

# 授業実践例～自作「親等カード」の紹介～

東京都立秋留台高等学校 家庭科教諭 八木 いずみ

## 1. はじめに

私が勤務している東京都立秋留台高等学校は、東京都教育委員会が指定した「エンカレッジスクール」であり、小・中学校で十分に力を発揮できなかった生徒を応援しながら、基礎・基本の定着を目指した、学び直しができる学校です。多様な学力層や特別な支援を必要とする生徒が多く在籍している本校の家庭科は「家庭総合」となっており、1年生は少人数での展開授業、2年生はクラスでの授業で行っています。2年生で行った家族分野の親等に関する授業実践について生徒実態等を踏まえ、お伝えいたします。

## 2. 本校の生徒実態と先生方の問題意識

本校は学習に困難を抱える生徒や ADHD（注意欠陥多動性障害）や ASD（自閉スペクトラム症）など、特別な支援を必要とする生徒がいます。こうした生徒にとっては、従来型の一方的な講義では理解や興味を持続させることが困難であり、視覚的・体験的な学習活動の必要性が高く、基礎学力定着を図るために日々工夫が必要になります。

高校家庭科「家庭総合」の学習においても、「家族関係」や「親族の親等」に関する内容は、生徒にとって抽象的かつなじみにくく、単なる用語暗記にとどまりがちになってしまいます。加えて、生徒の多くは抽象的な言葉や関係性の概念に抵抗を感じやすく、既存の教科書や板書、口頭での説明のみでは内容が定着しにくい実情がありました。

親等の学習は、家族の構成を理解するための基礎となる内容であり、法的な側面にも深く関わる重要なテーマではありますが、親等の数え方や法律的な家族関係の理解は、座学だけでは生徒の関心を引きにくく、定着も難しいことが、家庭科の授業実践における共通した課題として挙げられました。生徒の多くは中学生程度の認知・理解力であり、一方的な講義形式では集中力が続かず、学習成果も上がりにくいこの単元を、どのように生徒の実生活と関連づけながら、楽しく、わかりやすく、かつ深く学ばせ

るかという点に苦慮していました。

この実践の目的は、①親等の数え方を感覚的に理解すること、②家系図や婚姻に関する話題への接続を可能にすること、③支援が必要な生徒も含めて全員参加できる学習環境をつくることでした。特にエンカレッジスクールの生徒に対しては、「楽しみながら学べること」が学習意欲を高める鍵となるのではないかと考えました。

## 3. 「親等カード」を制作した理由

本校の実態を踏まえ、受動的な授業ではなく、実際に体験的な活動で何ができるのかを考えました。しかし、経験が浅い私にとってはアイデアが乏しく、限界がありました。

そこで、使用したのが ChatGPT になります。

ChatGPT は質問するだけで、文章作成や学び、アイデア出しを行う OpenAI です。質問に対する回答や、文章の作成、要約、翻訳、プログラミングコードの生成など様々な活用法がありますが、私は今回、家族分野の授業を行うが、親族の親等を学ぶときに使える体験的な授業を教えてくださいと質問をしました。そこでいくつかの提案がされましたが、その中で興味を引かれたのが、「親等関係カードゲーム」でした。

カードゲームというと遊戯王デュエルモンスターズやポケモンカードゲーム等のトレーディングカードゲーム（通称 TCG）と呼ばれるものがあります。最近ではスマホで気軽に遊べる TCG アプリ（Pokémon card game pocket やシャドウバース）などが話題になりました。私はこのようなゲームがもと好きだったので、教材でみんなが楽しめるカードゲームを作ってもいいのではないかと思います。

とはいえ、一からカードゲームを作るのはルールを決めなければならず、どういうカードを作ればいいのか全く分かりませんでした。単純なゲームはつまらないため、親等の理解が深まりつつ、白熱するカードゲームを作りたいと考えました。そこでも ChatGPT に相談し、カードゲームが好きな生徒は

勿論、カードゲームに馴染みのない生徒でも遊べるルールをChatGPTに考えてもらいました(図1, 図2)。ある程度固まったら、ワードにまとめたとき台のマニュアルを作成してもらい、それに基づき、こちらで手直しや試行錯誤を行いました。

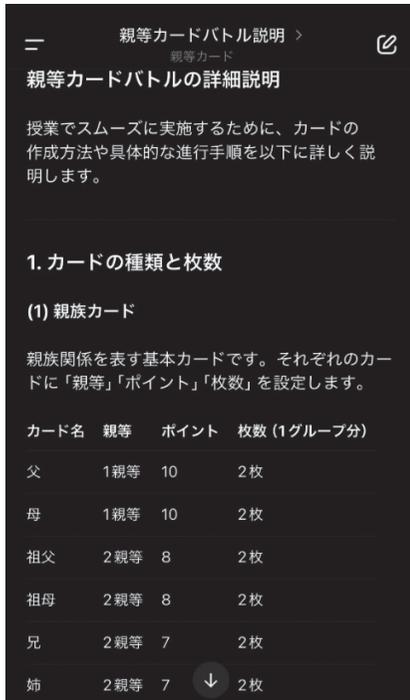


図1 親等カードバトル作成時のChatGPT



図2 親等カードバトルのポスター。文字化けはしているが、レイアウト等を考えてくれる。

カードには「父」「母」「祖父」「祖母」「兄」「姉」「叔父」「叔母」「いとこ」「義父」「義母」「甥」「姪」「友人」などが含まれ、合計35枚の親族カードと10枚の特殊カードが用意されています(1グループ分)。各カードにはイラスト、親等、ポイント(例:父は1親等・10ポイント)が記載されており、生徒の視覚的理解と興味を引き出す設計となっています。

カードデザインにはフリー素材提供サイトの「いらすとや」や「イラストAC」,「AOmaterial」の素材を使用し、印刷後はラミネート加工を施し、角を丸くして安全性に配慮しました。得点記録シートも用意し、ゲームの見通しが立ちやすくなるよう工夫しています(図3, 図4, 図5)。



図3 親等カードバトル



図4 カードのデザイン。レアリティ(親等数が小さい)ごとに分かれている。



図5 特殊カードの種類

#### 4. 授業計画と導入教材（親等カード）

授業は45分×1コマで構成しています。授業目標は「親族の範囲を理解し、親等の数え方を知ること」であり、生徒が主体的に考えながら親族関係を捉えられるよう工夫しました。

まず導入として「家族って誰のこと？」「親戚って誰を思い浮かべる？」という問いを投げかけ、身近な関係を生徒に考えさせる簡単なワークから親等の話題へとつなげていきました。

本実践を行ったのは、本校の2学年の2クラスです。ひとつのクラスは落ち着かない生徒が多く、支援が必要な生徒が多数在籍していました。指示理解や集団行動に困難があり、興味のない内容には全く集中しない生徒もいる一方で、興味があると驚くほどの集中力と独自の発想を見せる生徒も多いクラスです。もう一方のクラスは比較的落ち着いており、指示に従って活動することができる生徒が中心ですが、内向的で反応が乏しい生徒も見受けられ、理解できていないができた素振りをする生徒などがいます。

両クラスともに「家族」というテーマに対して過敏な反応を示す生徒もあり、「親がいない」「家庭環境が複雑」「親戚と疎遠」といった事情を抱えるケースが少なくありません。そのため、導入の段階から生徒の心理的安全性に配慮し、個人的な経験を掘り下げすぎないように心がけました。

#### 5. 授業実践（親等カードバトルの進行・展開）

導入とルール説明を終えた後、実際に「親等カードバトル」を実施しました。グループは4～5人編成とし、各グループにカードセット（親族カード35枚、特殊カード10枚）を配布、ゲームの進行は以下のように行いました。

##### 【ゲームの準備】

- ①グループを4～5人で編成し、各チームにカードセットを配布する。
- ②親族カードから5枚、特殊カードから1枚をそれぞれのプレイヤーに配る（手札）。
- ③得点記録シートと筆記用具を準備し、勝敗を記録できるようにする。

##### 【ターンの流れ】

- ①じゃんけんやくじでプレイ順を決定。
- ②各プレイヤーは、自分の手札から親族カードを1

枚選んで同時に出す。

- ③特殊カードがある場合は、親族カードを出す前、もしくは一緒に出す。出したときは効果を宣言。
- ④全員のカードのポイントを比較し、最も高い得点のプレイヤーが勝者。
- ⑤勝者はそのラウンドの出されたカードすべてを得点として獲得。
- ⑥使用したカードを除き、手札が3枚以下になるよう山札から補充。

##### 【特殊カードの効果】

- ◇親等+1：自分以外全員の出した親族カードの親等を1増やす（ポイントが減る）。
- ◇親等交換：他プレイヤーと任意のカードを1枚交換。
- ◇ポイント倍増：出したカードのポイントを倍に。
- ◇追加引き：山札から追加で1枚カードを引ける。
- ◇旅行カード：親族カードを2枚一緒に出せる。

