

学校企画実践計画書

1. 応募するプロジェクト名 「学校企画」

2. 企画テーマ名称

- (1) 人権意識を高めるためのソフト開発
- (2) 参加体験型学習を応用したシミュレーションゲーム制作

3. 企画のねらい

参加体験型学習（ワークショップ）をシミュレーションしたソフトウェアを制作し、子どもに活用させることで人権意識を高めることをねらい、本企画を計画した。

具体的にはコンピュータを使って、南北問題に見られるような複雑多岐にわたる多くの状況を容易にシミュレートし、ネットワークを有効利用することで、ロールプレイング等の体験を通して相手の立場になって物事を考えさせる面から、人権意識の向上を図りたい。

また、自ら進んで学習し、真剣な論議の中でお互いの考えを練りあうことを通して、課題解決能力も養わせていきたい。

ソフト開発のための留意点として、

人権意識向上のための実践力を養えること

人権教育のみならず、総合的な学習をはじめとするいろいろな場面で活用できるような一般性を持たせること

あくまでも、実体験のためのきっかけ作りであることを明確にし、シミュレーションを終えたあとで、具体的活動がとれるような方向付けをすること

コンピュータの特性を生かして、利用者にとって、興味のわく内容にすること

子どもの発達段階を考慮すること

ゲームをインタラクティブにする必要性から、ネットワーク対応にすること

インターネットにおいてもゲーム実行を可能にすること

利用者に身近なものを作るために、プロジェクト組織内の連携を密にすること等があげられる。

なお「貿易ゲーム」等のワークショップの原案は、「開発のための教育」(UNICEF, クリスチャン・エイド)を参考にする。

4. 企画の概要

(1) 対象 全学年生徒

(一般の教科(社会等) 特別活動、道徳、総合的な学習の時間等)

(2) 実施内容

- 実態把握 (6月)
- ・ アンケート 等
- ゲーム化する参加体験型学習の選定 (4月, 5月)
- ・ 貿易ゲーム等
- ソフト共同開発者の選定 (5月, 6月)
- 言語の基本的な知識習得 (5月, 6月)
- ・ オブジェクト指向の知識、基本的なプログラミング技能習得
- 参加体験型学習をもとにした、シミュレーションに必要な条件設定 (6月)
- ・ 数値化、最終目標の設定
- ・ 勝敗の判定方法 等
- プログラム開発 (7月～9月)

- ・プログラムの設計
- ・フォームのデザイン
- ・コードの入力
- ・テスト実行

○改良

(10月, 11月)

- ・GUIの改良
- ・ヘルプの作成
- ・マニュアル作成 等

○試験運用・評価

(10月, 11月)

- ・各種モード(ネットワークプレイ、インターネットプレイ)での検証
- ・アンケート実施、集計

5. 実施体制

(1) 実施体制

企画担当者

調査協力者(アンケート実施、検証)(市内小中高等学校の教員・生徒)

企画推進アドバイザー(他校の教員、同和教育推進主任会、情報ボランティア)

ソフト共同開発者(研究者、学生等)

