

目的:オンラインゲームについて多角的な視点を持ち、自分の言動について、考えを深める。

参加者：数グループに分かれる。

1 練習

導入) 兄弟は年上と年下はどちらが得か？

いろいろな意見を聞いて、自分の考えを再構成する。

2 前提確認

○ オンラインゲームは何歳からやってもいいか。

○ 現状理解①

- ・ オンラインゲームを知っているか。オンラインゲームをやったことのあるか否か。
- ・ オンラインゲームとは、ネットで他の人とプレイするゲームのこと。

問 オンラインゲームについて知っていることはどんなことがありますか。

- **良い点がある。**・楽しい・熱中する。・プロもいる。・世界大会がある。(eスポーツ)
 - ・ 体の不自由な人もできる。・能力が高まる。・大人もやる。
- **問題点がある。**・お金を使う。・依存症(止められない)になる。・睡眠不足になる。・だまされる。
 - ・ 法律で禁止。・外で遊ばなくなる。WHO 病気認定、脳のダメージ

※ 法律で禁止や制限されていること等が出ないときは教師が補足する。

ネットゲ廃人、韓国(シャットダウン法)、死者複数、外国人と日本人の気質の違い、体内時計異常。

3 対話(各グループで自由なやりとり)

問 オンラインゲームは何歳からならやってもいいか？

「オンラインゲーム」について、上記の投げかけをしながら発達段階に応じた自分なりの意見を引き出していただきたい。

「正しいこたえはないので、正直に思っていることを聞かせてね。」

「○○なので私は、～と思う。(○○だったらどうするんですか。と質問形式はにしない。)」

「○○といった意見が出たけど、それについて思ったことや考えたことはないか？」

*全体で対話するとき、みんなの前で発表したい児童をあとで6名選ぶ。

3 代表者対話(全体でパネルディスカッション形式)

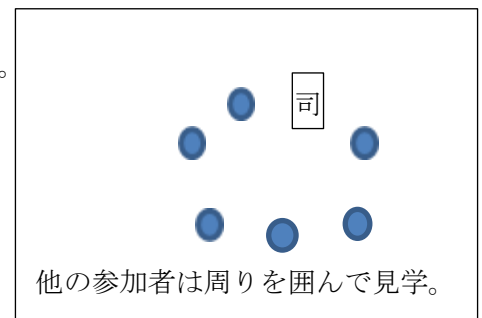
- 上記の児童を、司会が選出。中央に出て、パイプ椅子に座る。キーワード

☆思考実験

- ・ ○○歳なら全員が本当に問題はないだろうか。
 - ・ 親が許せば、本当に問題はないだろうか。
- (携帯、お酒、等、やりすぎはいけないとわかっているけどやめられないこと)

☆共通了解 「自分をコントロールできる人がやるべきである」(全員が理解できれば確認は不必要。)

「みなさんの意見のおかげで、全体の考えが深まりました。みんなの意見に拍手を送りましょう。」



4 まとめ:自分考えたことや感想を書く。

日記等に考えを書かせると考えが深まる。※「なぜ、ゲームは悪いか」と問うことは避けたい。結論は自分で考えさせた。最後は「だからどうする。」かな？

☆ 再「てつがく対話」 ※意欲次第では、繰り返すたびに深みのある意見になっていく。