

ボードゲームの実践・分析

新篠津高等養護学校 坂井健太郎

1 はじめに

- ・実践の目的：2種類のボードゲームを通して、①四則計算方法の定着、②論理的思考を身に付けさせる。
- ・実践の背景：「倍数」に関わる学習を行った際に、こちら側が説明をしても、クラスの中のおよそ5割の生徒が学習内容の理解に難しい様子であった。また、133回の数実研でのレポート発表で、「ボードゲームを授業の中で扱ったら良いのでは？」という助言をいただいていたので、構想を練り、実践に至った。

2 実践方法

- ・使用した教材：ゲーム①「リ：チェント」、ゲーム②「逆転〇×ゲーム」、自作のワークシート、キーノートスライド
- ・実践手順(①、②ともに学習の進め方は共通。今回は、7人クラスでゲーム活動を実施。)
 - a. ゲームの流れを教卓で例示。
 - b. 2グループまたは4グループに分かれて、活動を実施。
 - c. 誰が一番になれたか、また、「ゲームで勝つにはどうすればよいか」をグループごとに考察。ワークシートやキーノートに生徒自身で考察の記録をする。

3 結果

- ・生徒の反応：ゲーム①の「たし算・ひき算」では、グループ内で生徒同士で楽しそうに活動に取り組む姿が見られた。ゲーム①の「かけ算・わり算」では、グループで何とか活動に取り組んではいたが、頭を抱える様子が見られた。ゲーム①の計算では、生徒それぞれが暗算で、もしくは、タブレット端末の電卓を使用しながら、目の前のカードに書かれている数字と向き合っていた。ゲーム②では、シンプルな「〇×ゲーム」に挑戦した。4グループに分かれて、「相手に勝つにはどうしたらよいか」を模索した。生徒の意見としては、「お互いに引き分けになることが多いのではないか」、「先行の方が勝ちやすいのではないか」といった意見が出た。授業時間の関係上、また、こちらの研究不足により「〇×ゲームでは、こういった流れだと勝ちやすい」といった説明はできなかった。

4 考察

- ・今後の課題：ボードゲームに取り組んだ時間は良かったが、1学期末の授業アンケートでは、心に残った授業としてボードゲームの話題はなしであった。生徒にとって学びが蓄積していく活動を目指したいと考える。

5 まとめ

- ・実践を通して得られた知見：ボードゲーム活動を通して、生徒同士の学び合いの姿が見られ、①四則計算方法の定着、②論理的思考を身に付けさせるといった目的の5割程度の達成ができた。

・今後の展望：2学期の授業計画の一部として、「お弁当トランプ」、「ON0 99」といったボードゲームを単元と単元の間で、生徒同士の学び合いの姿を目指して取り組みたいと考えている。また、図形領域では、横山明日希・吉田真也著の「100均グッズで作って学ぶ 理系脳をぐーんと伸ばす たのしすぎる算数」を基にして、生徒が手を動かしながら平面図形や空間図形を学ぶことができるようにすること。また、第125回開催の数実研のレポート発表にあった浅野剛史先生の「教具とICTを用いた正多面体の授業提案」も参考にしながら、授業を組み立てていきたいと考える。