

【サイバーポリスゲームでインターネット社会について考える】



Google Formsによるクイズの回答



提示資料(サイバーポリスゲームの画面)

活用場面

一斉学習

教師による教材の提示

個別学習

思考を深める学習

協働学習

協働での意見整理

活用した機器等

Chromebook
プロジェクター
パソコン
中間モニター

活用したアプリ等

Google Classroom
Google Forms
PowerPoint

学習のねらい

ゲームに答えていくことで、インターネット社会の問題について個人で考え、さらにその考えた内容を画面で共有することで、他者の意見を知り、インターネット社会の問題について考えを深める。

学習の流れ

導入 インターネット社会の問題について考えるという、サイバーポリスゲーム(愛知県警察作成)のねらいや、どのように進めるかについて確認する。

展開 クラス全体でゲームに取り組み、駒がとまったところのクイズや問題発生に応じた課題について、教員から配信されたGoogle Formsに回答する。回答を全員で共有しながら、インターネット社会の危険性や回避方法について教員からの解説を聞く。これを繰り返し行うことで、さまざまな事例について考えを深める。

まとめ クイズで取り上げられなかった事例も含め、他にどのようなことがあるかという話や、正解がない部分もあるので自分で調べることが大め事であるという話を教員から聞いた上で、最後に授業を振り返る。

ココでICTを活用!

元のサイバーポリスゲームは小学生にネット社会を考えさせるものであるが、内容としてかなりよくできており、ゲーム方式で楽しみながら学べるよい素材である。本来はボードゲームとしてグループで行うものであるが、デジタル版が提供されたので、クラス全体で取り組んだ。サイバーポリスゲームをプロジェクターで全体に提示すると同時に、それぞれの課題に対して個人で考えた意見をGoogle Formsで回答させて、即時に共有を図った。

活用のメリット、実践の工夫・振り返り等

駒がとまる場所によって出題が変わるため、各クイズを事前に作成して下書き状態で保存し、生徒をGoogle Classroomにアクセスさせておき、随時、Google Formsの送信を行って問題に回答させた。そのとき、他との区別がつくようにトピックという形で提示した。また、回答の状態も随時わかるため、多くの生徒が答えてから共有するようにした。

ネットについて面白く学べ、他の人の意見を見ることができるといった肯定意見が多かった。モラルの授業では自分の経験に基づいて考えてしまうことが多いので、このように多様な意見を知る機会は貴重である。クイズには個人で回答するが、近くの人と話し合ったりすることで、単に講演を聴くより主体的に学ぶことができた。また、誰の意見かわからないのがよかったという声もあり、普段意見を言えない生徒にとっても利点があった。