

# 小学校におけるゲームとのつきあい方学習教材の開発

情報教育を考える会 研究員 今度 珠美

キーワード：情報教育 メディア教材 ゲーム 小学校

## 1. 従来 の 課題

筆者は鳥取県教育委員会の講師として、年間 180 校の小中高等学校で情報教育の授業を実践している。実践の中で、2015 年 7 月に小学校 3 年生から 6 年生の計 114 名を対象に行った実態調査の結果では、平日の利用時間が 4 時間以上の児童は 7.2%、土日では 18.6%、その内 6 時間を超える児童は 7.0%であった。「ゲームで長時間遊んでいると生活リズムや健康に影響があることを知っているか」との問いには、18.1%の児童が「あまり知らない」「まったく知らない」と回答し、「オンラインゲームで知らない人と交流したことがあるか」との問いには、「自分の名前を教えたことがある」4.2%、「会ったことがある」7.6%と回答があった。「ゲームで遊んでいない時、どんな気持ちになるか」との問いには、「ゲームのことが気になる」16.4%、「イライラする」8.2%、「ゲーム以外することがない」9.1%(複数回答)との回答があり、情報モラル教育は喫緊で重要な課題であることは実態からも明らかである。

また、筆者が 2015 年 7 月に小学校保護者へ行った実態調査では、小学校 1、2 年生の 38.9%が週 3 日以上ゲーム機で遊び、24.7%が週 3 日以上インターネットで動画視聴をしている。現代の児童は、低学年から日常的にゲーム、インターネットに接触しているが、発達年齢に相応しくない内容の情報も溢れる中、児童のメディア・リテラシー能力の育成も求められている。しかし、メディア・リテラシーを学習できる教材は、NHK の学校放送番組や、総務省が開発した教材等があるが、ゲームとのつきあい方を題材にした学習は事例が少ないため、児童の利用実態に合わせ教員が扱いやすい教材を提案したいと考え、2014 年 10 月「小学校高学年におけるゲームとのつきあい方学習教材」を開発した。その結果、全国の学校現場で積極的に活用いただき、必要性を確認できた。一方で、小学校低学年でも学習できる教材の要望が多く寄せられたため、2015 年 10 月「小学校低学年におけるゲームとのつきあい方学習教材」を開発するに至った。

## 2. 目的

本研究は、開発した教材で学習することにより、児童がゲームやテレビのキャラクターの特性を意識し、自らゲームやメディア等との適切な利用の仕方を知ることができることを明らかにすることを目的とした。

## 3. 実践内容

### 3.1 小学校高学年用教材

教材は第 1 時から第 5 時までで構成し、指導案、ワークシート、映像教材、事前、事後アンケートを作成した。

第 1 時「ゲームの登場人物・レーティングを考えよう」では、ゲームの登場人物の分析を通し、なぜゲームには年齢区分があるのかを考えることで、ゲーム独特の技法、表現に気づき、ゲームにはどのような価値観が構成されているのかを読み解くことができることを目的とした。

第 2 時「生活とゲームの関係を考えよう」では、ゲーム時間を振り返り、生活の中でのゲームとのかかわり方、利用時間を意識することで、日々の生活でゲームをどのように位置づけることが大切なのか、その理由はなぜかを考えることができることを目的とした。

第 3 時「ゲームを作る人のお話を聞こう」では、ゲーム制作者の映像を視聴し、ゲーム、メディアの作り手が制作の過程で送り手の何を意識し、何を目的にどのような仕組みで制作しているのかを考え、送り手の視点を獲得できるようになることを目的とした。

第 4 時「ゲームを作ってみよう」では、ゲーム制作を通じてゲームが作られるしくみを意識する。

第 5 時「ゲームのルールを考えよう」では、学習を踏まえ、自分たちで考えたルールを広報するポスター等を共同で制作することで、学習の意味を深化させることを目的とした。

### 3.2 小学校低学年用教材

開発した教材は下の通りである。

教材は第 1 時、第 2 時で構成し、指導案、ワークシート、紙芝居、保護者用事前アンケートを作成した。ワークシートは、児童が記述する欄、保護者が記入する欄を作成した。

第 1 時「とうじょう人物のひみつ」では、ゲーム独特の描かれ方や構成パターンを意識することで、アクションは本当に戦っているわけではないこと、現実の世界では真似をしてはいけないアクションもあることに気がつくことを目的としている。

第 2 時「ゲームむちゅうになると」では、テレビやゲームの特性を知り、利用についてのルールを作り、守っていくことの必要性に気づき、規則正しい生活をしようとする態度を育てることを目的としている。

