

PRESS RELEASE

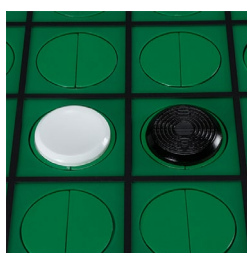
株式会社メガハウス
2025 年 3 月 19 日

オセロを題材にユニバーサルデザインを学びませんか？ 小学校向け授業プログラム教材を無料で提供！ お申込み受付開始！

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、2025 年 4 月 1 日より小学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 2025 年度の申し込み受付を開始します。本プログラムは教育支援企業であるカンコーマナボネクト株式会社と共同開発し、わかりやすい動画とユニバーサルデザインを採り入れた「一体オセロ」を組み合わせることで、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学習プログラムです。

本プログラムは 2024 年度より提供を開始し、採用くださった学校の先生方から好評を得たことから、2025 年度も継続する運びとなりました。当初は小学校のみでのご利用を想定しておりましたが、フリースクールや病院などの施設でも導入され、より多様な学びの場で役立てていただいています。

さらに今年度は、実際に授業導入いただいた先生方のお声を基に、ユニバーサルデザインとスタンダードデザインの比較ができるよう一体オセロ 2 台に加え、ベストオセロ(スタンダードタイプ)も同梱し、内容をアップデートいたしました。



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 年生推奨 (他学年や中学校、フリースクールなどでのご利用も可能です)
教 科	総合的な学習の時間など
送付教材	授業進行用解説動画、解説スライド、ワークシート、学習指導案、ギミックブラッシュアップシートなどのデーター一体オセロ 2 台、ベストオセロ(スタンダードタイプ)1 台 (すべて無償・返却不要)
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/

※講師の派遣を伴う出前授業ではなく、教育プログラム(教材)の無償提供となります。

◆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株式会社メガハウスは、自分たちらしいサステナブルな取り組みとして、2024 年、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 1973 年の発売以来、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、たくさん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・解説動画やスライド、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)と「ベストオセロ」(1 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れ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・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
(非認知能力研究・教育活性家)
元 岡山大学 准教授(教育方法学)
文部科学省進路指導審査会 委員
岡山県岡山市社会教育委員会 会長
All HEROs 合同会社 代表
IPU 環太平洋大学 特命教授 他

◆2024 年度プログラム導入校アンケートより

先生方からは、「プログラム内容から導入のしやすさ」「子どもたちの学習への意欲の向上」等の理由が導入のきっかけや実施後の振り返りとしてご好評でした。以下は具体的なコメントです。

【導入の理由】

- 総合的な学習の時間での「福祉」に関わるテーマとして最適だった。(岡山県小学校/実施学年5年生)
- 遊びやゲームを通じてユニバーサルデザインが学べるプログラムだと知り、子どもたちの学習意欲を引き出せると感じた。(三重県小学校/実施学年5, 6年生)
- ユニバーサルデザインはどこか難しく、子ども達も他人事・綺麗事として終わってしまうが、オセロという遊びを通して身近な物として関心・関心につながった。(千葉県小学校/実施学年4年生)
- 授業進行用スライドや動画、ワークシートがあり準備が少なく導入しやすいと感じた。(東京都小学校/実施学年4年生)



【子どもたちの様子】

- オセロを子どもの学習への意欲づけとして使うのがよかった。子どもも前のめりになっていた。(埼玉県小学校/実施学年4年生)
- 動画の内容や実際にオセロを使うことでユニバーサルデザインへの興味・関心につながった。(岐阜県小学校/実施学年4年生)
- 工夫をすることで、色々な人とつながることができると感じていた。友達の考えにも刺激を受け、授業後もさらにアイデアをブラッシュアップしようと自主学習でユニバーサルデザインについて取り組んでいる子も多かった。(大阪府小学校/実施学年4年生)
- 視覚障害者への配慮や支援の重要性、視覚障害者と遊ぶための手立てがあることで、積極的に関わる姿勢や自分たちにできることを考え始めた。(東京都小学校/実施学年4年生)

◆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。



ベストオセロ(スタンダードタイプ)

【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 2025 年 3 月現在のものであり、予告なく変更する場合があります。