

* **ワークショップ名**

|  |
| --- |
| 授業・学生対応で活かせる！　学生理解に向けたボードゲーム教材「DAIGAKU」の教育場面への活用 |

* **分類**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **形態** | 対面 | **時間** | 2時間 | **対象** | 教職員 | **言語** | 日本語 |

* **授業のキーワード**

|  |
| --- |
| 学生理解、疑似体験、エデュテインメント、ゲーミフィケーション、キャリア教育、リフレクション |

* **授業の目的/概要**

|  |
| --- |
| 本ワークショップでは、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」のプレイ体験を通して、教職員が現代の大学生活を疑似的に体験し、学生理解を深めることを目指します。加えて、かつて学生だった頃の自分と現代の学生とをプレイの中で比較対照することで、自己の「学生観」の更新を試みます。  「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」を目指します。自分でアクションを選びながらゲームを進めていく点で、単なるすごろくとは異なります。プレイの過程で、プレイヤーは多様なハプニングに翻弄されます。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点が特徴です。  「DAIGAKU」は、学生に降りかかるさまざまなイベントやハプニングを他プレイヤーと共有しながら遊べるため、気軽な雰囲気の中で学生の悩みに触れたり、キャリアプランを聴取したりできます。ゼミ配属時のアイスブレイク、メンタルヘルスケアのための面談、キャリア指導のツールとしても活用可能です。ワークショップでは、こうした教育場面での活用法についても参加者間で意見交換を行います。当日は、大学院生や学部生にも一緒に参加してもらい、学生の意見にも直接触れられるようにする予定です。 |

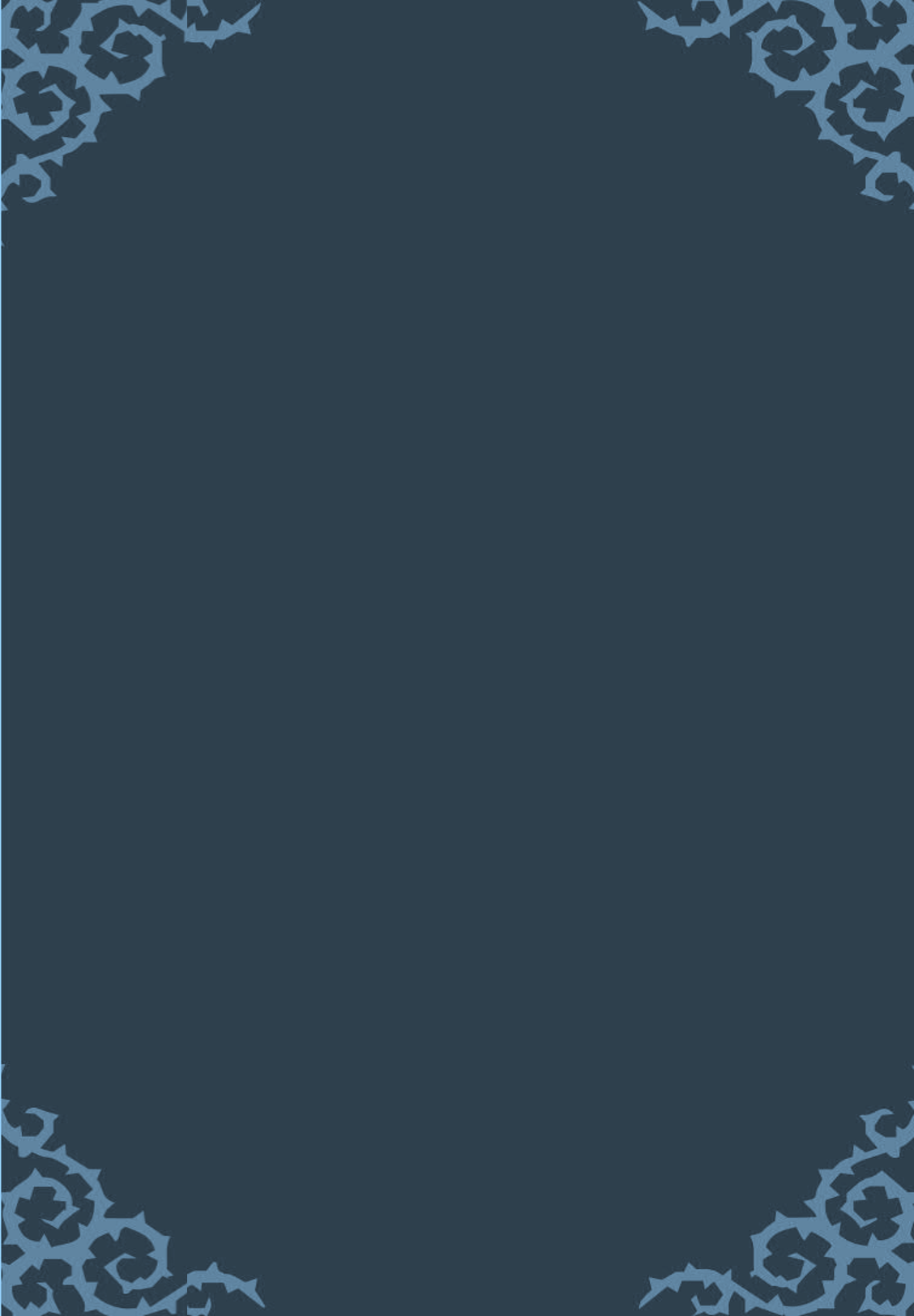
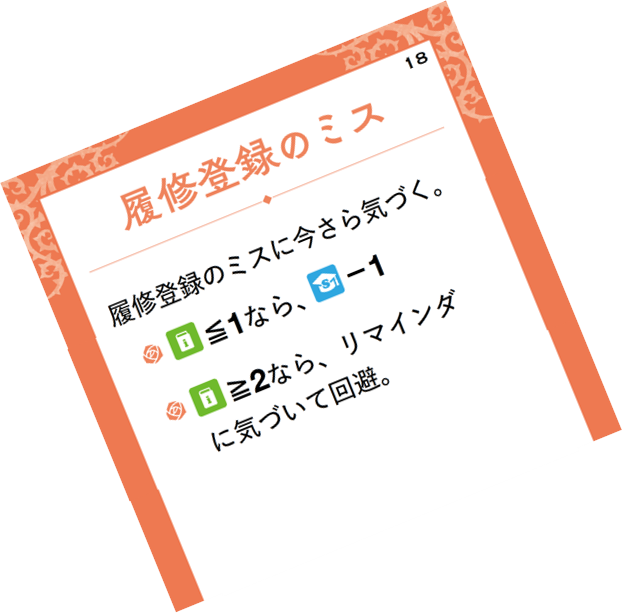
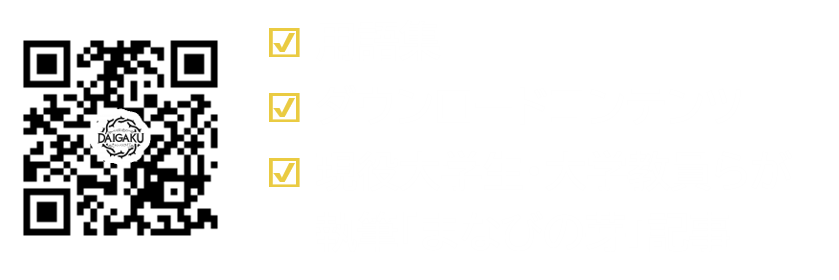
* **ワークショップの到達目標**

