

PRESS RELEASE

株式会社メガハウス
2024年4月吉日

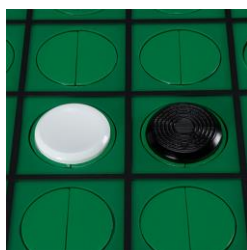
カンコーマナボネクト株式会社と共同開発！「オセロ」を題材にユニバーサルデザインについて考え、課題発見・解決のプロセスを学ぶことができる小学生向け授業プログラム **オセロで学ぶ ユニバーサルデザインってなに？**

株式会社メガハウス(バンダイナムコグループ、代表取締役社長:佐藤明宏/東京都台東区)は、2024年4月25日より小学校4~6年生を対象とした教育プログラム“オセロで学ぶ ユニバーサルデザインってなに？”の申し込み受付を開始します。本プログラムはカンコーマナボネクト株式会社とともに開発、わかりやすい動画と、ユニバーサルデザインが採り入れられている「一体オセロ」を組み合わせ、ユニバーサルデザインと課題発見・解決のプロセスを学ぶことができる無償の授業プログラムです。



一体オセロ

黒石の面に凸、白石の面に凹があり、触ると石の判別ができる
ユニバーサルデザイン



◆プログラム概要

対象	国内の小学校の4~6年生(この教材を利用して他学年での利用も可能です)
教科	総合的な学習の時間など
教材	学習指導案ギミックブラッシュアップシート、動画などのデータ(DVD)、一体オセロ2台(すべて無償)
時間数	45分×2コマ
募集数	先着50校
お申込み先	https://www.megahouse.co.jp/othello_education/

◆プログラム開発の背景

子どもに向けた商品・サービスを展開するメガハウスは、自分たちらしいサステナブルな取り組みとして、未来を担うかけがえのない宝物である子どもたちの教育を支援するプログラムの開発に初めて取り組みました。小学生向けの授業プログラムを開発するにあたり、国内ではルールの説明をする必要が無いほど認知度の高いオセロを題材といたしました。オセロは2023年に発売50周年を迎え、子どもたちを含む多くのユーザーに親しまれており、「一体オセロ」はユニバーサルデザインを取り入れた商品として、視覚障害のある方からも高く評価いただいていることから、多くの子どもたちに楽しく学んでいただけることを期待しております。

◆プログラムの特徴

① 子どもたちにもわかりやすい動画解説

授業を進行するための動画では、オセロ博士がナビゲート。子どもたちにも親しみやすいアニメーションや効果音入りでオセロのルーツやユニバーサルデザインについて解説しています。

② 準備に大きな負担なく導入可能

授業進行に必要な指導案・解説スライドや動画、児童用のワークシートデータを提供いたしますので先生の授業準備のご負担は最小限で授業を行えます。

③ 子どもたちの意欲も引き出せる！

身近な遊びである「オセロ」を題材としており、かつ授業で使用する「一体オセロ」(2台)も無償で提供しますので、ユニバーサルデザインについて直接触って学ぶことができます。

◆プログラムの内容

① 1コマ目(45分)

■ オセロのルーツを知る(約10分)

オセロにまつわるクイズを交えながらオセロのルーツやアイデアなどを知る

■ ユニバーサルデザインを学ぶ(約35分)

オセロの特徴とユニバーサルデザインを結び付けて様々な視点やアイデアを学ぶ

② 2コマ目(45分)

■ 新しいアイデアやデザインを考える(約30分)

テーマに沿って誰もが楽しめるオセロの新ルールやオセロの新しいアイデアやデザインを考える(利用者の視点・ユニバーサルデザイン)

■ 発表(約15分)

考えたアイデアを発表。気づきや感想を出し合う

◆期待できる学びについて

このプログラムで育める非認知能力	意欲・自制心・楽観性・忍耐力・自制心・思いやり・コミュニケーション力など
非認知能力を育む仕掛け	オセロを題材にしていること、クイズや協働ワークなど

「非認知能力」とは意欲や向上心、忍耐力やコミュニケーション力といった数値化が困難な力の総称で、本プログラムは子どもたちの学ぶ意欲や、他者への思いやりの心、我慢・粘り強さといった「非認知能力」を引き出す仕掛けが組み込まれています。



監修 中山芳一氏
(教育方法学)

岡山大学 教育推進機構 准教授
All HEROs 合同会社 代表
日本放課後学会 会長
日本放課後児童指導員協会 副理事長
教育ソリューション研究協議会
教育プログラム開発アドバイザー

◆テスト授業実施校からのコメント

学びの導入としてオセロを活用することで、いつも遊んでいたオセロにユニバーサルデザインがどう盛り込まれているか、と子どもたちの視点が自然と変わっていく瞬間がありました。

「今日はユニバーサルデザインを学びます」と言うと構える児童もいますが、身近なオセロから入ることで、「オセロで遊べるの!」と授業への関心や好奇心を引き出すことができました。

また、自分たちで様々な視点からユニバーサルデザインのオセロを考えることで、アイデアを生み出すおもしろさや難しさ、開発者の方々の工夫も感じることができました。

授業をきっかけにオセロ以外のものにもユニバーサルデザインが使われているのではないかと普段の生活と結びつけて考えたり、自主学習で取り組んだり、学びを深める姿勢が見られます。

このプログラムの授業進行は動画がある為、短い時間でユニバーサルデザインを学ぶためのツールとして、働き方改革に取り組む学校にとっても活用しやすいと思います。

さらに、授業の中で非認知能力をどう育むかという視点も考えられており、教育現場で育みたい力を育成できる授業だと思います。

(岡山県和気町立本荘小学校 4年生担任の先生)



◆オセロについて

日本で誕生した「オセロ」。今では誰もが知っているボードゲーム「オセロ」は、1973年に茨城県出身の故長谷川五郎氏の発明で誕生し、株式会社ツクダ(現在、株式会社メガハウスで販売)から発売しました。「覚えるのは一分、極めるには一生」と呼ばれるほど、ルールは簡単でありながら奥の深いオセロ。発売から現在に至るまで、世代を問わず親しまれています。



《つくろう！オセロ部！活動について》

現在小学生を対象とした「小学校」「学童クラブ」などの施設に向け、「ベストオセロ1個」「大会キット」を先着 500 施設にプレゼントする企画を開催しています。 ※2024/5/8(水)15:00 締切
https://www.megahouse.co.jp/othello/othello_tournamentkit-present_cp/

【オセロ公式ホームページ】<https://www.megahouse.co.jp/othello/>

TM&© Othello,Co. and MegaHouse

◆カンコーマナボネクト株式会社

未来を担う子どもたち一人ひとりが自分のキャリアをイメージし、自分らしいやり方で未来を切り開くことができるよう「未来を生き抜く人づくり」を目的に活動。地域社会や企業との連携を図り、社会全体で人材育成教育を支える仕組みづくりにチャレンジしています。

【カンコーマナボネクト公式ホームページ】<https://k-manabonect.co.jp/>

※本プレスリリースに記載の内容は 2024 年 4 月現在のものであり、予告なく変更する場合があります。