
新潟青陵大学

入学試験問題集

－看護学部 総合型選抜－

2024

Contents

- 第1次試験 P.1
- 第2次試験 P.10
- 解答例 P.11

2024年度
新潟青陵大学 看護学部 看護学科
『総合型選抜 第1次試験』
授業のまとめ

試験方法について

- 1) 『ゲーム障害について考えよう』に関する授業を受けます。＜50 分＞
- 2) 理解したこと・考えたことをレポート「授業のまとめ」に記述します。＜50 分＞
 - ・授業中は「授業資料」や「ワークシート」にメモをとることができます。
 - ・「授業資料」や「ワークシート」は、「授業のまとめ」を書く時に使うことができます。

学習指導案

1 題材名 ゲーム障害について考えよう

2 ねらい ゲーム障害が起きるメカニズムを理解し、ゲーム障害の予防のためにどうすればよいかを考えることができる。

3 展開

時間	○学習活動 ・予想される反応	●教師の支援
導入 (10分)	T₁:「<u>ゲーム障害</u>」について思い浮かぶことはなんですか。 ○思い浮かぶことをワークシートに書く。 ・ゲームがやめられない。 ・生活習慣が乱れる。 ○ゲーム障害は依存症の一つであり、疾患であるとわかる。 ○新規ゲーム障害患者数が増加していることを知る。 ○ワークシートのゲーム障害による問題の箇所にアンダーライン引く。 ・ゲームを毎日12時間もしている。 ・1日1食しか食べていない。 ○ゲーム障害は、ゲームの使用が制限できない、ゲームを最優先する、問題が起きてもゲームを続ける、ゲームにより個人や家庭、学習や仕事に重大な問題が生じている状態が12ヶ月以上継続している場合、あるいは4症状が重症な場合を指すことが分かる。	●ワークシート・メモ用紙と資料を配布しておく。 ●WHOがICDを改定し、ゲーム障害が疾患として加わったことを説明する。 ●新規ゲーム障害患者数の推移のグラフを提示する。 ●ゲーム障害のAさんの事例を提示する。 ●ICD-11で示されたゲーム障害の診断基準について説明する。
展開 (30分)	T₂: <u>なぜ、ゲーム障害になってしまうのだろうか。</u> ○自分の考えをワークシートに書く。 ・ゲーム以外楽しみがないからどんどん時間が多くなる。 ・オンラインゲームで友だちができてやめられなくなる。 ○事例から、日常生活がつまらない、オンラインゲームのチームに入ったら面白くなったなどの理由でゲームがやめられなくなったことが分かる。 ○依存症は「報酬」回路の機能が低下していき、依存物質の使用量が増えるとともに、前頭前野の機能が低下し、自分の意志でコントロールが難しくなることを知る。 T₃: <u>ゲーム障害はどのようなことが関連するのだろうか。</u> ○ゲーム依存傾向のある人は、「運動日数」が少なく、「家ではホッとできる」「学校が楽しい」「現実の友達がいる」「自分自身に満足している」などの項目で否定的に答える人が多いことを知る。 ○ゲーム障害を防ぐためには、個人と家庭の工夫と学校や社会的取り組みが必要であることがわかる。	●ゲーム障害のAさんの事例を示し、ゲーム障害になるプロセスを説明する。 ●依存症が起こる脳のメカニズムを説明する。 ●ゲーム依存傾向と心の状態や生活習慣の関連のグラフを示し、心理状態や生活状況と関連があることを説明する。 ●ゲーム障害とゲームの決まりについての表を提示する。
まとめ (5分)	T₄: <u>授業でわかったことや考えたことは、どのようなことだろうか。</u> ○わかったことや考えたことをワークシートに書く。 ・生活を見直し、実生活を充実させることが大切だな。 ・親しい人間関係をつくっていくことも大事だ。 ・フィルタリングなどの制度を使っていく必要がある。	●まとめと振り返りをワークシートに書く時間を3分設ける。

4 評価

・ゲーム障害の診断基準とゲーム障害のメカニズムについて「授業のまとめ」に解答することができる。

(知識・技能)

・ゲーム障害を予防するための取り組みについて、自分の考えを「授業のまとめ」に書くことができる。

(思考・判断・表現)

※不測の事態等への対応のため、オンデマンド型とする。

2024 年度
新潟青陵大学 看護学部 看護学科
『総合型選抜 第1次試験』

ワークシート

使い方について

- 1 授業が始まるまでは、この用紙を開いてはいけません。
- 2 ワークシートは、授業中または「授業のまとめ」を書く時に、自由に使うことができます。
- 3 ワークシートは、試験終了後、持ち帰ってください。
- 4 受験番号・氏名を記入してください。

