

初年次教育を活性化するコミュニケーションカードゲーム 及びボードゲームの開発に関する教育実践報告（後編）

三國 信夫

1. はじめに

本稿は、前稿（2023 年度城西短期大学紀要第 41 巻）に引き続き、城西短期大学ビジネス総合学科「基礎ゼミナール A/B（1 年生必修科目）」「ゼミナール A/B（2 年生必修科目）」及び城西大学経営学部「ゼミナール I（3 年生必修科目）」における、コミュニケーションカードゲーム（以下、単にカードゲームと記す）及びボードゲームを活用した教育活動を報告するものである。

昨年度に引き続き、各ゼミナールにおいて、カードゲーム及びボードゲームを活用することで、どのようにすれば初年次教育を活性化することができるのか、さらには、どのようにすれば「協創力」（城西大学及び城西短期大学の教育目標の一つ）を育むことができるのか、というテーマで研究に取り組んだ。

また、本年度（2024 年度）は、経営学部ゼミナール I（3 年生必修科目）が中山間「ふるさと支援隊」に選出されたことから、「東秩父村の魅力の再発見と発信」という「ふるさと支援隊」としての活動のテーマにこのボードゲームを活用できないかも研究課題となった。

2. 教育実践報告の構成

(1) 前編における教育実践報告

前編（2023 年度）では、①カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみること、②オリジナルのカードゲームやボードゲームを実際に学生自らが「協創」してみること、③初年次教育で活用する可能性について検討すること、について報告した。

(2) 後編における教育実践報告

一方、後編（本稿）では、2024 年度における教育実践報告を行う。2023 年度の研究成果を踏まえて、④初年次教育を活性化させるより具体的な方法の探究、⑤カードゲーム及びボードゲームの製品化の検討、について報告することを目標としていたが、実際には④に取り組み、深化させたところで時間切れとなり、製品化を検討するには至らなかった。次年度以降の目標になるであろう。

2023 年度実践報告（前編）

- ①カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみる
- ②オリジナルのカードゲーム及びボードゲームを実際に学生自らが協創してみる
- ③初年次教育で活用する可能性の検討

2024 年度実践報告（後編）

- ④初年次教育を活性化させるより具体的な方法の探究
- ⑤カードゲーム及びボードゲームの製品化の検討（達成できず）

表 1 教育実践報告の構成

3. 実践報告その 1（城西短期大学）ーディプロマポリシーとボードゲーム制作ー

(1) 城西短期大学のディプロマポリシー

ディプロマポリシーとは、一般に、「各大学、学部・学科等の教育理念に基づき、どのような力を身に付けた者に卒業を認定し、学位を授与するのかを定める基本的な方針であり、学生の学修成果の目標ともなるもの」をいう。城西短期大学ビジネス総合学科では、このディプロマポリシーについて、以下のように定めている。

ビジネス総合学科は、「自立した社会人として求められる人間力」を基本的学習成果と定めています。「人間力」とは、具体的には①前に踏み出す力、②考える力、③協力する力です。また本学科は、専門的学習成果を「職業人として活躍できる幅広い教養と、英語、情報、メディア、会計、販売、事務処理等のビジネススキル」と定めています。ビジネス総合学科は、学科の所定の単位を修得した人が、以下の能力・態度を身に着けていると判断し、短期大学士（ビジネス総合）の学位を授与します。

表 2 城西短期大学ビジネス総合学科のディプロマポリシー



図1 ディプロマポリシー図(短大パンフレットより)

ビジネス総合学科のディプロマポリシーは、大きく「基本的学習成果」と「専門的学習成果」に分けられる。この「基本的学習成果」を形作るのが、「人間力」である。「人間力」は、「前に踏み出す力」「考える力」「協力する力」に分けられるが、これらは、2006年に経済産業省が提唱した「社会人基礎力」の「前に踏み出す力」

「考え抜く力」「チームで働く力」に対応して生み出されたものである。「社会人基礎力」とは、

職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力を「社会人基礎力（＝3つの能力・12の能力要素）」として定義されたものである。