(2) 実施スケジュール

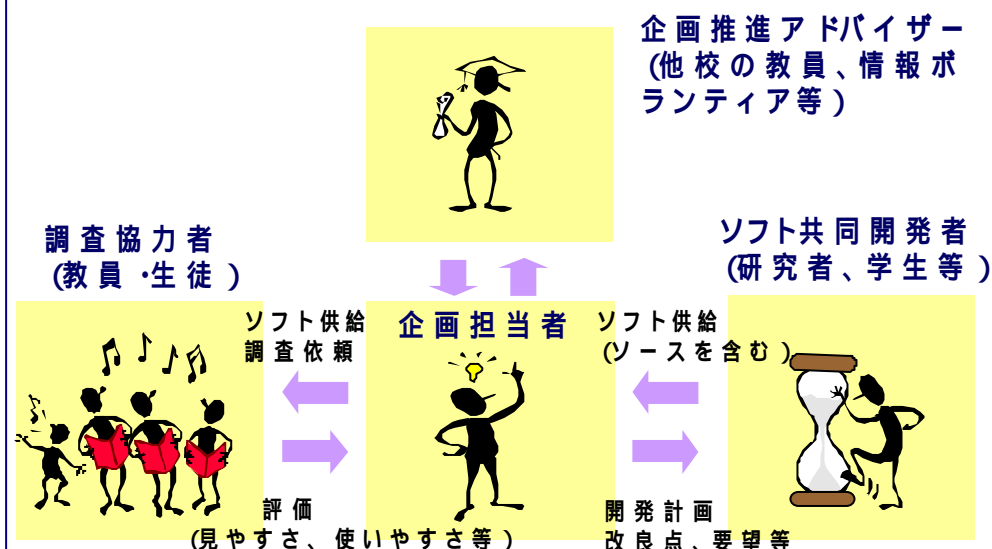
実 施 内 容	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
実態把握			←→									
ゲーム化のための選定	←→											
ソフト共同開発者の選定		←→										
言語の基本的な知識習得		←→										
必要な条件設定			←→									
プログラム開発				←→								
改良							←→					
試験運用・評価							←→					

(3) 実施環境

プログラミングのための環境(Visual C, Visual BASIC等)

実験のための環境(LAN、インターネット環境(サーバも含む))

