

魂の交渉屋とボクの物語

-Soul Negotiator -

# 指導ガイドⅠ



～君の選択でストーリーが変わる ストーリーから学ぶ情報モラル～

- ーアプリ概要
- ー授業準備

## 1. 目次

1. アプリ提供の背景.....	2
1.1. 青少年自ら学べる環境づくり.....	2
1.2. 指導ガイドラインのねらい.....	2
2. ワークショップ事例.....	3
2.1. 実施例（当社活動レポートより）.....	3
3. アプリ概要.....	4
3.1. あらすじ.....	4
3.2. 世界観.....	5
3.3. 登場人物.....	5
3.4. 構成.....	5
4. 授業を始める前に.....	6
4.1. 利用可能な教科等（参考）.....	6
4.2. 授業の組み立て方（例）.....	7
5. 授業当日までの準備.....	8
5.1. 学習に必要な機材の確認.....	8
5.1.1. 必要な端末とバージョン.....	8
5.1.2. プロジェクター.....	10
5.1.3. ケーブル.....	10
5.2. アプリのダウンロード／ブラウザ版へのアクセス.....	11
5.2.1. Windows 版アプリ／ブラウザ版の場合.....	11
5.2.2. モバイル版アプリ（iOS 端末）の場合.....	13
5.2.3. モバイル版アプリ（Android OS 端末）の場合（一例）.....	14
5.3. アプリの動作確認.....	16
6. アプリの機能・操作説明.....	18
6.1. ホーム画面.....	18
6.2. 進行中画面.....	19
7. 各種設定について.....	20
7.1. 音の ON/OFF について.....	20
7.2. リセット（初期化）について.....	21
8. 授業当日の進め方（参考：50 分の授業の場合）.....	22
9. 授業終了後（後日）.....	23

## 1. アプリ提供の背景

### 1.1. 青少年自ら学べる環境づくり

グリーでは、インターネットをより安心安全に楽しくご利用いただくために、出張授業や教材の配布などを通して、情報モラルの向上を目指した活動を積極的に行って来ました。

昨今、青少年のスマートフォン所持率が急速に上昇し、これまで以上に身近にインターネットを利用する環境が普及してきている一方で、情報モラルの未熟さからさまざまなトラブルに発展するケースが後を絶ちません。

今回、青少年が情報モラルを自ら学べる環境構築を目的として、千葉大学教育学部 藤川大祐教授監修のもと情報モラル啓発アプリ「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator - ～君の選択でストーリーが変わる ストーリーから学ぶ情報モラル～（以下、たまボク）」を制作しました。

2015年に行われた第12回 日本 e-Learning 大賞において、ゲーミフィケーション部門賞を受賞しました。



### 1.2. 指導ガイドラインのねらい

- ・ 本アプリを用いて、教員が「情報モラルに関する授業」を行えるような解説を提供すること
- ・ クラス内で本アプリを使用したワークショップを行うことで、クラス全体で情報モラルについて話し合う機会を設ける
- ・ クラスの友だちとの関係の中で発生する、リアルな事例としてクラス全員で考える機会を作る
- ・ 他人の異なる意見も聞くことで「他人との考え方の違い」を学ぶ

## 2. ワークショップ事例

### 2.1. 実施例（当社活動レポートより）

#### 千葉大学教育学部附属中学校で、 啓発アプリ「魂の交渉屋とボクのお話 - Soul Negotiator -」を 活用した授業を行いました

グリーン株式会社（以下「グリーン」）は、2015年7月6日と14日の2回、千葉大学教育学部附属中学校の1年生を対象に啓発アプリ「魂の交渉屋とボクのお話 - Soul Negotiator -」を活用した授業を行いました。



グリーンが2015年9月から提供を開始する「魂の交渉屋とボクのお話 - Soul Negotiator -」は、スマートフォンを持ち始めることが多い中学生を対象に、言葉勘違いや既読無視、不適切投稿、出会い、長時間利用など、スマホやネットの利用時に実際に起こり得るトラブルなどを題材とした、本格シナリオの情報モラル啓発アプリです。楽しみながら自発的にご利用いただけるよう、グリーンが持つアプリ開発のノウハウを生かし、青少年の皆さまが共感しやすい世界観、キャラクターデザインを採用して制作しました。制作においては千葉大学教育学部の藤川大祐教授に監修いただきました。

千葉大学教育学部附属中学校にご協力いただいた授業では、それぞれ異なるテーマを題材にした5章の中から、不適切投稿をテーマとした章をスマートフォンやタブレットで挑戦していただきました。生徒の皆さんにはインターネット上ではどのようなことに気を付けるべきかを話し合ってもらい、不適切投稿に関する問題点や感想を発表し合うワークショップを実施しました。今回、本ゲームの対象年齢である生徒の皆さんに実際に触れてもらうことで、そのフィードバックをアプリの品質向上につなげることもできました。

※その他の事例もございます。「グリーン 活動レポート」で検索いただきご覧ください。

### 3. アプリ概要



アプリ名	「魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -」 ～君の選択でストーリーが変わる ストーリーから学ぶ情報モラル～
略称	たまボク
動作環境	パソコン/スマートフォン/タブレットでプレイ可能（詳細は8ページ参照）

