# 第二部 遊びと学びをつなげる研究



オンラインスクール 「ゲームカレッジL v . 99」の トレーナー向けに開発した パターンランゲージ

> 財津康輔 藤本徹 東京大学 大学院情報学環

# この研究の背景





- ・オンラインレッスン
- ゲームを用いたレッスン







# ゲームを用いたレツスンをするトレーナーに求められる役割





ゲームを用いたレッスンをするトレーナーが必要なスキル・態度を習得することを支援するツールの必要性

# パターンランゲージ



対象領域における「経験則」を「言語化」したもの。

どのような「状況」でどのような「問題」が生じ、それをどう「解決」すれ<u>ば</u>良いのかという知見・発想を記述したもの。

# **Active** Learning **Patterns** for Teachers アクティブ・ラーニングのための パターン・ランゲージ 《教師編》

「アクティブ・ラーニング支援パターン」

教育現場で子どもたちの「主体的・対話的で深い学び」を支援するための実践 のヒントとしてまとめられたもの #庭(2021)

#### 経験の交換・蓄積

「言葉」として対話の中で使うことで、「コツ」を共有する

#### 認識のメガネ

「言葉」がなければ見えない現象を認識できるようになる

#### 経験の連続性

自分の経験を活かしつつ、他の人の成功の経験則 を取り入れることで、その人らしさを肯定しながら成 長することを促す

# この研究の目的



- 1.トレーナー向けパターン・ランゲージを作成
- 2. 作成したパターン・ランゲージの有用性について考察

ゲームを用いたレッスンをするトレーナーがこれまでの経験を生かしたレッスンを行うための支援ツールを開発する

# 研究の流れ



体系化

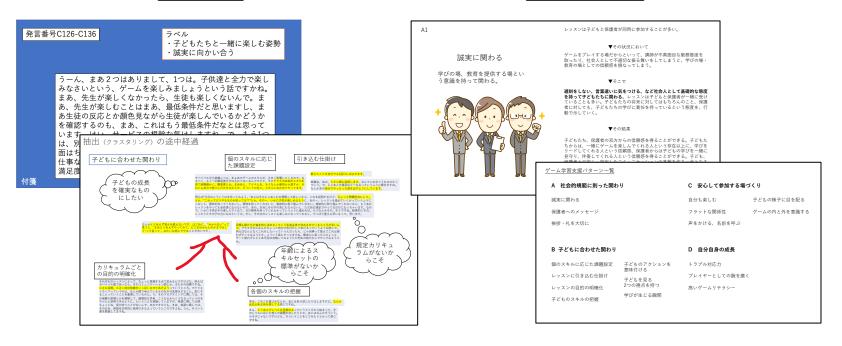
グルーピング・表現

## マイニング



個別&グループインタビューの実施

## 抽出



項目の精査・洗い出し

2021.6 2021.7

2021.5-6 2021

# 作成したパターンランゲージ



A 社会的規範に則った関わり		C 安心して参加する場づくり	
A1	誠実に関わる	C1	自分も楽しむ
A2	保護者へのメッセージ	C2	フラットな関係性
А3	挨拶・礼を大切に	C3	声をかける、名前を呼ぶ
	B 子どもに合わせた関わり	C4	子どもの様子に目を配る
B1	個のスキルに応じた課題設定	C5	ゲームの内と外を意識する
B2	レッスンに引き込む仕掛け		D 自分自身の成長
В3	レッスンの目的の明確化	D1	トラブル対応力
B4	子どものスキルの把握	D2	プレイヤーとしての腕を磨く
B5	子どものアクションを意味付ける	D3	高いゲームリテラシー
В6	子どもを見る2つの視点を持つ		
В7	学びが生じる瞬間		