短期大学における基礎ゼミナール（1年生）及びゼミナール（2年生）は、共にコア科目（必修科目）に位置付けられており、短期大学における学習の基礎を築く場であるとされている。そこで、ゼミナールの活動を通してこの「人間力」をいかに身に付けるかが重要になってくることとなる。

（2）ボードゲーム活用における「3つの力」

「前に踏み出す力」「考える力」「協力する力」という「3つの力」を、カードゲームやボードゲームで遊んだり作ったりするなかでいかにして身に付けていくことができるのか。

アイスブレイク活動として、ボードゲームやカードゲームを「楽しむ」際には、グループメンバーが初めて手に取るゲームについてルールをお互いに確認する作業で「協力する力」を鍛えることができると言えよう。教員がたとえルールについて熟知していたとしても、なるべく学生同士だけでルールをマスターするように見守ることが、「協力する力」を育むためには大切であると思われる。

一方で、カードゲームやボードゲームを「作る」際には、とりわけグループ活動で「協創」する際には、ゲームのアイデアや構成を考えることで「考える力」が鍛えられ、また、グループ活動そのものによって「協力する力」が鍛えられる。ゲームの制作状況などについて、他のグループに向けてプレゼンテーションを行う機会を増やすことで、「前に踏み出す力」が鍛えられるであろう。

初年次教育では、入学後に全く見知らぬ者同士が席を並べて活動を始めることから、ゲームの楽しさを共有することだけでクラスの「心理的安全性」が高まり、その後のアクティビティなどの活動への導入が非常にスムーズになることが期待される。

以下には、2024年度の教室におけるボードゲーム、カードゲームの活用事例について見ていきたいと思う。

（3）短期大学「基礎ゼミナール A/B」（1年生）

城西短期大学としては最後の新入生となってしまった今年度の1年生の基礎ゼミナールは、10人（男子学生5人、女子学生5人、男子学生のうち2名は中国からの留学生）で構成されている。

春学期の授業では、初年次教育として「前に踏み出す力」「考える力」「協力する力」という「3つの力」をバランス



図2 市販の「人生ゲーム」で遊ぶ

よく育てるために、グループによる地域学習を実施した。埼玉県東秩父村を対象に、村の歴史や文化、社会や産業についてグループで総合的に学び（協力する力）、各自が興味あるテーマを選んで探求した（考える力）。そして各自が選定したテーマについて調べたことを、他のメンバーを前にしてプレゼンテーションを行なった（前に踏み出す力）。

秋学期の授業では、さらに「3つの力」を育てていくために、また、就職や編入に向けた自分のキャリア形成の準備のために、短期大学2年間の学生生活をすごろくにするアクティビティに取り掛かることにした。



図3 付箋紙に学生生活のエピソードを書き込む
ゲームを始めて楽しむことができた。

このアクティビティに取り掛かる前に、まずはみんなで市販の「人生ゲーム」で遊んでみた。ボードゲームの定番である「人生ゲーム」で遊んだことがある学生もいたが、留学生2人を含め、初めて遊ぶ学生もいた。5人ずつ2グループに分かれて取り掛かったが、まずはみんなでゲームのルールを読み、遊び方を確認した。前期ですでに地域学習を経験していたこともあり、コミュニケーションも十分に取れて、和やかにゲーム

次に、「人生ゲーム」の構成を模倣して、自分たちの2年間の学生生活をゲームにすることを考えた。入学してから卒業するまで、どのようなイベントがあり、どのような分岐点があり、どのようなハプニングが起こり、どのような学びがあるのか、など、5人ずつの2グループそれぞれが話し合いをしながらゲームのテーマや内容を決めていった。

グループは、女子学生5人のグループと男子学生5人（留学生2人を含む）のグループとに分かれた。

女子学生グループは、まず全体のアウトラインを決めて、それから個別の起こり得る出来事について正方形の付箋紙に書き込んでいった。そして集められた付箋紙を、アウトラインに沿って並べていき、ゲームを完成させていった。

