

1学年企画

ロールプレイで考えよう！

高校生活とスマホ



2025年12月11日 場所：東京都立科学技術高等学校

12月11日、1学年において「ロールプレイで考えよう！ 高校生活とスマホ」を実施しました。本活動では、生徒・友人・保護者・先生の4つの立場を演じながら、スマートフォンの利用が学習習慣や生活リズム、そして周囲との関わりにどのような影響を与えるのかを多角的に考えました。

■ 活動内容

● ロールプレイ①（ゲーム編）

ゲームに熱中し生活が乱れている生徒をテーマに、様々な立場の人がどのような思いを抱えているのかを共有しました。生徒・友人・保護者・先生それぞれの視点から、ゲームの楽しさと時間管理の難しさの両面を捉えつつ、どのように声をかけ、支え合うことができるかを話し合いました。

● ロールプレイ②（ショート動画編）

寝る前のショート動画視聴によって課題の遅れや日中の眠気が生じている生徒をテーマに、各立場の人が抱く不安や葛藤を共有しました。動画視聴の“やめにくさ”と生活への影響を多面的に捉え、生活リズムを整えるためにどのような工夫や声かけができるかについて話し合いました。

■ 生徒の主な気づき

- | | |
|------|--------------------------------------|
| 友人役 | ・ゲームだけでなく勉強も誘った方がよいと思った。 |
| 保護者役 | ・強く言ったら反抗されるのでバランスが難しそうだった。 |
| | ・本人のことは心配だが関係の悪化が懸念点。対処法もよくわからない。 |
| | ・生徒に対して強く言いたくても言えないこともある。 |
| | ・ゲームはあまりやらせたくないが、ゲームを通した対人関係は大事にしたい。 |
| 先生役 | ・生徒が勉強について考えるタイミングを作ろうとしていた。 |

今回のロールプレイでは、スマートフォン利用を一方向的に注意するのではなく、多様な立場の気持ちに触れながら、より良い使い方を主体的に考える機会となりました。単に「スマホを控えるべき」という一方向の指導では得られない、対話的で実感を伴う学びの機会を提供することができました。



ロールプレイの様子