

すごろくの進め方（指導者用テキスト）～上級編～

1、ねらい

- ①すごろく遊びを通して、正しいネット利用について、意識を高めることができる。
- ②すごろく遊びを通して、ネット利用に関するトラブル等の問題点やネットを有効活用する手法について、理解を深めることができる。
- ③各学校で実践し、県内各地に広げることで、中学生の情報モラルの向上や正しいネット利用の推進を目指す。

2、本教材を用いた情報モラル教育のねらい

社会の情報化の進展に伴い、情報モラルの重要性は、従来より多くの教員に認知されている。また、学習指導要領にも情報モラルの指導の重要性について、多くの箇所で見及されている。しかしその一方で、情報モラルの指導方法について具体的な記載はあまり見られず、現場教員の創意工夫にゆだねられているといつてよい。今まで取り組まれてきた情報モラルの指導手法で典型的なものは、ネット上で生起する事件や事故などの具体的な事例を示し、原因や今後のあり方を検討する座学を中心にしたものが多かった。

しかし情報モラルは情報の科学的理解に裏付けられた実践的な能力であり、受け身的に学ぶのではなく主体的な活動を通して能動的に身に付けることが求められる。

この「情報セキュリティすごろく」は生徒の主体的で能動的な活動を通して情報モラルを身に付けさせることをねらいとした情報モラル教材の一つである。コマを進めて得点を競う遊びの要素を生かしつつ、すごろくの動きに合わせて情報モラルの基本を学ぶことができるようになってきている。大切なのは勝ち負けではなく、声を出してより良い判断を学び、してはいけないことを身に付けることである。この「情報セキュリティすごろく」を考案した高校生の願いや意図が小中学生に広く伝わり、ネット社会を生きる上での実践的判断力を子どもたちが身に付けることを願っている。

3、学習展開例

時間	活動内容・ねらい	教師の発言（○）・指示（※）	生徒の動き
0～10	導入 身の回りの情報機器の種類と使用時間の多さに気付くことができる。	○本日は情報モラルの学習を行います。情報モラルというのはあまり聞き慣れないかもしれませんが、インターネットの正しい使い方や犯罪などから自分の身を守るための大切な能力です。 ○ところで、みなさんは日頃どのような情報機器を使っていますか？ ※スマホや携帯ゲーム機など具体例を挙げて挙手させる。 ○それらは、いつ頃から使っていますか？ ※小学校入学前、小学校低学年・・・と学年をあげて質問する。 ○一日どれぐらい使っていますか？ ※1時間以内、2時間以内・・・と時間をあげて質問する。	質問に対し、挙手をして答える。 （場合によってはペアで話し合わせてもよい）

	<p>情報機器の利用に関するトラブルを想起し、身近な問題であることがわかる。</p>	<p>○今までの質問で、みなさんが、情報機器を毎日多くの時間を使っていることが分かりました。では、今まで、情報機器を使っていて、困ったことやイヤなことを経験したことはありませんか？また新聞やテレビなどでインターネットのトラブルを聞いたことはありませんか？</p> <p>※生徒が直接・間接に経験したトラブルを板書する。</p>	
<p>10～20</p>	<p>すごろくの説明</p> <p>本時の目標を理解することができる。</p> <p>ルールを聞いて、ゲームの進め方を理解することができる。</p>	<p>○このようなトラブルに巻き込まれないようにするために、今日は、県内の高校生のお兄さんお姉さんが作ってくれた「情報セキュリティすごろく」を使って情報モラルを学習します。</p> <p>○みなさん、すごろくって知っていますか？</p> <p>○さいころを振って時計回りに出た数を進み、そこに書かれている指示に従ってゴールを目指すボードゲームの一種です。</p> <p>○ただし今日のすごろくは「上がり」がありません。</p> <p>○時間が来たら終了をお知らせしますので、それで終了です。</p> <p>○大切なことを言います。今日はすごろくを使って情報モラルを学ぶことが目的です。すごろくで指示されていることについて考えたり、大きな声で答えたりすることで、楽しく情報モラルを学んで欲しいのです。</p> <p>○では、ゲームのルールを説明します。</p> <p>※黒板に「すごろくシート」を貼る。</p> <p>○最初に、5人程度でグループを作ります。全員でじゃんけんをして一番勝った人からプレイヤーの1番、2番…と順番を決めていきます。じゃんけんで負け残った人が、「クラッカー」という悪役になります。</p> <p><準備について></p> <p>○使うものは、すごろくシート、トランプ、さいころ、人数分のコマ、クイズカードと答え&解説です。</p> <p><すごろく全体のルールについて></p> <p>○まずはじめに、トランプを一人8枚ずつ配ります。</p> <p>○プレイヤーの1番から順に、最後にクラッカーが、サイコロを振ってコマを進めます。</p> <p>○コマが止まったマスに書かれている内容を大きな声で読み、その指示に従います。</p> <p>○トランプを受け取る時は、「山札」の一番上から指定された枚数分を受け取ります。</p> <p>○トランプを取られる時は、右隣の人にババ抜きゲームのように、指示された枚数分を抜き取ってもらい、「捨て札」に置きます。</p>	<p>すごろくの説明を聞いて、ルールなどを理解する。</p>