プロジェクト組織図



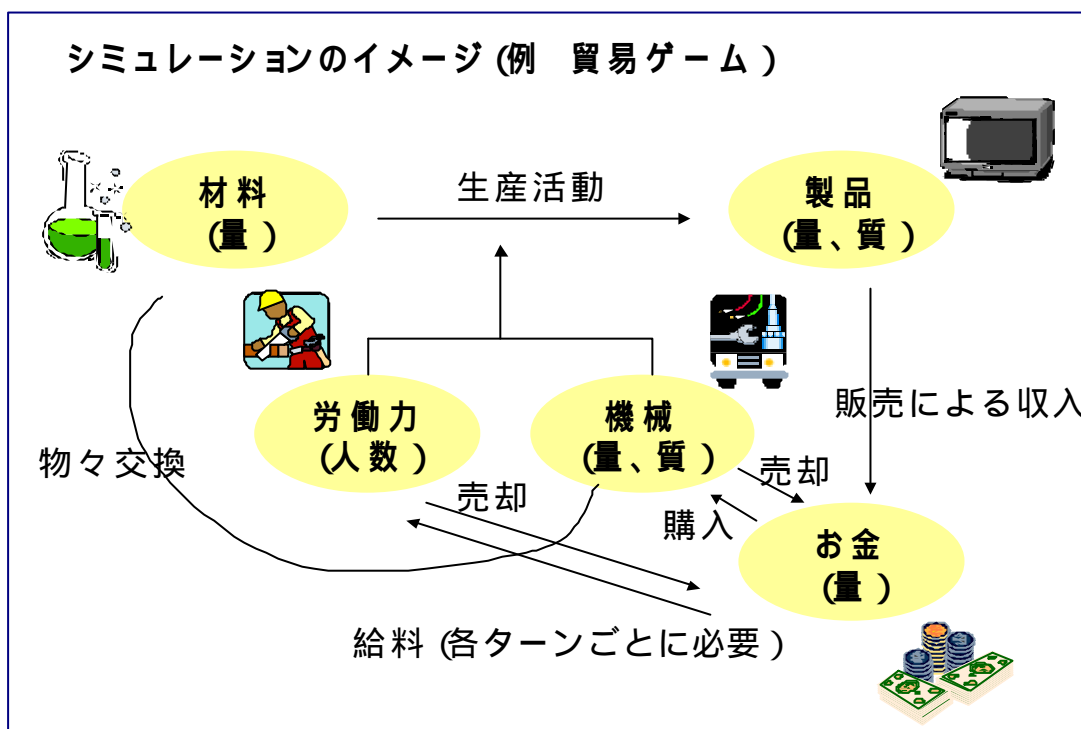
ゲーム概要（例 貿易ゲーム）

参加体験型学習の中から人権意識を向上させるのに効果的なものを選び、ゲーム化を行う。そのゲームの例について概要を示す。ここでは、貿易ゲームを取りあげる。

1. はじめに

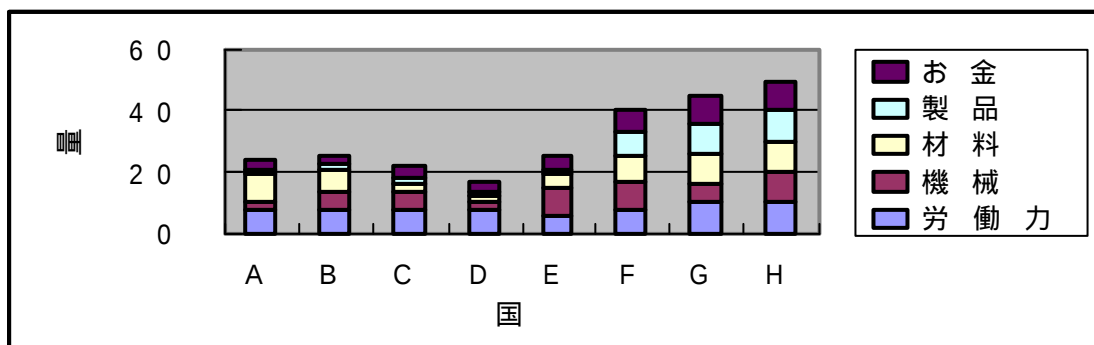
貿易ゲームとは、資本（労働力、機械、材料、製品、お金等）を不平等に与えられた国家間で、より多くの資本を増やすことを競い合うシミュレーションである。

初期設定として、このような不平等な条件を与えることにより、経済格差（南北問題）が拡大するというしくみを、現実の資本主義社会と対比しながら、体験的に理解することを目的とする。



2. 条件（初期設定例）

（2～8グループ，1グループ（2人～4人程度））



- ・労働力を維持するには費用がかかったり、機械の性能が悪ければ、製品の質も悪い、といった要因を持たせる。

- ・各ターンごとにイベントがあり、それによって貧富の逆転の可能性も持たせる。

3．ゲームの実施

不平等な初期設定や、各資本量や各コマンドの意味、交換のしかた等についてのルールを理解させたり、アイデアを活かすことによって、可能性が広がることなどを知らせる。

4．振り返り

単にゲームで終わるのでなく、振り返りを行うことで、社会認識を行ったり、課題解決能力、思考・判断力、表現力や創造力を養う。

生徒の振り返りの例

- ・開発途上国と、先進国の貧富の差が激しい。
- ・開発途上国の苦しみを知ることができた。
- ・自分たちができることは何かないかと感じた。
- ・国際協力が必要だと感じた。
- ・他の国とうまく交渉したり、製品をうまく生産することができた。
- ・正しい判断により、国を豊かにすることができた。
- ・交渉に時間をかけすぎて、製品の生産ができず、国力を伸ばすことができなかった。
- ・競争を通して、協調性が大事であることを理解できた。

制作の流れ

ソフト開発（試行版）→調査（評価）→改良→完成（評価）

教材活用例

- 1．導入（課題の認識）
- 2．ワークショップ（コンピュータを用いた貿易ゲーム）の実施・（ふり返し）
- 3．課題の明確化、新たな課題の発見
- 4．調べ学習
（南北問題についてインターネットや本、V T R等で調べる）
（市場調査（貿易センターや海外交流センターなど、まちに出かけて身のまわりでの南北問題について調べる）
- 5．まとめ（調べた結果をグループごとにまとめる）
- 6．発表（まとめたものを、グループごとに発表する）
交流（インターネットを使って学校間で意見を述べあう）