受験番号	氏名

ゲーム障害について考えよう

1. あなたが「ゲーム障害」について思い浮かぶことはなんですか。

2. A さんの経験について、ゲーム障害による問題だと思うところにアンダーラインを引きましょう。

【A さんの経験】 ネット依存だった僕

僕はゲーム障害の治療のため、通院していました。20 歳から約 2 年間、6 畳一間の空間にひきこもり、毎日 12 時間、顔の见えないゲーム上の仲間と共に、顔の见えない相手と戦い続けていました。お昼の 3 時に起き、朝の 5 時に寝る生活を来る日も来る日も。当然、学校には行けませんでした。ご飯は 1 日 1 食しかたべておらず、体重が前より 10kg も落ちていました。それでもゲームをやめられませんでした。

なぜゲーム障害になるのか、どんな人になるのか、疑問に思う人がいると思います。答えは……、僕も知りません。誰か教えてください。

3. なぜ、ゲーム障害になってしまうのでしょうか。思いつくことを書いてください。

4. 授業でわかったことや考えたことは、どのようなことでしょうか。

【メモ欄】

2024 年度
新潟青陵大学 看護学部 看護学科
『総合型選抜 第 1 次試験』

授業のまとめ

試験の受け方について

- 1 試験開始の合図があるまでは、この用紙を開いてはいけません。
- 2 解答記入欄は、3 ページです。
解答は、すべて解答欄に記入してください。
- 3 受験番号・氏名を必ず記入してください。
- 4 下書き用紙は、1 枚です。
下書き用紙は、試験終了後、持ち帰ってください。
- 5 試験時間は、50 分です。
- 6 試験終了時に、この「授業のまとめ」を提出してください。
- 7 不正な行為があった場合は、解答はすべて無効となります。

受験番号	氏名

問 1. の中に適切な用語を書き入れなさい。

(1) WHO とは、World Health の略である。

(2) ゲーム障害は 2020 年に に追加された。

(3) 依存症は、脳の 系に異常が起こる。

(4) ゲーム障害は の一つである。

問 2. ゲーム障害に関する説明について正しいものには○、誤っているものには×を に書きなさい。

(1) 新規ゲーム障害の患者数は 2015 年に比べて 2019 年は 2.8 倍になっている。

(2) ゲーム障害になると脳の面積が低下する。

(3) ゲームをする時間にルールや決まりがない児童生徒は、ルールや決まりがある児童生徒に比べてゲーム依存傾向が高い。

(4) 運動日数が多いほどゲーム依存傾向にある児童生徒が多い。

(5) 学校が楽しいと思わない児童生徒ほど、ゲーム依存傾向の割合が高い。

(6) 習い事、塾、部活動に参加していない児童生徒は、ゲーム依存傾向が高い。

(7) 何でも話せる現実の友達がいると思う児童生徒ほど、ゲーム依存傾向の割合が高い。

問 3. ゲーム障害の診断基準を以下の語群の中から選んで 4 つ選び番号をそれぞれ

--

の中に書きなさい。

--	--	--	--

【語群】

- ①ゲームが異常に好きである。 ②ゲームを最優先する。 ③ゲーム時間が長い。
④ゲームの使用を制限できない。 ⑤問題が起きてもゲームを続ける。
⑥ゲームの課金が多額である。 ⑦昼夜逆転する。
⑧個人、家庭、学習、仕事などに重大な問題が生じている。

問 4. 脳の部位とその機能について当てはまるものを線で結びなさい。

- | | |
|------|-------------------------------|
| 前頭葉・ | ・聴覚を認知し、言語を理解する |
| 側頭葉・ | ・目に入ってきた情報をまとめ、物体の視覚的イメージをつくる |
| 頭頂葉・ | ・思考、自発性、感情などを担う |
| 後頭葉・ | ・体性感覚を感知する |

問 5. 全国の中学生の総数が 320 万人として、ゲーム依存傾向にある者が 24 万人いると仮定する。全校 820 人の学校では、何人の生徒がゲーム依存傾向にあるか答えなさい。少数点以下は四捨五入しなさい。

答えは右下の

--

に記入しなさい。

--

問 6. 授業で学んだことをふまえ、ゲーム障害を予防するための具体的な取り組みについて、あなたの考えを 300 字以上 400 字以内で書きなさい。

This image shows a blank sheet of graph paper. It features a grid of small squares. On the right side, there are four horizontal lines that divide the page into three sections. These lines are labeled with the numbers 100, 200, 300, and 400 from top to bottom. The rest of the page is covered by a continuous grid of squares without labels.