#### 3.1. あらすじ

クラスメイトの運命を握るのはキミ

迷い、躊躇、葛藤を乗り越えて、魂を救うことができるのか！？

ある日突然、目の前に現れた魂の交渉屋。交渉屋が主人公に持ちかけたのは、代理人となってクラスメイトの魂の行方を決めること。

クラスメイトたちに残された時間は5日間。

電波ウェーブと呼ばれる光のロープが巻きついた人間は5日間で「抜け殻」になってしまうという。

「人生は選択の連続。『抜け殻』になる人間は、みんな自業自得だ」

魂の交渉屋の言葉は、真実なのか、それともウソか。

「こいつらを助けるか見捨てるかはお前次第だ」

昔、自分をいじめたクラスメイトや心の葛藤を抱える友だちを助けることができるのか。

すべては、主人公であるキミの選択にかかっている。

### 3.2. 世界観

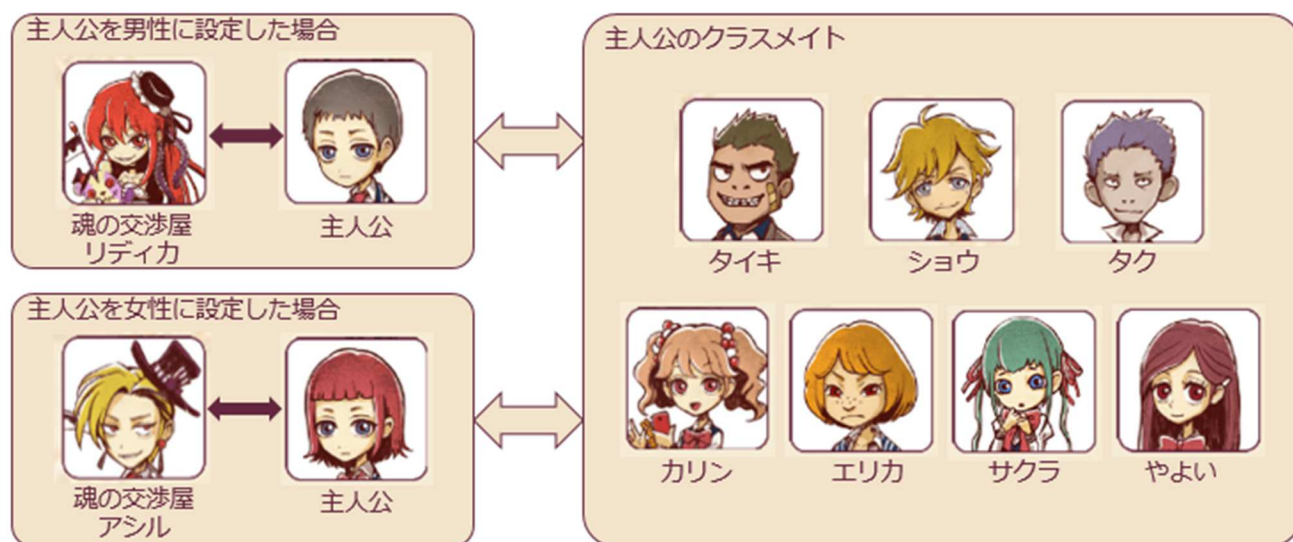
スマートフォン持ち始めの時期である青少年を対象として、共感しやすい世界観、キャラクターデザインを採用しました。またシナリオは、千葉大学教育学部 藤川大祐教授監修のもと、事例を踏まえた会話形式で設計し、中学生が当事者意識を持って進められるよう工夫しています。

自分が主人公となり、トラブルに巻き込まれる友達を助けられるかというストーリー性を持たせることで、大人からの押し付けではない形で学習できます。プレイを進める中で、主人公が選択肢を検討する際、アプリ内のキャラクターである「交渉屋」が選択を惑わせるようなコメントをするよう設定しており、現実世界と同じく、正しい選択をしようとしても周りから入る意見に対してもどのように反応するののかも試されます。

### 3.3. 登場人物

11人のキャラクターが中高生に親しみやすいイラストタッチで描かれています。

主人公は男女どちらかを選択することができ、名前も自由に設定できます。



### 3.4. 構成

5テーマ、10ストーリーで構成しており、会話形式で進行します。各ストーリーは1話完結なので、どのテーマ、どのストーリーから開始しても学習が可能です。

#### 収録テーマ (ストーリー)

1. ネット炎上 (1-1. 不適切投稿 / 1-2. 炎上事例への対応)
2. 出会い・交際 (2-1. 異性との出会い / 2-2. 児童ポルノ)
3. ネット依存 (3-1. 長時間利用 / 3-2. 利用金額)
4. ネット犯罪 (4-1. 架空請求 / 4-2. アカウント乗っ取り)
5. ネットいじめ (5-1. 言葉の勘違い / 5-2. 既読無視)



