

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的、利用方法、作品自体やその製作過程で工夫したことを、文章、写真、図などで説明。この用紙1枚に記入し、PDFファイルに変換した後、ホームページに貼り付けてください。

| | | | | | |
|-----|--------|----------|------------------|-----|----------------|
| 学校名 | 宮城教育大学 | 個人・グループ名 | 村松研究室 安藤研究室共同 | 作品名 | 情報モラルシナリオゲーム教材 |
|-----|--------|----------|------------------|-----|----------------|

1.教材作成の動機

教育現場において情報モラル教育の必要性が指摘されている中、情報モラル教育の問題点の1つとして、講義形式の授業形態は、子供にとってネットトラブルが遠い世界の話として認知される場合があることが挙げられる。そこで、生徒が楽しみながら主体的に情報モラルを考えることができるゲーミフィケーションの要素を持った教材を開発した。思考力育成のために、教材を通して以下の3点に留意して情報モラルの仕組みを気づかせることを目指し開発を行った。

- ・自分は正しい選択・判断をしたつもりでも、偶然性や他人の言動によって予期せぬネットトラブルが起こりうる可能性もある（サイコロによる偶然性要素、カードを揃えることでのタイミング要素）
- ・行動の意思決定を疑似体験することができる
- ・教材で扱う事例と現実社会で起こった出来事に関連性を持たせる

2.ゲーム教材の内容・ルール

開発したゲーム教材は、LINE や Twitter などの SNS を題材とした絵本型教材である。選択肢を決めるためのカードや運の要素を担うサイコロを用いて、総計で24通りもの結末を持つシナリオゲームとなっている。



3.シナリオの内容

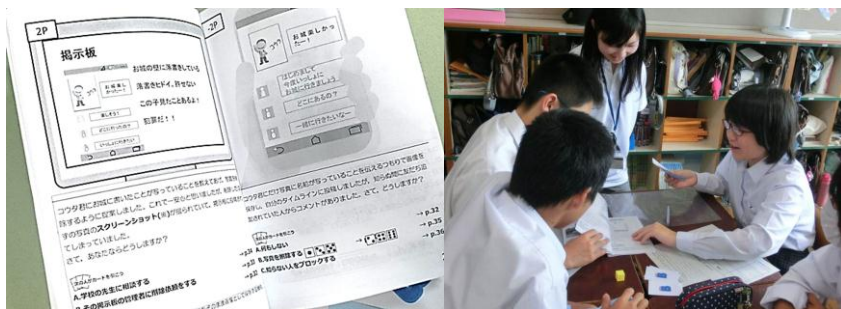
シナリオは、主人公が友人から SNS で国宝の城へ行くか行かないかの誘いの返事を、サイコロを振り決定する場面からスタートする。シナリオの途中では、友人が城へ落書きをするという犯罪行為をしており、それが写った写真を SNS に掲載するという出来事をきっかけに、選択に応じて、ブログの炎上やなりすまし被害により犯罪に巻き込まれる等、自分から離れた情報が手におえない状態になる状況のシミュレーションや、運が良ければ問題が起きずに無事に過ごすことができる結末も用意されている。

4.ルールの概要

ストーリーを読み進めながら、随所に設けられた14個のイベント(出来事)毎に、カードを揃えて選択肢を選んだり、サイコロの目による運で選択肢を選んだりして得点を得る。選択肢カードはA~Cの3種あり、同種のカード3枚が手札に揃ったら場に出せる。しかし、自分の意思にそぐわない行動の際はパスすることもでき、こうした意思決定の結果、理想的な展開に進めると得点が加算され、悪い展開ならば減点となる。

5.授業実践

仙台市内の中学校にて教材を用いて授業実践を行った。子供たちは新しい形の情報モラル教材を楽しみながら取り組んでおり、シナリオの結末の原因を話し合ったり、今後のSNSの使い方を考えたりする姿勢が見られた。また、授業後の生徒からのアンケート平均では、興味・関心4.7点、知識・理解4.6点と非常に高い評価を得た。現場の教員からは、ゲーム型で協働型授業を行える、新しい事項の学習が十分可能であるという教材の学習面についても評価する声が聞かれた。



説明用 <http://youtu.be/qBpNJFcqpd0>

なお、この教材は、河北新報朝刊(2014.10.4)、毎日新報朝刊(10.28)、読売新報朝刊(9.26)、宮城テレビevery(9.24)にて取り上げられた