

# 「謎解き図書館リアル脱出ゲーム」： 「夢の体験教室」における大学施設体験型講座の実践報告

神谷純子（教育人間科学部 学校教育学科）

キーワード：地域連携事業、小学生、教員養成課程

## 1. はじめに

地域連携事業「夢の体験教室」は、足立区内の小学校高学年を対象として、本学の児童教育学科（現在は学校教育学科）が2011年より実施してきた体験講座である。足立区教育委員会との連携のもと、大学という学びの場への興味関心を高め、将来の進路を考える機会を提供することを目的のひとつとして開催され、今年で6回目になる。

本稿では、2016年度の夢の体験教室で実施した施設体験型講座「謎解き図書館リアル脱出ゲーム」の概要を報告する。この講座は、参加対象である小学校高学年の児童が、大学図書館の施設および蔵書に触れ、親しむことを目的として企画されたものである。本学の千住キャンパス（東京都足立区）は2010年4月に開設された。学校教育学科の学生たちが主に利用し、夢の体験教室の会場となる7号館（2015年4月完成）3階には、話し合いをしながら仲間同士で学べるラーニング・コモンズやグループ学習室を備えた新しいかたちの図書館が併設され、蔵書の利用は学外者にも開放されている。

## 2. 実施概要

### 2.1 「夢の体験教室」

2016年度は6月25日（土）午前中、本学千住キャンパス7号館にて、区内小学校高学年の児童300余名が参加して行われた。応募した児童については事前に調整を行い、準備された11講座のうち各々2講座の受講が決まっていた。大学では、学校教育学科1年の学生（約100名）が中心になって企画運営を担う。本稿で報告するのは、筆者のゼミの学生5名が、1年次必修の基礎ゼミの時間を使って準備を進めてきた講座の概要である。

## 2.2 本講座の構成

「謎解き図書館リアル脱出ゲーム」は、図書館の蔵書を手がかりにクイズに答え、脱出に必要な鍵を手に入れるという筋立てになっている。2016年度は、児童が体験する2講座のうち、前半（10:10-11:00）の時間帯に実施した。32名の児童が参加し、4名ずつ8グループに分けて活動を行った。以下がその進め方である。

図書館に入場してきた児童は、ラーニング・コモンズのテーブルを囲んで着席するように誘導される。児童が揃ったら、スライドを使い、講座のミッション（表1）を示す。

表1. ミッション

1. 図書館脱出の鍵を手に入れろ！5つのキーワードを探して、鍵のありかを示す指令書をゲットせよ。
2. キーワードを探すには本が必要。本の場所はヒントカードに書いてある。
3. ヒントカードの色はグループごとに違う。カードは図書館のどこかにある。

ヒントカード（図1）には、ある図書の請求番号がクイズ形式で記されている。クイズを解いて請求番号を明らかにし、それによって図書を探すと、図書が手がかりとなってひとつのキーワードが手に入る。5つのキーワードが揃ったところで、最終指令書（図2）を示す。ここに、入手した5つのキーワードを記入すると、指令書の点線の囲みに「門番」の名前（愛称）が出てくる。さらに、指令書に従い顔写真を手がかりにこの「門番」を探し出すと、図書館を脱出するための鍵（缶バッジ）が貰える。

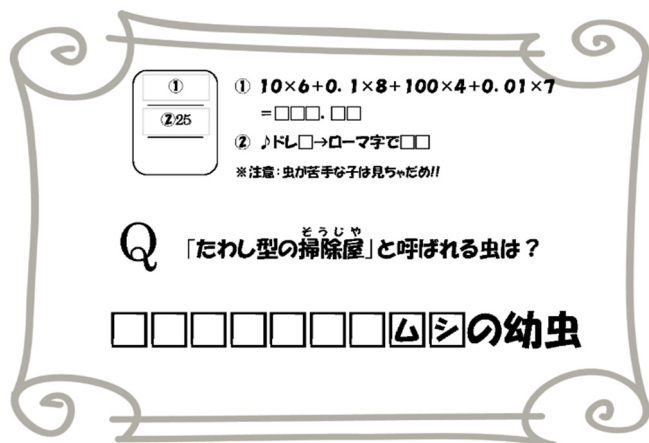


図1. ヒントカード（例）



図2. 最終指令書（例）

### 3. 事前準備

参加する児童の各グループに対し、以下を事前に準備した。「門番」の顔写真、ヒントカード5枚（計40枚；グループごとに画用紙の色を変えて印刷）、最終指令書1枚（計8枚；ヒントカードと同色の画用紙に印刷）、鍵（缶バッジ）4個（計32個）。