主人公は男女の選択が可能で、どちらを選ぶかによって登場する魂の交渉屋も変わります。

選択肢の前に、魂の交渉屋の言葉を信じるか信じないかはキミ次第。

個性豊かなキャラクターが登場します。

選択肢によって変わるエンディング、そして最後の「テスト」もチャレンジしてみよう。

## 4. 授業を始める前に

「たまボク」を用いて授業を行うことで、情報モラルや、ネットいじめ防止対策などを学習することができます。授業を行うにあたり、機材の準備等の参考を記載します。

### 4.1. 利用可能な教科等（参考）

「たまボク」を用いた情報モラル教育の授業、あるいはネットいじめ防止対策の授業は、小学校、中学校、高等学校で、それぞれ次のような教科等の時間に活用していただくことができます。参考としてご利用ください。

小学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 道徳</li> <li>・ 総合的な学習の時間</li> <li>・ 学級活動</li> </ul>
中学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 道徳</li> <li>・ 技術・家庭科（技術分野）</li> <li>・ 総合的な学習の時間</li> <li>・ 学級活動</li> </ul>
高等学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報</li> <li>・ 公民</li> <li>・ 総合的な学習の時間</li> <li>・ 学級活動</li> </ul>

## 4.2. 授業の組み立て方（例）

授業を行う際の1端末あたりの利用人を検討し、必要端末数（パソコンやタブレット、スマートフォン）を確認してください。当日の端末の動作不具合などを鑑みて、予備の端末の用意を推奨します。

	1人に1台	3～4人のグループに1台	生徒全員に対し1台
概要	1人1台、パソコンやタブレット、スマートフォンを利用。一人でプレイし、結果や感想を発表させる。	グループごとに1台利用。グループで話し合いながら、ストーリーを進め、結果や感想を発表。	クラス全員で1台の端末を利用。選択肢ごとに多数決などでストーリーを進める。
メリット	自分自身でプレイすることにより、自分ごととしてストーリーを感じやすい。	端末の数が10台前後で実施可能。グループで話し合いながら進めるため、自分とは違う意見や考え方を知ることができる。	端末の用意や事前準備が容易。
デメリット	多数の端末を利用するため、端末の確保、アプリのインストール、ネット接続の確認や事前の動作確認などの準備に時間を要する。	主張が強い生徒の意見だけでストーリーが進んでしまうなどの可能性があるため、グループ分けの段階で注意する必要がある。	多数決などでアプリをプレイするため、プレイ体験としての効果が薄くなる可能性がある。
必要機材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全生徒分のパソコンやタブレット、スマートフォンなどの端末</li> <li>・プロジェクター（投影して説明など行う場合）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ分のパソコンやタブレット、スマートフォンなどの端末</li> <li>・プロジェクター（投影して説明など行う場合）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットやスマートフォンなどの端末を 1台</li> <li>・プロジェクター（投影して説明など行う場合）</li> </ul>



## 5. 授業当日までの準備

### 5.1. 学習に必要な機材の確認

#### 5.1.1. 必要な端末とバージョン

本アプリは、パソコン(PC)、iPhone や Android™ 各種スマートフォンおよびタブレットでご利用いただけます。

種類	対応端末	アプリの 対応バージョン (2016年10月末時点)	ダウンロード方法	アプリ使用時の ネット接続状況
Windows 版 アプリ	Windows PC Windows タブレット	Windows7 以上	たまボクサイトよりダウンロード ※『たまボク』で検索 <a href="http://corp.gree.net/tamaboku/">http://corp.gree.net/tamaboku/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(初回のみ)各ストーリーを開始する際</li> <li>・エンディングの動画再生時</li> </ul>
ブラウザ版	Windows PC	<b>【Windows】</b> - Microsoft Edge - Firefox - Chrome	たまボクサイトよりアクセス ※『たまボク』で検索 <a href="http://corp.gree.net/tamaboku/">http://corp.gree.net/tamaboku/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・常時接続</li> </ul>
	Mac PC	<b>【Mac】</b> - Firefox - Chrome - Safari		
スマートフォン版 アプリ	iPhone、iPad、 iPod touch	iOS 7.0 以上	App Store よりダウンロード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オープニングの動画再生時</li> </ul>
	Android OS 搭載 のスマートフォン、 タブレット	Android 4.2 以上	Google Play よりダウンロード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(初回のみ)各ストーリーを開始する際</li> <li>・エンディングの動画再生時</li> </ul>

※推奨端末/バージョン以外は、サポート、補償等の対象外となります。

※アプリケーションのダウンロードには別途通信料が必要です。

※インターネット環境がない場合、またセキュリティ等でインターネットの接続ができない場合は、下記連絡先までご相談ください。

グリー株式会社 情報モラル啓発アプリ担当 tamaboku-support@help.gree.net

### 5.1.1.1. 端末のバージョンの確認方法

OS のバージョンが古い場合は、必要に応じてアップデートを行ってからアプリをご利用ください。OS をアップデートする際に、あらかじめ端末にダウンロードされている本アプリ以外のアプリや携帯電話そのものの設定などに影響がでる場合があります。アップデート前にご確認ください。

