

高校生に対する効果的な情報モラル教材に関する研究

A Study on Effective Information Moral Materials for High School Students

稲葉啓太・法制倫理分科会・情報セキュリティ大学院大学

Children are increasingly becoming involved in internet-related problems. High school students are particularly vulnerable. From the survey, we speculated that there may be psychological issues behind the occurrence of internet-related problems despite the fact that information education is provided in high school education. Thus, the purpose of this study was to propose an information moral teaching material that takes into account the psychological issues of high school students. After considering various requirements for teaching materials, we decided to create a teaching material in the form of a game in which students discuss problems caused by SNS. Using existing games as a reference, we developed two prototypes, the SNS trouble experience game and the information moral crossroad game. We evaluated whether these games met the requirements for teaching materials through experiments and interviews with teachers. As a result, it was inferred that both games were able to generally meet the requirements for teaching materials. As for the requirements related to the psychological issues of high school students, which were the focus of the study, it was thought that they were partially met. However, some issues and limitations were suggested for improvement.

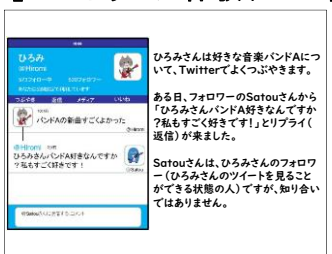
1. 研究背景と目的

- ◆子どもたちがインターネットに関するトラブルに巻き込まれる被害が増えている。特に被害が多いのは高校生である。
- ◆調査から、高等学校教育において、情報教育を行っているのにも関わらず被害が起きている背景には、心理的課題があるのではないかとの推測に至った。
- ◆先行研究調査によって、高校生の心理的課題として、「自己リスクの楽観視」、「低プライバシー意識」、「孤独感および対人ストレス」があることがわかった。
- ◆これを踏まえ、本研究の目的を「**高校生の心理的課題を考慮した情報モラル教材を提案すること**」とした。
- ◆教材要件として、新学習指導要領に関する要件、教育ゲーム要件、現場の教員の要望要件、高校生の心理的課題の改善要件を設定した。

2. 提案手法

- ◆「**ゲーム教材**」に着眼し、既存のゲーム教材を参照として、SNSに起因するトラブルについてディスカッションを行う2種類の教育ゲームを試作した。

【SNSトラブル体験ゲーム】



その後・・・

- 1) ひろみさんはSatouさんと頻りにやりとりするようになりました。
- 2)
- 3) ひろみさんは学校の友達のうちの人に「今度、Satouさんに会おうと思う」と話しました。
- 4) ひろみさんはSatouさんに会った当日、Satouさんに所持品を全て奪われてしまいました。

考えてみましょう

① 2) の出来事でひろみさんとSatouさんの間でどんなやりとりがあったと思いますか？

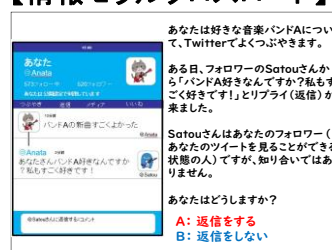
② なぜ、ひろみさんは被害に遭ってしまったのでしょうか？

③ ひろみさんはどうすれば被害に遭わずに済んだのでしょうか？

④ あなたがゆうこさんなら、どのようにアドバイスすればよかったと思いますか？

特徴: シナリオの登場人物の行動を、学習者に**客観的な視点**で見せ、「考えてみましょう」の質問に沿って話し合うテーマを提示することで、トラブルの原因や対策について考えさせる。

【情報モラルクロスロード】



あなたは好きな音楽バンドAIについて、Twitterでよくつぶやきます。

ある日、フォロワーのSatouさんから「バンドA好きなんでしょ？私もすごく好きです！」とリプライ(返信)が来ました。

Satouさんはあなたのフォロワー(あなたのツイートを見ることが出来る状態の人)ですが、知り合いはありません。

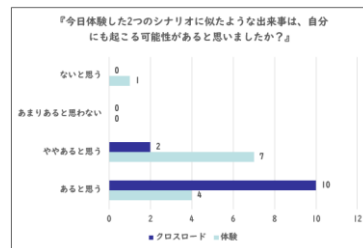
あなたはどうしますか？

A: 返信をする
B: 返信をしない

特徴: シナリオの主人公として学習者に行動を選択させる。ディスカッションをしながら、選択のメリットとデメリット・リスク間にジレンマがある状況での行動を**主観的な視点**で考えさせる。

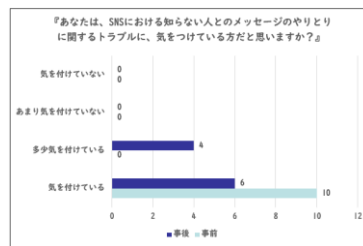
3. 実験と結果

- ◆作成した2種類の教育ゲームが教材要件を満たしているか、高校生24人に対して実験とアンケート調査を行った。また、現場の教員に評価をしていただいた。
- ◆結果、いずれのゲームも教材要件を概ね満たすことができた」と推察された。また、それぞれのゲームで異なる効果がみられた。
- ◆情報モラルクロスロードは、SNSトラブル体験ゲームに比べて学習者に**当事者意識を持たせ、学習者自身に起き得るトラブルについて考えさせることができた**と考えられる。



「今日体験したシナリオのような出来事は、自分にも起こる可能性があると思いませんか？」に対し、SNSトラブル体験ゲームに比べ、情報モラルクロスロード参加の方が、有意に多く「あると思う」と答えた。

- ◆SNSトラブル体験ゲームでは、高校生の自信過剰が発生していると考えられるグループで、ゲーム実施後に高校生の心理的課題である「**自信過剰**」が抑制されたと考えられる。



「あなたはSNSにおける知らない人とのメッセージに関するトラブルに、気を付けている方だと思いますか？」に対し、SNSトラブル体験ゲームを実施した自信過剰群の4名の回答が、ゲーム実施後に、「多少気を付けている」に変更した。

4. 結論

- ◆作成した2種類の教育ゲームは、実験結果と現場教員の評価から、概ね要件を満たすことができたと考えられる。
- ◆高校生の心理的課題の「**自信過剰**」が発生していると考えられたグループでは、SNSトラブル体験ゲームによって、「**自信過剰**」が抑制されたと考えられる。
- ◆情報モラルクロスロードでは、高校生の当事者意識を促すことができたと考えられる。
- ◆今後は、課題として見つかった「**深い学び**」の授業の実現のために、ファシリテーター資料の充実を行っていく。