

絵伝言ゲーム

～ 情報の信憑性・信頼性についての授業で ～
東筑紫学園高等学校
情報科 吉田 貴昭

1. はじめに

このゲームは、情報の授業の1時間目に取り入れています。高校1年生の1学期、できるだけ早い時期に“メディアリテラシー”を一通りやりたいという思いと、「情報の授業は楽しい」という気持ちを植え付けるために実施を始めました。

本校には様々なコースがあるため、1クラスあたり30～45人程度で、授業はパソコン教室で行っています。2時間続きの授業の内、1時間目は教科書内容、2時間目はタイピングやWord、Excelを中心とした演習を扱います。パソコン教室は、下図のように対面型になっており、一般教室と同じ感覚で授業をすることができます。

ゲーム自体は「伝言ゲームのお絵かき版」なので、学力を問わず誰でも参加できます。また、5～6人程度のグループを作る必要がありますが、座席の縦1列をそのままグループにすれば良いため、授業から演習へもスムーズに入ることができています。何より、教師も生徒も楽しめます。



2. 絵伝言ゲームについて

ゲームの目的は「情報が壊れる過程を見せる」です。“噂に尾ひれがつく”の言葉通り、次々に情報が変化していく様子を見せながら、「自分が得た情報が、

始めとは異なっている」ことに気付かせます。そこから、情報の信憑性・信頼性について考えさせる狙い입니다。

《 ゲームの進め方 》

[5～7人程度のグループをつくる]

縦 or 横の列を1グループにしてもよい。

[メモ用紙を配布]

絵が描ければ何でも良いので、裏紙などを用意。

[先頭(1番目)の生徒を集め、テーマを選ぶ]

事前に教師側で準備しておく。テーマは自由で、例えば「サザエさん・ドラえもん・ピカチュウ・せんとくん・ステッチ」など。誰もが知っているものから、あまり見たことの無いものまで、幅広い難易度を揃えるのが重要。それによって情報の壊れ易さ・程度が異なる。

[ゲームスタート！]

“1分で描いて、5秒程度で次の人に見せる”を最後の人まで繰り返していく。時間は

グループの人数×1分+

しか掛からない。ゲームの注意点として、描き終わった人は、自分の紙を持っておくよう指示しておく。また、途中でキャラクター名を勢い余って言ってしまわないよう釘を刺しておく。

[回収]

