

時間	・要点 ●発問 ☆手引き	準備物等
15分	1. 学校紹介 <ul style="list-style-type: none"> ・お互いの学校を紹介しよう ・タブレット等のカメラで学校周辺の景色をみせたり、地理や名産品などの紹介をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大型テレビ ・遠隔機材一式
30分	2. ゲーム会社の仕事を学ぼう <ul style="list-style-type: none"> ●ゲームのキャラクターの動きはどうやって作られているだろう？ ・モーションキャプチャーを使った仕事を紹介 ●ひとつのゲームができるのにどのくらいの人に関わっているだろう？ ・ゲームを作るまでの工程を学ぶ ●みなさんはどんな仕事をしてみたいですか？ ・ゲームプランナーの仕事の紹介 ・よい仕事をするために大切なことを学ぶ 	
休憩		
10分	3. ゲームとの上手なつきあい方を学ぼう 3-1. 自分のゲーム利用を見直そう <ul style="list-style-type: none"> ●ゲームを何時間していたら「やりすぎ」だと思う？ ●「やりすぎ」とはどういう状態？ <p>☆単にやりすぎを○時間と認識するのではなく、ほかにやるべきことや身体への影響を考える必要があることを自覚する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他律的な行動ではなく自律的な行動を目指す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート
5分	3-2. ゲームはなぜ楽しいのかを理解しよう <ul style="list-style-type: none"> ●ゲームはどのようにして楽しいのか？ ・例としてカプコンが考えるゲームの楽しさを紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート
10分	3-3. ゲームと上手につきあうためのスキルを身につけよう <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの楽しさをつくる工夫を他のことに使う（ゲーミフィケーション） ●ゲーム会社が考えた「楽しさ」を使って、ゲームを「楽しくやめる」工夫を考えよう ・静岡大学の学生のアンケート調査をもとにした、ゲームを楽しくやめるための工夫ややるべきことを「楽しくはじめる」工夫を紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート
20分	4. 質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・質疑（情報モラルだけでなくキャリア教育の内容なども対応） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート