

# 門川良平

さん

●すなばコーポレーション株式会社  
代表取締役社長

## 楽しむことで興味関心は動き出す 子どもも大人も主体的に学ぶ仕掛けは同じ

通信講座の教材開発やマーケティングに関わったスキル、小学校教員として子どもたちと関わった実績を生かしてSDGs（持続可能な開発目標）を楽しく学ぶカードゲーム「ゲット・ザ・ポイント」を開発。難しいことを子どもたちにも伝えるかに心を砕き、ゲームや漫画で「楽しみながら体験的に学ぶ」ことで主体的な学びに変える。自治体とのコラボレーションも増えている、すなばコーポレーションの門川さんにお話を伺った。

●取材文……太田美由紀（ライター）

### 民間企業に10年勤務後 教職をとり小学校教員へ

「勉強を進んでやらない子どもたちに、どうすれば楽しく学んでもらえるか、どうすれば振り向いてもらえるかをずっと考えてきました。ゲームを学習に取り入れるとしても効果的だということはずっと感じていたんです。ゲームは自分がプレイヤーになって展開する構造を持つので受け身ではられない。必然的に主体的にならざるを

得ません。自然に楽しみながら能動的に考え、行動し、試行錯誤することができます。ここに大きな可能性を感じています」

門川さんが教育に興味を持ったきっかけは学生時代、ゼミで教育法を選び不登校支援のフリースクールにボランティアとして飛び込んだことだった。

「そこで出会った子どもたちは、学校には行けなくても、自由闊達に話をするし、学習意欲もある子もいました。そういう子どもたちが何をきっかけに学校に行かなく

なったんだろうと疑問に思いました」

学生時代は法学部。教員免許も取得しておらず心理学系の大学院進学も検討していたが、大学卒業後はベネッセコーポレーションに就職。教材開発やマーケティングなどに携わった。公教育と連携して社会貢献もしているという手応えがあり面白かったが、子どもたちの課題などを理解できているだろうかという疑問を抱き、10年を節目として退職。通信制大学で学び教員免許を取得し東京都の小学校教員となった。

「教育についてきちんと勉強したい、現場を知っておきたいという気持ちが強かったんです。次男が生まれたタイミングで会社を辞め、1年半を勉強と教育実習にあてました。無給ですが、ちょうど育休のような期間にもなりましたね（笑）」

民間の通信教育と公立の小学校教員という異なる二つの立場だが、子どもたちの「学び」への意欲をどう引き出すかということに、常に心を砕いてきた。

「教員として現場に立ったのは2年間。大

変だけども面白かった。会社のスパンは1年くらいで一回りですが、学校は毎日PDCAサイクルを回していく。自分の授業がダメだと、子どもたちのリアクションですぐに分かる。学校での体験と教員になるための勉強が、いまでも大事なアイデアの素としてとても役立っています」

### 学習の効果は

出会いで大きく変わる

門川さんがSDGsに出会ったのは4年

でよりよい世界を目指す国際目標、17のゴールで構成された地球上の「誰一人取り残さない」誓いだ。SDGsの目標には「全ての人に健康と福祉を」という保健分野に関わるものも含まれる。その他にも、貧困

## Profile

●かどかわ・りょうへい●

1983年、京都府生まれ。大学卒業後、株式会社ベネッセコーポレーションにて教材開発・マーケティング・広告戦略を担当。退職後、通信制大学にて小学校教員免許を取得。東京都の公立小学校教員として2年間の教員生活を経て出版社にて学習事業のプロデューサーに。2019年9月に独立し、すなばコーポレーション代表として学習ゲーム・ワークショップ・学習マンガなどを開発。教育を軸に自治体などともコラボレーションし、活動の幅を広げている。



や飢餓、教育、ジェンダー、エネルギーや経済成長、技術革新、気候変動や環境問題など多岐にわたり、全てを分かりやすく伝えるのは相手が大人でも容易ではない。

「17のゴール全てを伝えるのは大変ですが、『持続可能な社会とはどういうことか』『なぜ持続可能な社会を作る必要があるのか（それが自分たちにとってなぜ必要なのか）』『持続可能な社会を作っていくために必要な姿勢やマインド』など、SDGsの要点に絞って体験的に理解してもらおうことは可能だと思っただけです。このゲームの名前『ゲット・ザ・ポイント』には、ポイントを得るという意味と、要点を理解するという意味が含まれています」