#### 3.1 「門番」の設定

最終指令書には脱出のカギを渡す門番の名前（愛称）が示される。門番になる学生には、各々5文字で愛称を決めさせた。併せて、児童が門番を探す際に参照する顔写真を撮影した。写真には、人物が即座に特定されない程度の加工を認めた。

#### 3.2 図書の選定

児童は、図書を手がかりにしてクイズの解答を探す。この解答が最終指令書を解くキーワードになる。

本学図書館には、多様な学科構成を反映して様々な専門書が並架されている。図書を選定する際には、参加する小学校高学年の児童の関心を引きやすい図表や写真、挿絵があるものを選ぶように学生に助言した。また、当日、参照する図書が重複して見あたらない、という事態が起こらないように、1冊の図書は1回しか使用しないというルールを徹底し、さらに、前日準備で図書が貸し出されていないかを確認した。

#### 3.3 ヒントカードの作成

ヒントカードには、①図書の請求番号を示す小問、②図書を手がかりに解答する大問が記されている。①②は、参加者である小学校高学年の児童の知識のレベルや興味関心を考慮して作成するように助言したが、大学入学直後で小学生と接した経験が少なく、クイズの難易を調整できない学生もいた。

##### ①小問（数題）

請求番号は分類番号と図書記号で構成される。これをクイズ化した小問数題を学生に作成させた。児童は、小問を解くことによって手がかりとなる図書の請求番号を知ることができる。計算問題のほか、漢字の語呂合わせや画数、年号や年齢等に関するクイズなど、様々な工夫が見られた。

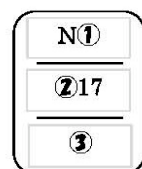


図3. 小問（例）

- ① 語×点×点=□□□ ※計算してね！
- ② 樂のつぎのひらがなをローマ字で → □□
- ③ 中学校を卒業するとき、みんなは何歳？

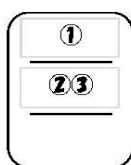


図4. 小問（例）

- ① 無詩語. 無 → 数字で□□□. □
- ② よく台所に出る嫌われ者の黒い虫の頭文字をアルファベットで → □
- ③ セブン×イレブン=□□ ※計算してね！

##### ②大問（1題）

大問の解答が最終指令書で門番の名前を示すキーワードとなる。したがって、上記①の請求番号で指定した図書を手がかりとし、解答となるワードに門番の名前の一文字が含まれるように学生にクイズを作成させた。

#### 3.4 最終指令書の作成

最終指令書は、クロスワードパズルになっている。クイズに解答して入手した5つのキーワードをパズルに記入すると、点線の囲みの中に門番の名前が出てくる。さらに、グループの仲間と一緒にその門番を探すようにという指示と、手がかりとなる門番の顔写真が貼ってある場所も記しておいた。

指令書は、ヒントカードと同色の画用紙を使い、裏面には図書館の利用案内図を印刷した。この案内を上向きにして事前にラーニング・コモンズのテーブルに貼っておいた。

### 4. 当日の様子

5階アリーナでの開講式が終わると、児童は学生の誘導にしたがって各講座の教室へ移動を始める。図書館にも参加児童の一群が到着する。本講座では、一人で参加した児童も楽しむことができるよう、最初に児童をグルーピングし直した。一緒に移動し並んで図書館に入ってくる児童同士は同じ小学校出身の友達である可能性が高いと考えて、入場の際に児童の名札にランダムに丸シールを貼り、ラーニング・コモンズへ進んだのちに、名札のシールと同色のシールが貼ってある椅子に座らせるという方法を使った。

全員が揃うのを待ち、ナビゲーター役の学生がスライドを使用して講座の導入を行った（図5）。児童にゲームのミッション、本の探し方、ルール等を伝え、合図とともにゲームをスタートした。制限時間は30分とし、モニターを使って残り時間を提示した。

児童はグループ毎にヒントを解いて示された図書を探し、キーワードを集める（図6、7）。児童が小走りに館内を行き来し、場は一気に活気づいた。写真から門番を探し出すのは意外に難しく、片っ端から学生に声をかけて確認する児童もいた。手がかりとなる図書が見あたらないなどのトラブルのため作業の終了が若干遅れたグループもあったが、前半の講座が終わる時刻までにはすべてのグループが門番を見つけ、鍵を貰うことができた。



図5. スライドを使った導入

表 2. 講座進行表

時間 (分)	参加者	学生
	5階アリーナ→図書館へ移動	誘導
10:10	7 図書館入場	丸シール貼り 4色×8名ずつ
	ゲート入って右手の基地 (丸テーブル) へ	誘導
	丸シールの色に従い4名ずつテーブルを囲んで着席。 (自己紹介) ● 筆記用具のみ机の上に、ほかの荷物はまとめて床におろす。 ● 話を聞く体制を作ってから始める。	着席指示

