

[説明資料(提出ファイル)] 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に変換した後, web提出フォームにて提出する。

個人・グループ名	まるも だいき 丸茂 大起	大学名	信州大学
作品名	目指せ!トラブル解決マスター ～情報セキュリティ編～	人数	1名

1. 開発目的

現在の情報社会は, 人工知能やIoTなどが話題となり多くのモノがインターネットにつながって私たちの生活をより便利にしている。私たちが安心してインターネットやそれにつながる機器と付き合いしていくためには情報セキュリティに対する知識や防犯意識を高めていかなければならない。

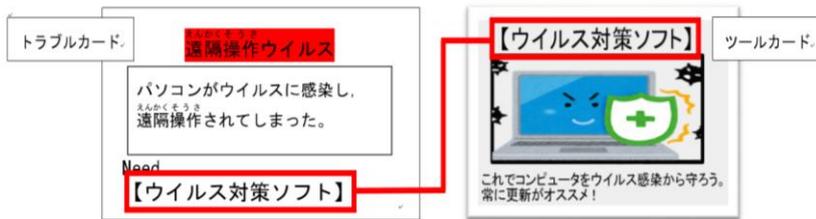
そこで, 身近なセキュリティに関する事例を取り入れた本教材を通し, 情報セキュリティに対する知識や対応力を身につける。その中で, 知識を得るだけでなく, 危機感を高めながら防犯意識を養う学びを実現するためにはゲーム教材が最適であると考えた。また, 中学生から情報セキュリティについて知識のない大人まで幅広い年齢層を本教材の対象としている。

2. 本教材の概要

このゲームでは, すごろくのように進みながらトラブルの解決に必要なツールカードを入手し, ゲーム終了時にトラブルを最も多く解決したプレイヤーから順位付けする。プレイヤーは5,000ram(ゲーム内の通貨)を受け取り, 止まったマスの効果を受けてトラブル解決に必要なツールカードを入手する。



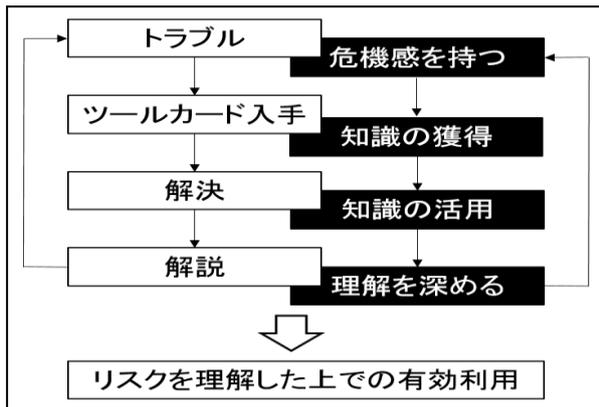
ゲームボード



各プレイヤーは常に3枚のトラブルカードを所有し, 対応するツールカードを手に入れることでトラブルを解決する。(左図参照) 解決後, ツールカードを裏返して解説を読み上げ, 新たに山札からトラブルカードを追加する。

3. 工夫点

- ・セキュリティを確保するためには時間または費用がかかるため, それを表現するために研修マス(1回休んでツールカード入手)やショップマス(ツールカードを選んで購入)を設置した。
- ・自分の解決できないトラブルを他プレイヤーに解決してもらえらる委託権を設けることで, 他プレイヤーとのやり取りを実現した。また, 委託権を獲得するために, 自分のお金を賭ける遊びの要素も取り入れた。
- ・授業内でも扱いやすくするために, 円周のコースにした。これによって時間を指定してプレイすることができると共に, 一度も止まらないマスが出るリスクを軽減した。
- ・ツールカードの裏に解説が載っており, 解決時に読み上げることによりグループ全体で事例を共有することができる。



本教材での学習サイクル



授業実践の様子