男子学生グループは、各自がまずは思いつくままに学生生活で起こりそうな出来事について付箋紙に書き込んでいった。そして、付箋紙を内容によってグルーピングして、その内容を2年間の時間の流れに沿って並べていった。

両グループともアプローチは異なるものの、入学から卒業までの短期大学における生活がすごろくとして遊べる形までに完成させることができた。付箋紙を並べたものを、最後には色鉛筆やマーカーを使って模造紙に清書



図4 協力する力(女子学生)

して、ボードゲームとして仕上げる事ができた。

具体的には、女子学生グループでは、「短大ライフ大冒険！！未来を切り開け！！」というタイトルで、「入学式で友達ができた！」「履修登録で悩む 1回休み」「ゼミで東秩父村に行く 1マス進む」「インターンシップに参加する 3マス進む」などといった短大生であれば誰もが経験するであろうことをすごろくに取り入れた。

一方で、男子学生グループでは、スタート時点で10,000円の所持金があり、コマを進めるたびに収入があったり出費があったりして、ゴールした時点での所持金が高い人が勝ちとするルールであった。入学(スタート)後に、「勉学(編入)コース」と「就職コース」とに分かれ、どちらに進むかはプレイヤーの意思に委ねられた。「高麗祭に参加して1,000円を稼いだ」「実家からの仕送り5,000円をもらった」などといった学生生活でありそうなことがコマに書かれていた。



図5 協力する力(男子学生)



図6 男子学生グループの完成形

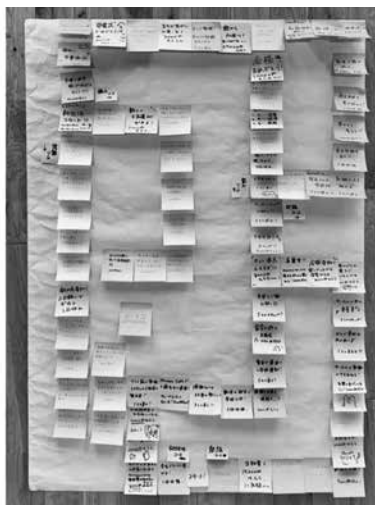


図7 女子学生グループの付箋紙



図8 女子学生グループの完成形

付箋紙を貼り付けて一度形を整えたボードゲーム(すごろくゲーム)を、まずはそれぞれのグループで遊んでみることにした。その段階でより適切な並び順に修正したり、付箋紙そのものを書き直したり書き足したりした。

その次に、男子グループは女子グループの作品を、女子グループは男子グループの作品を、それぞれ遊んでみることにした。お互いのゲームを遊んでみて感想を述べ合い、それぞれ自分たちでは気が付かなかった点をすぐに修正することができた。



図9 試作品でテストを実施

さらには、他のゼミナールの1年生にも遊んでもらって感想を述べてもらい、ゲームの流れやルールの説明をよりシンプルにわかりやすくすることができた。

グループごとにゲーム作品を完成させた後、自分たちの取り組みに対して振り返ってもらい、評価してもらった。表3は、城西短期大学ビジネス総合学科のディプロマポリシーである人間力の3つの力が、このゼミナール活動（ボードゲーム制作）を通して身につけることができたかという質問であった。

表3からわかるように、まず全員が3つの力全てに対して「少し身についた」または「とても身についた」のいずれかを選んでいった。特に、最初から最後までグループによる作業であったこともあり、「協力する力」に関しては10人中9人が「とても身についた」という結果が出た。初年次教育において、ゼミナール活動のベースとなる「人間力」ができつつあることが伺えた。

考える力	前に踏み出す力	協力する力
とても身についた	少し身についた	少し身についた
少し身についた	少し身についた	とても身についた
少し身についた	少し身についた	とても身についた
とても身についた	少し身についた	とても身についた
とても身についた	少し身についた	とても身についた
とても身についた	とても身についた	とても身についた
とても身についた	とても身についた	とても身についた
とても身についた	とても身についた	とても身についた
とても身についた	少し身についた	とても身についた
とても身についた	とても身についた	とても身についた

