

PRESS RELEASE

株式会社メガハウス
2025年10月吉日

好評につき再募集！オセロで学ぶ ユニバーサルデザイン授業プログラム

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、小学生向け教育プログラム「オセロで学ぶ ユニバーサルデザインってなに？」の提供先募集を、2025年4月より開始し、約3か月で定数に達したため、いったん募集を締め切っておりました。このたび、皆さまからのご好評を受け、2025年10月28日より募集を再開いたしました。

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、個性などのちがいがかわらず、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

今年度は一体オセロ2台と、一体型ではないオセロ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！

本教育プログラムについて

◆概要

株式会社メガハウスは、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、2024年より教育支援の一環として授業プログラムの開発に着手を展開しております。本プログラムでは、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。

◆特長

- 子どもたちにもわかりやすい動画解説：オセロ博士がナビゲートするアニメーション動画で楽しく学べます。
- 準備に大きな負担なく導入可能：動画・学習指導案・スライド・ワークシート等提供、すぐに授業が可能です。
- 授業で使用する一体オセロ2台とユニバーサルデザインの比較ができる一体型ではないオセロ1台を無償提供、返却不要です。
- 子どもたちの意欲も引き出せる：オセロを題材に、非認知能力を育みながら、ユニバーサルデザインを学べます。

◆提供教材

- 一体オセロ2台（ユニバーサルデザインタイプ）
- ベストオセロ1台（スタンダードタイプ）
- 動画
- 解説スライド（PowerPoint・PDF）
- 授業進行に必要な学習指導案
- 児童用のワークシートデータ
- アセスメントシート



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）

◆お申込先

https://www.megahouse.co.jp/othello_education/

◆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。

プログラム監修



■ 監修

中山芳一 氏（教育方法学）
元岡山大学 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

■ 主な著書

『教師のための「非認知能力」の育て方』（2023年、明治図書）

『「やってはいけない」子育て—非認知能力を育む6歳からの接し方』（2023年、日本能率協会マネジメントセンター）

■ 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、育んでいきましょう。

先生方からの高評価を受けて

◆2024年度に本プログラムを実施されたいいただい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。



◆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/実施学年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/実施学年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/実施学年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/実施学年4年生）
- ・子どもたちが前のめりで取り組んでいた（埼玉県小学校/実施学年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/実施学年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/実施学年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徴で、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

◆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・人財育成支援を通じて、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/>
