

* **授業名**

|  |
| --- |
| これからの大学生活をデザインしよう：大学生を舞台にしたボードゲーム教材を通じて |

* **授業分類**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **開講** | 前期 (演習) | **曜日/時間** | 水4 | **配当年次** | 1年 | **単位数** | 2 | **言語** | 日本語 |

* **授業のキーワード**

|  |
| --- |
| 大学生活、キャリア教育、疑似体験、自己理解、ゲーミフィケーション、エデュテインメント |

* **授業の目的/概要**

|  |
| --- |
| 現代の大学生は忙しい。大学生は入学早々、授業やサークル、バイトなどに追われ、さまざまなジレンマに日々直面しながら生活を送ることになる。その意味で、大学生活とはまさに、自分の生活を自分でデザインし彩っていく「選択の連続」である。  この授業では、現役大学生や大学教員らが共同開発したボードゲーム型マルチメディア教材「DAIGAKU」のプレイ体験及びルール拡張などを通して、受講者自身が今後の学生生活で起こりうる出来事を把握し、より充実した学生生活を送っていくための足場づくりを行う。「DAIGAKU」において、プレイヤーは大学生となり、さまざまな選択肢の中から自分でアクションを選択し、4種類の「資本」を得たり消費したりしながら「充実したキャンパスライフ」を目指す。その過程で、プレイヤーは多様なハプニングに翻弄される。その都度それらに対応したり、軌道修正を図ったりしながらゲームを進めていく。  授業では、複数回のプレイ体験や、ルール拡張、調べ学習、ゲスト講師による講演などを通して、大学生活に対する全般的理解を深めていくとともに、自らの大学生活を主体的にデザインする力を養う。さらに、自身が学生生活で何を重視したいのかを言語化したり、他の受講者との相互比較などを通じて、学生生活の多様な在り方への理解を深めたりすることを目指す。 |

* **学習目標**

|  |  |
| --- | --- |
| ❶ | 現代の大学生を取り巻く社会的状況を、複数の側面から具体的に説明できる |
| ❷ | 現時点で、自分がどんな学生生活を送りたいか、どんな事柄を大事にしたいかを言語化できる |
| ❸ | 学生生活に潜む「危険」について理解し、有事の際の相談先や対応方法を列挙できる |
| ❹ | 自分とは異なる、多様な学生生活の在り方について、複数の側面から具体的に説明できる |

* **教科書/指定教材**

|  |
| --- |
| 特になし (「DAIGAKU」は教員が用意するので、購入の必要はありません) |

* **参考図書・参考教材**

|  |  |
| --- | --- |
| ● | DAIGAKU開発チーム (2024). DAIGAKU: いばら色のキャンパスライフ. クリエイツかもがわ. |
| ● | 三菱総合研究所ほか (2023). リスクに備える最新情報版: 大学生が狙われる50の危険. 青春出版社. |
| ● | 萩原広道ほか (2023). 〈京大発〉専門分野の越え方: 対話から生まれる学際の探究. ナカニシヤ出版. |

* **成績評価**

|  |
| --- |
| 授業参加40%、課題への取り組み30%、期末レポート30%。ただし、授業参加とは、授業中のディスカッションなどでの積極性などを評価するモノであり、出席点ではありません。なお、出席回数が全授業回数の3分の2未満の場合、成績評価の対象外になります。 |

