

1. 単元名 NASAゲーム

2. 本時の概要

本時は、自己の歩みを言語化する「LIFEログ」と、集団での意思決定を学ぶ「NASAゲーム」の二部構成である。

まず、キャリア教育の一環として「LIFEログ」を実施する。次に、コンセンサスゲームの代表例である「NASAゲーム」を行う。本時では話し合いを「対話(ズレの確認)」と「決断(理性的な比較検討)」の2つのフェーズに定義する。これまでの学習では主に「対話」に重点を置いてきたが、本時では初めて「決断(議論)」のフェーズを導入する。NASAゲームは、月面での遭難という極限状態において、生存に必要な15のアイテムの優先順位をグループで決定するものである。この過程で、感情に流されず、論理的な根拠に基づき全員の合意(コンセンサス)を得る体験を積む。

設定理由として、中学1年生の段階において、自己の内省(LIFEログ)と、他者との協働的な意思決定(NASAゲーム)を同時に扱うことで、社会の中で「自分たちの未来を自分たちで決めていく」ために必要なコミュニケーション能力を総合的に養うことを目的としている。

3. 本時の目標

- **LIFEログの意義と方法の理解:**「LIFEログ」の意義とループリック(レベル3)を理解し、日々の体験から自己の成長や課題を言語化する「成長に繋がる振り返り」を記述できるようになる。
- **対話による相互理解:**NASAゲームの個人ワークとグループワークを通じ、他者の視点との「ズレ」を確かめ合い、多角的な視点から物事を検討する姿勢を養う。
- **論理的合意形成の体験:**複数の意見を理性的に比較検討し、安易な多数決に頼らずに、グループ全員が納得できる「決断(コンセンサス)」に至るための議論の作法を習得する。

4. 本時の準備・使用教材・参考文献

- 教員用提示資料:
 - 授業スライド 第28回
- 使用教材(副教材):
 - 岡本尚也(2024)『ゼロから始める探究活動 課題研究メソッド ZERO』新興出版社啓林館
- 参考文献:
 - 中原淳(2022)『「対話と決断」で成果を生む 話し合いの作法』PHP研究所

- 牛場大蔵(1987)「コミュニケーション・ゲーム, またはグループ・プロセス体験」『医学教育』, 18(1), 76-79.

5. 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
【1時限目】		
11分	【LIFEログの目的理解と記述】 ・キャリアは日々の活動からの「気づき」から立ち上がることを理解する。・スクールタクトの「LIFEログ」を選択し、1月の課題に4～5行程度で記述する。 ・体験したことを言葉にし、次の活動へ繋げる意識を持つ。	・文字サイズは自動調整されるため、生徒が手動で変更しないよう徹底する。 ・最初は書くことが難しい生徒もいるが、継続することに意味があることを伝え、4～5行を目標に励ます。 ・「ズレ」を言葉にすることや、実際に行動してみる大切さを補足する。
24分	【NASAゲームの概要説明と個人ワーク】 ・月面不時着のシナリオと、15のアイテムを把握する。 ・話し合いには「対話」と「決断」の2フェーズがあることを学ぶ。 ・個人でアイテムの優先順位を(a)欄に理由と共に記入する。	・話し合いを「自分たちの未来を自分たちで決めていくコミュニケーション」と定義し、本時の意義を明確にする。 ・「対話」はズレの確認、「決断」は理性的な比較検討であることを強調する。 ・(a)欄の記入には根拠が必要であることを伝え、後の議論に備えさせる。
10分	【グループ編成と合意形成のコツ確認】 ・出席番号による計算で6つのグループに分かれ、班の座席を作る。 ・「感情に流されない」「安易に考えを変えない」「安易に多数決に逃げない」というコツを確認する。 ・全員の意見を出すことが、グループの成果向上に繋がることを理解する。	・安易な多数決は避けるべきだが、状況に応じた最適な決め方を考えることが重要であると補足する。 ・意見を言わない生徒がいないよう、全員参加がグループの利益になるという視点(良い答えを持つ個人が埋もれない)を与える。
【2時限目】		
30分	【グループワークによる順位決定】 ・班全員の合意(コンセンサス)を目指して議論を行う。 ・アイテムの順位を(b)欄に記入し、理由についても共有し合う。 ・理性的な比較検討を通じて、グループとしての最善の答えを導き出す。	・適宜「話し合いのコツ」を意識しているか全体にアナウンスを行う。 ・合意が困難な班には、スコア化や評価軸の作成など、多数決以外の決め方の例を提示して支援する(ソース外情報:教員の状況判断に基づく)。

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
25分	【正解発表・集計・振り返り】 ・NASAによる模範解答を確認し、(c)欄に記入する。 ・個人およびグループの誤差の和を算出し、集計を行う。 ・Google Formsを用いて、活動を通じて気づいたことや、自己の貢献について振り返る。	・正解との誤差だけでなく、議論のプロセス自体を振り返るよう促す。 ・誤差計算は「大きな数から小さな数を引く」ことを徹底させ、計算ミスがないよう確認する。 ・振り返りフォームはClassroom経由で配信し、全員の入力を確認する。