

語れるすごろく 学習指導案



○すごろく内容物 (1セット当たり)

- ・ 盤面1枚
- ・ TALKカード15枚
- ・ EVENTカード10枚
- ・ サイコロ1個
- ・ ルール説明書


語れるすごろくとは

語れるすごろくは、対話をしながら行うすごろく型の自己理解学習教材です。ゲーム内での対話を通して他者と交流し、そこで“違い”という刺激を得ることによって、自己理解を促します。

島しょ地域オンライン授業

語れるすごろく

〇〇学校様



古川元晴 中村颯希 山崎凜

1

<45分授業の場合>	
導入_スライド1~10	2分
ルール説明_スライド11~20	3分
プレイ_スライド21	25分
リフレクション_22~25	12分
まとめ_26~30	3分

みなさんはどのくらい、
自分のことを知っていると思いますか？

2

1～3で表すとどの程度か質問する。

全然自分のことを知らないと思う人は1、
普通だなと思う人は2、
よく知っているよと思う人は3の指を
挙げてもらう。



自己理解＝自分を知る
を教育現場に広めるために活動をしています

3

今日のめあて

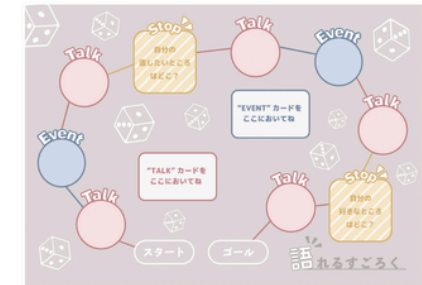
自分について知ろう

4

『 自分を知って
楽しい！ 』

5

わたがしは生徒に
『自分を知って楽しい！』
と思ってもらう授業を心掛けていること
を伝える。



語れるすごろく

6

わたがしが作っている『語れるすごろく』を
使って授業を進めることを伝える。

語れるすごろくは
対話
を大事にしているすごろく

7

対話って何？

お互いのことを知ろうとして行う
おしゃべり

8

対話と、会話＝普通のおしゃべりの違いについて話す。

お互いのことを知ろうとする気持ちが大切なこと、相手の話にちゃんと耳を傾ける、相手のことを考えて話すことが大切であることを伝える。

自分で自分のことを話したり、
友達の話聞くことで、
自分にたいしての理解が深まる

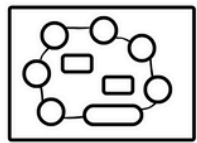
9

語れるすごろくは、
「自分で自分のことを話す」
「友達の話聞く」
これを繰り返すことで自分に対しての理解が
深まる、という考え方を大事にしていると
伝える。

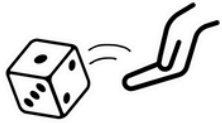
すごろくで遊びながら
自分を知っていきこう！

10

プレイの流れ



①盤面をセットしよう ▶



②サイコロを振ろう ▶



③カードを引こう ▶

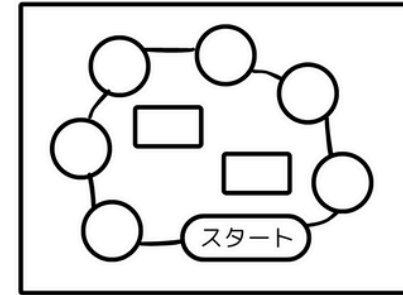


④対話しよう

11

プレイの流れを軽く説明する。
スライドを流す程度。

1 盤面をセットしよう！



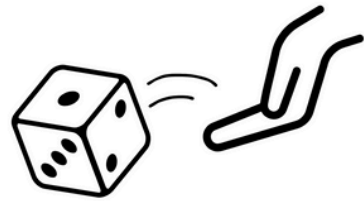
- 盤面を広げ、カード置き場に裏向きのカードを設置してください。
- カードを設置したらそれぞれのコマをスタート位置に並べ、準備完了です！

12

盤面のセット方法を説明する。

※コマの用意ができているかの確認もここでとる。

2 サイコロを振ろう！



○サイコロを振って、コマを進めてください。

13

※この時まだ手は動かさない。
(スライド20からすごろくをはじめる)

