

学生論文コンテスト優秀論文（要旨）

[優秀論文]

情報モラルを身につけるための体験型ミステリー教材の提案

～役に没入して体験する教材～

こども教育学科4年 阿部 仁美

1 問題の所在

現代の日本では情報化社会の進展により、インターネット利用の低年齢化が進んでいる。内閣府（2023）によると、青少年の約98.5%がインターネットを利用しており、インターネットを使用していない子供の方が稀という状況になっている。また、高いインターネット利用率と関連して、トラブルも多発しており、そのトラブルを回避するために、情報モラル（情報モラルとは情報社会で適切な活動を行うための基になる考え方と態度）を身につけることが重要となっている。現在の学校での情報モラル教育の実践例にある視聴型教材には、トラブルが漫画や動画で描かれ、それを客観的な視点で見えていくものが多い。そうした教材には、一定の有効性がみとめられるものの、そのトラブルが自分自身に起きた時に自分事と置き換えて考えることは難しいという問題点があるのではないだろうか。内容としても、想像力を発揮しなくても解決できてしまう内容しか描いていないのではないかと思われる。より登場人物に没入でき、他者の心理に気づき現実的に学習できるような教材を開発することが必要ではないだろうか。

2 研究の目的と方法

本研究の目的は情報モラルを身につけることをねらいとした、役に没入することを重視した教材の提案である。役に没入してストーリーを体験することで、トラブルを現実と繋げて考えることができるようになるのではないか。また、登場人物の心情を読み解き、なりきることで、他者理解にも繋がっていくのではないだろうか。方法は、筆者が教材を作成し、テストプレイを実践し、その効果を検証する。教材の形態は、マードーミステリー（後述）を参考にした体験型ミステリーゲームを採用する。効果検証では、プレイ中の様子の振り返り、アンケートなどを取り上げた上で、総合的に考察をする。

3 教材の形態についての検討

マードーミステリーとは、パーティーゲームの一種である。一般的には、殺人などの事件のシナリオのもと、参加者が物語の登場人物となって犯人を探したり、犯人役は逃げ切ったりすることを目的に、即興的に会話をしながらゲームを進めるものである。シナリオや資料が綿密に作り込まれており、自分自身が推理小説の世界に入ったかのような体験ができる。本研究では、役に没入することをねらい、このマードーミステリー（体験型ミステリーゲーム）の形態を採用する。なお、プレイ時間は30分～1時間程度を想定する。プレイ人数は4から5人程度にする。媒体はカード型を想定し、内容はルールブック、物語シート、キャラクターシート、証拠品カードを用意する。



兄 16歳 口癖「やばい」
高校生。バスケット部。
気分屋でお調子者。短期集中型。
アプリ「モケットモンスターパズル」、通称「モケモン」が好き。

【共有情報】

私たち家族のもとに100万円の請求書が届いた。家族割で登録しているスマホは、キャリア決済というサービスで、これを使ってさまざまなコンテンツへの支払いができるようになっている。おそらく犯人はこの支払い方法を使ったのだろう。父が帰るまであと30分。100万円を使ったのはいったい誰なのだろうか。