1クラスで2コマ90分の授業を展開するイメージで開発したため、アプリなどではなくボードゲームに近い形になったのは自然なことだった。

「授業は導入がとてども大事。出会いがうまくいかないと嫌になり、うまくいくとそこで興味関心が湧いてもっと知りたいという気持ちが出てくる。出会いによってその後の学習の入り方が全く変わってしまうんです。家庭で遊ぶボードゲームではなく、ファシリテーターがいて集団で行うワーク

ショップ形式のものになりました」

これまでも大人を対象としたSDGsのカードゲームはあったが、『ゲット・ザ・ポイント』は小学生から楽しく学べることを出発点として開発したところ、結果的に大人でも楽しみながら理解を深められるものとして完成した。

### 自治体とのコラボで オリジナルバージョンも

『ゲット・ザ・ポイント』は講座で認定ファシリテーターを養成している。小学校の先生だけでなく、高校の先生やキャリアアコンサルタントをしている人も講座を受け、ファシリテーターとなっているという。

「授業用の教材として使ってほしいというものの、私だけでは限界があることに気がつきました。そこで、その方法を伝えれば伝えられる人が増えると考えたのです。最初は個人で受ける認定ファシリテーター講座から始めたのですが、今はそれと並行して自治体と連携してオリジナルバージョンを作る取り組みなどもしています」

神奈川県相模原市では令和2年4月、SDGs推進課が立ち上がり、7月には「SDGs未来都市」に選定された。これを受

け、「相模原市 SDGs未来都市計画」を策定している。そこで、SDGsについて認知を広めていくきっかけづくりの一つとして、門川さんに話が持ち込まれた。

「まずは小学校でやってみようというところからスタートし、どうせなら相模原版を作りましょうという話になりました。地元を取り組みがゲームになれば、子どもから大人まで親しみを持って取り組むことができると思います」

イベントなどで子どもたち対象の体験の場をつくると、見学していた親も子ども以上に興味を持つことが多い。相模原市でも、「学校公開で行えば子どもたちの授業を見た親御さんにも伝わるのではないかと期待を寄せている。

「何かを知る、学ぶとき、一方的に伝えられると私自身があまり興味を持っていないんです。でも、ゲームなどにして体験すると面白い。今のところ形にしたのはSDGsのほかには算数を楽しむゲームですが、世の中には伝えなければいけないものがたくさんあると思っています。ゲームにした漫画にしたりすることで、疑似体験を通して伝えることができるものがまだまだある。これからいろいろなラインナップを増

やしていきたいですね」

保健の分野でも、病気や健康についての知識をいかに「楽しく体験的に伝える」かが大きなポイントになりそうだ。

### やってみようことや ワクワクをベースに

教育も大きな変わり目だ。新型コロナウイルスの影響でギガスクール構想やオンライン化が進むいま、黒板の前に先生が立ち、子どもたちに一方的に教えるという教育は各所で見直されはじめています。

「現在、不登校の子どもたちは統計上で15万人ほど、保健室登校などの子どもたちはカウントされていませんから実際には50万人を超えるのではないかとされています。社会そのものが変わってきている中で変わらない学校のシステム自体に無理があるのかもしれない」

大人は私のように、会社に所属したりフリーランスとして活動したり、会社を立ち上げたり、いろいろな選択肢がありますよね。ライフワークとして不登校関連のシンポジウムやイベントにも関わっているのですが、私のようなスタンスで自治体の方とつながりながら、違う形からアプローチし

て学校を楽しくしていくこともできるんじゃないかと思っています」

門川さんは、まだまだやりたいことがたくさんあると言っていてこう続けた。

「遠い先のことは分かりませんが、やってみようことやワクワクすることをベースに『すなば』で遊ぶように人に出会い、一緒に何かを作っていきたい。それが社名の由来です。いまは公共政策を学ぶコンテツも動き出していますし、健康の分野にも興味

があります。もともと好奇心が旺盛なのですが、まだまだ面白いことができそうです。思っただけでワクワクしています」

4人1組で10種類の「アイテム」とそれらの材料となる6種類の「資源」を使ってポイントを競う。ゲームは2回行い、1回目は「競争し奪い合う世界」を体験、2回目は「チームで協力し、共に豊かになって行こうとする世界」を自然に体験できる仕組み。オリジナルバージョンではサステナブルカードなどに地元の取り組みを組み込む（写真右上は相模原市版）

