

「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-4

●授業実践の方法

- ・対象：高校1年生(40名)¹
- ・科目：「社会と情報」
- ・単元：(4) 望ましい情報社会の構築 ア 社会における情報システム
- ・場所：パソコン室
- ・指導者：阪本康之教諭
- ・実施時期：2014年2月

●実践報告と今後の課題

・「楼英学園物語」(ゲーミング・シミュレーション教材)について

「楼英学園物語」は、ネットいじめやいじめの問題への関心・理解を高め、ネットいじめやいじめを目撃した場合の行動選択とその行動選択の結果について考え、議論するために使用できる教材です。この教材を自分で実際にやってみて、全体的に内容がよくまとまっていると感じました。

・授業の様子と今後の課題

坂戸高校では、1年生の「情報」で「楼英学園物語」を使用した授業を行いました。既に授業では SNS や情報モラル・マナーについて(警視庁サイバー犯罪防止教室用 DVD、警察庁情報セキュリティ対策ビデオ、NPO 青少年メディア研究協会体験コーナー、教材やワークシートの例など)を使って学んでいましたが、「楼英学園物語」では SNS の画面が取り入れられていたり、過去や他のメンバーの発言も見られる(2日目夜 ハルカのスマホ画面：アリサ、トモミ、まゆ、ツバサ、タカのプロフィールや最近の書き込み、ブログ)などの工夫があり、生徒はさらにプロフィールやブログの書き込みによる脅威について学ぶことができたと思います。

「楼英学園物語」の教材は、授業の前日にコンピュータ室のサーバにインストールしておき、授業ではお互いの音が気にならないようにイヤホンを配布し、一人一台のパソコンを使って各自が自分のペースで行動選択を行い、物語を進めていきました。生徒は、一通り「楼英学園物語」を体験した後は、自分がとった行動以外にどのような行動ができるかを各自で考えた後、グループで話し合いを行いました。このように、各自の体験の後、その体験をふりかえって自分の選択を評価したりさらに別の選択を考えたりすること、いろ

¹ 本報告は1クラスについてのものであるが、実践と評価は計2クラス実施した。

いろな選択や考え方をグループで共有することでよりどう行動を選択すればよかったのか気づくことができたようです。

今後はこのゲームを進めていきながら各場面においてみんなで一緒に振り返りができるとよいのではないかと考えています。

・生徒の皆さんが学んだこと ～授業後のアンケートより～

(1) いじめに対しての対応について

- ・自分は関係ないと思わずにしようと思った
- ・何もしないのは解決しないと分かった
- ・つい傍観行動をとってしまったが、思い切って行動をしたところ、成功したので、心がけていきたい
- ・無駄に口をはさむのもスルーするのもよくない
- ・大人に相談するのは大事だと思った
- ・人に注意をするときには言葉を選ぶ
- ・直接会話をするようにする

(2) 日頃の人間関係やコミュニケーションについて

- ・友人関係で空気を読む
- ・思ったことをすぐに口に出さない
- ・ささいなトラブルから気をつけるべきだと思った
- ・どんなにムカついても仲間外れにしない

(3) ネット上の行動の留意点について

- ・個人情報を載せないようにする
- ・今まで軽い気持ちで友だちや自分の顔をネットに載せていたが、一度載せた写真や動画は一生残り、また、見覚えのないレッテルをはられたり、加工をされたりして、自分だけでなく周りの人を巻き込み、人生を変えるトラブルになることがあると分かった
- ・ネットに友だちの悪口を書かない
- ・他人を傷つける書き込みをしない