

「労働条件・健康保険・就学支援」を学習するコンテンツの開発と評価 —高校生を対象とした普及啓発の一手法—

鈴木彩音[†] 藤川真樹[†] 安部芳絵[†] 鳥塚早葵[‡] 田代光恵[‡]
工学院大学[†] セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン[‡]

1 はじめに

「子どもの権利」とは、18歳未満のすべての子どもが心身ともに健康に自分らしく育つための権利であり、1989年に国連総会で採択された「子どもの権利条約」で定められている。大別すると4つの権利（生きる権利、育つ権利、守られる権利、参加する権利）がある。当該条約の批准国（我が国を含む）は、子どもの権利を保障し、子どもたちに当該権利があることを知らせる義務がある。また、当該条約では国と大人たちがなすべきことが記載されている。

現在、我が国では子どもの権利を脅かす課題（子どもの貧困、ブラックバイト）がある。1つ目は「相対的貧困世帯（等価可処分所得の中央値に満たない世帯）で暮らす子ども」であり、7人に1人の子どもが該当する（我が国は、OECD加盟国中で最悪である）。当該境遇にある子どもは、SOSを発信できないことや発信をためらうことが多く、希望する進路や就きたい職業を断念せざるを得ない状況にある。2つ目は「違法な労働条件や劣悪な労働環境で働く子ども」であり、残業代の未払いや不合理な罰金の請求、休憩時間の不付与などに遭遇する子どもが該当する。

子どもの権利の普及啓発は国や自治体によって実施されているが、ポスターや冊子等の配布に留まっている。本稿では、上記とは別の方法（ゲーミフィケーションを活用したデジタルコンテンツの無償配布）により、労働条件・健康保険・就学支援を学習できるコンテンツの開発を目的とする。

2 コンテンツの構成

2.1 全体構成

図1に、コンテンツの全体構成と本稿の対象（赤枠部分）を示す。チュートリアルでは、コンテンツの概要説明、シナリオ選択、主人公（高校生）の名前付けを行う。シナリオ選択後は、プロローグを経てストーリーが展開する。

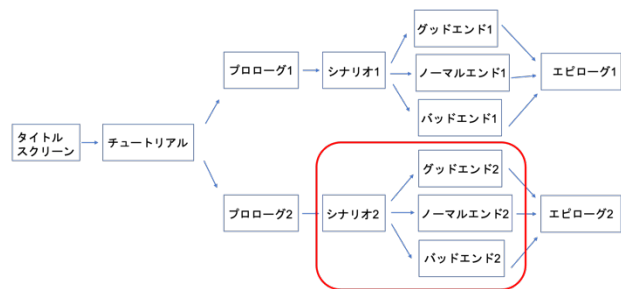


図1 全体構成と本稿の対象

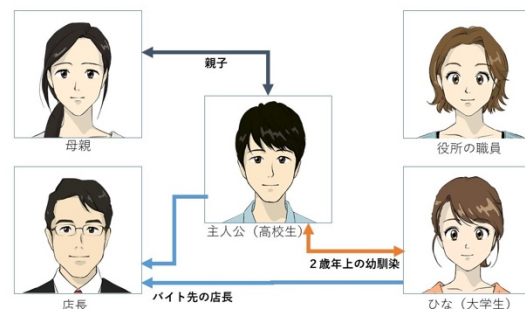


図2 シナリオ2に登場する人物の相関図

学習者は、ストーリーを読み進めるなかで出現する選択肢から、主人公の立場をより良い方向に導くものを選ぶ（選択肢はポイントによって重みづけされており、「主人公に寄り添う」「サポートする」などといった選択肢を選ぶほど高いポイントが得られる。獲得ポイントが高いほど主人公の立場が改善されていく）。エピソードでは、学習者が学んだ知識を問うクイズを出題して効果測定を行う。その後、出典を表示してアンケートページへ誘導する。

2.2 シナリオ2の概要

シナリオ中に登場する主人公は、アルバイトをしながら通学する男子高校生。父親の雇止めにより相対的貧困家庭下にある。主人公は、アルバイト先で雇用に関する問題に遭遇する。一方、家族は弟の進学に関して経済的問題に遭遇する。問題が発生したときに、コンテンツは学習者に対して問題を解決するための選択肢を提示する。学習者は、選択肢から適切と考えられるものを1つ選択するが、それによって主人公がたどり着くエンディングが変わる。

The E-content on the Working Conditions, Health Insurance and Educational Financial Support — Dissemination and Awareness for High School Students —

[†]Ayane Suzuki, Masaki Fujikawa, & Yoshie Abe, Kogakuin Univ.