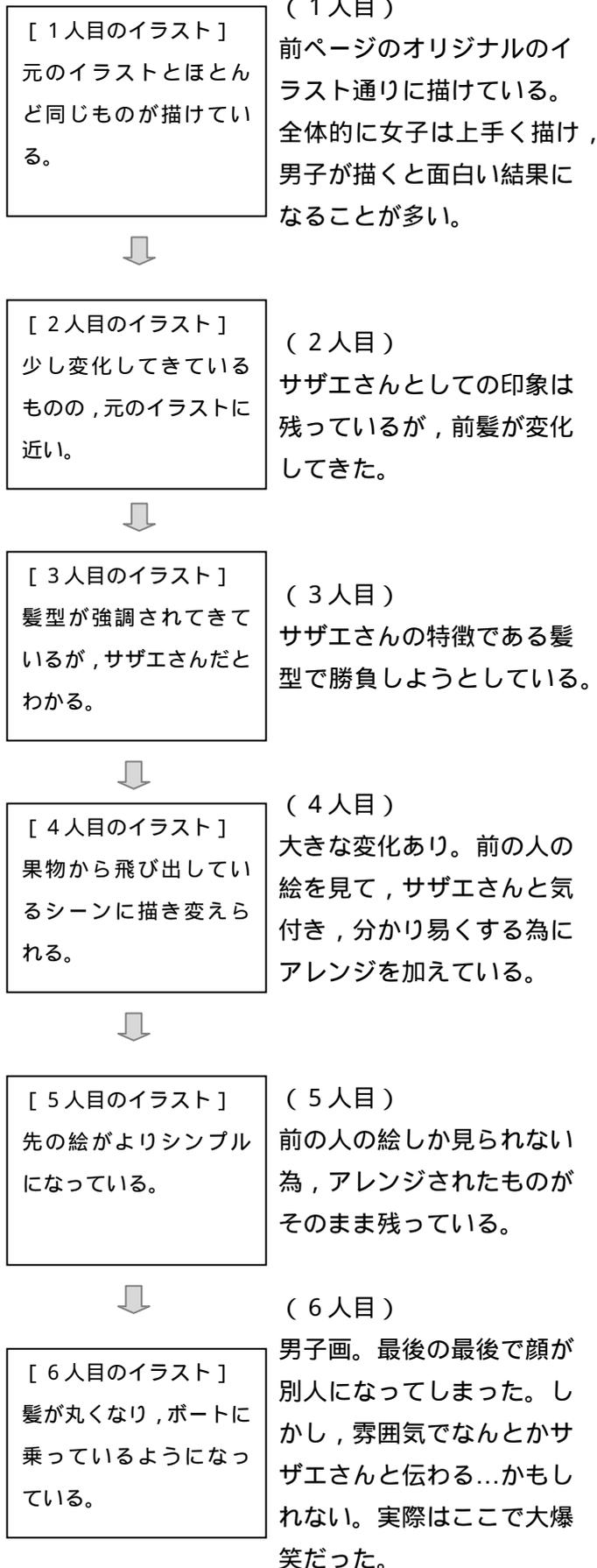
最後の人は、描いた順番になるように重ねながら回収を行う。その際「どこで誰が情報を壊したのか、見ながら集めてこいよ～」と声をかけると、回収させながら笑いを起こせる。

[発表]

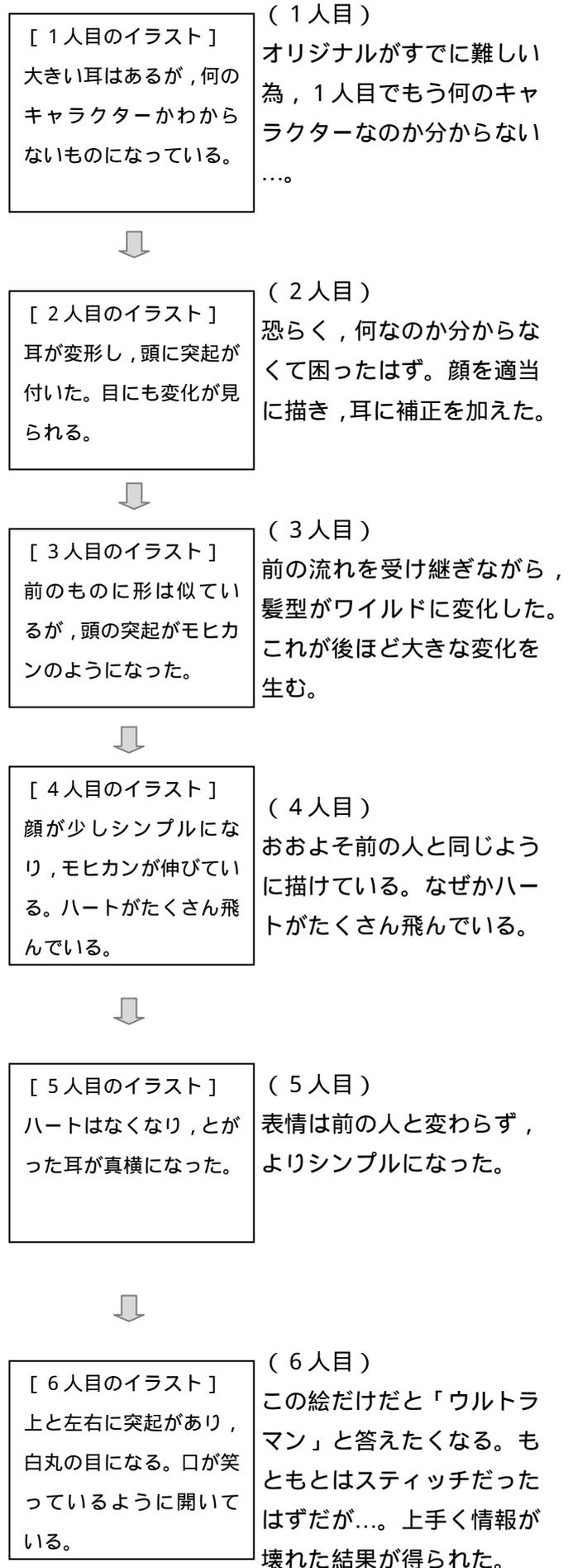
結果の発表については、OHPなど、生徒全員が一度に確認できる形が望ましい。紙をグループ毎に重ねておき、1枚ずつ捲りながら見せる。また、テーマの難易度順に発表を行い、情報の壊れ易さの違いについても話をする。