3 カードを引こう！



○盤面中央の山札から、止まったマスのカードを引いてください。
○引いたカードは止まったマスの上に置き、進んでください。

14

語れるすごろくはカード引きながらおこなうすごろくになっていることを伝える。
止まったマスと同じ色のカードを引くシステムを説明する。

引いたカードは各止まったマスの上に置き、進んできた足跡が見えるような形に残す。

3 カードを引こう！



<裏面>



<表画・例>

TALKマス

引いたカードのテーマに沿って

全員で対話！

15

マス・カードは3種類あることを説明する。

TALKマスでは引いたカードのテーマに沿って班員全員で対話をし、マスに止まった人のみが話すわけではない部分に注意する。

例として、スライドにある
「もしも超能力が使えるなら？」
を挙げてよい。

3 カードを引こう！



<裏面>



<表画・例>

EVENTマス

一致or不一致のミニゲーム！
無言でお互いの意見をそろえて、
指をさしあいます！

16

EVENTマスは自己理解学習を楽しく行うためのミニゲームのマスであることを伝える。

レベル1のカードは最近の自分について振り返り、それによって進むか戻るかが変わるカード。

レベル2のカードは一致、不一致によって進むか戻るかが変わるカード。

無言でお互いの意見を揃えて、指を差し合います。TALK同様例を挙げてよい。



STOPマスには
全員が絶対に
止まってください！

マスに止まったら、止まった人は
「一人で」お題に答えてください。

17

STOPマスは全員が止まることを強調する。

STOPマスはTALK・EVENTで話した内容を
踏まえての振り返りのマスになっているた
め、TALKやEVENTと違い、一人でお題に答
えることに注意する。

4 対話しよう



○ルールは相手を
傷つける言葉を使わないこと！

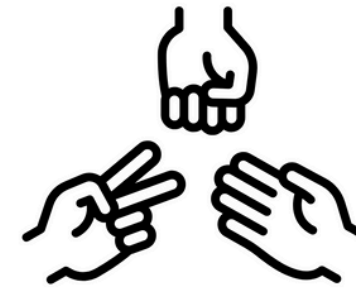
○自由に対話を楽しんでください！

18

対話をする上で大切にしてほしいこと、
守ってほしいことを伝える。

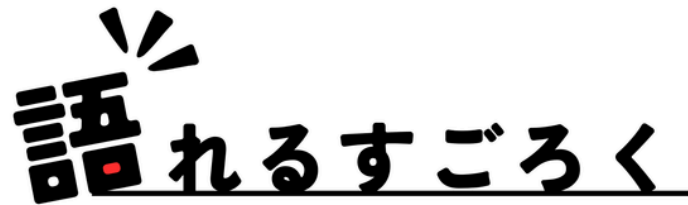
盤面を広げて、
実際にやってみよう！

19



じゃんけんをして
順番をきめてね
勝った人から時計回り！

20



語れるすごろく

21

プレイ中の画面。
様子を見つつ、25分程度プレイ時間をとる。

この時、ファシリテーション役として先生が見回りを行う。
(先生の人数が確保できるのであれば、1班につき1先生、またはわたがしのスタッフがついていることが望ましい。)

リフレクション
振り返りをしよう

22

語れるすごろくで引き出した自分の要素を
整理するための振り返りを行う。

自分のトリセツ
(取り扱い説明書)
をつくろう！

23

用意したリフレクションシート(取扱説明書)を配る。

取扱説明書

1.安全上のご注意

△

_____されると怒ります。
ご注意ください。

△

_____されると悲しみます。
ご注意ください。

2.ご使用にあたって

<得意なこと・不得意なこと>

○

×

<好きなこと・嫌いなこと>

♡

♡

3.Q&A

Q

落ち込んでしまった時はどう対処しますか？また、どう接して欲しいですか？

A

Q

迷っている時にはどのような判断基準を大切にしていますか？

A

4.利用者の皆様へ

24

空いている部分を埋めるように指示する。

利用者の皆様への部分はフリースペースになっているため、自由にみんなに伝えたいことだったり、自分について新しく気づいたことだったりを書いてよいことを伝える。

記入時間は5～10分、様子を見つつ進める。

班の中で発表しよう！

25

授業のまとめの時間を考慮しつつ、班内で発表を行う。

用紙の、枠内がグレーになっている部分を共有するよう伝える。

語れるすごろく
楽しんでもらえたか？

26

私たちが伝えたいこと

①対話って大事！

相手を知ろうとする気持ちって大切

27

わたがしが伝えたいこと3つを最後に話す。

1つ目は対話の大切さ。

人と話すことで自分を知れる。だから対話は重要。ただそれ以前に、相手のことを知ろうとすること、相手のことを考え、歩み寄ることは大切なこと。相手と自分は考えていることが違うことは当たり前。だからこそ尊重し合わなければいけない。

“対話”をしようとする気持ちはこれからも大切にしてほしいと伝える。

私たちが伝えたいこと

②自分を知るって大事

28

2つ目は自分を知ることの大切さ。

リフレクションの中にも『○○をされたら悲しい』『落ち込んだ時にはこうした、こうしたほしい』ということがあったように、自分の取り扱い方を自分でわかっていれば、より楽しく生活できるということを伝える。

また、生きていく中でたくさん行うことになる“選択”をより自分のためになるものにするためにも自己理解は必要であることを話す。

私たちが伝えたいこと

**③自分を知るって
楽しい！**

29

3つ目は自分を知ることは楽しいということ。
あまり難しく考えず、
楽しみながらこれからも自分について考え、
興味を持って行ってほしいと伝える。

**ありがとう
ございました！**

30