○あなたは犯人ではない。課金した犯人を探し出そう。

あなたはここ最近パズルゲームの「モケモン」のやり込みすぎて、学校での成績が下がってしまい、中間テストで0点を取ってし

まった。この事を家族に知られたらゲーム禁止令どころか、携帯を没収されてしまうだろう。なんとか嘘をついて誤魔化すことができないだろうか。

○目標

- ・犯人を見つけ出す。+5点
- ・0点を取ったことがバレないようにする。+3点

○証拠品

- ・プレイ時間 ・モケモン SSR ・0点のテスト



父 40歳
寡黙で厳格。銀行員。
常に難しそうな本を読んでいる。
怒るとかなり怖い。

母



38歳 主婦 スニバニでパートをしている。
口癖「あらあら」
韓国アイドルグループ「xv7：エックスブイセブン」が好き。

姉



14歳 中学生 帰宅部
口癖「推ししか勝たん」
こだわりが強く、一度ハマると一途。綺麗好き。歌手グループ「すたーだすと！」が好き。

弟



10歳 小学生
口癖「マジで」
アニメ、漫画が好き。絵を描くことも好き。特に「龍滅の剣」にハマっている。

兄



16歳 高校生 バスケット部
口癖「やばい」
気分屋でお調子者。短期集中型。
アプリ「モケットモンスターパズル」、通称「モケモン」が好き。

4 成果と課題

試作したゲームのテストプレイを大学生を対象に行い、必要な修正を施した改善案を開発した。

今回取り上げる内容は、スマートフォンの課金トラブルについてである。現代の家庭や子供達に起こりうる問題を想定し、脚色を加えて作成を行う。この問題を取り上げたのは、昨今のニュースで子供のスマートフォン利用で、課金をしてしまい高額な請求がきてしまったという話を耳にすることが増えたからである。

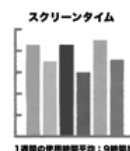
このストーリーでは、とある家族の元へ100万円の請求書が届くところから始まる。スマートフォンを家族でまとめて支払うキャリア決済で契約しており、家族の誰でも簡単に課金や買い物ができてしまう。こんな大金の請求がきてしまったのは誰が原因なのか、父が帰宅するまでの30分間のなかで証拠品を出し合いながら話し合いをしていく。無事犯人を見つけることができるのか。それぞれのプレイヤーによって結末が変わっていく。

テストプレイと考察・修正の結果から、本教材が概ね情報モラルを身につけるための教材としての有用性があるということを示すことができた。今後の課題は、今回開発した改善案のゲームをテストプレイすることができなかったため、テストプレイを行い再度検討することが必要となってくる。犯人がわかってしまうと楽しむことができなくなってしまうため、学習教材としては使い方が難しくなってくると言える。ゲームとしての成立を優先したため、小学生向けにすると少し難易度の高い物になってしまった。今回のテストプレイと改善案を検討して、教材としての妥当性があると気づいた。この教材の形式を使って他のシナリオも作成したい。SNSによるなりすましやネットいじめなど、より身近な問題を取り入れた作品を作り、実際の教育現場で活用できるようにしていきたい。

主要参考資料

内閣府（2023）「青少年のインターネット利用環境実態調査」
文部科学省（2019）「教育の情報化に関する手引き」

スマホの画面



スマホの利用時間がわかる、スクリーンタイムが表示されている。

「モケモン」



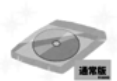
ゲームの画面。かなりレアなキャラクターのようだ。

0点のテスト



数学のテスト。名前の部分が消されている。

DVD



歌手グループ「すたーだすと！」通常盤のライブDVD。

本音と言えない児童を対象とした 「児童の言葉を引き出す関わり」について

～ 20 の事例分析を通して～

こども教育学科4年 小林 真広

1. 要約

本稿は、児童理解のひとつの在り方として、本音と言えない児童を対象とした「児童の言葉を引き出す関わり」について提案するものである。現代社会が変容していく中で、児童の抱える問題が多様化し、自己表現ができない児童が増えている。そうした問題を踏まえ、本研究では、本音と言えない児童の見えな背景を理解していくとともに、20の事例検討や実践からの振り返りを行い、教員の具体的な対策と手立てを検討した。研究の結果、児童との信頼関係、クラスの温かい空気感、児童理解のための観察が、児童の言葉を引き出すための土台になっていることが見いだされた。また、話しやすい場面の設定や児童の自己肯定感を高めることの重要性も明らかになった。

2. 研究の内容

本研究は「児童の言葉を引き出す関わりとは？」という問いのもとに、実際の経験を踏まえた事例検討と実際に対象の児童と1日関わるという調査を組み合わせ、その実践をまとめ、教員による効果的な手立てを見いだしていくことを目的としている。

調査対象：現在、小学校で担任として活動している先生方

小学校の教員として活躍されていた大学の教授

教育実習やたまごプロジェクトに参加している大学生

調査内容：Google フォームを活用したアンケートや立ち会ってのインタビューを通して、以下の項目について調査を行った。

- ・今まで関わってきた児童の中で、なかなか話せなかったり表情に表せなかったりするような児童の具体的な様子について
- ・対象の児童に関して、どのような対応や支援をし、どんな効果が表れたかについて