	<p>各マスの説明を聞き、マスに止まった時の動きについて、理解を深めることができる。</p>	<p>○ゲームの途中で、手持ちのトランプがなくなったときは、山札から新たに4枚借ります。 以降、なくなる度に、山札から4枚ずつ借ります。 ゲームが終了したときに、借りた枚数分を山札に返します。</p> <p>○次にマスの説明をします。</p> <p>「GET」に止まったら、大きな声で、書かれている内容を読み、指示された枚数分、山札からトランプを取ります。</p> <p>「LOST」に止まったら、大きな声で、書かれている内容を読み、指示された枚数分を、右隣の人に引いてもらい、捨て札に置きます。</p> <p>「Event」に止まったら、大きな声で、書かれている内容を読み、それぞれのマスの指示に従います。</p> <p>○プレイヤーが「Quiz」に止まったら、クラッカーは、「クイズカード」から一枚とり、そのプレイヤーに出題します。プレイヤーは「○」か「×」で答えます。</p> <p>○クラッカーが「Quiz」に止まったら、クラッカーは、クイズに答えるプレイヤーを指名し、好きな問題を選んで出題します。指名されたプレイヤーは「○」か「×」で答えます。</p> <p>○プレイヤーが正解した場合は「山札」から1枚取り。不正解の場合はプレイヤーの右隣の人がプレイヤーのトランプから1枚抜き取って「捨て札」に置きます。</p> <p><ながらスマホ GAME について></p> <p>①このマスに止まった人は、「山札」のトランプを手に持ち、上から順番にトランプの数字を声に出して読みます。</p> <p>②このマスに止まった人が、トランプの数字を読んでいる間に、ブラックは、サイコロを4回振ります。 このマスに止まった人は、トランプの数字を読みながら、サイコロの目を、出た順番に暗記します。 ブラックがこのマスに止まった場合は、ブラックが、サイコロを振るプレイヤーを指名し、そのプレイヤーがサイコロを振ります。</p> <p>③サイコロを振り終わったら、4つの数字を順に答えます。</p> <p>④成功した（4つとも合っていた）ときは、そのまま、すぐろくを再開します。 失敗した（1つでも間違っていた）ときは、右隣の人が3枚抜き取り、「捨て札」に置きます。</p>	
--	--	--	--

