

## メンバーからのメッセージ

### 遊んで学ぶ体験をしよう

「遊んで学ぶ」それが、私がゲーム創りを始めた学生時代からのテーマでした。自ら楽しみ方を見出し、ルールを創り、それを仲間と共有するというステップは、自発的な遊びを通じた学びのサイクルになると考えています。この冊子でご紹介するような遊びを元に、ただルールに沿って遊ぶだけではなく、「自ら考え・仲間と工夫して遊ぶ体験」を通じて、協調性と同時に自身の自由な感性を高めるキッカケにしてもらえたら幸いです。

ちなみに皆様お気づきでしょうか？表紙のデザインに「遊」と「学」の漢字が入っていることを！ともに「子」が入る漢字であることに気づいた、デザイナー大伴亮介氏の貪欲な遊び心の賜物です！感謝、感謝！

島田 賢一（シマケン）



### 内側に意識を向けよう

ここに載っている様々なアクティビティは、数人で取り組むようになっています。誰かと一緒に取り組むことで、そこで起こる様々なプロセス（表に現れない自分の内側や仲間との関係性の中で起こる、感情、気持ち、思考）を体験してほしいからです。実施者には、課題を達成する過程、そこで感じるひとの多様性、自分の個性に焦点を当て、取り組む学習者が意識を向けられるよう、アクティビティを進めてほしいと願っています。自分の内側へ意識を向けることができるようになることが、ひとと関わる能力やスキルを育み、人生がより豊かとなることにつながると考えています。

國武 恵（スーザン）



# ふりかえりも大切にしよう

私たちは、夢中になって取り組むような楽しさの中に学びがあると信じています。きっとみなさんも、楽しかった体験を学びにつなげるための「ふりかえり」について頭を悩ませた経験があると思います。「さっきまで盛り上がっていたのに・・・」と。ふりかえりは、アクティビティと同じくらい大切。でも、そこには「これを学ばせよう」という大人の意図が入りすぎるときもあります。この冊子にあるような活動が楽しくできるということは、それだけで価値のある時間。すべての活動を毎回必ずふりかえらなくてもOKです。と、同時に子どもたちの中でプロセスが動いて、「これは気になる！」というときは、興味を持ってどんどん質問してみてください。「なんでさっきはこうしてみたの?」「あのとときどんな気持ちだったの?」「それって普段の生活でも似たようなことあるの?」面白い大人がそばにいること。これが子どもたちの学びの調味料です。

藤樫 亮二 (りょうちゃん)



川手 隆生 (ブーさん)



田倉 弘明 (シンプソン)



清水 功 (し〜ちゃん)



吉田 忠利 (よっすい〜)



林 健児 (はやっち)



壁谷 亜美 (おっさん)