

PRESS RELEASE

株式会社メガハウス
2026年3月吉日

小学生向け無償授業プログラム2026年度版、4月1日より募集開始

オセロで学ぶ ユニバーサルデザインってなに？

授業サポートガイドを新たに追加

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／東京都千代田区）は、小学校4～6年生を対象に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？』をリニューアルし、2026年4月1日より申し込み受付を開始します。（https://www.megahouse.co.jp/othello_education/）

本プログラムは、カンコーマナポネクト株式会社と共同で開発した無償の授業プログラムで、わかりやすい動画とユニバーサルデザイン仕様の『一体オセロ』を教材として、ユニバーサルデザインの考え方と課題発見・解決のプロセスを学ぶ全2コマの構成です。リニューアル版では、多くの教育現場から高い評価を得た従来内容をベースに、2コマ目の授業をより進めやすくする『授業サポートガイド』を新たに追加しました。初めて導入する先生でも、児童の発想や話し合いを引き出しやすい内容にアップデートしています。

子ども向け商品・サービスの提供を通じて培った知見を活かし、国内で高い認知度を誇る「オセロ」を教材として採用し、視覚障がいのある方にも配慮したユニバーサルデザイン仕様の「一体オセロ」を使って楽しみながら学んでいただけることを期待しております。



2026年度
オセロで学ぶ
ユニバーサルデザインってなに？

費用 **無料** 推奨学年 **小学校4～6年生** 関連単元 **総合的な学習の時間（2時間構成）**

身近な遊び「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ます。

ユニバーサルデザインとは？

国や文化、言語、性別、年齢、個性などのちがいかかわらず、出来るだけ多くの人々が使いやすいように考えられたデザインのこと

今年度も、一体オセロ（ユニバーサルデザインタイプ）2台とベストオセロ（スタンダードタイプ）1台の計3台を贈呈！
実物を比較してユニバーサルデザインを学ぶことができます！



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オセロ



本教育プログラムについて

◆内容

- 対象：小学校4～6年生推奨（他学年での活用も可能）
- 教科：総合的な学習の時間 ほか
- 時間数：45分×2コマ

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） オセロの特長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

◆特長

- 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。
- 準備に大きな負担なく導入可能：授業進行に必要な授業サポートガイド・学習指導案・授業進行用動画や授業進行用PowerPointデータ、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。
- 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。

※2026年度版では、特に2コマ目の『アイデアを考える授業』において、話し合いの進め方、児童への声かけ例、つまずきやすいポイントを整理した先生用サポートガイドを新たに追加し、授業進行をよりスムーズにサポートします。

▼2026年度版から追加の授業サポートガイド

<提供教材>

- 一体オセロ（ユニバーサルデザインタイプ）2台
- ベストオセロ（スタンダードタイプ）1台
- 授業サポートガイド
- 授業進行用動画
- 学習指導案
- 授業進行用PowerPointデータ
- 児童用のワークシート
- ギミックブラッシュアップシート
- 非認知能力セルフアセスメントシート



<費用>

すべて無償（返却不要）

- 募集校数：先着100校
- 「オセロで学ぶユニバーサルデザインってなに？」
- お申込先：https://www.megahouse.co.jp/othello_education/
- お申込開始：2026年4月1日（水）から

◆期待できる学びについて

このプログラムでは、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の非認知能力を育むことができます。オセロを題材にしたクイズや協働ワークなどの「ギミック（教育的仕掛け）」を通じて、子どもたちの内面の力を引き出します。



■ 監修

中山芳一 氏

All HEROs合同会社 代表

IPU・環太平洋大学 特命教授

元岡山大学 准教授

日本非認知能力協会 会長

文部科学省進路指導審査会 委員

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

主な著書

『教師の為の「非認知能力」の育て方』（2023年、明治図書館）

『非認知能力の強化書』（2025年、東京書籍）

■ 中山氏からのコメント

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など数値化が困難な力の総称で、教育現場では「主体的に学習に取り組む態度」として評価される重要な力です。本プログラムには、非認知能力を引き出す「ギミック」が組み込まれており、簡易指導案「ギミックブラッシュアップシート」も用意されています。ぜひ授業を通じて、子どもたちの表情や言動から非認知能力を見取り、育てていきましょう。

授業をご使用された先生方からのご意見

2024年度から本プログラムを実施された先生方を対象に行ったアンケートでは、回答者の80%以上が「大変満足」「満足」と評価（5点満点中4点・5点）してくださるなど、教育現場での有用性と高い満足度が裏付けられました。一定の評価をいただいていることがうかがえます。



堺市立東百舌鳥小学校 6年生授業の様子

実施校・先生方からの声（一部抜粋）

- ・『福祉』に関わるテーマとして最適だった（岡山県・小学校5年生）
- ・遊びを通じて学べる点が魅力だった（三重県・小学校5・6年生）
- ・オセロを通じてユニバーサルデザインが身近になった（千葉県・小学校4年生）
- ・教材が充実していて導入しやすかった（東京都・小学校4年生）
- ・子どもたちが前のめりで行き交っていた（埼玉県・小学校4年生）
- ・授業後も自主学習に取り組む児童が多かった（大阪府・小学校4年生）
- ・視覚障がい者への配慮を考えるきっかけになった（東京都・小学校4年生）

オセロについて

「オセロ」は1973年に茨城県出身の故・長谷川五郎氏が発明した日本生まれのボードゲームです。「覚えるのは一分、極めるには一生」と言われるほど、シンプルながら奥深いゲーム性が特長で、世代を問わず親しまれています。株式会社メガハウスが販売を行っております。

[【オセロ公式ホームページ】](#)

<https://www.megahouse.co.jp/othello/>

TM & © Othello, Co. and MegaHouse



一体オセロ（ユニバーサルデザインタイプ）



ベストオセロ（スタンダードタイプ）

◆カンコーマナボネクト株式会社について

本プログラムの共同開発企業であるカンコーマナボネクト株式会社は、「“自分らしく”活躍するひとがあふれる社会」を目指し、学校・企業・地域とともに授業支援・人材育成支援を通じて、社会全体で教育を支える仕組みづくりに取り組んでいます。

[【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2026年3月現在のものであり、予告なく変更となる場合があります。