

■研究・実践の課題（テーマ）

主体的に学ぶ子どもを育むアソビのツールをデザインする

■主任研究者 安達内美子

■共同研究者 高田尚美、井垣理史、久野慎也、宇佐見百加

■研究・実践の目的、方法、結果、考察や提案等の概要

【目的】

現代社会は「人生 100 年時代」と称され、変化の激しい社会に適応するために、自ら舵を取り生きぬく力が必要だと考えられている。私たちは、自分の興味に基づいて主体的に学ぶことが自ら舵をとり生きるための必要な力だと考えている。そのため、興味を引き出し、理解を深める手段として、アソビと学びを融合させたツールを開発し、このツールが子どもの主体的な学びを促進し、どのように役立つのかを探求する。

アソビと学びを融合させたツールとして、ボードゲーム；ノウカサバイバー*を作成した。そこでノウカサバイバーを子どもに体験してもらい、フィードバックを収集することで、ボードゲームの参加度や農家についての理解度を確認する。

※農林水産省の掲げる“みどりの食料システム戦略”をもとに、農林中央金庫の協力を得て開発したボードゲーム。対象年齢は小学4年生以上。このボードゲームは、経済と環境の両方を配慮しながら農業の課題を学ぶことができる。また、食料自給率や少子高齢化など現実に起きている問題にも触れることができる。

【方法】

2024 年 6 月 1, 2 日に大阪で開催された第 19 回食育推進全国大会にて、ノウカサバイバーを体験できるブースを開設した。研究デザインは、前後比較・観察研究（参加観察法）とし、参加者（小学生以上の子どもとその保護者）の農業や環境に関する理解度の変化、ノウカサバイバーは楽しいか、農業と環境に関する価値観／倫理観の変化、ノウカサバイバーを体験したことにより学ぶ意欲が高まったかを評価した。

ノウカサバイバーを体験する直前に、子どもには他記式、大人(18 歳以上)には自記式質問紙調査、体験している間は観察、直後は子どもには他記式、大人には自記式質問紙調査ならびに観察を行った。また、補助的に写真撮影・ビデオ録画を行った。

質問紙調査については、理解度と価値観の変化として、直前と直後の比較を行った。観察については、楽しいか、学ぶ意欲が高まったかについて、それぞれの要因を抽出し、類型化した。

【結果】

2 日間で子ども(5~13 歳)38 名、大人 13 名から同意が得られ、調査を実施することができた。

1. 農業や環境に関する理解度の変化について

ゲーム内で登場する社会イベントカード(離職・イノベーション・猛暑・疫病など)に関して、約 68%の参加者がゲームを遊ぶことで理解できるカードが増えたと答えた。また、「農業について新しいことが学べたか」という質問では、62%が「とても学べた」、28%が「少しでも学べた」と答え、全体の約 90%が何らかの学びを得られた。

2. 価値観・倫理観の変化について

「大切だと思うこと」(10 項目から 3 つ選択)は、ゲーム前後で約 58%の参加者が選んだ項目を変更していた。最も多かったのが「きれいな自然」で、約 21%の参加者がゲーム後にこの項目に変更した。次いで変化がみられたのが、「今までにないすごいものを作る」という項目で、ゲーム後にこの項目を選んだ参加者が約 13%増加していた。また、ゲームを通じて関心を持ったテーマについて「今後学びたい・行動を変えようと思ったこと」(自由記述)では、14 人が「環境について学びたい」と回答した。

3. ノウカサバイバーの楽しさと学ぶ意欲について

ゲーム後に行った、「ノウカサバイバーは楽しかったのか」という質問に関して、93%の参加者が「楽しかった」と答え、少しでも楽しかったと答えた人を含めると 97%に達した。また、どのようなことに興味を持ったかを尋ねたところ、肥料(16%)、農具(27%)、環境(45%)、ドクロ(35%)、農業経営(37%)といったテーマに関心を持つ子どもたちが多く見られた。さらに、「興味を持ったことについて、今後学ぼう・行動を変えようと思ったか?」という質問では、「とても思う」と答えた方が 41%、「少しでも思う」と答えた方が 75%という結果になり、ゲームを通じて主体的な学びへの意欲が向上したことが示された。

他にも、観察の結果から、ノウカサバイバーが学びのツールとして有効であることが確認できた。何度も遊ぶリピーターの存在が目立ち、ゲームを繰り返すことでカードの情報を覚え、前回よりももっと上手く農業経営をするための戦略を考えていった。また、「これが本当に現実の話なのか」を知りたがる保護者の姿も見られ、親子での学びにつながっていた点も興味深かった。さらに、農業関係者や教育関係者からも「このゲームを活用したい」との声が上がり、実際に購入した方やイベントへの参加依頼の連絡があった。

全体として、ノウカサバイバーは「楽しい」だけでなく、農業や環境問題を自分ごととして考えるきっかけとなり、主体的な学びを促進するツールとしての可能性が示された。特に、ゲームを繰り返しプレイすることで理解が深まり、農業経営の戦略を考えたり、環境問題に対する意識が変化したりする点は、今後の教育的な活用において重要な示唆を与えるものである。

【今後の計画】

来年度は、上記の結果をまとめ（論文化）つつ、より多くの子どもにノウカサバイバーを体験してもらい、主体的に学ぶ子ども育む場を広げていく（実践活動）。