

こんにちは。
リアル脱出ゲーム甲子園大会事務局です。

先日、第3回リアル脱出ゲーム甲子園が終了しました！
素晴らしい大会になりました。
詳細なレポートは追って配信します。

その前に、第4回配信のトピックはこちらです。

1. 「リアル脱出ゲームづくり@小学校」研究会 # 1 が開催されました。

=====

2024年8月8日(木)に、[「リアル脱出ゲームづくり教育@小学校」研究会 # 1](#) が開催されました。
本事務局は、場所の提供などを通じて開催に協力しています。

以下、研究会メンバーからの開催報告をお届けします。

+++++

本研究会は、2024年3月26日に開催された[「リアル脱出ゲーム甲子園 教員メーリングリスト」発足説明会](#)に参加していた小学校教員を中心に企画されたものです。

研究会前半では、齊藤洋介先生（[横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校](#)）より、4年生の「総合的な学習の時間」で行われている単元「たくさんの人にやってもらう！～自分たちがつくった「リアル脱出ゲーム」で心からHAPPYになってもらおう～」についての実践報告が行われました。



「探求的な学習の時間における児童の学習の姿」（参照[PDF](#)）の枠組みに沿いながら、子どもたちが「リアル脱出ゲーム」を制作するというプロセスのなかで、いかにこの「学習の姿」を実現しているかを、具体的な子どもたちの発言などをもとに報告していただきました。

後半は、本研究会の世話人でもある[小池翔太先生（東京学芸大学附属小金井小学校）](#)と下大澤翔吾先生（千葉県・市原市公立小学校）によるミニ発表とディスカッションが行われました。

小池先生からは、[NHK『課外授業 ようこそ先輩』「失敗をネタにゲームを作ろう！」](#)（加藤隆生さんが出演）に基づいて行われた、学級活動での実践についてご報告をいただきました。



また下大澤先生は、ご自身のお二人のお子さん（小学生）を対象に「[かいけつゾロリと2つのおかし工場からの脱出](#)」をプレイしてみた経験をもとに、このゲームを、異学年交流学習の教材として可能性を提案してくださいました。



当日は対面14名、オンライン5名の方にご参加いただきました。どの参加者の方からもご好評の声をいただきました。
第2回研究会は、12月下旬～1月上旬に開催することを予定しています。

=====

第4回の配信内容は以上です。
引き続きよろしくお願いたします。

【配信者】
リアル脱出ゲーム甲子園大会事務局