

「楼英学園物語」(ゲーミング・シミュレーション型教材)を用いた 教育実践と評価-1

●実施時期：2014年1月

●対象者：高校生4名

●実施場所：茗溪学園高等学校 コンピュータ室

●教育プログラムの概要：

- (1) 「楼英学園物語」(ゲーミング・シミュレーション教材)の概要を説明した後、1人1台のPCを使用して各自のペースで体験
- (2) 体験後、ワークシートに「楼英学園物語」自体に対する評価(内容、操作性、操作マニュアルなど)と、今後気をつけようと思ったことなどを記入
- (3) (2)の回答について、実践者が全員により詳しく話を聞き、評価を共有

●実践の結果

- ・教材「楼英学園物語」に対する評価
 - ・全体的にリアルでよかった
 - ・身近な問題に感じられた
 - ・自分の体験したストーリー以外のストーリーを体験している人がいて、他のストーリーも体験したいと思った
 - ・スマホ画面の操作、メール返信の選択の仕方が分かりにくかった(*)¹
 - ・行動選択の画面が見にくかった(*)¹

¹ 公開版の「楼英学園物語」では、*の点を修正している。

- 今後気をつけようと思ったこと
 - 対人トラブルを目撃した場合、即断、即実行ができるとよいと思った
 - 他の人の権利を侵害しないことが必要だと思った
 - 友だちと仲良く生活しようと思った
 - 気軽に書き込んだ書き込みがいろいろなところに影響を与えることが分かった
 - SNS に変な書き込みをしない、写真を載せないなど、気をつけて使おうと思った
 - Facebook の使い方に気をつけようと思った。今は気軽に使用しているが、書き込みの内容や、写真を載せないように気をつけたい
 - 個人名を出さなくても個人が特定されることが十分あり得るので、気をつけようと思った
 - ネットで情報が拡散していったことがこわかった。SNS にむやみに個人情報を書き込まないようにしたい