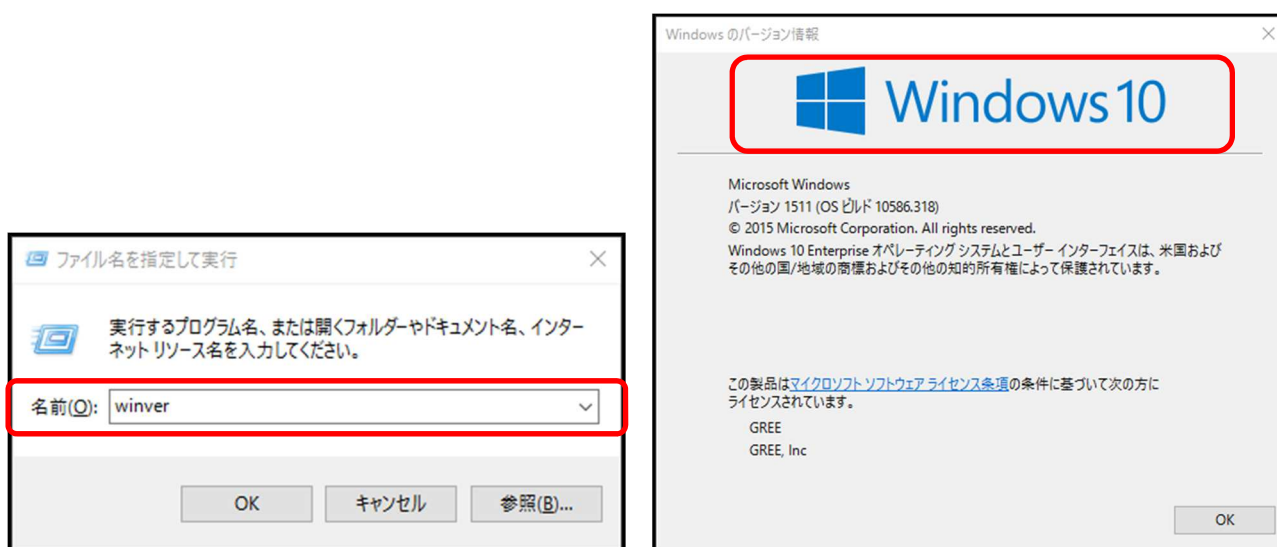
#### パソコン(Windows)の場合

Windows キーを押しながら、R キーを押します。

(または、[スタート] メニューから [ファイル名を指定して実行] をクリック)

下記のように『winver』 と入力し [OK] をクリックすると、ダイアログボックスが表示されます。

(下記の例においては、バージョンは Windows10 となります)



#### iOS の端末の場合

「設定」のアイコンをタップし、「一般」を選択します。「情報」をタップし、「バージョン」のところに記載されている数値が、端末のバージョンです。



## Android OS の端末の場合

画面は Android OS 端末の一例です。端末によって確認方法が異なる場合があります。詳しくは、お買い求めになった店舗や取扱説明書などをご確認ください。

設定をタップします。端末情報をタップします。「Android バージョン」に記載されているものが、Android OS のバージョンになります。



### 5.1.2. プロジェクター

端末の画面などを投影して、アプリの説明する際に必要となります。接続には、パソコンやスマートフォン、タブレット等に合わせたアダプタやケーブルが必要になります。大画面テレビ、電子黒板等でも利用可能です。また、音声も、パソコンやスマートフォン、タブレット等のイヤフォンジャック等にケーブルを接続し、プロジェクターやスピーカー等から出すことが可能です。HDMI ケーブルを使い、画面と音声の両方をプロジェクターや電子黒板に出すことも可能です。

### 5.1.3. ケーブル

端末とプロジェクターをつなぐケーブルを必要に応じてご用意ください。プロジェクターの背面部分で端子を確認してください。プロジェクターにスピーカーが内蔵されている場合は HDMI、映像のみの場合は VGA ケーブルを用意します。スマートフォンの場合、iPhone や iPad 側も 30 ピンタイプ、Lightning タイプで必要になるケーブルの種類が異なります。

iPhone/iPad とプロジェクターを接続する方法（参考）

- <http://projector-navi.com/projector-setting/iphone-projector-connect.html>
- <http://projector-navi.com/projector-setting/ipad-connect.html>
- <http://goodegg.jp/archives/8140>

## 5.2. アプリのダウンロード／ブラウザ版へのアクセス

アプリの利用は完全無料です。アプリをダウンロードする際や、ブラウザ版を利用する際の通信料はご自身での負担となります。

### 5.2.1. Windows 版アプリ／ブラウザ版の場合

- 『たまボクのご案内』（<http://corp.gree.net/tamaboku/>）にアクセス、または検索エンジンで「たまボク」と検索いただくと「情報モラル啓発アプリ「たまボク」 - GREE, Inc.」のリンクが出ます。そちらのサイト内『ダウンロード方法』をクリックします。

