

【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	信州大学	個人・グループ名	村松研究室 安藤研究室共同	作品名	中学生を対象にした SNS 使用に関わる判断力を育成するカード型教材
-----	------	----------	------------------	-----	------------------------------------

1. 教材作成の動機と目的

近年、中学生の携帯電話、スマートフォン所持率上昇と共に、SNS 使用を中心、情報モラルに関する問題も増加し、生徒指導上の大きな課題となっている。しかし、技術の評価・活用の観点からも、単に携帯電話等の使用を禁止するだけでなく、中学生が技術的な理解の上に SNS 使用のメリット・デメリットを踏まえながら、適切に活用できる判断力を持つことが重要であると考え。そこで SNS 使用に関わる判断力を育成するカード型教材を作成した。

2. 利用方法

図1に示したように、目的、手段、結果、予防、救済（対策）の5種類のカード計42枚を用いて、グループ（4人1組を想定）ごとに、バラバラにしたカードを正しく並び替えるタイムを競う（図2）。競技の際、各グループでジャッジ役を1人決め、正解および終了の判定をする。トラブルカテゴリは、先行研究を元に、①通話アプリでいじめ、②プライバシーの侵害、③コミュニティサイトで悪ふざけ、④不正アプリで被害、⑤ゲームアプリで高額課金、⑥コミュニティサイトで性犯罪被害、⑦不正アクセスで検挙の7カテゴリを設定した。また、目的と手段に対応し、予防をした場合は結果 Good と組み合わせ、予防をしない場合は結果 Bad となり、その際の対応を組み合わせるようにした（表1、図2）。全部のカードを使用した場合、初めて取り組ませると、判定時間を含め十数分程である。



図1 作成したカード教材



図2 カードを並べる時間を競う

表1 カテゴリ毎のカード記述例

トラブルカテゴリ	目的	手段	予防①	結果Good	結果Bad	救済
通話アプリでいじめ	友達と手軽に話がしたい	グループで SNS を使い、情報のやり取りをする	<予防> 通話アプリを使用するモラル(自分でされていやなことはしない)、ルール(使用時間、時間帯等)を確認する	上手に使用することができ、友達に悩みを相談できた	SNS のグループから外されてしまった	<対策> 直接話し合ったり、保護者や先生に相談する

3. 製作過程で工夫したこと

- 目的と手段を共通にしても、使い手の配慮次第で、良い結果にも悪い結果にもなることを考えさせ、技術の評価と活用の学習にもつなげられるように考えた。
- タイムを競い合うことで、競技性を持たせて生徒らの興味を引きつけると共に、カードを読ませてゲームを繰り返すことで、知識の定着が計れるようにした。
- あえて類似したカードを作り、しっかりと組み合わせができなければすべてのカードを組み合わせられないようにすることで、生徒同士の会話を促し、思考が深まるように考えた。
- 生徒にジャッジ役をさせ、カードの内容をチェックしてもらうことで、ジャッジ役の生徒の理解をより深められると考えた。

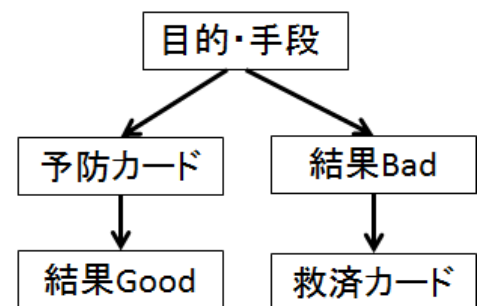


図3 カードの並べ方