2024 年度
新潟青陵大学 看護学部 看護学科
『総合型選抜 第2次試験』

2025 年度『総合型選抜』から選考方法が変更となったため、
第2次試験の問題（課題文）については掲載いたしません。

2024 年度

解答例

※「第 1 次試験の問 6」の解答例は掲載していませんのでご了承ください。

2024 年度 新潟青陵大学看護学部看護学科『総合型選抜 第 1 次試験』授業のまとめ

問 1. の中に適切な用語を書き入れなさい。 (各 4 点)

(1) WHO とは、World Health の略である。

(2) ゲーム障害は 2020 年に に追加された。

(3) 依存症は、脳の 系に異常が起こる。

(4) ゲーム障害は の一つである。

問 2. ゲーム障害に関する説明について正しいものには○、誤っているものには×を に書きなさい。 (各 3 点)

(1) 新規ゲーム障害の患者数は 2015 年に比べて 2019 年は 2.8 倍になっている。

×

(2) ゲーム障害になると脳の面積が低下する。

×

(3) ゲームをする時間にルールや決まりがない児童生徒は、ルールや決まりがある児童生徒に比べてゲーム依存傾向が高い。

×

(4) 運動日数が多いほどゲーム依存傾向にある児童生徒が多い。

×

(5) 学校が楽しいと思わない児童生徒ほど、ゲーム依存傾向の割合が高い。

○

(6) 習い事、塾、部活動に参加していない児童生徒は、ゲーム依存傾向が高い。

○

(7) 何でも話せる現実の友達がいると思う児童生徒ほど、ゲーム依存傾向の割合が高い。

×

問 3. ゲーム障害の診断基準を以下の語群の中から選んで 4 つ選び番号をそれぞれ

の中に書きなさい。

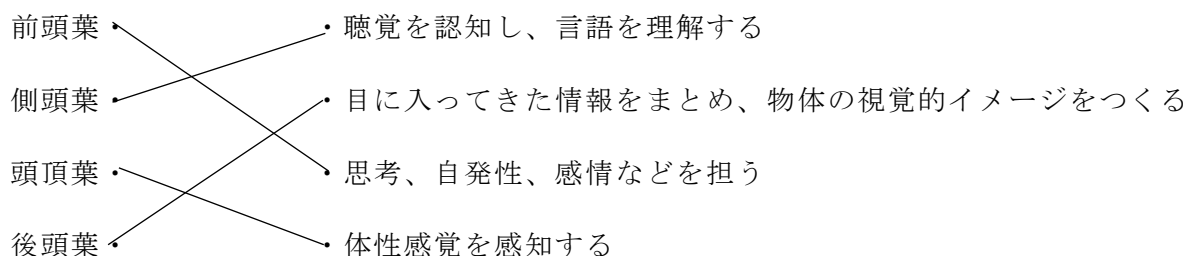
(各 2 点)

②	④	⑤	⑧
---	---	---	---

【語群】

- ①ゲームが異常に好きである。 ②ゲームを最優先する。 ③ゲーム時間が長い。
④ゲームの使用を制限できない。 ⑤問題が起きてもゲームを続ける。
⑥ゲームの課金が多額である。 ⑦昼夜逆転する。
⑧個人、家庭、学習、仕事などに重大な問題が生じている。

問 4. 脳の部位とその機能について当てはまるものを線で結びなさい。 (各 2 点)



問 5. 全国の中学生の総数が 320 万人として、ゲーム依存傾向にある者が 24 万人いると仮定する。全校 820 人の学校では、何人の生徒がゲーム依存傾向にあるか答えなさい。少数点以下は四捨五入しなさい。

回答は右下の

に記入しなさい。

(7 点)

$$24 \text{ 万} \div 320 \text{ 万} = 0.075$$

$$820 \times 0.075 = 61.5 \quad \text{四捨五入して} \quad 62$$

別解 $320 \text{ 万} : 24 \text{ 万} = 820 : x$

$$32x = 1968 \quad x = 1968 \div 32 = 61.5$$

$$\text{四捨五入して} \quad 62$$

62 人

問 6. 授業で学んだことをふまえ、ゲーム障害を予防するための具体的な取り組みについて、あなたの考えを 300 字以上 400 字以内で書きなさい。(90 点)

[illegible]