○導入

10:17	8	スライドによる導入 ○ミッション 1. 図書館脱出の鍵を手に入れろ！5つのキーワードを探して、鍵のありかを示す指令書をゲットせよ。 2. キーワードを探すには本が必要。本の場所はヒントカードに書いてある。 3. ヒントカードの色はグループごとに違う。カードは図書館のどこかにある。	スライド
		○鍵を手に入れるには～本の探し方 ● 本のシール (請求番号) の見方 ● 館内案内図 (基地と書架の場所を示す)	
		○進め方～スタートしたら、やることは3つ。 ①ヒントカードを探す。 ②本を探す。 ③本からキーワードを探す。	
		○ルール～基地から捜索隊を派遣する。ただし、以下のルールを守ること。 ● 捜索隊は、必ず誰かと一緒に行動する。 ● ヒントカードや本を見つけたら、基地に持ち帰る (本は棚に返さない)。 ● 鉛筆が使えるのは基地だけ。鉛筆を持って動かない。	
		○最後に 図書館内では「走らない」。相談するときは「ひそひそ声で」。	
		制限時間は30分。では、スタート！	
			「1枚目のヒントカードは...、 テーブルの裏だ！」

○展開

10:25	30	● いちどに複数のカードを基地に持ち帰ってもよい。 ● ヒントの解読は基地で行う。(基地以外で作業をしていたら、いったん基地に戻るように言う。) ● 筆記用具は基地でのみ使用可。	タイマー表示 ● 巡回支援 時間内に終わるように支援する。 ルールを守るよう声をかける。
10:50		机の上にヒントカード (キーワード記入済) 5枚、本5冊そろったら、担当の学生に合図する。	カードと本を確認して、最終指令書の場所を教える。

○終わり

10:55	5	最終指令書 (クロスワード) 解読 「門番」の顔写真を確認	ホワイトボードの裏に顔写真を貼っておく。
		門番を探して、鍵をもらう。	グループの4名全員揃っていることを確認して鍵を渡す。
		荷物をまとめる。 脱出 (退場) の合図があるまで、テーブルで待機。	荷物をまとめ、皆でゲート前に集合するよう伝える。
11:00		グループごとに見送りの学生に鍵を見せて、ゲートから脱出 (退場)。 講座②へ移動。	見送り 誘導



図6. 基地（ラーニング・コモンズ）でヒントカードの解読



図7. 書架で図書を探す

## 5. 考察

講座後のアンケート（別添）では、56件の自由記述において、「楽しかった（52%）」「おもしろかった（20%）」、または「よかった（9%）」と、本講座は概ねポジティブに評価されていた。謎解きや図書を探す作業が「難しかった（36%）」「大変だった（5%）」または「もう少し簡単に（5%）」という記述も散見されたが、一方で、「ヒントを解くのがむずかしかった。でもそこがおもしろいです。（No.18）」のように、難しさに謎解きの手応えが感じられたという「難しさ」「楽しさ」の双方を含む記述（29%）も多くあった。難易度が高めで、時間内に作業を終えられなかったグループもあり、時間の不足（14%）を訴える声も出ていたが、当日の全体の様子からは、30分という時間制限は適切であったと思われる。時間切れについては、クイズの難易度の調節や学生の支援の工夫で対処できるだろう。時間内に鍵を入手できず残念がる児童がいる一方で、結果にこだわり過ぎず作業のプロセスを楽しんだ記述「最後までクリアできなかったけど楽しかった。（No.41）」「全部解けなかったけど面白かった。（No.56）」などは注目されてよい。また、図書を使う「謎解き」の作業が、学習に対する苦手意識を和らげたと思われる記述「頭を使うのは苦手だったけど、楽しかった。（No.42）」も特筆に値するだろう。

想定外だったのは、グループ活動の意義に言及する感想が少なからず見受けられたことである（表3）。

表3. 児童感想（抜粋）

1	謎解きが難しかったけど、みんなと協力したからすごく楽しかった！またやりたいです！
10	4人で協力できて面白かったです。
16	他学校の人たちと協力してできたし、仲良くできたので、楽しかったです。
29	みんなが楽しくやっていたので、とても楽しかったです。
35	難しかったけど仲間とやったら楽しめた。
46	問題はとっても難しかったけど、はじめて会った子と問題を解いてとっても楽しかったです。
52	皆（他の小学校）の人と協力できて楽しかった。
53	難しかったけど、皆で協力して解いてとても楽しかったです。

講座を運営した側としては、一人で参加した児童にも楽しんでもらうため、一緒に参加した友達同士でグループを組まないようにシールを使ってランダムなグルーピングを行った。また、作業中のルールとして、探索隊は、必ず誰かと一緒に行動するように児童に声をかけた。これらの配慮が功を奏し、仲間と謎解きに取り組む感覚を生み出したのだと考えられる。