3. 研究の結果

(1) 事例検討を基にした分析

◎障害以外の困難さが背景となる児童（13通り）

◎障害での困難さが背景となる児童（7通り）

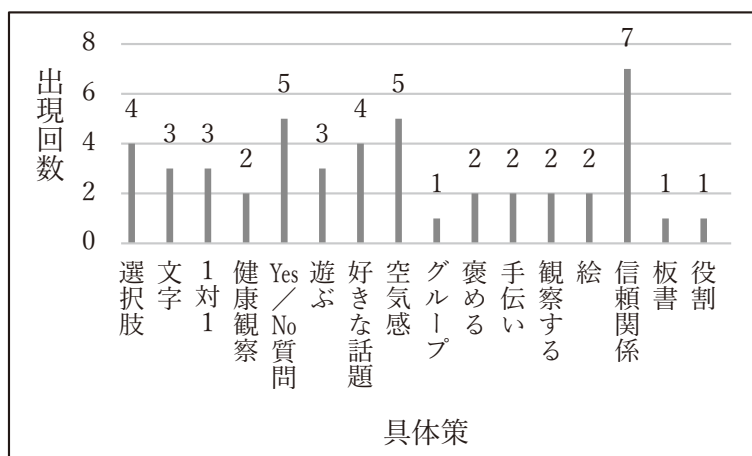
(2) 実際に場面緘黙の児童と過ごし、気づいたこと（小学6年・女子）

4. 研究のまとめ

(1) 研究を通しての考察

20件の事例検討からの分析を基に、実際に取り組まれている具体的な手立ての出現回数を表に表す。

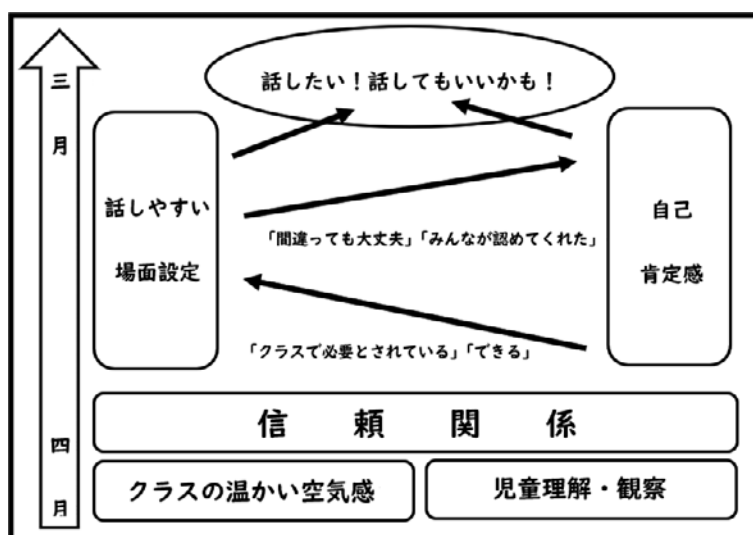
図 3 事例検討で見られた具体的な取り組みと数



(2) 研究から見えてきたこと

以上の分析、考察を通して、本音の言えない児童を対象とした本音を引き出すための関わりの構造が見いだされた。

図 4 本音を引き出すための関わりの構造



(3) 今後の課題

- クラスの温かい空気感を上げるための学級経営
- 児童理解の時間の確保

引用・参考文献

- [1] ベネッセ教育総合研究所 学習基本調査・国際6都市調査 [2006年～2007年] 学習基本調査・国際6都市調査 [2006年～2007年] | ベネッセ教育総合研究所 (benesse.jp)
- [2] 文部科学省初等中等教育局特別支援教育課 障害のある子供の教育支援の手引 20210629-mxt_tokubetu01-000016487_01.pdf (mext.go.jp)
- [3] 川崎市総合教育センター学校教育相談研究会議 学びの中で安心感を生む学級づくり 34-133-152.pdf (kawasaki-edu.jp)
- [4] 要因や背景 学校で話さないタイプ (saga-ed.jp)