

ゲームマニュアル（出品者用）

スケジュール

		受け手グループ	出品者
1月23日まで			物語を教員にメール送付
1月24日		・ 出品者の物語を読む	他の組の受け手グループにオブザーバー参加
		・ 物語を作成する	
1月31日	前半	・ 物語を作成する	他の組の受け手グループにオブザーバー参加
	後半	・ 出品者に物語をプレゼン	受け手グループの物語の評価・衣服の受け渡し
2月7日		組のメンバー全員で振り返り	

出品者が主にやること

- 1月24日までに物語をつくる
 - ゲーム開始時点で出品者の物語が必要です
 - 物語は配付資料として受け手グループに渡されます（出品者が読み上げる必要はありません）
- 1月31日の後半に、受け手グループがつくった「衣服との新しいつきあい方」に関する物語を評価し、衣服を渡す相手グループを決定する

その他、出品者がやること

- 1月24日、1月31日のゲームでは、31日後半の評価のとき以外、他の組の受け手グループにオブザーバーとして参加してください
- 2月7日の振り返りには、組の他のメンバーと一緒に参加して議論してください

物語の作り方

- 物語の作成は、次の2つのシートを埋めることで進めます。
 - 衣服プロフィールシート
 - 物語シート

衣服プロフィールシート

- シートに記載された質問に答えて空欄を埋めていってください
- これが、BAZAARでやり取りする衣服になります。
 - 自分が本当に持っている（持っていた服）を元にしてください。
 - 多少創作が入っても構いません。
 - ただし、創作が入りすぎると受け手グループの物語を評価するときに評価がしにくくなるので、ほどほどにしてください。

物語シート

- シートに記載された質問に答えて空欄を埋めていってください
- 自分がその衣服をなぜ大切だと思っているのか、受け手グループに伝えるようにすることを意識してください
 - 注：受け手グループは、衣服プロフィールシートと物語シートを読んで、衣服との新しいつきあい方に関する物語をつくります

受け手グループの物語の評価・衣服の受け渡し

- 1月31日の授業後半（16:45～）では、受け手グループA、Bの作成した物語を評価し、衣服を渡す相手グループを決めます
- 評価は、「創造性」「共感性」「実行可能性」の3つの基準から行います
 - 評価用紙は1月31日に配布します

何のための評価？

- 必ずしも評価の合計値が高いグループの勝ちではありません。出品者から衣服を受け取ったグループが勝ちです
- 自分が納得できると感じる物語を提示したグループに衣服をあげてください。そのグループの評価の合計値が低くても構いません
- ただし、振り返りのときに、衣服を渡す相手グループを決めた理由についても説明できるようにしてください。「創造性」「共感性」「実行可能性」などの評価の値は、振り返りの際の説明の材料として役に立つはずですよ

具体的に何をすればいいの？

- 1月23日（日）までに、衣服プロフィールシートと物語シートを完成させて下記アドレスまで送ってください
 - michiko.kimura.bouquet@vc.ibaraki.ac.jp
- 1月24日はまずC301・302に集まってください