表3 短大1年生アンケート（「3つの力」が身についたか）

また、具体的な授業の感想を見ても、「友達と協力してやる大切さ」「誰かと協力してひとつの物を完成させる大変さ」「協力してひとつのことに取り組む経験」「皆で協力する楽しさや難しさ」など、「協力する力」の必要性を実感した記述が多く見られた。

「短大生活すごろく」を作る過程で、どのような「学び」や「気づき」がありましたか？
どんなマスを作るか、何処にそれを配置するかを考えるのが楽しかった。
自分の未来のことを学び、これからの就職活動に役立てられる。
友達と協力してやる大切さや考える力などが大切なことがよく分かった。 実際にやってもらって何がダメで何が良くてとか色んな意見が出た。ダメな部分は直し、良かった部分はそのままにした。将来似たようなことがあっても今回の経験をいかせるようにしたい。
誰かと協力してひとつの物を完成させる大変さ。話し合いの大切さ。
協力、強調
一年間の短大での学びを通じて、チームワークとコミュニケーションの重要性を理解しました。

「短大生活」で日本人の友達ができ、日本語が上達し、本当の日本人の友達との付き合い方が分かった。
一緒に作るのが楽しかった
協力してひとつのことに取り組む経験を積むことができた
私は今まで誰かと協力するという事が苦手で1人で作業を進めてしまうタイプでしたが、皆で協力する楽しさや難しさを学びました。

表4 短大1年生アンケート（「学び」と「気づき」）

以上から、ボードゲーム制作は、初年次教育において、ディプロマポリシーである「3つの力」を育むために有効なのではないかということが推測された。

（4）短期大学「ゼミナール A/B」（2年生）

短期大学2年生では、昨年度に短期大学生生活を舞台にしたボードゲーム制作は経験していたことから、今年度では卒業後の進路を見据えたより長いスパンでのすごろくゲームを作った。4グループ分かれて、まずは市販されている「人生ゲーム」を実際に遊んでみて、どのような工夫をすればゲームが盛り上がるかなどを考えた。その後は各グループで話し合いをし、短期大学入学後



図10 「人生ゲーム」から学ぶ

から2年間の学生生活を経て社会人になった後の生活までをゲームにした。各自が付箋紙に出来事とお金の得失を書き込んで、その付箋紙を全体に並べてストーリーを作り上げた。

ゲームができた後は、他のグループの場所に出向き、自分が作ったのではないゲームで遊ぶ時間を設けた。そこでは、お互いがゲームの感想を述べ合い、改善すべきところをお互いにアドバイスし合った。

「（短期大学卒業後の）自分の人生について、向き合うことができた」「自分たちで作ったゲームだったけど、意外と面白かった」などの感想があった。

1年生との違いは、すでに学生生活を1年間終えていることから、①1年間の振り返りと、②残りの学生生活に向けてどのように過ごしたらよいのか、さらには③卒業後のキャリアプランを考える、というより長いスパンで自分のことを見つめてもらう機会



図11 付箋紙で全体の構成を考える



図12 試作品でテストを実施

となったことであった。

就職活動や編入試験に向けて自分の置かれた状況を見つめ直す機会として、ボードゲーム制

作は有効であると考えられた。また、ゼミ仲間とあらためて自分の現在の生活や将来の生活について真面目に話すよい機会にもなっているようであった。

4. 実践報告その2（城西大学経営学部）—ふるさと支援隊とボードゲーム制作—

(1) 埼玉県中山間「ふるさと支援隊」

2024年度から、経営学部3年生のゼミナールの活動が埼玉県中山間「ふるさと支援隊」として正式に採択されたことから、この活動におけるボードゲーム制作に関する報告を行いたい。

東秩父村は、埼玉県北西部の秩父郡に属する、埼玉県内唯一の村である。古くから「和紙の里」として知られる一方で、少子高齢化および人口減少が進み、消滅可能性自治体選ばれてしまうなど、村としての活力を失うことや、村の存続そのものを心配する声も上がっている。