以上の考察より、本講座が、大学図書館の施設および蔵書に触れ、親しむという当初の目的を十分に果たしたことは確かである。また、本学学校教育学科の教員養成課程に属し、教員をめざす学生たちにとっても大変有意義な体験であったと言えるだろう。

## 謝辞

本講座は、筆者のゼミ生5名、大日向浩先生（学校教育学科中高理科コース）、ならびに大日向ゼミの学生4名とともに企画したものである。特に、本講座の名称は、大日向ゼミの学生の発案による。また、本学千住キャンパス図書第1係長の高嶋秀介様（2017年3月ご退職）、缶バッジのデザイン・作成は江田慧子先生（学校教育学科小学校コース）に多大なるご助力をいただいた。この場を借りて、皆様に御礼を申し上げる。

(別添資料) 児童感想

1	謎解きが難しかったけど、みんなと協力したからすごく楽しかった！またやりたいです！
2	時間がなくてアセった～。
3	1問目はむずかしかったけど2問目からはやり方がわかって楽しかった。
4	色々、なぞを解いて、図書館を脱出できて良かったです。本当に楽しかった。
5	脱出ゲームで、時間切れになりそうで走ったけど、おもしろかった。なぞときやコナンが好きなのでおもしろかった。
6	問題がむずかしかったです。本当に頭と体を使いました。
7	思ったより、かんたんで、やりやすかった！もう一回やりたいくらい楽しかったです。
8	グループのみんなと協力して、なぞをといて、図書室から出ることができてよかったです。時間内におわれなかったののでくやしいです。
9	問題が少しむずかしかったけど、楽しかった。
10	4人で協力できて面白かったです。
11	おもしろい
12	なぞときがたのしかった
13	楽しかった。いちばんはやくおわたたのにごほうびをもらえなかった。
14	図書館で本をさがすためのヒントをさがしてなぞをとくところが楽しかった。
15	たくさんのなぞを解くのが楽しかったです。
16	他学校の人たちと協力してできたし、仲良くできたので、楽しかったです。
17	たのちかった
18	ヒントを解くのがむずかしかった。でもそこがおもしろいです。
19	一番さいしょにおわたたし、もんだいとかなぞときがすきだから。
20	図書室に行ってやったので、本が好きなので、とても楽しかったです。
21	さがすのがたいへんだったけどよかった
22	みんなで協力してできてよかった
23	むずかしかった
24	なぞなぞみたいでおもしろかった。
25	なぞときが面白い。
26	本をさがすのがたいへんだったけど楽しかったです。
27	本をさがすのは大変だったけれど、おもしろかった。

28	おもしろかった・かんたん・楽しかった
29	みんなが楽しくやっていたので、とても楽しかったです。
30	最後の生き物の問題はすごく難しかった。
31	とても楽しかったけど時間が足りなくて最後まで出来なかったのがとても残念だった。次回は時間に余裕を持ってやってほしい。でもとても楽しかった。内容は少し難しかった。
32	最後まで出来なくて残念だったけど楽しかった。
33	もう少し時間がほしかった。
34	問題を解くことが楽しかった。難しい問題がたくさんあった。
35	難しかったけど仲間とやったら楽しめた。
36	もう少し簡単にしてほしい
37	本の場所がわからなくて難しかった。
38	楽しかったけど、問題を解くのが難しかった。
39	難しいけど、楽しくできたのでよかったです。
40	問題がとても難しく解けなかった。
41	最後までクリアできなかったけど楽しかった。
42	頭を使うのは苦手だったけど、楽しかった。
43	時間が足りなかったけど、とても楽しかった。
44	もう少し時間を増やしてほしい。合計1時間30分やりたかった。
45	時間が短く感じた。もう少し問題が簡単だったら...
46	問題はとっても難しかったけど、はじめて会った子と問題を解いてとっても楽しかったです。
47	もう少し簡単だったらもっと楽しく出来たと思う。また、このような講座があったら参加したい。
48	なかなか本が見つからなくて難しかったけど、いろいろなことで頭が楽しく使えて面白かった。
49	謎解きが面白かった。
50	謎の答がなかなか導けなくてとても残念でした。またやってみたいです。
51	難しかったです。けど楽しかったです。
52	皆(他の小学校)の人と協力できて楽しかった。
53	難しかったけど、皆で協力して解いてとても楽しかったです。
54	難しかった。
55	本を探すのが難しい。
56	全部解けなかったけど面白かった。

注) 誤記と思われる箇所も改変を加えずにそのまま掲載した。