

かるたで広がる子どもの興味と地域理解

～西濃の魅力再発見プロジェクト～

岐阜協立大学 経営学部 経営情報学科

廣濱 裕也 中川 颯 土田 翔太 藤井 遥飛

岐阜協立大学 市川ゼミ 指導教員：市川大祐

1. はじめに

岐阜県西濃地域には、素晴らしい名所や特産品が数多く存在する。しかし、日常生活の中でそれらに触れる機会が少ないため、「知ってはいるが興味がない」あるいは「存在自体を知らない」という人も多いと考えられる。このままでは、これらの貴重な資源が十分に継承されず、最悪の場合、消滅してしまう恐れがある。

そこで本研究では、西濃地域の未来を担う子どもたちを対象に、「かるた」と「Web サイト」を活用し、「楽しみながら学べる」をテーマとした教材の開発を目指す。

2. 先行事例

地域の魅力を伝える方法として、いくつかのボードゲームが開発されている。その中から地方創生をテーマとした2つの事例を取り上げる。

1つ目は、「知域王」と呼ばれる、役作り対戦型のボードゲームである。「遊びながら地域を学ぶ」をテーマとしており、2024年現在、新潟県の「佐渡」「新潟市」「内野」、神奈川県横浜市の「戸部まち」、長野県松本

市の「松本城・城下町」の5つが開発されている。特に第一弾の佐渡では、学校教育への導入やゲーム大会の開催が行われている[1]。

2つ目は、「あおもりアッテラ!」と呼ばれる絵合わせゲームである。青森県の40市町村の名物を題材としており、青森の方言で「合ってる!」を意味する「アッテラ!」と叫ぶ点が特徴である。2021年3月には、青森県内の全小学校268校に寄付されている[2]。

3. 教材の概要

本教材は、問題形式の「読み札」と、その答えが描かれた「絵札」で構成された「かるた」(図1)と、かるたで得た情報を調べるための「Web サイト」(図2)を利用するものである。



図1 実際のかるたの写真



図2 実際の Web サイト

読み札と絵札にはそれぞれ問題番号と解答番号が記載されており、読み手が正誤を判定する。番号が一致すれば札を獲得でき、札を取った人が絵札の裏面に記載された解説を読み上げる。

すべての札がなくなるとゲームは終了し、Web サイトを利用した調べ学習に移行する。この Web サイトでは、ゲーム中に気になった情報を「絵」や「番号」から効率的に検索できる仕組みを提供する。

4. 検証

大垣市内の学童保育で、開発した教材の実証実験を行った。約 20 名の小学生を対象にかるたで遊んでもらい、その後、数名にアンケートと調べ学習を実施した（図 3）。



図3 実証実験の様子

アンケートでは、「かるたは楽しかったか」「西濃地域について知ることができたか」「興味が湧いたか」といった質問に対し、いずれも 8 割以上の子どもたちから高評価を得られた。

また、調べ学習では、「お花が好きなので、たくさんのお花を見に行きたい」「ピザ作りやアスレチックを体験したい」など、かるたでは伝えきれなかった魅力を発見し、地域への理解を深める様子が確認できた。

これらの結果から、本研究の目的である「楽しみながら学べる」をある程度達成できたのではないかと考えられる。

5. まとめ・これからの展望

本研究では、西濃地域の小学生を対象に、ゲームを通じて地域理解を深める教材を開発した。その結果、ゲームを通じて西濃地域の魅力を伝え、興味を持ってもらうことができた。

今後は、小学校での授業設計への導入、低学年の子ども向けに易しい読み札の作成、さらに、ゲームをプレイした子どもたちが実際に地域を訪れるための取り組みを検討していく予定である。

<参考文献>

[1]知域王, <https://chiikiou.com>,

参照日：2024/11/30

[2]あおもりアッテラ！

<https://www.aomori-attera.com>,

参照日：2024/11/30