このような危機に直面した東秩父村をフィールドとして、村の実情について深く学ぶこと、さらには村の魅力を学生たち自身の手であらためて探し出すこと、この2つを大きな目的に掲げてゼミナール活動を行った。自分たちで見つけ出した村の魅力について、さまざまなメディアを活用して広く内外に知らせる活動にも取り組んだ。

(2) 東秩父村を学ぶボードゲーム制作

東秩父村の魅力を広く発信するために、「東秩父村通信」を発行したり、都内の公立中学校で東秩父村を通して学ぶ地域学習の授業を実施したりしたが、その一環として、2024年度秋学期からボードゲーム制作に取り組み始めた。

このゲーム制作を通して、①自分たちが東秩父村について学ぶこと、②ゼミ生同士が「協創」すること、③完成したゲームを東秩父村の槻川小学校の児童に遊んでもらい、児童が地元のことを知り地元に興味を持ってもらうようにすること、が目指された。3年生ゼミナールのメンバーが4つのグループに分かれて、それぞれのテーマを決めて、現在は作業に取り組み始めたところであり、この活動は2025年度に継続される予定である。以下の表5は、各チームが話し合いで決めたゲームのテーマである。

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 紙漉きの工程を理解するためのボードゲーム ・ 東秩父村の観光名所を巡るボードゲーム ・ 東秩父村の地図上に村に関するクイズが記入されていて、そのクイズを解きながら村を一周するボードゲーム ・ 東秩父村を舞台にした「人生ゲーム」 |
|--|

表5 東秩父村を対象にしたボードゲームのテーマ

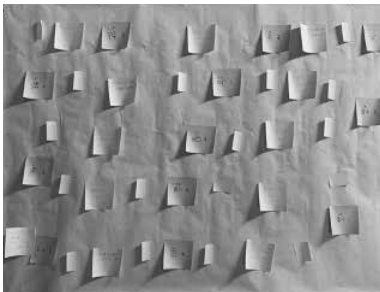


図13 紙漉きの工程がわかるゲーム

「紙漉きの工程を理解するためのボードゲーム」では、「搾る」「晒す」「取る」「剥ぐ」「蒸す」などの紙漉きに必要な作業の行程を順番に並べて、すごろくを進めるうちに自然と作業行程を学べるように工夫されている。また、「和紙は長い間の保存がむずかしい ○ or ×」のように、マス目に和紙に関するクイズを載せて、遊びながら和紙について学ぶことができるようにしている。

2025 年度には、試作品を作った上で、ゼミ内でお互いのゲームをしながら修正を繰り返して、最終的には槻川小学校の児童と一緒に遊ぶことを目指していきたいと考えている。

5. 実践報告その 3（城西大学 1 年生）―「協創力体験演習」とカードゲーム―

（1）協創力体験演習

2024 年度から、城西大学は全学共通基盤科目である「協創力体験演習」を導入した。全学部の学生が約 60 人ずつクラスを作り、さらにクラスでは学部の垣根を超えてグループを作り、さまざまなアクティビティに取り組みながら「協創力」の育成を目指す授業である。ここで「協創力」とは、多様な人々の意見に耳を傾け、自分の考えを伝えながら交流し、互いを理解・尊重しつつ、新たな価値を共に創り出す力を指す。

「協創力体験演習」は、学年ごとに以下のように段階的に実施される。2024 年度の「協創力体験演習Ⅰ」に続き、2025 年度は「協創力体験演習Ⅱ」、2026 年度は「協創力実践演習」という順番で開講されていく予定である。

1 年次：協創力体験演習Ⅰ
他学部の学生と交流しながら、「協創」を体験する授業。全学部 1 年生の必修科目。
2 年次：協創力体験演習Ⅱ
多様な人たちと協力できるスキルを身につけることを目的とする。
3 年次：協創力実践演習
それぞれの専門性を領域横断的に生かして協創するスキルを身につけることを目指す。

