**学習指導案「高校生とテレビゲーム」**

本誌　Ｐ８０～Ｐ８３　対応

１　主題設定の理由

　レジャー白書等によると余暇の過ごし方について、10代・20代では、「何もない」、「ゲーム」という答えが少なくないという。自己の余暇の過ごし方を振り返らせるとともに、余暇を有意義の過ごすために、他にどのような方法があるのか、またいかに過ごすべきかを考えさせる機会としたい。一方、テレビゲームのヴァーチャルな世界に浸りきってしまい、現実と仮想の区別がつかなくなったり、現実の人間とのコミュニケーションが上手くできなくなったりして、社会的に孤立し、重大な犯罪を起こす例も後を絶たない。ここでは、テレビゲームとの関わり方、功罪について考えさせ、現実に引き起こされた例に触れながら命の大切さをも考えられるよう本主題を設定した。

２　対象生徒　第１～２学年

３　本時のねらい

　（１）どのようなに余暇を過ごしているか、どのように過ごすべきかを考えさせる。

　（２）テレビゲームが人にどのような影響を与えているかを考えさせる。

　（３）事件の例を読み、その背景を探らせるとともに、命の大切さを考えさせる。

（４）自分の考えをまとめ、はっきりと伝えようとする態度を育てる。

４　事前の準備

　（１）本誌Ｐ８０～８３に各自で取り組んでくるよう指示しておく。

５　展　開

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 項　目 | 内　容 | 留意事項 | 時 間 |  |
| 導　入 | ・本時のテーマを確認する。  (本誌　Ｐ80)  ・自分の余暇の過ごし方を振り返る。  ・どんなことをしてみたいかを考え  る。 | ・数名指名して発表させても良  い。  ・自分を変えてみたいところ  や自分の伸ばしたいところ、新  しく始めようと思うことなど　を考えるよう指示する。 | ５　分  ５　分 |
| 展　開 | (本誌　Ｐ81)  ・テレビやゲームをしている自分に  ついて考える。  ・インタビューを読み、感じたこと  をまとめる。  (本誌　Ｐ82･83)  ・(1)～(3)各項目について考えたこ  とを発表する。  ・(4)(5)について各自の考えを述べる。 | ・客観的な視野に立って考えら  れるように留意する。  ・否定派、共感派の意見が出る  よう数名指名して発表させる。  ・諸外国や映画のレーティング  について紹介するのもよい。  ・率直な感想を述べられるよう  留意する。班別に分けて話し合  わせてもよい。 | １０分  １０分  １０分 |
| まとめ | ・まとめの部分に自分の考えたこと  や意見をまとめる。  ・授業者の感想を聞く。 | ・キーワードを与えてまとめさ  せてもよい。（いのち・現実と  仮想など）  ・時間にもよるが、発表の形を  とったり、後日提出の形でもよ  い。 | １０分 |
| 評　価 | ・自分自身について振り返り、あり方を考えることができたか。  ・テレビやゲームとの関わり方を考えられることができたか。 | | |