

小中学生向けストーリーの概要

登場人物

ケイ



カオル



タクロウ



ユミ



ケンタ



ヨウヘイ



全体の流れ

シーン1 / タクロウが引っ越しするらしい

シーン2 / みんなとネットゲーム→算数のテスト

シーン3 / トークアプリのグループでサプライズの相談

シーン4 / タクロウの送別会

エンディングパターン

エンディング番号は2桁で表示されます。

例

21

<前半> <後半>
=朝寝坊なし→サプライズ成功

ゲームのやりすぎ
1:ゲームをしない
2:翌朝寝坊しない
3:翌朝寝坊してしまう
4:ゲームのやりすぎ【BE】
※バッドエンドの場合は、
ストーリーが続かないため1桁

サプライズが成功したか
1:サプライズ成功
2:サプライズ失敗(企画立ち消え)
3:サプライズ失敗(ケイと仲違い)

シーン1

導入

シーン1/ タクロウが引っ越しするらしい **A**

教室でタクロウが引っ越しをするという話を聞いた。

昼休みにカオル(タクロウの親友)に声をかけたところ、それは本当の話だった。カオルは今日もタクロウ、ケイとネットを使ったゲーム対戦をするけど一緒にしない？と誘ってきた。タクロウはずっとネットゲームをさせてもらえなかったけど、最近やっとネットを使わせてもらえるようになったらしい。

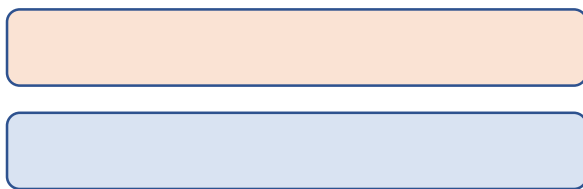
いっしょにネット対戦しよう

今日はやめておこっかな

シーン2 **B** へ

シーン2 **E** へ

<表記の説明>



色塗り・実線テキストボックス
(ストーリーが変わる選択肢)

※ストーリーに出てくる他の選択肢はストーリーに影響しません。



色なし・点線テキストボックス
(条件による自動分岐)

- それぞれの場面は **A** ~ **X** のアルファベットで示しています。
- 選択肢が出てこないシーンについては省略しています。

シーン2

「スマホ・ゲームの使いすぎ」

シーン2/みんなとネットゲーム→算数のテスト

B

カオル、ケイと帰りながらゲームの話をした。タクロウ、カオルの2人は帰ったらすぐに始めるらしい。もう一人(ケイ)は塾が終わってから参加すると言っているが、塾が終わるのは夜遅くなるらしい。

ケイを待って、4人でやろう

3人で先にやろう

時間になったけど C

みんなと一緒にゲームを楽しむ。

ケイが「明日、算数のテストがあるから・・・」と言うと、カオルは「タクロウと遊べる時間もすくないしもっとやろうよ」と引き留めて続けることにした。あなたもやめる時間を過ぎているのだけど、どうする？

30分だけならいいかな

Hへ

★次頁

終わりにしよう

ちょっと遅くなりそう D

3人でゲームをしていたら塾に行っている友達(ケイ)から「ちょっと遅くなりそう」との連絡があった。しかし、自分は始めて2時間たったところで、もう終わる時間だ。

夕飯の後、また集まろう！

今日はこれでやめとくよ

一緒にやろうよ！ E

トークアプリで、「ケイが強いから手伝って！」とメッセージが届いた。再び来た、ゲームのお誘い。

少しだけならいいよー

ごめん、またさそって

寝落ちしてしまった F

気がいたら朝！寝落ちしてしまったらしい。慌てて準備をして学校に行くも遅刻。さらに眠くてテストも間違いだらけ。

ゲームをしすぎた場合

Iへ

★次頁

テスト結果は G

昨日はいつも通り寝たおかげでテストは上出来。一方、ゲームをしていたメンバーは、眠くてテストは散々だったらしい。もし夜遅くまでゲームしていたら、自分もそうになっていたかもしれない。

シーン3 Jへ

ゲームのやりすぎルート H

カオル、ケイ、タクロウ、主人公の4人で9:00までの30分間ゲームを続けることにした。
9:00になりケイはゲームを止める。
その後、限定カードを引いてレアカードを入手！
9:30ごろにまたカードもらえるかも、という情報も。

よし、練習しよう

今日はもうやめるよ

9:30になり、またカードをゲット！
「今度はチームをかえてやろう」

のぞむところだ！

今日はもうやめるよ

G へ

F へ

10:30になるがカードはもらえず。
「主人公に勝てるかも！」

勝てるかな？

今日はもうやめるよ

F へ

11:30になるがカードはもらえず。
「次こそは勝つぞ！」

負けないよ！

★バッドエンド確定

F へ

ゲームがやめられない I

家に帰るとまたゲーム。ゲームにハマってしまい、学校にも遅刻気味の日々。
バッドエンド

解説編か戻るかの選択

シーン3

「トークアプリによるトラブル」

シーン3/トークアプリのグループでサプライズの相談

J

ケイからサプライズ企画のトークアプリグループに誘われた。トークアプリで話し合っているとヨウヘイが関係のない話ばかりしてくる。次の日の帰り道でケイから「ヨウヘイの発言、迷惑だよ」と相談された。

うん、こまるね

そんなにこまらないよ

無視はいじめだよ K

その日の夜、ヨウヘイはいつものように関係のない話をしてくる。みんな反応に困ってそのまましていると、ヨウヘイが「なんで無視するの？無視はいじめだよ」と発言してきた。

スルーする。

どう返事していいかわからなくて

なんだか通じてないような M

「それ、無視と同じ。いじめだし」とヨウヘイからの返事があり。それっきり返事がこなくなった。

無視してないのに P

次の日、(主人公)達は先生に呼ばれて、「ヨウヘイ君を無視したって本当？」と聞かれた。

直接話したいです

それには理由があるんです

「どっちも悪い」みたいな結論 S

先生に「悪い部分があったとしても(主人公)達にもよくない点はあったよね。ヨウヘイ君がいじめと感じたんだから、みんなで謝ろうね」と言われた。納得いかない。サプライズパーティーの話合いはそれ以降立ち消えになった。

★サプライズ立ち消え

ケイがトークアプリでヨウヘイに指摘 L

その日の夜、グループでのヨウヘイの話の流れと関係のない話に対してケイが「関係ない話はやめてほしい。みんな迷惑してるよ」と発言した。

「めいわく」は言い過ぎかも

だまって様子を見る

ヨウヘイへの不満 N

ケイやケンタがヨウヘイの発言に対して、関係ないことばかり言っていると不満をもらった。ヨウヘイは「もういい。」と言ったきり、返事がなくなった。

じゃあ、抜ける O

ケイは「じゃあいい。私は自分は耐えられないのでこのグループ抜けるから」と発言。ケイと仲のいいユミも「ケイが抜けるなら私も抜ける」と言っている。

まって、明日みんなで話し合おう

みんなが何を言うか様子を見る

リアルで話合い Q

先生の立ち会いのもと、みんなで話合いをした。

スタンプを返せばよかった

全部に返事するのは…

みんなで、納得いくまで話し合った。
リアルで話し合うことの良さ(非対面では気持ちが伝わりにくい事)がわかった。

サプライズの準備はばっちり。

★サプライズ完成

なんだかぎくしゃく R

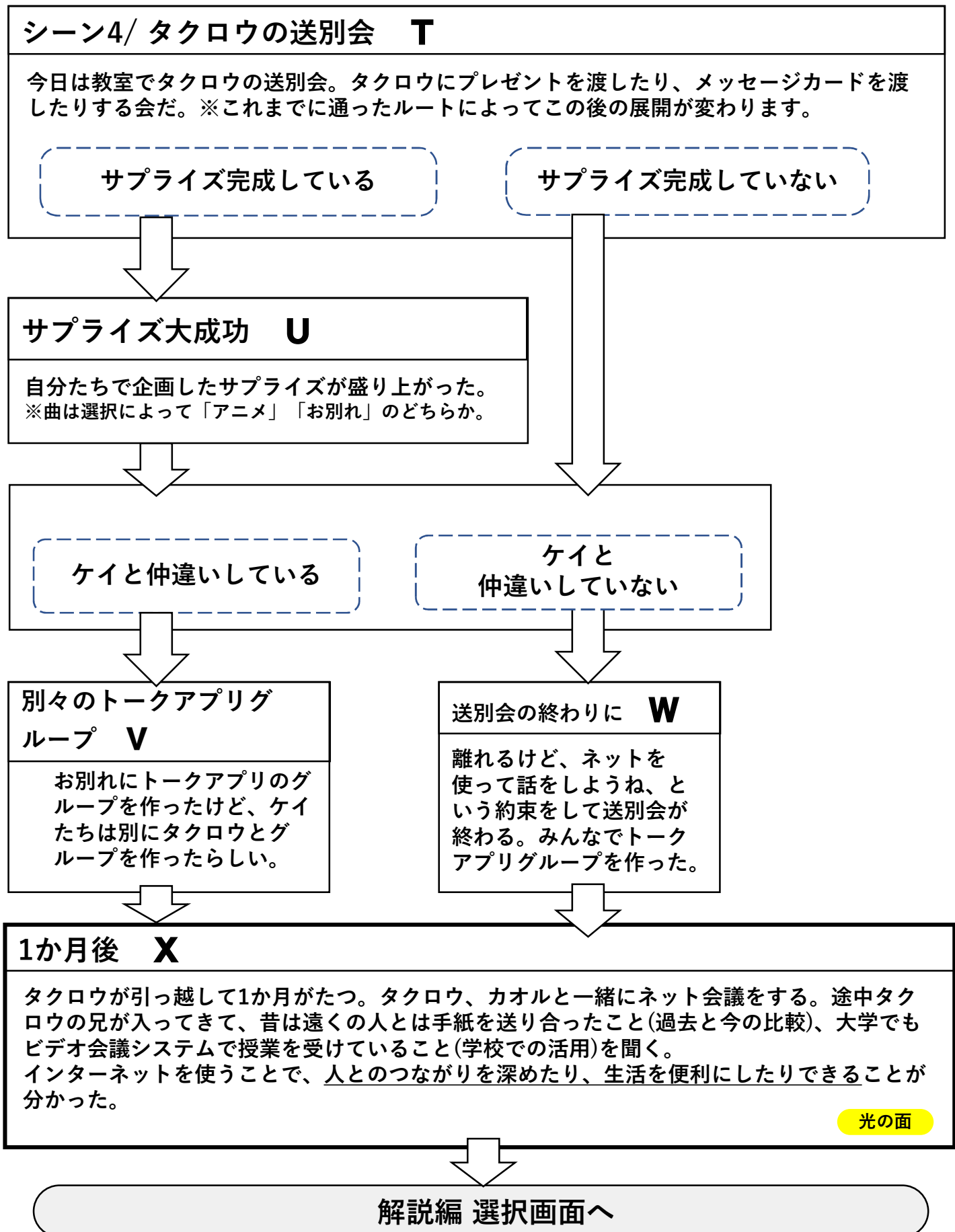
結局ケイとユミがグループを抜けた。残った3人ではサプライズの企画がまとまらずサプライズの話は立ち消えになった。

★ケイと不仲

シーン4 T へ

シーン4

「ネットの光の活用」



小中学生向けストーリー解説編 1

「スマホ・ゲームの使いすぎ」

解説編では以下の内容を番号順に解説します。

① スマホやゲームの特性

- ・中毒性「のめりこみやすくやめられない」
 - ゲームを続けたいくなる仕掛けがある。
例) ランキング、ガチャ、アイテム収集、交流など
 - スマホを続けたいくなる仕掛けがある。
例) 新しい情報を知る、次々と面白い動画が出る、仲間との交流など