* **その他特記事項**

|  |
| --- |
| 合理的配慮が必要となる学生は、担当窓口 (○○) まで事前に相談してください。 |

* **授業計画**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **回** | **題目/概要** | **授業外学習/課題** |
| **第1回** | **「DAIGAKU」で遊んでみよう①**  「DAIGAKU」を、基本ルールで1度プレイする。今後の学生生活で起こりうる多様なハプニングを理解し、グループ内で共有する。可能であれば上学年の先輩にも数名参加してもらい、自身の体験を共有してもらう。 | わからなかった用語を、DAIGAKUのWEBサイトにある用語集で確認する。また、ハプニングカードのうち気になった「まなびの芽」を読み、考えたことを文章にする。 |
| **第2回** | **「DAIGAKU」で遊んでみよう②**  自分にとっての「充実した学生生活」を念頭におきながら、「DAIGAKU」を「やりきりモード」でプレイする。さらに、「自分とは正反対の選択」をしながら再度プレイする。 | 自分の理想通りにプレイした際に、どのような予想外のハプニングが生じうるかを列挙する。また、2回のプレイ体験を比較して気づいたことを文章にまとめる。 |
| **第3回** | **「DAIGAKU」での体験を共有しよう**  前回の課題をグループ内で共有し、さらに全体で発表する。大学生活に対して、入学時よりも理解の解像度が上がった事柄や、疑問に感じたことをまとめる。 | 自大学でのローカルなハプニングにはどのようなものがあるかを調べ、グループ内でまとめる。 |
| **第4回** | **ゲスト講師①　学生支援・相談室**  学生支援・相談室の教職員によるミニ講義を行う。どのような取り組みがあるか、どのような相談事例があるかについて理解を深める。 | ミニ講義で学んだことをレポートにまとめる。自大学のローカル版ハプニングカードになりそうなトピックについて考えて文章にする。 |
| **第5回** | **ゲスト講師②　キャリア支援・相談室**  キャリア支援・相談室の教職員によるミニ講義を行う。どのような取り組みがあるか、キャリア形成について、どのタイミングで何をすればよいかなどを学ぶ。 | ミニ講義で学んだことをレポートにまとめる。自大学のローカル版ハプニングカードになりそうなトピックについて考えて文章にする。 |
| **第6回** | **オリジナルハプニングカードを作ろう①**  自大学のローカル版オリジナルハプニングカードを作成する。多様な事例が集まるように、調べ学習や先輩・教職員への取材を実施する。 | 実際にカードのレイアウトに当てはめたものを作成して印刷し、次回実際に遊べるようにする。 |
| **第7回** | **「DAIGAKU」ローカル版で遊んでみよう①**  前回作成したオリジナルハプニングカードを盛り込んで「DAIGAKU」をプレイする。ゲームバランスが崩れていないか、ハプニングが網羅的に組み込まれているかを議論し、修正点を洗い出す。 | プレイ後の感想や修正点をまとめる。「まなびの芽」の執筆に向けて、どのトピックにするかを考え、下調べを進めておく。 |
| **第8回** | **オリジナルハプニングカードを作ろう②**  前回の修正点を踏まえて、オリジナルハプニングカードに修正を加えていく。 | 実際にカードのレイアウトに当てはめたものを作成して印刷し、次回実際に遊べるようにする。 |
| **第9回** | **「まなびの芽」記事を執筆してみよう①**  作成したハプニングカードや既存のハプニングカードについて、体験談や書籍の紹介などのオリジナルの「まなびの芽」記事を執筆する。 | 執筆した文章を自分で推敲するとともに、調べ学習を通して記事の内容をさらに膨らませる。また、適切な引用ができているかを確認する。 |
| **第10回** | **「まなびの芽」記事を執筆してみよう②**  執筆した「まなびの芽」を受講者相互に添削し合い、より良い記事に仕上げていく。 | もらったフィードバックをもとに、さらに記事の内容をブラッシュアップする。 |
| **第11回** | **ゲスト講師③　学部の先輩**  学部の先輩 (上級生または卒業生) によるミニ講義を行う。どのようなことを考えて大学生活を送ってきたか、今後どのような生活をしていきたいかなどについて話してもらう。 | ミニ講義で学んだことをレポートにまとめる。 |
| **第12回** | **ゲスト講師④　大学生協**  大学生協の職員によるミニ講義を行う。どのような取り組みがあるか、学生から要望を伝えるチャンスはあるかといった事柄について理解を深める。 | ミニ講義で学んだことをレポートにまとめる。 |
| **第13回** | **「DAIGAKU」ローカル版で遊んでみよう②**  執筆した「まなびの芽」も反映させた上でローカル版の「DAIGAKU」を再度作成し、プレイする。ゲームバランスが崩れていないか、ハプニングが網羅的に組み込まれているかを議論する。 | プレイ後の感想や修正点をまとめる。 |
| **第14回** | **「DAIGAKU」ローカル版で遊んでみよう③**  ルールをさらに拡張して、「ポートフォリオ」の評価軸を多様化したり、まなびの芽を活用したルールを考案したりして、自大学のローカル版「DAIGAKU」を完成させる。 | ローカル版の「DAIGAKU」でプレイした体験をもとに、今後どのような学生生活を送っていきたいかを言語化する。 |
| **第15回** | **これからの大学生活をデザインしよう**  半期のまとめとして、自分が今度どのような学生生活を送っていきたいか、何を重視していきたいかをまとめ、グループ内で共有する。 | 半期で学んだことを振り返り、期末レポートとしてまとめる。 |

* 複数年度または複数クラスで実施する場合、別の受講生が作成した「ハプニングカード」や「まなびの芽」でプレイしてみると、さらに学生生活への理解が深まるかもしれません。加えて、「平成の学生生活」など、過去の学生生活について調べながら当時の時代背景を反映した「ハプニングカード」を作成し、教職員をゲストに呼んで体験してもらうことで、世代間交流を促すといった授業展開も考えられます。