

中3家庭科 新たなモノづくり「学びを形に、形を社会へ」 消費生活啓発ゲームを共同編集し、地域に届ける授業



- ・「オクリンクプラス」を協働制作の中核に据え、「みんなのボード」で同時編集。
- ・事前学習で「提出BOX」に集約した消費者トラブル事例や対処法を基に、得意を生かした役割分担で啓発ゲームを共同制作。
- ・地域や次年度の学習にも活用できる、更新可能な消費生活啓発教材へと発展。

活用背景・ねらい

情報化が進み、中学生も日常的にネットショッピングやキャッシュレス決済に触れる一方、消費生活に関する学びは知識の理解にとどまりやすく、学んだことを活用して表現したり実践的に確かめたりする機会が限られていた。また、従来の創作活動では、技能の得意・不得意によって成果が左右されやすく、ICT活用力や発想力など個々の強みが生かされにくい課題があった。そこで本実践では、ミライシード「みんなのボード」を活用し、生徒一人ひとりの得意を生かして協働し、学びを形にして社会につなぐ新たな創作活動の実現をめざした。

成果・効果

顕著だった変化は、「**自分の得意がチームの力になる**」という実感の広がりである。アイデア、デザイン、ICT、知識など役割分担により、社会に伝えることを意識した協働経験が自己効力感を高めた。発言が苦手だった生徒も、可視化された共有の場を通して参加し、互いの強みを認め合う雰囲気が形成された。「**一人ではできなかつたことが仲間とならできた**」という達成感が、学びへの意欲と自己肯定感の向上につながった。

授業・取り組みの流れ

①導入（ねらいを共有）

消費生活の学習を踏まえ、「消費者市民社会を自分ごとにする」をテーマに、生徒自身の消費行動を振り返り、合意形成と意思決定の重要性を確認。昨年度の**オクリンクプラスを使った「売買ゲーム」**の学びを土台に、今年度は「消費生活を啓発する場」を自分たちで社会に発信することを提案した。「ポスターより体験で伝えたい」「誰もが楽しめる形にしたい」という声が多く、ゲーム制作による啓発に方向性を定めた。

②展開（協働で形にする）

ミライシードの「みんなのボード」を中心とした複数生徒が同時編集できる環境を整備。各班でアイデア・知識・デザイン・ICT操作など得意分野を生かして役割分担し、制作を進めた。アイデアが得意な生徒は世界観・ルール設計、知識が強い生徒はトラブル事例と根拠を整理、デザインが得意な生徒はUIやビジュアルを作成、ICTが強い生徒はデータ統合とプレゼン資料を担当。事前の学習で「提出BOX」で集約した「悪質商法・消費者トラブル調べ」を活用し、ストーリーやクイズ、シミュレーションに組み込んだ。他班の作品も相互に試遊し、コメントで改善を重ねることで、伝わりやすさと社会的正確性を高めた。

③まとめ（社会へ接続）

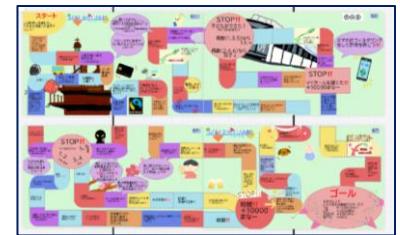
消費生活センターや大学と連携し、客観的視点から改善提案を受けて最終調整。地域住民や大学生との交流会で発表・試遊会を実施し、世代を越えた意見交換を通じて啓発の伝わり方を確かめ、改善の手がかりを得た。完成した啓発ゲームは消費生活センターの啓発活動での活用を視野に、配布・貸出の仕組みを整えた。生徒は「**自分の得意が社会で役立つ**」感覚を獲得し、協働の中で自己効力感と表現力が向上。デジタルの力で個の強みを結び、学びを社会に届ける協働的プロジェクト学習のモデルを示した。



▲オクリンクプラスとスタンプ機能を使った「売買ゲーム」



▲ゲーム作りの様子



▲完成したゲームの一例



▲市民との交流が取り上げられた新聞記事