

## 「世界に広まる日本のゲーム産業」

社会

総合（国際理解・キャリア）

- (1) ねらい
- ① ゲームの輸出を題材に、小学校社会科の「貿易」や「世界の中の日本の役割」について理解を深める。
  - ② 日本の企業がどのようにゲームを輸出しているのか、日本と世界のかかわりや輸出産業の実際について理解する。
  - ③ ゲームの制作や輸出に関わる様々な職業について理解する。



- (2) 対象
- ・小学4～6年生（土曜授業可）
  - ・地域・保護者の方にもご案内をお願いします。
- ※小学校低学年向けの授業案・教材も用意しています。

- (3) 講師
- ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）社員  
NPO 企業教育研究会（ACE）

- (4) 形式
- ・所要時間 1 単位時間
  - ・クラス単位が基本ですが70人程度でしたら同時間帯に実施できます。70人を超える場合はご相談ください。

- (5) 内容
- ① 日本の産業について振り返ろう
    - ・日本の主な輸出物と輸入物、輸入総額を確認する。
  - ② 産業としてのゲームについて学ぼう
    - ・自動車や機械製品などの他、新しい産業としてゲームが海外へ輸出されていることを知る。
  - ③ アジアゲームショウの様子を見てみよう
    - ・香港で行われたアジアゲームショウに関するクイズに答えながら、日本のゲームがどのように海外に輸出されているのかについて理解する。
  - ④ まとめ
    - ・日本のゲームが一つの産業として広く海外へ広がっていることを理解する。
    - ・日本と海外つなぐ仕事をしている人がいることを知る。

- (6) 費用 「無料」
- ソニー・コンピュータエンターテインメントの社会貢献事業のため、費用はかかりません。事後に、児童から「感想文」を送っていただきますようお願いいたします。

- (7) 申込み
- 出前授業申込書** 実施日1ヶ月前まで ⇒ 学校支援ネットワーク本部へ送付  
講師の方には、当本部から連絡を取らせていただきます。  
詳細の打合せは、講師の方と学校の担当者で行ってください。