[‡]Saki Torizuka & Mitsue Tashiro, Save The Children Japan

図 2 に、シナリオ 2 に登場する人物の相関図を示す。学習者の視点は、ストーリーの進展によって切り替わる（主人公の母、主人公の幼馴染、バイト先の店長、役所の職員）。学習者はそれぞれの視点から選択肢を適切に選び、主人公の立場を改善していくことを心掛ける。ストーリーの最後に、学習者は主人公の視点から選択肢を選ぶが、これは学習者による主人公への感情移入を狙ったものである。

3 教育項目

学習者は、シナリオ 2 を通して 3 つの教育項目を学習する。以下に具体的な事例を示す。

労働条件

- (1) 労働者が勤務時間中に怪我をした場合、労災保険を使用できる（医療費を自己負担する必要はない）
- (2) 勤務時間の前後に雇い主から手伝いを指示された場合、労働者は賃金として請求できる
- (3) 労働者には、少なくとも週 1 日または 4 週に 4 日以上の休日を取得できる（労働基準法 35 条）
- (4) 労働者が勤務時間中にミスをしたとしても、雇い主は労働者の給与から、ミスによる損失分を天引きすることはできない

健康保険

経済的な理由により国民健康保険の保険料を滞納している場合でも、医療を受けられないわけではない（短期被保険者証の発行を受けることができる）

就学支援

- (1) 経済的に困窮している家庭に対し、学校で必要な学用品や給食費、修学旅行などにかかる費用を自治体がサポートする制度がある（就学援助制度）
- (2) 国は、高校生が安心して学ぶ環境をつくるために教育に係る経済的負担の軽減を図っている（たとえば、高等学校等就学支援制度・高校生等奨学給付金などがある）

上記の事例は、このシナリオで伝えたい事例のすべてではない。学習者には、このシナリオをきっかけとして他の事例（たとえば「ノルマの強要」や「残業」など）に興味を持ってもらうこと（つまり、学習の内容が自分の将来の生活に関わるものとして捉えること[1]）を期待している。なお、このコンテンツでは学習者に対して更なる学びの機会を提供するために、エピソードにおいて、他の事例にアクセスするための参考資料を紹介している。

4 コンテンツの評価

コンテンツの有用性を検証するために、被験者（高校生 25 人）にコンテンツを試用頂いたあとアンケートを実施した。アンケートは 4 件法と自由記述から成る（設問は、コンテンツの操作性（5 問）、コンテンツの内容（9 問）、コンテンツ全般（自由記述 1 問）とした）。

表 1 アンケート結果（コンテンツの内容）

設問	ポジティブ	ネガティブ
(a) 日本における子どもの貧困について理解できたか	96%	4%
(b) 子どもの教育の機会を保障するために、さまざまな支援制度があることについて理解できたか	100%	0%
(c) 経済的なことで困っている子どもの状況が、周囲のサポートや関わりによって変えられることについて理解できたか	96%	4%
(d) 経済的なことで困っている子どものために、国や行政が果たす役割について理解できたか	96%	4%
(e) 今後、こうした制度を利用したいと思えたか	92%	8%
(f) 今後、制度について、友人・知人・親などと話してみたいと思えたか	80%	20%
(g) 日本に住む子どもたちにも、子どもの権利があると理解できたか	100%	0%
(h) 子どもの権利について興味を持てたか	92%	8%
(i) アルバイトをする上で利用できる制度について理解できたか	100%	0%

表 1 はコンテンツの内容に関するアンケート結果である。各問においてポジティブな回答（たとえば「理解できた」「多少できた」、「思えた」「多少思えた」などの合計）は 80%を超えた。このことは、コンテンツが「労働条件」「健康保険」「就学支援」の学習に大きく貢献したことを示している。

一方で、設問(f)ではネガティブな回答が 20%あり他の設問よりも高い。今後は「諸制度について、友人・知人・親と対話する」という演出をコンテンツに含めることで改善を図りたい。

5 まとめ

本稿では「子どもの権利を脅かす課題（子どもの貧困、ブラックバイト）」を学習するコンテンツの開発と評価について述べた。アンケートでは、コンテンツの内容を問う設問に対して 80%以上がポジティブな回答であった。コンテンツは Windows 版のためデータ量が大きいですが、スマートフォンへの対応を図るためにコンテンツの軽量化を図る。また、コンテンツの普及拡大方法について検討を進める。

参考文献

[1] 藤川大祐, “アクティブ・ラーニングとゲーミフィケーション - 「主体的・対話的で深い学び」のデザインに関する考察 -”, 千葉大学人文社会科学研究所研究プロジェクト報告書, 第 319 集, pp. 1-9, 2017 年