表 6 全学共通基盤科目の構成

2024 年度にはじまった「協創力体験演習Ⅰ」では、全 7 日間の授業を最初の 2 日間で「心理的に安全な空間（場）を体験する」こと、次の 2 日間で「多様性（雑多）を体験する」こと、さらに次の 2 日間で「対話するための基本スキルを身につける」ことに取り組み、最後の 1 日で授業のまとめを行った。

カードゲームやボードゲームが活用されたのは、「心理的に安全な空間（場）を体験する」授業における「カルタ作り」と、「多様性（雑多）を体験する」授業におけるカードゲーム「ito」の活用であった。



図14 「協創力体験演習I」の目標

(2) カルタ作り

1年生全員が受講する「協創力体験演習I」では、第1回目の授業で、グループワークを進める上で「心理的安全性」を確保することが大事であることを学んだ。グループでアクティビティをする際にも、自分が否定されたり馬鹿にされたりするリスクがあると、積極的にアクティビティに参加することができなくなる。協創力をいかに発揮するためにも、「心理的安全性」がとても大切であることを講義で学び、教室で共有した。

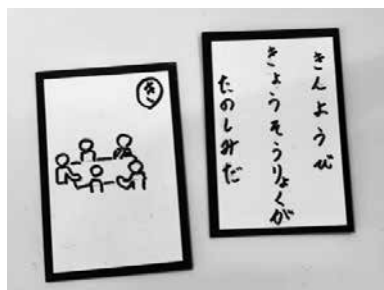


図15 「カルタ」の作品例

そして第2回目の授業では、心理的に安全な空間をグループのメンバーみんなで作るために、自己紹介やさまざまなアクティビティに取り組んだ。そして、自分のいる空間（大学）に関心を持ち、さらにはその空間に興味を持つ（好きになる）ようになれば、「心理的安全性」はより強固になることから、授業では、グループでメンバーと協力して、城西大学のキャンパスや学生生活について「カルタ作り」を行うことにした。グループごとに「あ行」「さ行」のように各行が割り当てられて、グループ内ではさらにその行の一字からはじめる五七五の表現を作っていた。言葉を考えるメンバーと絵を描くメンバーとに分かれて、それぞれ得意な分野で分業しているグループもあった。

以下は、「カルタ作り」のアクティビティを体験した学生の振り返りである。肯定的な感想が多く述べられていた。

ただ単に大学の魅力を書き出すような作業ではなく、カルタ作りとすることで、作品として見栄えを考えて丁寧に絵を描いたりユーモアのある分を考えようしたり、各グループが集中して作業を行っていた。これも「カルタ」のような形を用意したからこそ生まれた効果であるように思われた。

今日はカルタ作りをしました。学校のいいところをグループのみんなで考えながら自分の担当の「はひふへほ」のカルタを完成させることができました。また、自分の知らなかった新しい発見もあってとても面白かったです。

カルタ作りを通して、グループの人と話し合う中で相手の意見を聞いたりそれを実行したりすることで自分だけでは考えられないような素晴らしい案を出すことができたため、自分1人の意見だけに縋らず、他の人の意見も取り入れた方がより良い意見が生まれ自分の視野も広がることに気がつきました。

今回の協創力体験演習では城西大学の魅力をグループの人と話し合い、カルタを作るという内容だった。私は七五調の短歌を作るのが得意で積極的にカルタ作りに取り組んだ。発表したものをグループの人が拍手してくれたり、褒めてくれたりしたおかげでとても体験演習に取り組みやすかった。これが心理的安心感なのだと改めて感じる事が出来た。1週間のうちで1番楽しい講義だった。次の体験演習も楽しみです。

カルタ作りを通して学校の良さを共有して学べただけでなく心理的安全性も確保できてよかった。

表7 「協創力体験演習Ⅰ」の受講生の感想（「カルタ作り」について）

(3) カードゲーム「ito」

市販されているカードゲームの効果は、前編でも大きく記述を割いていたが、「協創力体験演習Ⅰ」でも、カードゲーム「ito」を始めると、教室はほとんど例外なく盛り上がりを見せた。市販カードの魅力を研究することの必要性だけでなく、市販カードを授業においてもっと有効に活用する方策を考える必要性を感じる光景であった。学生たちの授業後の振り返りにおいても、この「ito」は大変に好意的に捉えられていた。教室では翌週以降も「また遊びたい」などの声が聞かれた。

