

キー・コンピテンシー能力の育成をめざした アナログゲームによる授業実践

学籍番号 209344

氏名 松本 和大

主指導教員 馬場 良始

1. 背景

1.1 テーマ設定背景

社会生活を送るために、「コミュニケーション力」は欠かすことができない。近年の急速な AI 技術等の進化により、現存する職種の多くが人工知能を持つ機器にとって替わると予想されている。そして、正解のない課題に対して多様な考え方でアプローチする力や、感情や状況の変化に対して迅速に対応できる臨機応変なコミュニケーション力が社会から求められる。

また、様々な状況の中で複雑な需要に応じるためには、コミュニケーション力のみ長けていればよいというわけではない。自律的に活動する力や、道具を相互作用的に用いることも必要である。これら3つの力がキー・コンピテンシー能力である。

このような力を、従来の講義型の授業でなく、何か新しい教材・題材を使った活動で培おうと思ったのがきっかけである。

1.2 アナログゲームを用いる理由

学校実習に行くまで、アナログゲームについての知識はほとんど無かった。アナログゲームという名前から、娯楽のための道具という認識でしかなかった。しかし、実習校の近藤教諭は授業や課外活動でアナログゲームを積極的に用いて成果を挙げられており、たいへん驚かされた。

実は、アナログゲームにはコミュニケーション力、社会性、論理的思考や創造力を高める教育効果があるという研究成果が公開されている。加えて近年、発達障がいや知的障がいの療育における学習ツールとしてアナログゲームが用いられている例がある。戦略性と偶然性のバランスが良いアナログゲームは、多様な生徒が積極的・主体的に取り組むことが可能な理想的な学習ツールであることを知った。

また、新学習指導要領の数学Aにおいても、『数学史的な話題、数理的なゲームやパズルを通して、数学と文化との関わりについての理解を深めるとともに、パズルなどに数学的な要素を見だし、目的に応じて数学を活用して考察すること』とある。以上より、授業でこれらの教材を取り扱ってみようと考えた。

2. 研究内容

私は実習校に在籍する生徒 A に着目した。A は知的障がいがある生徒である。簡単な読み書きや計算等はできる。また、文章を書くことはできるが、会話は積極的でない。好きなアニメのキャラ

クーターや電車について、一方的に話すことがよくある。

プログラミング教材に付属していたゲームをAと行った。コマをある場所に動かす命令を時間内で行うものだ。Aは、コマから見た方角を考慮せず、自分から見た方角ばかり入力していた。つまりAは、他者視点について考えること、他者へ関心を向けることに苦手意識を持っていると考えられる。そのため、他者視点の獲得、他者への興味関心を促すアナログゲームとして「わたしはだあれ?」、「CLUED」を用意し、プレイしてみた。しかしルールが難しかったのか、自分の番になると答えることができずに黙っていた。サポートをしつつヒントをあげてみたが、ひとりでプレイするのはもう少し練習が必要だと感じた。

他者視点の獲得や他者への関心とは直接関係ないゲームだが、Aは「ナインタイトル」のルールは素早く理解し、参加することができた。これはお題と同じ形へカードを操作する対人ゲームである。早速クラスでこのゲームをやってみると、Aが他の生徒より強く、クラスメイトから「Aさん、勝負しよう。」と誘われるようになったそうだ。このような出来事によって、Aにとって自分のクラスが安心安全な居場所となり、自己肯定感を育めたと言える。これが後に、他者と積極的にコミュニケーションを取ることにつながれば、たいへんすばらしいことである。

3. 反省・今後の課題

今回Aに試したゲームは、Aにとって難易度が高かったということが伺えた。Aの最近接領域を把握し、少し手助けすればひとりでできるような補助をしなければならなかった。そして、1つのゲームができるように練習するのではなく、いくらかのゲームを用いることで、Aが不得意とするポイントを押しさえ、それを克服することが必要となる。

また、そのゲームを見て何より楽しそうと興味を惹きつける題材が望ましい。Aは非常に電車が好きであるため、電車を題材としたゲームを行えばよいと考えた。「かたろーぐ」というゲームをアレンジすればできそうである。親はカタログに記載されている物に好きな順番をつける。子は親のカタログを見て、どれが何番目に好きそうかと予測して当てていくゲームだ。Aにはまず親をやってもらおう。なぜ〇位にしたのか理由を答えさせることも良いだろう。ここで、自分と相手の価値観は違うということに気づかせる。その後、Aが子となったとき、親が好きそうなものを自分なりに考えるといった他者視点の考え方ができそうである。そうすることで、自己肯定感やキー・コンピテンシー能力の向上といった生きる力を育むことができると考える。

インクルーシブ教育など障がいのある児童生徒への指導が今後増えると予想される。この実践だけでなく今後さらにノウハウを積み重ね、多様な生徒の能力を伸ばせる教師をめざしたい。

4. 参考文献

- 【1】ドミニク・S. ライチェン・ローラ・H. サルガニク（立田慶裕監訳、今西幸蔵・ほか訳）『キー・コンピテンシー—国際標準の学力をめざして』明石書店（2006）
- 【2】文部科学省『高等学校学習指導要領解説数学編』（2019）
- 【3】松本太一『アナログゲーム療育-コミュニケーション力を育てる～幼児期から学齢期まで～』ぶどう社（2019）
- 【4】佐々木正美『子どもの心が見える本—再びエリクソンに学ぶ—』子育て協会（2001）