② トラブルを防ぐ方法や対策

- ・親子で話し合い、ルールの決めて、守れているか振り返りをする。
- ・ペアレンタルコントロールを活用する。
- ・自分の意思でルールを守れない場合は、家族に声掛けを頼む。
- ・意識してリアルな人間関係、交流に時間を使う。

③ トラブルが起こった時の解決策

- ・ゲームやスマホに使っている時間を確認して、やるべき活動の優先順位をつける。
- ・ルールに無理はないかを見直す。

④ 光の面

- ・スマホを使って検索ができる。天気、経路、乗り換えを調べることもできる。
- ・学習動画（県教委でオンラインサポート授業動画も公開している）を利用できる。
- ・スマホは新しいことを知ったり、学習に使ったりできる。
- ・海外の人とやりとりができる。
- ・遠く離れた人にインタビューができる。

⑤ 関連動画の紹介

- ・令和3年5月に公開された群馬県の動画を関連動画として紹介する。



引用) 『インターネットの特徴を知り、
学びや表現の場としてかしこく活用しましょう』 (依存しない)
<https://www.youtube.com/watch?v=O7hBbGNE6Xg>

小中学生向けストーリー解説編 2

「トークアプリによる仲間外れや悪口」

解説編では以下の内容を番号順に解説します。

① トークアプリの特性

- ・非対面性
 - 文字だけの会話では気持ちが伝わらないことがある。
 - 相手が目の前にいないので、つい言いすぎてしまうことがある。
- ・相手の返信の遅い事が気になってしまうことがある。
- ・発信した画像は削除できない、受信相手が悪用する可能性がある。

② トラブルを防ぐ方法や対策

- ・返事の前は一呼吸する。
 - 「その言葉に悪意はないのかもしれない」という寛容な気持ちをもつ。
- ・トークアプリのトークでは価値観(好き/嫌い、良い/悪い)がわかれやすい話できるだけ避けるようにする。
- ・人前で話せないようなことは送らない。

③ トラブルが起こった時の解決策

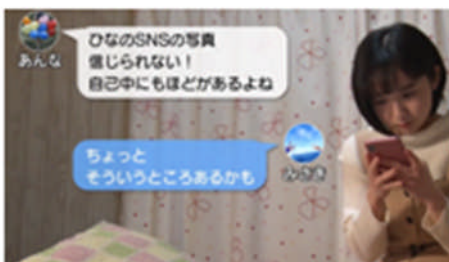
- ・トークアプリ上で解決しようとせず、なるべく会って話をする。
- ・グループを抜けるのもひとつの方法。しかし話し合いでお互いの事情や意見を共有、理解し合えればもっとよい。
- ・困ったときには1人で解決しようとせず、家族や先生など大人に相談する。どうしても身近な人に相談できないときは相談窓口に話してみる。

④ 光の面

- ・家庭や友達との連絡手段として役立つ。
- ・記録が残るので約束した時間や場所が確認できる。
- ・複数の人に同じ内容を何度も連絡しなくて済む。
- ・相手が忙しいときも、後で読んでもらえる。
- ・言葉で説明しきれないものを画像で送ることができる。
(おつかいを頼まれて、写真でこれと同じ薬を買ってきてなど)

⑤ 関連動画の紹介

- ・令和3年5月に公開された群馬県の動画を関連動画として紹介する。



引用)『インターネットの特徴を知り、便利なコミュニケーションツールとしてかしこく活用しましょう』(加害者にならない)
<https://www.youtube.com/watch?v=mTayx8mldis>

小中学生向けストーリー解説編 3

「ネットの光の活用」

解説編では以下の内容を番号順に解説します。

① ネットの特性

- ・遠くにいても文字や映像を使った交流ができる。
- ・同じ時間でなくても情報を共有できる。
- ・さまざまな情報を得ることができる。

② スマホやタブレットの利便性

- ・簡単にカメラ撮影ができる。
- ・動画編集をすることもできる。
- ・たくさんの資料や本などもたなくても、1台に端末に情報をつめこんで軽々持ち運べる。