

ゲームのすすめ方（要約版）「メッシー君の散歩ゲーム」

●チーム編成と役割の設定

1. 受講生を7人のチームに分ける。なお、5人や6人のチームがあってもゲームを行うことはできる。
2. 各チームに世話役を1人設ける。世話役は、教材の配布や回収のほか、リーダーの指名やメンバーのポジションの指定、ふり返りの司会やレポートも行う。

●場所の設定

1. 机を組み合わせて「島」を作り、チームメンバーは「島」を取り囲むように座る。

●教材の準備

1. 講師は、チームごとに①②③の教材を用意する。（→各チームの世話役に渡す）
 - ①情報手帳（リーダー、A、B、C、D、E、Fの7種類）
 - ②B3判の地図（島の地図）
 - ③「答え」の記入用紙（1チームあたり1枚）・・・原稿をコピーして準備

●すすめ方

- ✓ 世話役は、メンバーの中からリーダー役（L）を選び、残りのメンバーには、Aの役、Bの役、Cの役、Dの役、Eの役、Fの役をそれぞれ割りあてる。なお、人数が6人のときはEとFを1人が兼ね、5人のときはAとEおよびDとFをそれぞれ1人が兼ねるようにする
（→6人のときは、L、A、B、C、D、E、F、5人のときは、L、A、E、B、C、D、Fとなる）。
- ✓ 各々の役割に応じた手帳を渡す（なお、配布した手帳は、講師がOKというまで開けないこと）

<学習のねらい>

問題解決のために、さまざまな情報を交流し、それを統合または排除して、より精度の高い情報としてまとめながら答えを導き出していく集団思考のあり方について学習する。

（また、リーダーについてはリーダーとしての活動のあり方、メンバーについてはリーダーの判断を助ける活動のあり方を学習する。）

<チーム作業の目標>

各チームごとに、それぞれのリーダーの指揮のもと、各自に与えられた「情報手帳」に記されている情報を有効に交流し、それらを付き合わせたり、排除したりしながら、指示された時間（通常30分）内に、リーダーに指示されている問題の「答え」を導き出す

<ルール>

1. コミュニケーションは言葉だけで行う（メモの交流はできない）
2. リーダーもメンバーも、各自がもっている情報手帳を他人に見せてはいけない。ただし、内容を口頭で伝えるのは構わない
3. リーダー以外はメモをとってはいけない（メンバーは筆記用具を持ってはいけない）
4. リーダーは、「『答え』の記入用紙」の裏面にかぎってメモ（図や文字、数字、記号など）を書くことが許される。それ以外の場所（情報手帳、地図、その他）にメモしてはいけない。
5. 答えは、指示された時間の終了時点で、講師の指示する場所（ホワイトボード等）にリーダーが書く。このときリーダーは、「『答え』の記入用紙」を持参してもよい。
6. 採点は減点方式とする。正解に対して不足のものを減点するほか、必要のないものが出ている場合も減点する

<ふり返りテーマ>

いまのチーム活動（情報の交流とそれにもとづく集団思考）をふり返って、

1. リーダーの指示、判断の適否
 2. 各メンバーの活動の適否
 3. もっとうまく、あるいは早く答えを出すにはどうしたらよいか
 4. このゲームを通じて何を学んだか
- について、各チームの世話役が司会をして、話し合う