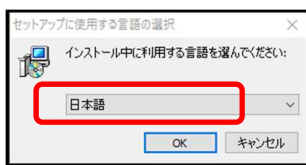


- 【ブラウザ版の場合】** 「ブラウザ版を起動」をクリックして起動してください。別ウィンドウでブラウザが立ち上がり、Data Loading（読み込み）画面の後、たまボクがブラウザ上で起動します。【以上で完了です】  
**【Windows 版アプリの場合】** 「ダウンロード」をクリックし、インストールファイル『tamaboku.exe』をダウンロードします。（次項へ）

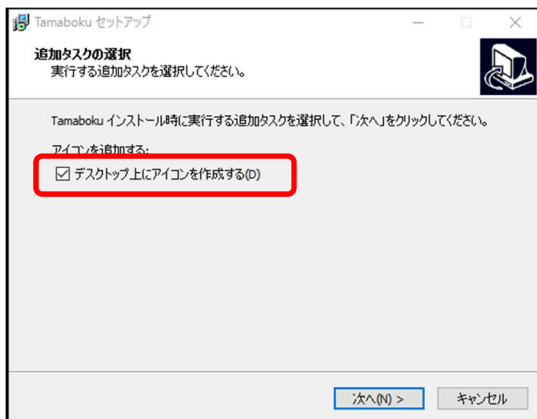


3. 【Windows 版アプリの場合】ダウンロードした『tamaboku.exe』をダブルクリックし、以下の通りインストールを進めてください。

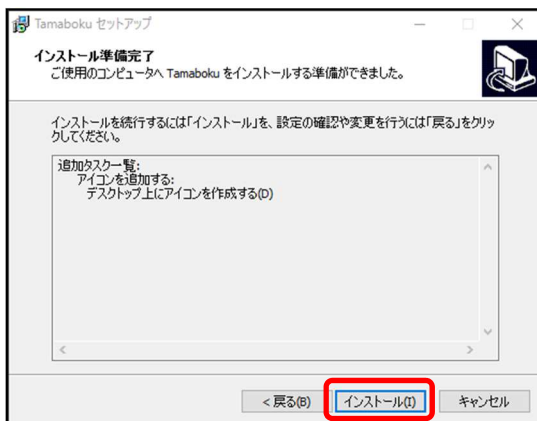
① 「日本語」を選択し、OK を押します。



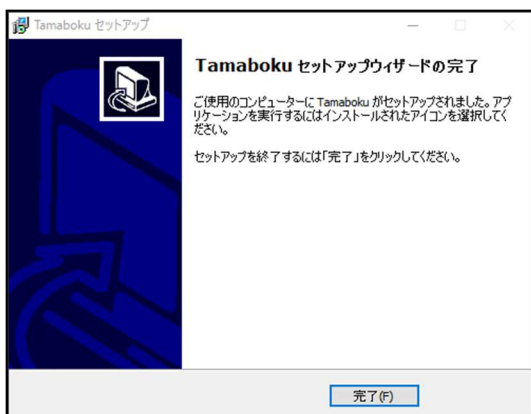
② 「デスクトップ上にアイコンを作成する」にチェックし、次へ進みます。



③ 「デスクトップ上にアイコンを作成する」というメッセージを確認し、インストールをクリックします。



④ 以下画面が出たら正常にインストールが完了しています。



4. 【Windows 版アプリの場合】デスクトップにある、「たまボク」アイコンをダブルクリックして開始します。  
【以上で完了です】

## 5.2.2. モバイル版アプリ（iOS 端末）の場合

1. 次の QR コードを端末で読み込むと、ダウンロード画面へそのまま遷移します。

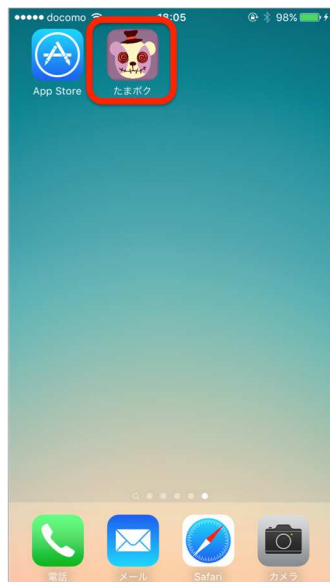
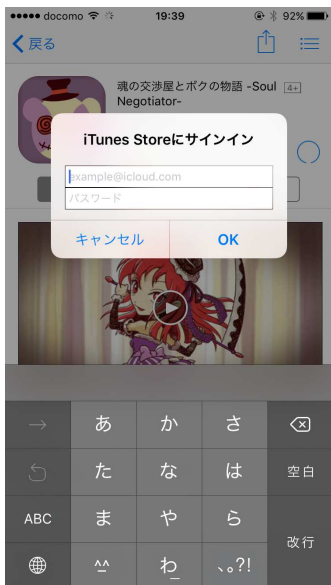