## 作成したパターンの例(左)



Α1

## 誠実に関わる

学びの場、教育を提供する場という意識を持って関わる。



右ページ(後述)の内容(概念)全体を示す名前

パターン名とイラストを補足する説明

パターンの内容を象徴するイラスト

## 作成したパターンの例(右)



このパターンを必要とする状況

その状況で起こってしまいやすい問題 問題が度々発生してしまう理由なども書く。

度々起こってしまう問題から脱するため、どのように考え、行動すると良いのか。適度な抽象度で記述する。また具体的な行動の例も書く。

このパターンを実践したときに起こること。実践後のポジティブな拡がりを書く。

レッスンは子どもと保護者が同時に参加することが多い。

#### ▼その状況において

ゲームをプレイする場だからといって、講師が不真面目な勤務態度を 取ったり、社会人として不適切な振る舞いをしてしまうと、学びの場・ 教育の場としての信頼感を損なってしまう。

#### ▼そこで

**遅刻をしない、言葉遣いに気をつける、など社会人として基礎的な態度を持って子どもたちに関わる**。レッスンは子どもと保護者が一緒に受けていることも多い。子どもたちの将来に対してはもちろんのこと、保護者に対しても、子どもたちの学びに責任を持っているという態度を、行動で示していく。

#### ▼その結果

子どもたち、保護者の双方からの信頼感を得ることができる。子どもたちからは、一緒にゲームを楽しんでくれる人という存在以上に、学びをリードしてくれる人という信頼感、保護者からは子どもの学びを一緒に見守り、伴奏してくれる人という信頼感を得ることができる。子ども、保護者との安心・安定したコミュニケーションの基盤を作る一歩となる。

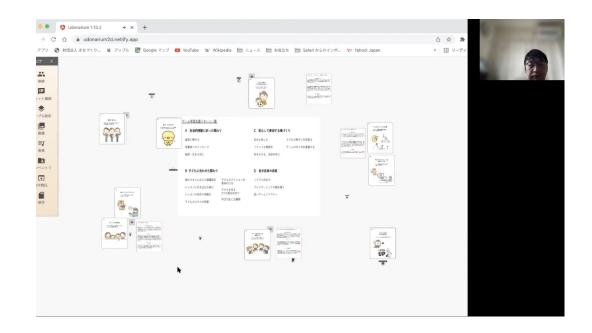
# パターンランゲージを用いたワークショップ実践



## ワークショップ

- ① 「経験の交換」のための対話
- ② 「他者の経験から学ぶ」ための対 話
- ③ 「分析・目標設定」のためのワーク

フィードバック(事後)アンケート

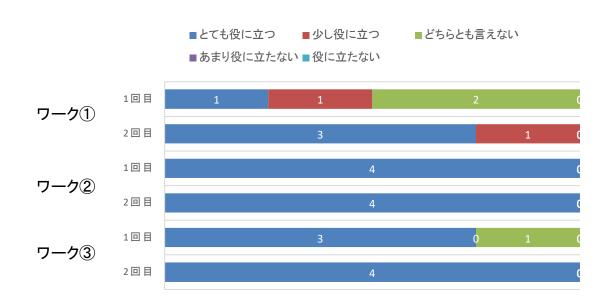


実施時期:2021年11月

# ワークショップに関するアンケート結果



#### < それぞれのワークに対する有用性の評価>



#### (評価の理由の自由記述)

- "先生間での情報の共有をやる際に、テーマがあるのはとてもいいと思いました
- 他の人が悩んでいる部分を改めて考える機会になった
- 一人で試行錯誤しても正解が見いだせない点を、他の先生から聞くことで新たな視点の意見を聞けた(1回目)
- 実践しているとはいえその程度に差があるので、期間ではなくどれほど意識しているかとかのほうがよかった
- 現状は共有認識の確認の部分が多く、先生たちもベテランだったので(1回目)
- 他の先生の経験談や、考え方が分かるのでとても有意義(2回目)

### <パターンランゲージに関する評価>

- テーマが明確化されるので、話しやすい
- 新規で入って来た先生に見せる為のレクチャーになるんじゃないかと思いました

# パターンランゲージの今後の展開



## <ゲームカレッジLv99のトレーナーへの実践>

- 新人研修での活用
- 定期の研修会での活用(2021年12月に実施)

### <研究成果の公開>

- デジタルゲーム学会2021年次大会発表 (2022年2月11日)
- さらなる有用性の検証
- 研究室のHPで公開予定