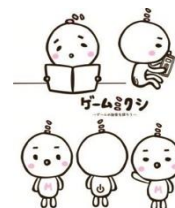
このように、1 時間ごとに児童の気づきを広げ、ゲームや様々なメディアを客観的に能動的に意識していくことで、ゲームとはどのようにつきあっていくべきなのかを自ら根拠を持って考えることができるようになるのではないかと仮定し、開発を試みた。



(図 1) 教材ウェブサイト



(図 2) 教材リーフレット



(図 3) オリジナルキャラクター

## 4. 成果

### 4.1 実践の波及

教材は公開後、平均1日約400件のアクセスをいただいている。全国の小学校でダウンロードされ、実践報告は2015年で30件近く寄せられた。

島根県では、島根県教育センターが教材を使った授業の様子を撮影し、DVDにして希望する学校等に配布した(図4)。また、本教材を入れた「情報モラル教育校内研修パック」を作成し、全県下全ての小中学校に配布した。実践の様子はセンター発行の研究紀要でも報告された(図5)。京都市では、京都市小学校教育メディア研究会が本教材を研究テーマとし、研究授業を継続的に行っている。

(図4) 授業のDVD



(図5) 校内研修パック  
研究報告書



(図6)



### 4.2 実践の成果

児童質問紙調査では、本教材によりゲームの世界と現実との違い、独特の表現、技法等を意識し、なぜルールが必要なのか認識できていることが示された。

児童のワークシート記述には、初めての学習に興味を持ち、議論の中で答えを見いだしていく様子が見られた。興味のあるテーマで、单元ごとにひとつの課題を探求する過程を踏むことにより、意識の定着、継続につながったのではと推察される。児童は、他者の考えや課題にふれることにより、自らの関わり方を意識してゲームとのつきあい方を見いだしていくことができた。また、授業者はゲームの知識がなくても、本教材の活用により学習をすすめることができた(図6)。学習で活用する児童用ワークシートには保護者が感想を記入する欄を作成し、学習内容を家庭と共有するよう工夫したが、保護者欄の記入率は高く、多くの学校で100%近い提出があった。保護者の記述には、「紙芝居の内容が伝わった」「学んだことをよく考えている」「メディアとのつきあい方を家庭で話すきっかけになった」という書き込みが見られ、児童が学習を振り返りながら説明をしている様子が推察できた。保護者記入欄は、児童の学習振り返りにも有効であった。また、担任教諭からは「保護者が興味を持つことで、メディア学習を継続しやすくなった」「講演会や懇談会に出席されない保護者からも関心が寄せられた」という感想が得られた。学習の様子や保護者の感想は学級通信、学校ウェブサイトでも広く活用された。

本教材により、児童が自ら課題を設定しゲームとのつきあい方のルールを作り、家庭と学校が学びを共有することにより、学習の継続、定着に繋げることができたのではないかと考えている。

## 5. 今後に向けて

ある実践校では、児童や保護者のワークシート記述、感想を学年通信、学校便り、ホームページ等で繰り返し紹介し、保護者からの感想は学習後も連絡帳等を通して反復し届けられている。また、ある実践校の担任教諭からは、家庭と連携した学習継続の報告も寄せられている。実践後の学校と保護者間の連携が生まれたことも本教材の意義ある点であったことを強調したい。

今後は、本実践を継続的に行うことにより、意識の定着をどの程度深めることができるのかを検証したい。また、低学年から反復し学習することにより、経年によるメディアつきあい方の変化等も追跡調査していきたいと考えている。

教材は実態に合わせ定期的に検証、修正を試み、内容を充実させていく予定である。学校現場の要望を反映しながら、より使いやすく、学習が深められる教材へと進化させていきたいと考えている。

## 参考文献

1・小学校高学年における協働的なメディア学習と保護者連携,今度珠美・原克彦,情報コミュニケーション学会第18回研究会,2015

2・低学年のメディア学習におけるワークシート記述による保護者との連携の効果,今度珠美・原克彦,第22回日本教育メディア学会年次大会,2015

3・小学校低学年におけるゲームとのつきあい方学習教材の開発,今度珠美・幸かおり・酒井統康・米田浩・菊地弘明・原克彦,全日本教育工学研究協議会,第41回全国大会 CD 論文集,2015

4・小学校高学年におけるゲームとのつきあい方学習の提案と課題,今度珠美・菊地弘明・酒井統康・米田浩・原克彦,全日本教育工学研究協議会,第40回全国大会 CD 論文集,2014

教材 web site <http://www.halab.jp/gamemiksi/>