

## 短学活で誰でもできるケータイ指導

ーゲーム感覚で学ぶアプリの開発ー

東京女子体育大学 准教授 榎本 竜二

HH03246@nifty.ne.jp

千葉大学教育学部附属中学校 主幹教諭 三宅 健次

miyaken@faculty.chiba-u.jp

キーワード：情報モラル、携帯電話、ケータイ、教材開発、アプリ、短学活、誰でも、スマホ

### 1. はじめに

財団法人コンピュータ教育センター（以下、CEC と略す）では、以前から情報モラルに関して積極的に取り組んでおり、「ネット社会の歩き方」などの子ども用教材も開発している。

ここでは CEC で開発した、ケータイに関する教材を利用し、短学活の中で誰でもできるケータイ指導について考えてみたい。

### 2. 教材開発

#### (1) リーフレット

これは、平成21年度「親子のためのネット社会の歩き方セミナー」検討委員会で開発した「そのとき、キミならどうする!？」という教材である。

この教材を作成するにあたり、以下の点をコンセプトとした。

- ・セミナーや授業等の導入として扱えるものとする。時間として10分程度。
  - ・興味をもちながら学べるように、自分で選択肢を選んでストーリーを作り上げていくゲーム形式にしていく。
  - ・表裏の2枚構成にし、表面では具体的なトラブル場面を盛り込んだストーリーを展開させ、裏面で選んだ選択肢により、それぞれの結末の解説をしていく。
    - ・印刷媒体として配布できるようにもする。
    - ・ターゲットは小学校高学年から中学生とする。
- これらのコンセプトのもと、図のようなリーフレットを作成した。



図1 リーフレット表面

このリーフレットの表面では、スタートの入口を「メール」「ゲーム」「プロフ」と3つ設け、ストーリー

ーを展開させた。

裏面では、その結末を「ケータイ依存」「コミュニケーション」「責任とマナー」「ネット被害」の4つのカテゴリに分け、それぞれ良い選択ができたかを「グッドチョイス」と「バッドチョイス」とに分け、解説を加えた。

簡単に終わるので、時間があれば裏面の解説を全て読ませることにより、ケータイの問題点の大枠がつかめるようになっている。



図2 リーフレット裏面

#### (2) アプリ

これは、平成23年度「ネット社会の歩き方」デジタル教材開発委員会で開発した「めざせ！ケータイ☆マスター」である。

この教材を作成するにあたり、以下の点をコンセプトとした。

- ・モバイル端末用教材としてアプリを作成する。
- ・平成21年度に作成したリーフレットをベースとする。
- ・自学自習用教材として作成する。
- ・興味をもちながら学べるように、状況ごとに選択して進めていくゲーム形式にしていく。
- ・途中の判断結果も反映させ、最後に診断結果をグラフで示し、アドバイスするようにする。
- ・ターゲットは小学校高学年から高等学校1年生までとする。

このアプリでは、スタートボタンを選択すると、リーフレットと同様に「メール」「ゲーム・アプリ」「プロフ・ツイッター」と3つの入口から選択して始められるようにしている。



図3 アプリ スタート画面



図4 アプリ 入口画面

選択したコースにより、質問内容は異なるが、「ケータイ依存」「コミュニケーション」「マナー」「ネット被害」の4つのカテゴリの中から2問ずつ出題されるようになっている。



図5 アプリ ケータイ依存質問画面

8つの質問に答えると、その結果の解説が表示され、続いて達成度のグラフが表示される。

すべてのカテゴリにおいて達成していると、ケータイ☆マスターの賞状が表示される。また、達成できていないカテゴリがあると、再チャレンジの画面が表示され、その部分の学習ができるようになっている。そして、再チャレンジすることができる。

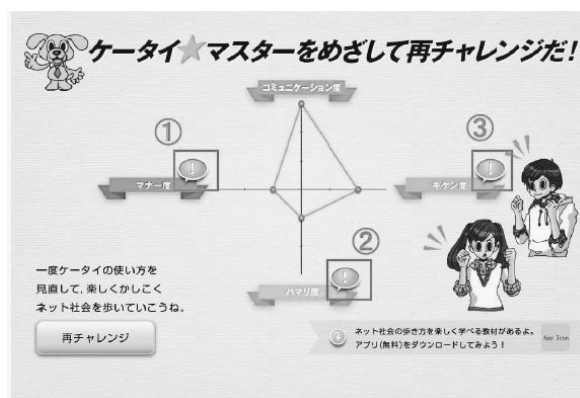


図6 アプリ 再チャレンジ画面

### 3. 開発教材を利用した実践例

「短学活で誰でも・・・」ということから、ケータイの問題点に関する知識をあまり持ち合わせない場合でも、15分程度の短学活の中で扱うことのできるケータイ指導について考えてみたい。

それにはまず、平成21年度に開発したリーフレットがあげられる。A4版の2枚で構成されているので、初めに表面を配布し、しばらくしてから裏面を配布する。自分のところだけではなく、裏面の解説部分を読ませるだけでも、ケータイの問題点を確認させることができる。

次に、モバイル端末を所有し、その画面をプロジェクタに投影することができる場合には、今回開発したアプリの利用を勧めたい。このアプリの教材は基本的には自学自習用に開発されたものだが、その存在を知らせる上で短学活の中で扱いたい。

短学活の中では、このアプリの使い方の紹介というスタンスで、クラスの子も達々に質問を投げかけながら進めていく。

まず、ケータイを手にしたら何をしたいか、3つの選択肢から最も支持の多かった入口を選択する。同様に、それぞれ8つの質問に対して、最も支持の多かった回答を選択して進めていく。結果はクラス全体のものとして返し、このアプリの使い方を確認する。そして、アプリが使える端末を手にしたら、まずこのアプリの教材に挑戦し、ケータイマスターになってから利用するように促し、短学活を終了する。

以上のように、このアプリを扱う際、ケータイの問題点に関する知識は必要ないので、モバイル端末を所有し、その画面をプロジェクタに投影することができれば、誰でも扱うことができる。

### 4. おわりに

CECで開発したリーフレットやアプリがケータイの問題点を全て網羅したわけではないが、誰でも簡単にできる導入の教材としては利用価値があるのではないか。このアプリの開発ではスマートフォンの利用も視野に入れたが、今後はケータイからスマートフォンへと指導の意識を広げていくことも必要といえる。