2. 「App Store」からダウンロードする場合

ホーム画面にある「App Store」というアイコンをタップします。検索ボックスに「たまボク」と入力し、検索します。「入手」をタップすると、「インストール」に変わります。「インストール」をタップすると「ダウンロード」が表示が変わります。「ダウンロード」をタップすると、ダウンロードが開始されます。

iTunes Store にサインインをしている場合は、そのままダウンロードが開始されますが、サインインをしていない場合は、サインインが求められます。登録しているメールアドレスとパスワードを入力して Apple ID にサインインし、ダウンロードに進みます。Apple ID についてはこちら (<https://appleid.apple.com/jp/#!/&page=faq>) をご覧ください。ホーム画面にアプリが追加されたらダウンロード完了です。





### 5.2.3. モバイル版アプリ（Android OS 端末）の場合（一例）

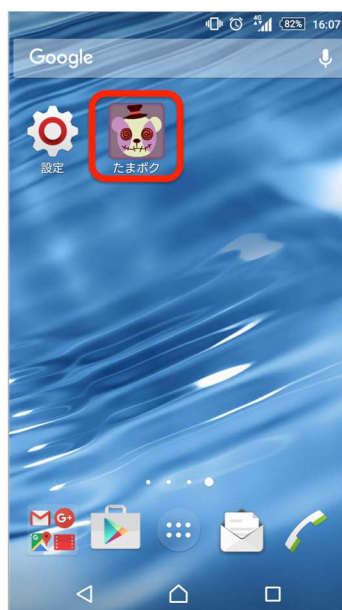
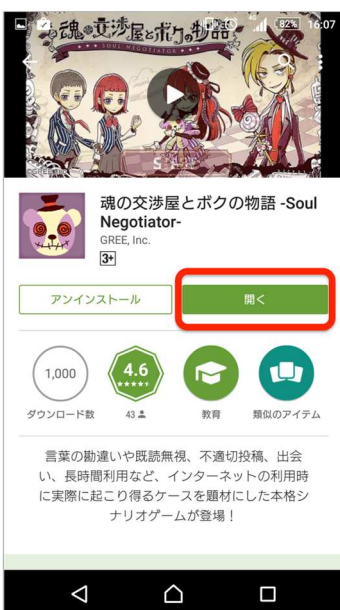
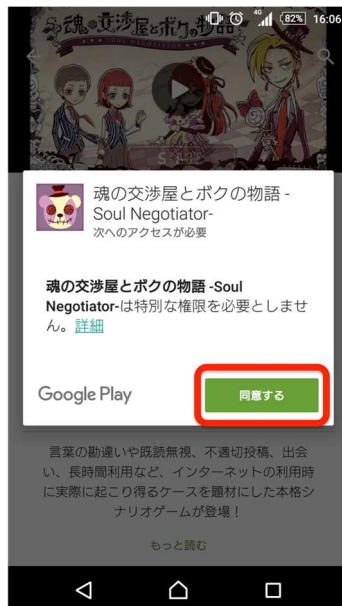
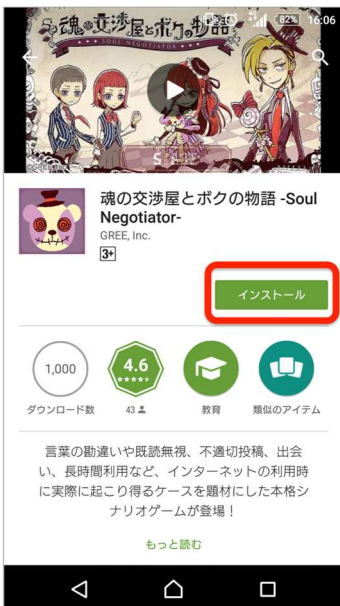
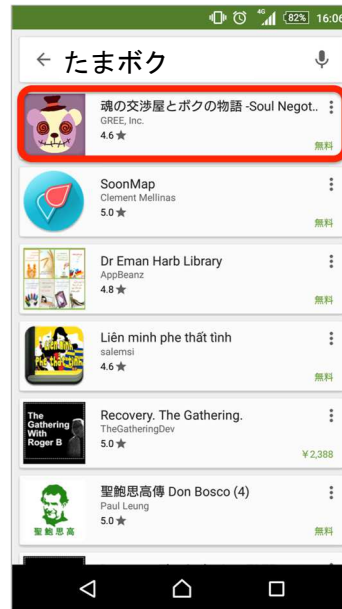
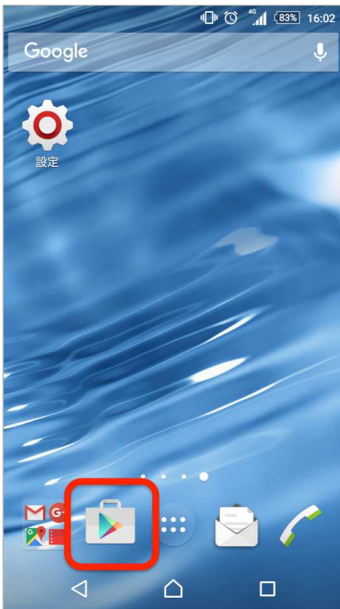
※画面の表示形式などは、端末により異なる場合があります。

