

47 都道府県を遊びながら学習できるカードゲーム

Educational toys

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 価値創造研究室

大友優希 指導教員 西野隆司

キーワード：都道府県・義務教育・教養・カードゲーム・小学校

1. 研究目的

小学校3年生から始まる社会科の「47 都道府県」の学習に効果的な教材を研究する。メインターゲットは3～5年生とする。文部科学省が設定した「県名とその場所を覚える」という指標を本研究の目標としたうえで、「教育の質を高める」ことを目的としている。子供が楽しめるようなゲームの仕組みを考える。

2. 調査内容

本研究は、現在の情報の伝え方を見直し、効率的でもらえるような教材を提案する。

まずは小学生たちの「47 都道府県」への理解度がいかようなものかを調査する。

図1は帝国書院が平成14年、全国の小学生を対象に地図帳に関するアンケート調査を行った結果である。北海道・東北地方は認知度が高くなっているのに対し、北関東から中部・近畿と認知度の低い県が続いている。この結果から、“小学校卒業までに日本の都道府県の名前と位置を身に着けることが大切である”という学習指導要領の目標からすれば、小学生の県名認知は十分とはいえないことが分かる。

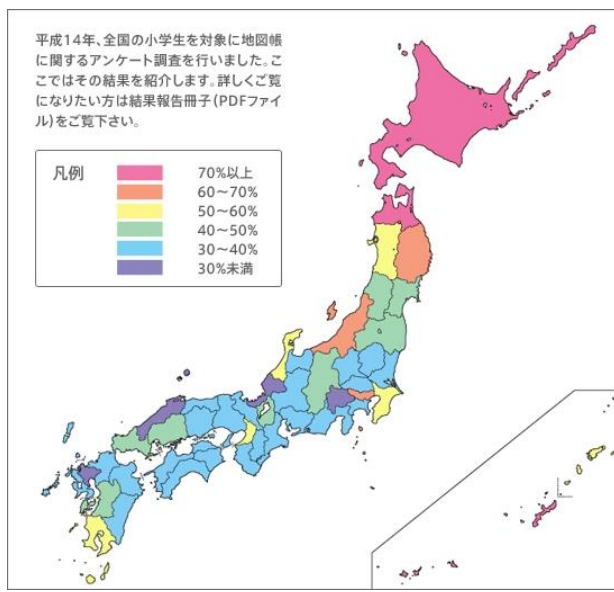


図1 小学生の県名認知度

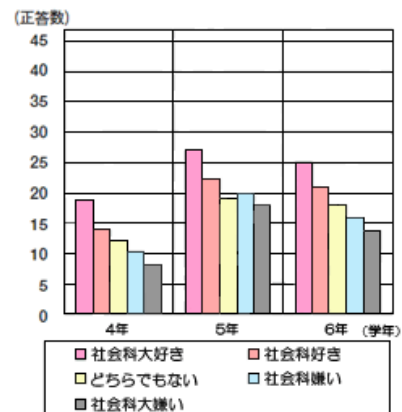
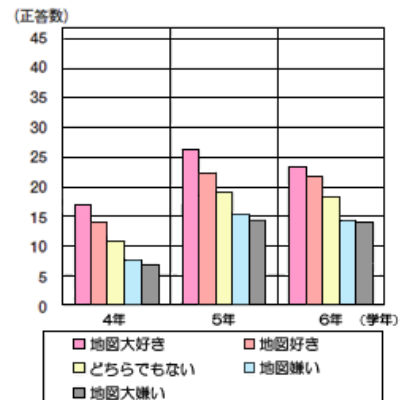
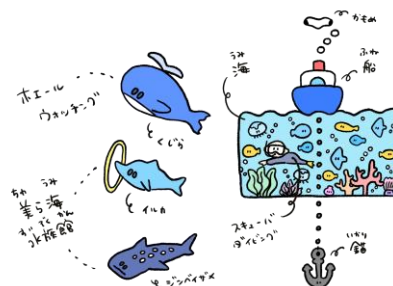


図2 地図帳の好き嫌いとは県名認知度の関係

図2は「地図帳の好きと嫌い」と、県名認知度との関係」である。各学年ともに、地図帳好きの子どもたちの方が、より県名の認知度が高いことがはっきりと分かる。子どもたちは興味を持つことにはどんどん取り組み、吸収していく。県名認知度を高めるためには、地図に対する興味を高めることが大事だと考えられる。



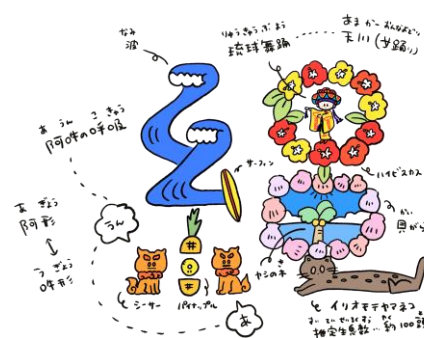
3. コンセプト及びアイデア展開

上記の調査内容から何を媒体にえらぶか。必要な条件として、

- ①授業内での取り扱いが難しくないもの
- ②47都道府県を効率よく学習できるもの。
- ③量産が可能であるもの

以上を念頭に置いて考えた結果、カードゲームが適した媒体であると考えた。

学習教材として使用するため、授業時間内でゲームを終えることが求められる。コンセプトは「学習の質を高めるデザイン」とし、従来の伝え方とは異なるアプローチで学習ツールを制作する。



4. 現段階での提案

カードゲームをプレイするためのカード、101枚、説明書、それらを収納するボックスを提案する。カードに色があるバージョンと、塗り絵ができるようカードに色がないバージョンの2パターンを検討している。

5. 今後の展開として

今後の展開として、まずはカードに使用するイラストの枚数を増やすことが第一となる。次に、実際に小学生3~5年生にプレイしてもらい、さらに調整を行う。

6. 参考文献

- (1) 帝国書院編集部編『楽しく学ぶ 小学生の地図帳 3・4・5・6年』帝国書院、平成31年
- (2) 黒田茂夫『なるほど知図帳日本』昭文社、2006年
- (3) 帝国書院 地図の力 小学生の県名認知度 2020年7月20日

<https://www.teikokushoin.co.jp/map/menu2/index04.html>

- (4) 帝国書院 地図の力 地図帳好き？嫌い？ 2020年7月20日

<https://www.teikokushoin.co.jp/map/menu2/index03.html>