




ゲームの構造を勉強に生かす
～「ゲームに夢中で困る」の視点を変えて～
ゲームを専門とするあるジャーナリストが次のような事を言っています。



コロナ禍の生活で子供たちがゲーム漬けになることを心配している保護者は多い。不安を嘆くよりも、ゲーム自体の構造に目を向けて、ゲームを利用した親子のコミュニケーション、さらには学習をはじめ、ゲーム以外の他分野への興味関心を高めることはできないか、考えてみるのもよいのではないか。

私自身は、ゲームをすることはほとんどありません。既に成人している我が息子や娘と言えば未だにゲームを手放すことができず、時間を忘れて没頭していることがあります。「他にやることはないのか。」と、呆れて愚痴ばかりこぼしてしまっている父親です。

一般的にゲームは「目標の階層構造」から創り出されていると言われています。例えば、「全ての相手を倒し、全ステージをクリアする。」という大きな目標を達成するゲームには、いくつか小さな目標が設定されています。ゲームがスタートした直後に現れてくる敵を倒すために「有効な武器を選ぶ。」「コインを集めてパワーアップする。」「村人に話を聞きながら道を進む。」等、一つ一つの目標をクリアしながらゴールを目指していくわけです。

この途中の戦略は、プレイヤーの考え方で異なっており、どんなイメージで攻略していこうとしているのか、という視点で子供たちを観察することは意味のあることかもしれません。

ここで、前に紹介したジャーナリストの言葉を改めて順序よく整理してみると、

① 大人も子供と一緒にゲームを楽しみながら「どんなふうに攻略しようとしているか」と聞いてみる。

② ①での会話を勉強や読書といった日々の生活にも応用してみる。

〈例えば〉

問：問題集をやり遂げるには、どうすればいい？

答：一日1ページずつやる。(ただし、前から順番ではなく、できそうなページからやってみる。または、1ページ全部ではなく、3分の1ずつやっていく。などなど。)

インターネットや携帯電話の使い方等、情報モラルの大切さについてはよく話題になります。「ゲームを使った親子のふれあい」→「日々の生活に段階的な目標設定を」…。参考にしてみませんか？

生徒の皆さんにとっての宝本は？
～心に残る1冊の本との出会いを求めて～

■宝本とは

県立図書館では、人と人との絆を深め、感動を味わい、自分を見つめることができる一冊の本を「宝本(たからぼん)」と呼んでいます。

■PTA予算で書架を購入

本校の図書館は、立体空間の素晴らしい環境の下、16,264冊の様々なジャンルの本を揃え、生徒の皆さんの利用を待っています。先日、PTAの支援により書架を購入したことで、本の整理ができ、より機能的な図書館となりました。保護者の皆様、ありがとうございました。

■年間の読書目標は一人30冊

現在の読書量トップは、2年生女子〇〇さんの283冊(9月末時点)。本校では、一人30冊を目標としていますが、既に目標数を達成した生徒は112人となっています。(全体の22%)

読書の秋を迎えています。生徒の皆さんが図書館を大いに利用し、心に残る1冊の本「宝本」と出会えることを願っています。



回転書架、卓上小型本棚等を購入させていただきました。

嬉しい出来事の紹介

10月6日(木)、日置市立伊集院中学校の先生方が本校の「縦割り無言作業」を視察に来られました。作業の予鈴で静かに作業場所へ移動。チャイムで黙想し無言で作業。作業終了後はビューティカードで反省。この様子を見て「素晴らしい生徒さんですね。」とほめてくださいました。

生徒の皆さん、これに満足せず「本物」になるよう、さらに内容を充実させましょう。

新しく赴任した先生を紹介します

10月11日(火)から、本校に新しい先生が赴任されました。名前と担当教科、担当する学級は次のとおりです。

生徒の皆さん、保護者の皆様、どうぞよろしくお願ひします。

氏名	大戸 美穂 先生(国語)
担当学級	1年1組・2組・3組