

導入のポイント

①どちらの話を聞ききたくになりますか？

ゲーム使いすぎについて学べるサイトがあるから一緒に見よう

ゲーマー診断でゲーマータイプがわかるんだって。やってみない？

導入のポイント

普段からゲームやネットの利用について注意されている子供は、以下の言葉に敏感です。

ネット依存

ゲーム依存

使いすぎ

制限

利用時間

子どもが興味をもつ言葉から入りましょう

②次の言葉を書けた場合、子どもはどのような気持ちになるでしょうか？

**自分でオリジナルのゲームを
作れるんだってよ。作ってみようよ。**

導入のポイント

ゲームを作ったことがある子どもであればイメージができますが、「ゲームを作る」から入ると「難しそう」というイメージ持つ場合があります。

ゲーマータイプ診断をしてみようよ！

デジタルゲームが好きであれば、その話題から入る

診断でわかったタイプに合わせたゲームであそんでみようよ！

診断結果でおすすめされたゲームで遊んでみる

アレンジのヒントがあるみたいだから、アレンジしたゲームを作ってみようよ！

ゲームをアレンジしてみる

③どちらの話を聞きたくなりますか？

ゲーマー診断でゲーマータイプが
わかるんだって。**やってみたら？**

ゲーマー診断でゲーマータイプが
わかるんだって。**やってみない？**

導入のポイント

よくわからないものを勧められるより、
一緒にやってみようの方が安心します。

小学生の場合

いっしょにやってみましょう

中学生の場合

先に自分の結果を伝えましょう