

【 講 習 名 】 【選択】はじめてのゲーミング

【 講 習 内 容 】

本講では、児童・生徒主導型の授業形式であるゲーミングについて、はじめて触れる教員を対象に紹介をしていきます。ゲーミングはあらかじめ設計した世界のなかで児童・生徒が主体的に行動することで、その世界に横たわるルールやしぐみを感じ取りながら学んでいく方法です。受け身の授業よりも意欲が高まり、深く理解させやすい利点があります。本講習では、実際にゲーミングをしながら、その可能性を体験し、考えてもらいます。

【受講者への案内】

現在の児童生徒の学びの大きな問題の1つに、児童・生徒が受け身の学習に終始していることが挙げられる。そのため、家庭学習の時間が少ない、教科学習を好きになれないなどの学習意欲の問題や、学んだことが世の中とつながらないなどの問題が生じてくる。本講習では、教室内で能動的な学びを実現する授業法の1つであるゲーミングを取り上げる。ゲーミングは児童生徒が仮想的活動に参画することを通じて、深い議論・思考や自己の振りかえりなどを達成することができる授業法である。本講習では主に、教室内で使いやすいカード式の教育用ゲーミングの紹介と、実践を通してゲーミングの可能性や問題点について理解・共有する。なお、類似の概念として構成的グループエンカウンターなどワークショップ型授業があるが、本講習で扱うゲーミングは、ワークショップよりは構造的で、教員の個性や力量に依存しないものを想定している。

【 持 参 物 】

なし

【 備 考 】

なし