

おうちの図工室・美術室

未来スゴロク

対象学年 中学校 2年生～3年生

想定時間 最低4時間～

題材の内容（子どもたちへ語りかける言葉の例）

スゴロクを知っていますか。サイコロをふって、「マス」に書かれた指示に応えながらコマを進めて、早くゴールまでたどり着いた人が勝ちとなるボードゲームの一種です。

人生もゲームだという人もいます。もちろんすべてがゲームではありませんが、理想が目に見えていても、その通りいかないところは少し似ているのかもしれませんが。

もし、今を「スタート」として、これからの自分自身や、部活の仲間、友だち仲間、家族の「素晴らしい人生」を、ゲームにしてコマを進めるとするならば、どんな素敵な、素晴らしい未来の出来事を「マス」にえがけますか。今の部活のチームが中体連の県大会で優勝するまでのこれから起こる出来事、ゲームクリエイターとしてつくったゲームで世界中の人を笑顔にするまでの道のり……。自分や仲間の素敵な、素晴らしいこれからの「未来スゴロク」として見せて下さい。

- 悲観的、否定的な未来ではなく、あなた自身がこうなったら素敵だなと思う未来でつくってください。
- パソコンで作っても、画用紙や、コピー用紙に絵の具や、ペンで書いてもいいですね。何かの資料を切り貼りしてもいいですね。
- 用紙の大きさも自分でイメージした「未来スゴロク」の大きさを自由に作ってみてください。
- 制作した「未来スゴロク」にプレイヤーが素敵なゴールをイメージしやすい新しい名前を付けてください。例えば「吹奏楽・金賞スゴロク」「幸せな家庭を作ろうスゴロク」という感じです。
- 制作した「未来スゴロク」のルールや思いなどを別の用紙に文章でかいてください。

ANCS としてのねらい

自己を深める

共感性

深く見つめる

社会への広まり

自己を深める

自分や、仲間、家族のこれから先の目標を考え、その達成に向けて何をすべきかをイメージします。もちろん、困難な状況も想定することもあります。それでも努力して素晴らしい未来を達成する疑似体験をします。

社会への広まり

自分たちの素晴らしい未来のイメージは、社会や集団の未来のイメージとの関係によって大きく変わります。自分の未来の幸福へのイメージを考えることは同時に、自分が属する社会の未来の幸福な姿のイメージであることに気づきます。

三観点

知識・技能

用紙の中にスゴロクのマス遊びやすいよう、バランスよく配置し、素敵な未来を形や色彩で表現することができる。

思考・判断・表現

自分の成功した姿、達成した姿に至るまでの、すべきことをクリティカルに考え、「マス」を作ることができる。

主体的に学習に取り組む態度

未来の自分と社会の姿をイメージし、よりよい社会の中で、よりよい自己の在り方を考えようとする。

おうちの図工室・美術室

活動の足あと・子どものことば