1. 次の QR コードを端末で読み込むと、ダウンロード画面へそのまま遷移します。



2. 「Google Play ストア」からダウンロードする場合

ホーム画面にある「Google Play ストア」のアイコンをします。検索ボックスに「たまボク」と入力し、検索します。「たまボク」のアイコンをタップし、インストールをタップします。同意確認画面が表示されますので、「同意する」をタップしてダウンロードを開始します。同意確認画面が表示されますので、「同意する」をタップしてダウンロードを開始します。「開く」をタップすると、そのままアプリを開始することができます。トップ画面に、アイコンが設置されていたらダウンロード完了です。





### 5.3. アプリの動作確認

必要な端末全てにアプリのダウンロード（インストール）が完了したら、各端末で動作確認を行います。

本アプリは音が出ます。音が出て良い環境で動作確認を行ってください。音は、必要に応じて、端末側の機能で消音するか、アプリ内の設定で消すことができます。

1. 「たまボク」と書いてあるアイコンをタップ（クリック）すると画面が起動します。
2. 「START」を押すと、キャラクター設定画面が表示されます。



3. 名前を入力し、キャラクターの男子・女子の設定を決定してください。

主人公の性別を「男子」に設定した場合、ストーリーに出てくるキャラクター「魂の交渉屋」が女の子になり、女子を設定した場合、「魂の交渉屋」は男の子になります。一度設定したキャラクターの名前や性別を変更するには、アプリをリセット（21 ページ参照）する必要があります。

名前・男子/女子を授業前に指導者側が設定しておくか、授業のはじめに生徒に自分で設定させることもできます。

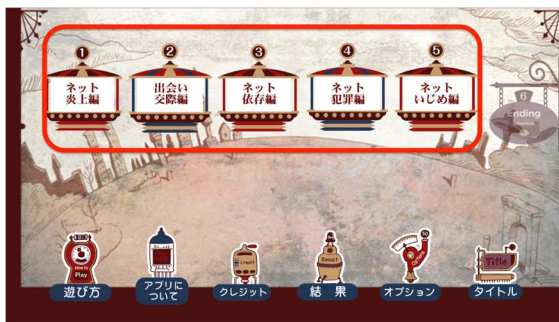


(左) : キャラクター設定が男子、(右) : キャラクター設定が女子

4. キャラクター設定が完了すると、動画が自動的に始まります。動画が終了すると、アプリのホーム画面となり、5つのテーマが表示されます。



動画冒頭部分



アプリのホーム画面

1つのテーマをタップ（クリック）すると、それぞれ2話ずつストーリーが表示されます。授業で利用予定のテーマを選び、必要分をダウンロードしてください。初回のみ、1ストーリーごとにダウンロードが必要です。授業前に授業で利用予定のストーリーを端末にダウンロードしてください。

各ストーリーのダウンロードが完了したら、実際にプレイを進め、問題なくアプリが動作されているかを確認してください。利用予定の端末のバッテリー状況を確認してください。

以上で設定は終了です。当日端末に不具合が起きたときに備えて、いくつか予備端末を用意しておくことをお勧めします。

※設定した名前の変更、性別の変更をしたい場合は、アプリをリセット（21 ページを参照）すれば可能です。リセットすることでこれまでの実施履歴も消去されますので、ご注意ください。

※インターネット環境がない場合、またセキュリティ等でインターネットの接続ができない場合は、下記連絡先までご相談ください。

グリー株式会社 情報モラル啓発アプリ担当 tamaboku-support@help.gree.net

## 6. アプリの機能・操作説明

### 6.1. ホーム画面



- ① 遊び方：アプリ簡単な遊び方を記載しています。
- ② アプリについて：アプリの紹介と、プライバシーポリシー、利用規約について記載しています。
- ③ クレジット：アプリ制作に携わったスタッフについて記載しています。
- ④ 結果：学習の結果を確認することができます。
- ⑤ オプション：BGM、効果音のON/OFF設定と、リセット（21ページを参照）を行うことができます。
- ⑥ タイトル：アプリのタイトル画面に戻ります。

## 6.2. 進行中画面



- ① 中断：ストーリーを中断します。メニュー画面に戻ったり最初からやり直したりすることもできます。
- ② 進行バー：現在のストーリー進行状況を示します。（キャプチャは、選択場面が全部で9つあるうち3つ目を終えた状態）
- ③ 再開：ストーリーを再開します。中断した時点の画面に戻ります。
- ④ メニューボタン：ストーリーを中断しメニュー画面に戻ります。進行中のデータは直近の選択結果までが保存され、再開すると保存された選択画面直後のシーンから再開できます。
- ⑤ 最初からやり直す：進行中のデータをリセットし、ストーリーの最初からやり直すことができます。
- ⑥ 項番：現在が何問目の選択画面かを示します。（キャプチャは、選択場面が全部で9つあるうち5つ目の選択画面の状態）

## 7. 各種設定について

### 7.1. 音の ON/OFF について

本アプリはキャラクターボイスが収録されており、プレイ中に音がでる仕様になっています。  
必要に応じて、音の ON/OFF 設定を行ってください。

#### ・端末側での設定方法

パソコンの場合は、パソコンのサウンドの設定、iPhone やタブレットの場合は端末の側面にある「サイレントスイッチ」でBGM、効果音の ON/OFF の設定をすることができます。

