

# セクシュアリティ教育のためのデジタルかるたの提案

田中 如 菅野 正嗣 高知 恵 佐保 美奈子 古山 美穂 山田 加奈子 中嶋 有加里 渡邊 香織  
大阪府立大学

## 1. はじめに

セクシュアリティ教育とは、性教育で扱われる、妊娠・出産の過程や思春期、性行動などに関する基礎的なものに加え、人間関係、セクシュアリティに対する態度、性的役割、ジェンダーの関係、性行動をとることに対する社会的圧力などの、セクシュアリティとその表現に関するあらゆる事柄についての教育を指す[1]。セクシュアリティ教育は、センシティブな内容を含むため、日本の学校教育において取り扱いづらいものとされてきた。欧米諸国と比較すると日本は性教育の内容が非常に遅れており、その内容もエイズ予防や望まない妊娠予防などネガティブな内容に偏っており、セクシュアリティに関する事柄は教えられていないことが多い[2]。本学では、学校でセクシュアリティ教育を行うための教材として「おつきあいのマナーかるた」を開発した[3]。これは、学生たちが手に取りやすいデザインとなっており、個人的体験に依らなくても、遊びながら性に関する正しい知識を学ぶことができる。われわれはこの教材を用いて、高校での出前講義等を行ってきた。しかしながら、現在はコロナ禍のため、学生同士が対面で遊ぶことが困難な状況にある。そこで本研究では、かるた教材をデジタル化することで、対面以外でもスマートフォンやタブレットで遊んで学べるアプリケーションを提案する。

かるたをデジタル化するにあたり、ユーザーは主に、中学生あるいは高校生である。そこで生徒たちが普段から手にしてなじみのある電子機器であるスマートフォンで使用できるアプリケーションの方がなじみやすく、使用しやすいのではないかと考えた。また、現在、中学校や高等学校では、タブレット端末の導入台数が着実に増加している[4]。その中でも iPad をしている高校が最も多い[5]。そこで、本研究では、iOS 対応のアプリケーションを提案する。このアプ

Proposal of digital Karuta for sexuality education

Kisara Tanaka, Masashi Sugano, Chie Kou, Minako Saho, Miho Furuyama, Kanako Yamada, Yukari Nakajima, Kaori Watanabe, Osaka Prefecture University

リケーションは、教育現場のみで使用されるだけでなく、生徒自身のスマートフォンにダウンロードし、自主学習として使用することもできる。また、正しい知識を子どもに教えることができるように、大人にも使ってもらえるアプリケーションにしたいと考える。

## 2. 評価

評価アプリケーションを制作するにあたって、iOS 向けアプリ開発ソフトの Xcode version12.2 を使用した。

### 2.1 アプリケーションの概要

開発したアプリケーションは、コンピュータと対戦する形式でかるたを行う。アプリケーションを起動すると、「かるたで遊ぶ」、「かるたを見る」、「設定」、「ホームページ」の4つのモードを選択できる。

#### ● かるたで遊ぶモード

「おつきあいのマナーかるた」計44枚の中からランダムで21枚を表示している画面から始まる。「かるたを読みあげ」をタップすると、かるた読み上げの音声の流れ、流れた音声の札をタップすることで、その札を取ることができる。プレイヤーが取った枚数とコンピュータが取った枚数を表示することでかるたの勝敗をわかりやすくしている(図1)。



図1 かるたで遊ぶ画面

● かるたを見るモード

「おつきあいのマナーかるた」計44枚を表示し(図2), 見たい札をタップすることで, その札一枚だけを表示する(図3).ここでは, 気になる札を「おきにいいり」に登録することで自分が関心のある札を認識することができる. また, かるたに対して感じたことや学んだことを授業内で共有することができるコメント入力機能を設けている. センシティブな内容を発言することは勇気がいるが, コメント入力機能を用いることで, 自分の考えを表現しやすくなることを期待している. コメント入力機能は, 授業内の共有のためだけでなく, 学んだことや考えたことを自己確認するためにも使用することができる. さらに, 「くわしく見る」ボタンをタップすると, 札の内容に対する, ポイントと説明を表示する. ただ, かるたで遊ぶだけで終わらず, かるたが伝えたい, セクシュアリティに関する問題をしっかり学べるようにした.



図2 かるたを見る画面



図3 かるたを一枚ずつ見る画面

● 設定

対戦相手のコンピュータのレベルとして, 「簡単」, 「ふつう」, 「難しい」の3段階の難

易度を選択できる. 「簡単」を選択した場合, 読み上げ終了から6秒, 「ふつう」を選択した場合は4秒, 「難しい」を選択した場合は2秒経つとコンピュータがかるたを取るように設定した. 実際に22枚のかるたをプレイした際に, 読まれたかるたを取るのに要した平均時間が4秒であったため, これを「ふつう」の速さとし, 「簡単」, 「難しい」の速さは, それぞれ「ふつう」の速さの±2秒に設定した. 取るのに要した時間が4秒以上の場合の平均が約6秒であり, 4秒以下だった場合の平均が約2秒であったため, この難易度設定は十分であると考えられる. また, 設定画面では, かるた読み上げの音量調節ができる.

● ホームページ

おつきあいのマナーかるたホームページ[6]に移行する. ここでは, セクシュアリティに関する悩みを検索することができる. かるた学習と合わせて活用することで, よりセクシュアリティについて正しい知識を身につけることができる.

3. おわりに

本研究では, セクシュアリティ教育のためのデジタルかるたの提案を行った. 現在は, コンピュータと対戦する機能しか実現できておらず, 対人プレイを行うことができない. 今後は対人プレイを視野に入れ, アプリケーションの更なる改良と発展を目指す.

参考文献

[1] 平井恵美, 押谷由夫, “小学校における性教育の現状からみた今後の性教育の在り方,” 2013.  
 [2] 佐保美奈子, “男子への性教育の実践報告～【シンポジウム】性教育、何をどこまで教えるべきか～,” 2018.  
 [3] 佐保美奈子, 山田加奈子, 椿知恵, 古山美穂, “高校生の発達段階に応じたデートバイオレンス予防についての出前講座の試み～おつきあいのマナーかるた、ディスカッションシートを使用して～,” 大阪母性衛生学会雑誌, 2014.  
 [4] タブレットを導入している高校は48%…旺文社調査 <https://resemom.jp/article/2020/02/26/54958.html>  
 [5] 学校に1人1台のiPadを導入した自治体, 「WindowsからiPadに鞍替え」の理由 <https://news.mynavi.jp/article/20200918-1306065/>  
 [6] おつきあいのマナーかるた <https://seicil.com/manner>