



疑似体験ゲーム教材

たぐさん集めて! 水族館

たぐさん集めて! 水族館とは

「たぐさん集めて! 水族館」とは、特別な配慮を要する子どもに対する、電子くじ (ガチャ) により様々な種類の魚等を集める疑似体験ゲーム教材です。



特別支援学校の先生からの意見を踏まえて、児童生徒が興味を持つこと、短時間 (15分ほど) で完結できること、様々な授業のねらいや児童生徒の実態に対応できるように柔軟性を持たせることをコンセプトとしています。

特別支援

着目してほしい部分の強調

特定商取引法に基づく表示等の簡単な表記

コインチケットカード (実物) の利用



全般

様々な環境で動作

コインチケット、携帯料金合算払いの2種類の支払い対応

ゲーム状況の一時的な保存が可能

ログの閲覧が可能



金融教育

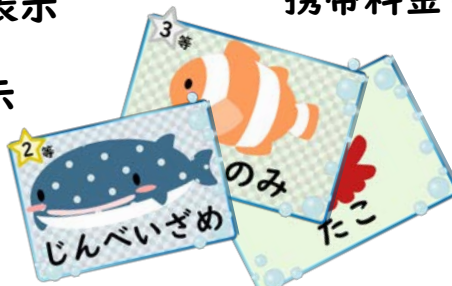
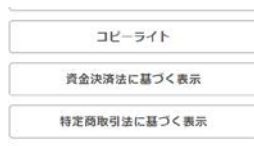
コインチケットの使用履歴の表示

携帯料金合算払いの使用履歴の表示

家庭科

特定商取引法に基づく表示

資金決済法に基づく表示



集める!

想定する授業での活用例

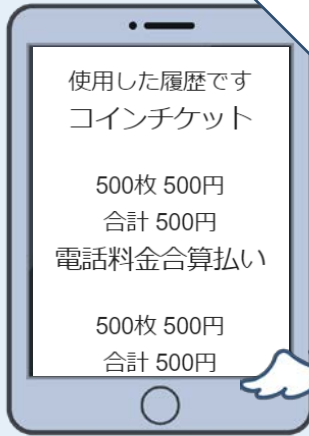
チケットコードを現金で購入させることで、お小遣いが、ゲーム上のコインに変わっていること、ガチャは、自分のお小遣いを使用していることに気づかせる。



買い物学習時の商品として、チケットコードを販売することで、お小遣いの範囲でゲームに使用する金銭感覚をつかませる。



利用規約、資金決済法、特定商取引法に記載している内容を知る。/簡単な表示を利用し、ルールがあることを知る。



携帯料金合算払いを利用し、利用履歴を確認することで、月末に使用した分の金額がまとまって請求されることを知る。

コインのやくそく
コインのやくそく

①ゲームのなまえ、会社名
「たくさん集めて水族館」
「OCTくんと学ぼう」



ガチャの提供割合を確認することや、ガチャを引く体験を通して、欲しい景品が当たるまでには高額な課金が必要なことを知る。

たくさん集めて！水族館

<https://aqua.oct-kun.net>

「特別な配慮を要する子どもに対する社会の情報化に対応した消費者教育教材の開発と検証」
新谷洋介(学習情報研究センター)・上野顕子(金城学院大学)・長谷川元洋(金城学院大学)

※本研究はJSPS科研費JPI17K00779の助成を受けたものです。

2019/08/04