|  |  |
| --- | --- |
| ❶ | 現代の学生を取り巻く社会的状況を一人称の視点で述べることができる |
| ❷ | 自分が学生だったころの大学生活と現代の大学生活との共通点・相違点を述べることができる |
| ❸ | 特定の教育場面において、ボードゲームの活用法を想定できる |

* **主な対象**

|  |
| --- |
| 単なる伝聞ではなく「体験」を通して学生理解を深めたい教職員、研究室・ゼミ等で学生指導を担当している教職員、学生時代を思い出したい教職員など |

※ 次ページに「チラシひな型」があります。研修をご企画の際にはご活用ください。



**URL**

**参加申込**

**QRコード**

**問い合わせ｜○○○○係**

**E-mail:**

**講 師｜茨大　学**

**（▲▲学部・職位）**

**13:30-15:30**

**@■■■講義室**

**（定員20名）**

[**https://www.daigaku.info**](https://www.daigaku.info)

**「DAIGAKU」とは？**

**Fri**

**20**

**10**

**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」のプレイ体験を通して、現代の大学生活を疑似的に体験し、学生理解を深めることを目指します。「DAIGAKU」は、学生に降りかかるさまざまなイベントやハプニングを他プレイヤーと共有しながら遊べるため、気軽な雰囲気の中で学生の悩みに触れたり、キャリアプランを聴取したりできます。ゼミ配属時のアイスブレイク、メンタルヘルスケアのための面談、キャリア指導のツールとして活用可能です。ワークショップでは、こうした教育場面での活用法についても参加者間で意見交換を行います。学部生・大学院生・職員の参加も歓迎です。**

**○○大学▲▲学部　2024年度FD研修**

**授業・学生対応で活かせる！**

**学生理解に向けたボードゲーム教材「DAIGAKU」の教育場面への活用**