

# 子どもの発想力発達のための学習ゲーム

A2201202 石橋晴菜

## ■研究の背景

マスマーケティングからマイクロマーケティングへと市場が移行し、個人のニーズに合わせる必要とされた現代において、柔軟な発想や積極性が必要とされ始めている。しかし近年、「新しいものを創造すること」や「答えのない発想の過程」を苦手とする大人が現れ始めた。発想力はプランの提案や問題解決の為に欠かせない力であり、この問題は見過ごすことができない。

また、そのような発想力・ひらめきの力は子どもの頃に培われ、特に9歳前後に飛躍的に成長するといわれている。東京教育大学付属聾学校長の萩原浅五郎氏はその成長を「9歳の壁」と呼び、子どもの教育においても9歳・10歳までの学習や表現活動の重要性が叫ばれている。そのために、私は小さい頃から発想・想像の教育が必要であると考えた。しかし、子どもの発想力を育てることに焦点を当てた教育は少ないように感じる。そこで私は、子どもたちの生活の中に少しでも多くの発想の機会を取り入れたと考えた。そのため、授業内でも授業外でも使えるような学習ゲームを提案する。

## ■研究の内容

- ・発想力をどのように鍛えるのが良いか、方法や形式、適正年齢の調査・検討を行う。
  - ・子どもたちの興味のある遊びや好きな授業の調査を行い検討する。
  - ・対象年齢の連想の能力について把握し、どのような形式に興味を持つかヒアリング調査を実施する。
- 以上の内容を踏まえ、子どもたちが興味関心をよせ、楽しみながら発想力・想像力を鍛えられるような学習ゲームを提案する。

## ■研究の流れ

始めは自由度の高さや授業でも取り扱えることを考えため図画工作キットを作成しようと考えていたが、調査を重ねていく中で図画工作キットよりも学習ゲームとして授業外でも使える方が研究目的を達成できるのではないかと考え、授業内でも授業外でも使えるものとして制作を進めることにした。

## ■調査・分析

### 実態調査

発想力・想像力を高めるためにはどのような手段があるのかを調査した。その結果、発想力を向上させるための方法が以下の3つ挙げられた。

- ・単語連想ゲームである。
- ・物事や物語について「逆のこと」や「もしも」を想定し、想像を膨らませる。
- ・一人ではなく複数の人と一緒に物事を考え多方面から物事を見極める

### アンケート調査

**内容** 今回の研究の対象である小学3・4年生71名（3年生43名、4年生28名）と先生方13名にアンケートにご協力頂き、以下の項目（抜粋）について調査した。

○小学3・4年生

- ・いつもどんなことをして遊んでいるか・・・(a)
  - ・図工で一番好きな授業はどんな内容か（選択式）・・・(b)
- (b) の選択肢

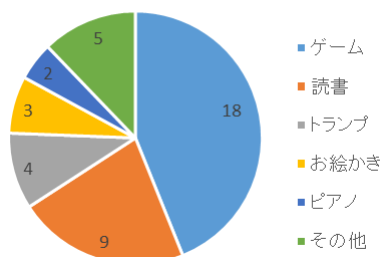
- ①絵の具で絵を描く ②色んな材料で工作をする ③外で行う授業
- ④粘土や紙粘土を使った授業 ⑤みんなで協力しひとつのものを作る ⑥その他

○先生方

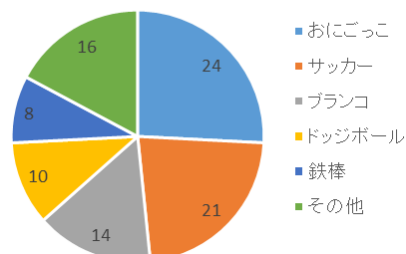
- ・抽象的思考を鍛える授業は必要だと思うか・・・(c)
- ・それはいつ頃必要であるか（cではいと答えた方のみ）・・・(d)

## 結果

何をして遊んでいるか(屋内)



何をして遊んでいるか(屋外)



(b)	1	2	3	4	5	6	計	(c)		(d) (cではいと答えた方)	
3年生	14	44	2	28	2	9	100%	はい	11	1・2年生	2
4年生	25	32	7	11	25	0	100%	いいえ	2	3・4年生	2
										5・6年生	4
										その他(発達段階に応じて等)	3

### ヒアリング調査

対象年齢の子ども(小学四年生)に実際に連想ゲームをしてもらい、連想能力はどれくらいかの調査や楽しんでもらえる形式を検討した。

結果、制限時間を設け対戦形式で行った場合が一番書き出した単語の数も多く、楽しんで取り組んでいた。また、5分間で平均30個の単語を書き出せることが分かった。

### ■調査まとめ

発想力を育てるには連想の他に「逆」や「もしも」を考え想像を広げることが有効だと分かった。また、複数人で一つの物事を考えることで展開が多様になる可能性があるかと推察された。また、抽象的思考を鍛えるべき時期については中学年～高学年との回答が多く、3・4年生のみではなく5・6年生も楽しめる学習ゲームを制作すべきだと考えた。また、子どもたちはゲーム性のある遊びを好み、友人たちと協力しながらも競うことを楽しいと感じていることが分かった。

### ■提案

#### 「言の葉(ことのは)」

**概要** 2～4人で連想ゲームをしながら1本の木を作り上げる。連想ゲームには「単語連想ゲーム」と「リレー小説ゲーム」の二種類のルールがあり、用意された葉っぱに連想した単語や文を書き木の枝に取り付けていくことで木を完成させる。ゲームは得点制で、友人と高得点を狙い競い合う形式にする。調査結果を踏まえ対象は3～6年生とした。

**目的** 学習ゲームを通して楽しみながら子どもたちの発想力や想像力を鍛える。

### ■考察・まとめ

研究調査以前は、小学生の好きな遊びは携帯ゲームに人気集中していると推測していたが、サッカーや鬼ごっこなど、競い合う遊びが人気であることが分かった。また、調査前は世の中に多くの遊具や娯楽が増えている分子どもたちの遊びは多様化しており、今回の研究でもそれに対応することが難しいと懸念されていた。しかし、子どもたちの興味を引く遊びの共通点である「ゲーム性」に気づき、それをワークモデルに取り入れることで少しでも楽しんでもらえる発想のためのツールになったと実感している。

反省点として、ヒアリング調査に関して発想・想像などの思考に関しての能力は個人差があるため、多くのサンプル数が確保すべきであった。さらにこのワークモデルは、一度のゲームで使用する葉っぱの消費量が多く継続的に使用していくことの難しい学習ゲームになってしまったためにまだ改善・検討の余地があるといえる。