

【教員向け】ファシリテートのポイント ①

全体的なポイント

- ④ ゲーム内のアクションやイベントに対して、「**実際にはどういうことを意味しているのか**」の文脈を補うと、大学生活を具体的にイメージしやすくなります
- ④ ゲーム内のアクションやイベントに対して、「**自分が送っている (or 送ってみたい) 大学生活との比較**」を促すと、ゲーム内の体験をよりリアルに理解しやすくなります

【教員向け】ファシリテートのポイント ②

場面ごとの例【プレイ前】

④ 「どういう大学生活にしたいか」を尋ねる

- 理想の学生生活を追求する
- 実際の自分の学生生活をなぞる
- 普段の自分とは全然違う学生生活にしてみる
- どんなことを重視したいか（例:お金を稼ぐ、学業を頑張る）

【教員向け】ファシリテートのポイント ③

場面ごとの例【プレイ中①】

- 🎮 プレイヤー自身の大学生生活に引きつけたり、ファシリテーターの実体験を語ったりする
 - 自分の大学生生活と似ている？
 - こういことって実際にあるのかな？
 - そういえば学部生のころにこんなことがあって……
 - 選択肢が多すぎて困らない？
- 🎮 異なる「資本」の移動例や「資本」のバランスについて考えてみる
 - H じゃなくて R を失うような場面ってあるかな？
 - S 以外にも R や H など、いろんな面に気を配らないといけないね
- 🎮 当初のプランからのズレに言及する
 - 思い描いた通りの学生生活になっている？
 - 予想外のハプニングを前向きに捉えたり、リカバリーしたりするにはどうしたらいい？
 - 事前に備えられるようなことってありそう？

【教員向け】ファシリテートのポイント ④

場面ごとの例【プレイ中②】

🌀 プレイヤーとは異なる学生観・大学生生活像に言及して対比軸をつくり、多様な学生生活への理解を促す

🌀 プレイスタイルに言及するなら……

- R を集めようとする、バイト三昧になってしまうこともあるよね
- 波乱ばかり選んで、ささくれを全然恐れない人もいるよね

🌀 生活スタイルやキャラクターの背景に言及するなら……

- 自宅生だとなかなかサークルのイベントとか参加しにくいかも？
- 現役生と浪人生だとどんなところが違うだろう？

🌀 学部の個別事情や世代の違いに言及するなら……

- 他の学部や大学でもこういうことってあるかな？
- 一昔前だと S ってもっと集めやすかったと思う？ もっと難しかったと思う？

【教員向け】ファシリテートのポイント ⑤

場面ごとの例【プレイ後】

⑤ 大学生生活の「充実度」について考えてみる

- 大学生生活の充実度と、いわゆる社会的な成功って同じなのかな？
- 充実度って人によってどんなふうに違うと思う？
- どういう「資本」や「いそしみマス」のバランスだと、充実度が高いと感じる？

⑤ ゲームの勝敗とは関係なく、キャラクターの物語について話してみる

- ドラマ性のある大学生生活を送ったのは誰だった？
- 誰が他のプレイヤーを一番積極的に励ましていた？

⑤ 他のハプニングを想像したり、調べ学習をしたりする

- 新しくハプニングカードを足すとしたらどういうのがいいかな？
- S と I の両方が得られるような状況ってあるかな？
- 「まなびの芽」の記事を読んで感じたことはある？

【教員向け】ファシリテートのポイント ⑥

対象者ごとの「ねらい」の例

🌀 大学進学を考えている高校生

近い将来の生活を具体的にイメージする / 受験だけでなく生活全体をシミュレートする

🌀 学部新入生

学生生活で生じうるハプニングを概観し備える / どんな学生生活を送りたいかを言語化する

🌀 ゼミ配属された3年生

学生生活の「これまで」と「これから」を俯瞰する / 今後に向けて生活全体をプランニングする

🌀 就活中の学部生

自分の学生生活の特徴を把握する / 面接などで体験や自分史を語る時の「型」を身に着ける

🌀 日本の大学で学ぶ留学生

日本の大学の一般的なシステムに慣れ親しむ / ハプニングに見舞われたときの相談先を知る

🌀 大学の教職員 / 保護者

当時とは異なる「現代」の大学生の状況を知る / 自分の「学生観」を更新する