

情報モラル教育ゲームの開発 (Part.2-2) (情報モラル指導モデルカリキュラム表:e3-1 と e3-2 の実装と評価)

Development and Evaluation of Information Moral Education Game (Part.2-1); Implementation of e3-1 and e3-2

澤田 匡佑¹ 池原 元¹ 藤川 真樹¹
Kyosuke Sawada^{1,†} Hajime Ikehara¹ Masaki Fujikawa¹

キーワード 小学校, 個人情報, フェイクニュース, ゲームフィクション, ノベルゲーム

あらまし

小学校(高学年)がスマートフォンを街中で操作している光景を見かけることが珍しくなくなっている。加えて、小学生によるデマの拡散や不特定多数への個人情報公開といった事例が報告されている。小学校ではSNS事業者や教育出版会社が提供している教育教材を用いた情報モラル教育が行われているが、受動的な教育になりやすく実践的な対処方法を教授しにくい。

能動的な授業態度を促す方法の1つとしてゲームフィクションがある。デジタルゲームにゲームフィクションを採り入れる利点として、「ゲーム内に現実世界を模した仮想空間を作ることが容易」であり現実世界で体験することが困難な内容を教授できる点がある[1]。

本稿では、ゲームフィクションを活用し、高学年を対象にした「情報の正確性を判断する能力」と「個人情報を正しく取り扱う能力」を養う教育ゲームを開発する。

本ゲームは学校教育の中で行われることを前提としているため、文部科学省が推奨している「主体的・対話的で深い学び[2]」を満たす演出を採り入れた(演出が満たす条件を表1に示す)。また、本ゲームは多くの小学校で普及しているパソコン上で動作するゲームとし、ジャンルはノベルゲームとして開発した。これは、ノベルゲームは「選択肢を選びながら文章を読み進める」という単純な操作でプレイでき、学習者にとって直感的かつ事前の説明を必要としないからである。

表1. 「主体的・対話的で深い学び」6つの条件[3]

	内容
条件1	そのゲームに意欲・関心を持てるようにする
条件2	学習者が自己のキャリア形成と関連付けられる
条件3	多様な人々と対話をしながら進める
条件4	一手ずつ熟考しながら進める
条件5	自己の活動を振り返ることができる
条件6	教科内容についてふさわしい活動が促される

被験者を対象としたアンケート調査の結果、条件2から条件6については概ねポジティブな回答が得られたことから、ゲームは当該条件を満足していると考えられる。

一方で、「パソコンが難しそう」との考えからゲームプレイに至らなかった被験者が数名いたことから、当該ゲームは条件1を満たすには至っていない。このため、プレイ環境(パソコン)に対する先入観を取り除く方法を取り入れたり、高学年になじみのあるスマートフォンやタブレット端末上で動作するゲームを開発したりすることを検討している。

参考文献

- [1] 藤本徹, ゲーム学習の新たな展開, 放送メディア研究, No. 12, pp. 235-252 (2015)
- [2] 中央教育審議会 (2016), 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)」(2016年12月21日) <http://www.mext.go.jp>
- [3] 藤川大祐, アクティブ・ラーニングとゲームフィクション-「主体的・対話的で深い学び」のデザインに関する考察-, 千葉大学大学院人文社会科学部研究科研究プロジェクト報告書, No. 319, pp. 1-9 (2017)

¹ 工学院大学, 東京都八王子市中野町 2665-1, Kogakuin University, 2665-1, Nakanochō, Hachioji, Tokyo, 192-0015, Japan