3. ゲーム結果の紹介

サザエさんの場合



スティッチの場合



4 . 考察

テーマやクラスによって実に様々な結果が得られます。

「サザエさん」や「ドラえもん」など、“皆が知っているキャラクター”は、イメージを捉えやすく、最後の人まであまり情報が壊れることなく伝わります。グループによっては、オリジナルのイラストのまま最後まで伝わる事もあります。

(今回の場合は、かなり情報が変化していますが...)

一方で、「スティッチ」や「せんとくん」など、あまり見たことが無いようなキャラクターや、複雑なイラストがテーマの場合、情報を壊さずに伝えることは難しく、あっという間に別の物に変化していきます。

特に今回の例では、スティッチは1人目で早速情報が壊れてしまい、最後には全く別のキャラクターになってしまっています。教育現場の例では、「代議員に指示を出したが、その生徒が勘違いしてしまい、クラスが上手く動かなかった」といったところでしょうか。

他にも、生徒たちに身近な例としては、「ブログ」や「Twitter」などの情報源があります。生徒達は、友人のブログなどからも様々な情報を得ますが、

“果たしてその情報は正しいのか？”

“実は元々の内容と違っているのではないか？”と投げかけ、演習を通してメディアリテラシーについて考えさせることができます。

5 . まとめ

「絵伝言ゲーム」を通して、情報の信憑性と信頼性について生徒に体験させることができます。絵が苦手である程、先生の欲しい結果が得られると演習の始めに宣言することで、生徒は参加しやすくなるでしょう。この結果から、情報は“知っているものは壊れにくく、知らないものは壊れ易い”ことが分かります。

演習の最後には、「いつ・どこで情報が壊れたのかわからない。だから情報の発信者や出処を押さえることが重要だ」という話をします。ゲーム結果の発表の中で、様々な場面で情報が壊れることを確認しているため、スムーズに体験から知識への定着ができると思います。

また、情報の授業に対する興味を掻き立てる面においても、このゲームは適しています。ケータイ・スマートフォン・パソコン・ゲームなどに囲まれている生徒達は、すでに教科情報に対してある程度の興味を持って授業に望みます。さらに「情報は楽しい」と認識させることで、自ら積極的に授業に参加できるようになるはずです。絵伝言ゲームにおいては、結果の発表で“紙をグループ毎に重ねておき、1枚ずつ捲りながら見せます。”その時に「サザエさんが男になった！」とか「スティッチがウルトラマンになった!？」など、何か面白いコメントを添えながら全員で一緒に見ていくことで、笑いも起こり、教師も楽しみながら授業ができます。毎年必ずこの演習を取り入れていますが、私としても「今回はどのような面白い絵が出てくるのか」と、この演習を楽しみにしています。



東筑紫学園高等学校・照曜館中学校

〒803-0841 福岡県北九州市小倉北区清水四丁目 10-1

TEL : 093-571-0488 , FAX : 093-571-0487

URL : <http://www.hcg.ed.jp>