ゲームを通してお互いの多様な価値観に触れることが目的であったが、新入生が対象である「協創力体験演習Ⅰ」では、初年次教育の要素も求められており、こうしたカードゲームなどの活用によってグループメンバー同士が打ち解け合う効果も見られた。今後も積極的にカードゲームの活用をすることが期待されるであろう。



図16 「カルタ作り」を協創

ito がめちゃくちゃ盛り上がって楽しかったです。みんな話しやすくて次の授業が楽しみになりました。また出身が東北地方の人もいて多様性の話題でも異性関係なくいろいろ会話が盛り上がりました。最後の授業までこの班でいいと思いました。

クモノイトでお題に対しての価値観の違いがみえてきて面白かったのはもちろんルールの理解の仕方も違って面白かった。あるグループは1人がルールの紙を読み上げ、あるグループはみんなで紙をみながら話し合いで理解をしていったりでそこからも違うのが印象的だった。
ito というゲームを通して、多様性を感じました。2ゲームやりましたが、2、3回目から全くそろいませんでした。人それぞれの価値観があるので、自分がこらへんだろっておもっていても、相手にとってはここの順番に置くだなと思いました。しかし、両極端よりも真ん中らへんの順番が1番難しいよねっという考えは一緒にここに友情を覚えました。
今日は、多様性についてでした。いつもの友達ではない人と関わることで出来て良かったです。他の人との考え方を知ることが出来て良かったです。ゲームでは、ほんとに考え方がみんな違って、ゲームを楽しむことができました。多様性を実感することができた。
カードを順番に揃えるゲームでは、自分の好みでカードが並ぶことが多く数字に近いのもあって、一度も揃わなかった。このことから、テーマに対しての一人ひとりの価値観の違い、好きな事、食べ物、みんな違うことを知ることが、今日の授業の「多様性を知る」ということだとわかりました。
ゲームを通してお題などに対して全員で話し合っって感性や例えの多様性を実感することができました。また人によって考えてることが近いととても共感できたので良かったです。グループワークを通して人との繋がりも増えていい授業だと思いました。

表8 「協創力体験演習Ⅰ」の受講生の感想（市販カードゲーム「ito」について）

6. おわりに

2024年度の取り組みの報告は、以上である。昨年度に引き続き、学生の授業への関心を高めるために、カードゲームとボードゲームをいかにして授業に取り込んでいくかが、大きなテーマであった。ゲームで遊ぶことでゼミ生同士の距離が縮まって、仲良くなれる効果も多く見られた。また、ゲームを作る過程では、テーマについて考えたり、構成について考えたり、周囲のメンバーとコミュニケーションをとって協力して作業を進めたことで、学生たちも多くのことを学び、「人間力」「協創力」を高めることができたようであった。

ゲームを「遊ぶ」「作る」ことを通して、授業をよりよいものにできるという実感は、この2年間の教育実践で得ることができた。しかし、そのことを客観的に検証するまでには至らなかった点が反省するところである。

2025年度以降も、ゲームを楽しむこと、作ることを通して学ぶ可能性について、継続的に探求を続けていきたい。そして、ゼミナールからプロダクトを生み出すことまで達成することができれば、また実践報告の形で伝えたいと考えている。

参考文献

- 上原一紀・飯島玲生・石神康秀(2023)『ボードゲームが人を変える。まちを変える シリアスゲームの活用とつくり方』公職研
- 與那覇潤・小野卓也(2023)『ボードゲームで社会が変わる 遊戯するケアへ』河出新書
- Jesse Terrance Daniels (2022)『自分だけのボードゲームを作ろう』オライリー・ジャパン
- 福知健太郎(2012)『「ゲームを作るゲーム」の教育効果について』情報処理学会研究報告