

## 2021年度入学試験問題

### 小論文

(教育学部 養護教諭養成課程 前期)

#### 注意

- 1 問題冊子は1冊(3ページ)、解答用紙は3枚、下書き用紙は3枚です。
- 2 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等により解答できない場合は、手を高く挙げて監督者に知らせなさい。
- 3 すべての解答用紙に、それぞれ2箇所受験番号を記入しなさい。
- 4 解答は、すべて解答用紙の指定されたところ書きなさい。
- 5 試験終了後、問題冊子と下書き用紙は必ず持ち帰りなさい。

問題1 次の資料1, 2を読み, 設問1, 2, 3に答えてください。

資料1

教室に教員と生徒たちがいる。生徒たちの前には, 1人1台のタブレット型の端末。教室には無線LANが整備されていて, 端末を使えばインターネットに接続ができる。

教員は生徒たちに, こう切り出す。

「今日はゲームをしましょう。皆, ○○をダウンロードしてください」

生徒たちは, そのゲームをダウンロードすると, 続けて教員はこう話します。

「今日の50分間と, 次回の50分間は, とにかくゲームをやり込みましょう。それでは, 始めてください。」

その後, 生徒たちはひたすら, ゲームに取り組む。次回の授業も同じ。タブレット端末に向き合い, ゲームの世界に没頭する。

おそらく, 今, こんな授業をやっている中学校は, 全国のどこを探してもないと思います。もちろん, 本校においても実施しているわけではありません。ゲームを制作している専門学校や大学などではすでにある光景かもしれませんが, もし中学校で, こうした授業を何の説明もなく行えば, 「生徒たちを遊ばせているだけ」「教育を放棄している」などと, 非難されるかもしれません。

もちろん, 計2コマにわたってゲームをして, それで終わりというわけではありません。もし, ゲームを主題にした単元の授業を行うのであれば, 3コマ目には, ゲームのどこが面白かったのか, どうすればもっと面白くなるかについて, グループ単位で話し合う展開などが考えられるでしょう。ゲームをやり込んだ生徒からは, 活発に意見が出てくると思います。

さらに4コマ目では, このゲームがどのようにして作られているか, その仕組みについて話し合ったり, あるいは, ゲームの「改訂版」を考案させることも考えられます。最終的には, グループ単位で意見を集約し, タブレット端末を用いてプレゼンテーションをします。さらに後日, そのゲームの開発者をゲストティーチャーとして招き, 開発に至る経緯などを話してもらってもよいでしょう。ゲーム好きの生徒たちは,

目を輝かせながら話に聞き入るのではないのでしょうか。

これは架空の事例ですが, ゲームに限らず, こうした実践を通じて, 私は生徒たちが実社会で役立つ力を身に付けられると考えています。「モノづくり」をする上で, アイデア出しはどのように進めていけばよいか, チームにおいてどのように合意形成を図っていけばよいかなど, 大人が行っている仕事のプロセスを体験できるからです。

とはいえ, こうした授業を今, 実際に行えば, 対象が「ゲーム」であるため, 周囲から批判を受ける可能性もあります。これが, もし「歴史」や「文学」, 「動物」等を題材とする授業だったとしたら, 2コマ分を使って生徒たちが没頭していたとしても, 批判する人はいないでしょう。

出典: 工藤勇一著 学校の「当たり前」をやめた。——生徒も教師も変わる! 公立名門中学校長の改革

資料2

経験とは, 求めていたものを手に入れられなかったときに, 手に入るものだ。

これは, 僕が長期研究休暇を過ごしたコンピュータゲーム制作会社エレクトロニック・アーツで学んだことだ。頭からずっと離れず, 学生にもくり返し話してきた。レングの壁にぶつかったときはいつも, 失望したときはいつも, 考える価値のある言葉だ。失敗は歓迎できるだけでなく, 必要不可欠なのだと思います。

「バーチャル世界の創造(BVW)」のクラスでは学生に, むずかしいことに挑戦して失敗を怖れるなど励ました。そして学期が終わるときに, 学生のグループのひとつにペンギンのぬいぐるみを贈呈した。最大のリスクをおかして新しいアイデアや技術に挑戦したが, 当初の目標を達成できなかった「最初のペンギン賞」だ。いわば「名誉ある失敗賞」で, 型にとらわれない考え方や, 想像力を大胆に使ったことを称える。つまり「最初のペンギン」の受賞者は, あとできっと成功する敗者なのだ。

賞の名前には, 捕食者が待ちかまえているかもしれない海にペンギンが飛びこむとき, 最初に飛びこむペンギンは新しいことに挑戦する勇気がある, という意味をこめ

ている。

ほかにも学生に必ず話してきたことがある。エンターテインメント業界には、失敗したプロジェクトが数えきれないほどあるということだ。家を建てれば、すべての家が完成して、だれかが住めるようになる。ただし、テレビゲームは市場調査や開発途中で頓挫するときがある。発売されても、だれも遊びたいと思わないときもある。もちろん、成功したゲームクリエイターはかなり高く評価される。でも、失敗したクリエイターも評価される——成功した場合以上に評価されるときさえある。

新興企業は、過去に新しい事業で失敗した経験のある最高経営責任者を雇うことが多い。失敗したことがある人は、たいてい失敗を回避する方法を知っている。成功しか知らない人のほうが、落とし穴に気がつきにくいものだ。

もう一度くり返そう。

①経験とは、求めていたものを手に入れられなかったときに、手に入るものだ。そして経験は、きみが提供できるなかで、たいていもっとも価値のあるものだ。

出典：ランディ・パウシュ/ジェフリー・ザスロー著 矢羽野薫訳 最後の授業 ぼくの命があるうちに

設問1 資料1の授業について教員は、生徒に何を学ばせたいと考えているのかを50字以内で説明してください。

設問2 資料2の下線部①で、筆者が伝えたいことをあなたの言葉で、100字以内で説明してください。

設問3 資料1, 2をふまえて、養護教諭として子供に健康教育を行う時に大切にしたいことを600字から650字以内で述べてください。