参考：<http://xn--iphone-no4m.com/iphone-no-oto-mode-319>

#### ・アプリ内での設定方法

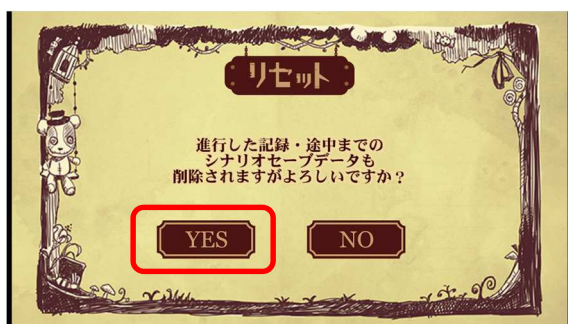
アプリホーム画面の「オプション」を選択し、「BGM」や「効果音」の「ON」「OFF」部分をタップ（クリック）すると設定できます。



## 7.2. リセット（初期化）について

リセットを行うと、キャラクター設定がすべて初期化されます。また、冒頭の動画は、キャラクター設定後には再生されませんので、再度再生したい場合は、リセットが必要となります。

アプリホーム画面の「オプション」をタップ（クリック）し、「リセット」の右に表示されている「GO」を選択します。リセットに関する注意文が出てくるので、OKを押してリセットをします。



## 8. 授業当日の進め方（参考：50分の授業の場合）

### 注意事項

- ✓ アプリ利用中に、突然終了してしまうことがあります。一時的な不具合ですので、再度「たまボク」のアイコンをタップ（クリック）してプレイしてください。
- ✓ 授業当日にインターネット通信が必要になる場合があります。インターネット環境を準備しておくことをお勧めします。
- ✓ インターネット環境がない場合、またセキュリティ等でインターネットの接続ができない場合は、下記連絡先までご相談ください。

グリー株式会社 情報モラル啓発アプリ担当 tamaboku-support@help.gree.net

		1人に1台	3~4人のグループに1台	生徒全員に対し1台
事前準備 授業前	5~10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・端末配布/PC準備</li> <li>・プロジェクター投影準備（スイッチを入れ、端末/PCと接続し、正常に投影されるかを確認）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・端末配布/PC準備</li> <li>・グループワークのための机のセッティング</li> <li>・プロジェクター投影準備（スイッチを入れ、端末/PCと接続し、正常に投影されるかを確認）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクター投影準備（スイッチを入れ、端末/PCと接続し、正常に投影されるかを確認）</li> </ul>
導入/ アプリの説明	10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本日の学習内容確認</li> <li>・啓発アプリ説明。ストーリー形式の情報モラル教材であることを伝える</li> <li>・アプリのストーリー背景説明。生徒が主人公となり、インターネット上のトラブルに巻き込まれる友人を助けるという前提を伝える。ここでアプリ冒頭の動画(4分)を流すと伝わりやすい</li> <li>・ストーリー途中にある選択肢によって、ストーリーが良い/悪い方向に変化する（結末が変わる）ことを伝える</li> </ul>		
アプリを体験する	20分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・啓発アプリを使って、インターネット上で起こっている問題事例を疑似体験する</li> <li>・生徒自身が正しいと思う選択をするように促す</li> <li>・プレイの結果、ハッピーエンド、ノーマルエンド、バッドエンドのうち、どのエンディングだったかを確認する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・啓発アプリを使って、インターネット上で起こっている問題事例を疑似体験する</li> <li>・グループで話し合い、正しいと思う選択をするように促す</li> <li>・プレイの結果、ハッピーエンド、ノーマルエンド、バッドエンドのうち、どのエンディングだったかを確認する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・啓発アプリを使って、インターネット上で起こっている問題事例を疑似体験する</li> <li>・選択肢が出てきたときに、多数決で選択肢を決定する</li> <li>・プレイの結果、ハッピーエンド、ノーマルエンド、バッドエンドのうち、どのエンディングだったかを確認する</li> </ul>
まとめ	15分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシートへの記入を通して生徒自身の考えを引き出し、お互いに議論させるように促す</li> <li>・問題事例から何が危険だったのかを考え、意見を出し合い、黒板に書き出す</li> <li>・挙がった「危険」に対し、どうしたらよいかを考え、発表、意見交換する</li> <li>・本時でプレイしたテーマにおいて、重要なポイントを意識させるように意見を引き出す</li> <li>・本時のまとめと次回の予告</li> </ul>		
片付け	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・端末回収/PCシャットダウン</li> </ul>		

## 9. 授業終了後（後日）

「結果」画面から、学習の結果を確認することができます。授業の振り返りの参考としてご利用ください。授業でアプリを利用したら、キャラクター設定や学習履歴をリセット（21 ページ）してください。リセットを行わなかった場合、次にアプリを起動したときに、主人公の性別や名前、学習結果など前回までの設定が残ったままになってしまいます。また、冒頭の動画も再生されません。