることを伝える。</p>	 <p>ドッチボールで外野の人がこっそり内野に入っていた。どんな気分になる？</p>  <p>気持ちはわかるけど、だめ。皆楽しく遊んでいるのに楽しくなくなる。</p>
児童の活動	<p>① 「ズルをするツールを使う」の動画を再生する。</p> <p>② 不正ツールが何故良くない事なのか、「自分」、「周りの遊んでいる人」、「ゲームを作っている人」について考える。個人で考えた後、ペアもしくはグループで共有する。</p> <p>③ 不正ツールで若年者でも逮捕されてしまった事例を示し、もしズルや悪い抜け道に誘われたら、どのように断るか考える。（個人）</p>	<p>一度通して見た後、動画を見るポイントで停止し、ズルをしたくなってしまう気持ちについて問いかけ、ワークシートに記述するよう促す。</p>  <p>相手に勝ちたいと思う気持ちはあるけれど、ズルはいいことかな？</p>  <p>「ゲームを作っている人」の部分に想像がいたらない場合は、社会科などに関連付け、お金がかかるサービスには様々な人が働いてできていることに触れる。</p> <p>ゲームアプリの多くは、「ゲーム会社サーバーにあるデータをレンタルする」という契約を交わしている（規約に記載有り）。そのため、データを改変し、使用することは「著作権侵害」に当たることを説明する。</p>
まとめ	<p>ルールを守って正しく遊ぶことが、だれにとっても楽しめる遊び方である。ズルや抜け道は自分にとっても周りの人にとっても嬉しくない事である。</p>	