##### 【ラウンドと振り返り】

ゲームは3～5ラウンドを目安に行い、得点を記録しながら進めました。勝敗に関係なく、生徒が自分の出したカードについて「この人は何親等か？なぜそうなのか？」をカードに書いてある説明を読み上げることで、理解の定着を図りました。

ゲーム終了後は得点を集計し、理解度確認のための簡単なクイズを実施しました（例：「叔父は何親等？」「兄弟姉妹と義父義母ではどちらの親等が小さい？」など）。

このように、ゲーム性を持ちながらも、学習内容に直結した活動として位置付けたことで、生徒は親等の考え方を吸収していきました。

授業は以下のように構成しました。

##### ○導入（10分）

親族・親等とは何か、という基礎知識の解説。配布資料や黒板を用いて、直系・傍系や1親等～4親等の基本を簡単に紹介。

##### ○ルール説明とグループ分け（10分）

カードの種類（親族カード・特殊カード）の説明、各カードに書かれた内容の意味、ゲームの目的と勝敗の決め方を解説。

##### ○ゲームプレイ（25～30分）

1グループ4～5人で、実際に「親等カードバトル」を3～5ラウンド行う。

##### ○振り返り（5～10分）

ゲーム中に出た親族を改めて黒板に書き出し、誰

が何親等か、なぜそうなるのかを確認。簡単な振り返りシートに記入。

#### 【配慮事項】

- ADHD 傾向のある生徒には、マニュアルを手元に配布し、何をすればいいか常に確認できるようにした。
- ASD 傾向のある生徒には、ゲームの展開を予測しやすいように、「あと何ラウンドか」や「今は誰の番か」などをパワーポイントで視覚的に示した。
- グループ内で困っている生徒がいた場合には、自然なサポートができるよう、役割分担（点数係、進行係など）を設けた。

### 6. 成果

授業後の生徒の反応や振り返りシート、ミニテストの結果から、以下のような成果が確認できました。

- 親等の概念や、直系・傍系の区別について、生徒の理解が向上した。
- ゲーム中の会話を通じて、「この人はお母さんの弟だから…叔父?」「いとこって4親等なんだ!」など、自発的な推論が多く見られた。
- ほとんどの生徒が最後まで授業に集中して取り組み、「またやりたい」「今度は勝ちたい」など、前向きな感想が多数あった。
- 支援が必要な生徒も含めて、ほぼ全員が活動に参加することができた。
- 振り返りを通して、親族関係が実生活とどう関係しているのかを考える生徒もいた（例:「自分の家族の親等も調べてみたい」など）。

実際に授業中には、普段授業にあまり積極的でない生徒が「このカード強い!」「親等+1使ったら逆転できるじゃん!」といった発言を繰り返し、グループの中でカードの使い方やルールを他の生徒に説明する姿が見られました。支援が必要な生徒に対しても、マニュアルを個別に配布し、見通しを持って行動できるようにしたことで、不安なくゲームに参加できていました。

### 7. 課題と今後の改善点

課題や改善点については以下の通りです。

- 準備に時間がかかること（カードの作成・ラミネート・分類など）が最大の課題。今後は生徒にも準備に参加してもらおう形を検討したい。
- 特殊カードの効果が一部の生徒には分かりにくかったため、カード裏に効果をより具体的に記載するなどの工夫が必要。
- 一部の生徒はゲームに夢中になるあまり、本来の学習内容を忘れてしまう場面もあったため、「なぜこの人が○親等か」という説明をペアで共有するなど、学習とゲームの結びつきを強化したい。
- ASDの生徒にとっては、ランダム性や他者との対話が負担となる場合もあったため、個別対応の可能性も柔軟に用意しておく必要がある。

特殊効果の使い方に苦戦、それによって何親等か分からなくなる生徒が見受けられました。また事前に関等についての話をしておくこととゲームを行う際、親等に関する理解度が上がるのではないかと思います。親等の授業を事前に行うか、ゲームにて大まかに親等のイメージをつけた後に親等の授業をするか、どちらが定着するかは今後の実践で調査すべきと考えました。

### 8. まとめ

本実践を通じて、課題・改善点が多いですが、抽象的で難解になりがちな「親等」や「親族関係」の学習内容を、生徒が主体的に・楽しく学ぶ機会へと転換することができたと感じています。特に本校のように、多様な背景・特性をもつ生徒が在籍する場においては、こうした体験型・対話型の教材の有効性が大きく、誰一人取り残さない授業づくりに向けた一歩となったと思っています。

今後も、他の單元にもこのような体験的な教材を応用しながら、生徒の「わかった」「楽しかった」「使えそう」が得られる家庭科の授業づくりを行っていきたいと思います。