		<p><情報を見極める GAME について></p> <p>①「情報を見極める GAME」に止まったプレイヤーが回答者になります。</p> <p>ブラックが止まった場合は、プレイヤーの中からブラックが回答者を指名します。</p> <p>回答者から順番に、全員「山札」から1枚ずつトランプを取ります。</p> <p>自分のトランプは、数字を見ずに裏向けにして、他の参加者に見せません。</p> <p>②回答者以外全員で、「○は△よりも大きい（小さい）」などのヒントを出します。</p> <p>プレイヤーは、正しい情報でも間違った情報でも、どちらを言ってもかまいません。</p> <p>ブラックは、間違った情報しか言ってはいけません。</p> <p>③回答者はヒントを参考にして、自分のトランプが全員の中で何番目に大きいかを言い当てます。</p> <p>④成功すれば、回答者は、「山札」からトランプを4枚取ります。失敗すれば、回答者は、右隣の人からトランプを4枚抜き取られ、「捨て札」に置かれます。</p> <p><トラブル発動（情報流出ゲーム）について></p> <p>○プレイヤーが止まった場合は、そのプレイヤーが回答者になり、クラッカーが止まった場合は、クラッカーが回答者を指名します。</p> <p>○クラッカーは、自分の手札の中からトランプを1枚出して、大きな声でそのトランプに対応した「攻撃」をしかけます。</p> <p>○回答者は、自分の手札の中から、クラッカーが出したトランプと同じ数字のトランプを出して大きな声で攻撃を回避します。</p> <p>○攻撃の回避に成功した場合は、プレイヤーは、「山札」からトランプの数字に応じて、それぞれ指示された枚数のトランプを取ります。</p> <p>○攻撃の回避に失敗した場合、つまり、同じ数字のトランプが無ければ、クラッカーは「山札」からトランプの数字に応じて、それぞれ指示された枚数のトランプを取ります。</p> <p>○攻撃や攻撃回避に使ったトランプは、自分の手元に戻します。</p>	
20	すごろくの開始	<p>○それでは今から始めますが、次の手順に従ってください。</p> <p>まず、全員でじゃんけんをして一番勝った人からプレイヤーの1番、2番…と順番を決めていきます。じゃんけん負け残った人が、「クラッカー」という悪役になります。</p>	すごろくを楽しみながら、情報モラルについて

		<p>○クラッカー役の方は、すごろくシートとトランプ、さいころ、人数分のコマ、クイズカードと答え&解説、○×カードを取りに来てください。</p> <p>○すごろくシートを広げ、自分のコマをすごろくシートに置いて、最後にクラッカーの人がコマを置きます。</p> <p>○「スタート」の合図ですごろくを始め、「終了」の合図があれば、そこから先はさいころを振りません。</p> <p>○すごろくの活動時間は20分を予定しています。</p> <p>○それでは、用意ができたグループから始めます。</p> <p>○すごろく開始！</p>	て学ぶ。
20～40	すごろくの実施	※すごろく開始後は、すごろくの進め方について、適宜、指導・支援を行う。	
40	すごろくの終了	<p>○すごろく終了。これから先は、さいころを振りません。</p> <p>○自分のトランプの数字を全部足して、得点を計算しましょう。</p> <p>○すごろくで使ったものは、グループごとに片付けて持ってきてください。</p>	
43～50	<p>学習のまとめ</p> <p>すごろくをしながら、思ったことや考えたことを交流することを通して、情報モラルを守ることの大切さや情報機器の有効・安全な使い方について再度確認することができる。</p>	<p>○今から今日のゲームを通して、自分の姿を振り返ったり、学んだりしたことをワークシートにまとめましょう。</p> <p>○まとめたことを交流しましょう。 (残り時間に応じて、①～③を尋ねる)</p> <p>①ネットを使うときに気をつけることについて、気づいたことや分かったことはどんなことですか。</p> <p>②ネットのより良い使い方について、気づいたことや分かったことはどんなことですか。</p> <p>③今日はグループごとに「すごろく」を使って学習しましたが、このような学習にどのような印象を持ちましたか。</p> <p>※教師の説話（経験）を話す。</p> <p>○これからは、今日学んだことを大切にして、情報モラルを守ったり、情報機器を有効に安全に使ったりするようにしていきます。</p>	<p>すごろくで学んだことをまとめる。</p> <p>まとめたことを交流する。</p>

(文責 岐阜聖徳学園大学教育学部 石原 一彦)

【用語解説】

「OS」

パソコンやスマホを動かすための基本ソフトのこと。

「Web」

情報と情報が「くもの巣」のように網目状に張り巡らされた世界のこと

「Site (サイト)」

インターネットで情報が保管されているサーバーや、LANなどのネットワークの単位のこと。

「Webサイト」は、複数のWebページのまとまりのこと。

「SNS」

インターネット上で、人と人がやり取りできるサービス(LINEやインスタグラムなど)のこと。

「ブラウザ」

Webサイトを見るために使うソフトのこと。パソコンやスマホには最初から入っている。

「公衆無線LANスポット」

コンビニや飲食店などの外出先で、誰でもインターネットが利用できる場所のこと。

(Wi-Fiスポット等と呼ばれます)

「クーリング・オフ」

一定期間内であれば、無条件で契約を解除することができる制度のこと。

「GPS機能」

スマホ等の現在地を特定する機能のこと。