

2020

歴史に興味を持たせるカードゲーム型教材

Learning History Through Card Games

AD21 三輪 和哉

指導教員 西野 隆司, 氏家 和彦

1. 研究目的

学生が勉強に対して積極的になるのは難しく、特に暗記項目の多い授業は最初の壁になるだろう。しかし、あらかじめ興味を持たせておく事で授業の内容もすんなり入って行くと考えた。遊びを通して学ぶ事が出来れば、興味を持つ事に繋がると思い、グループでも楽しめるという点から「カードゲーム」に注目した。皆で遊んだ事を授業の中で思い出させ、勉強に意識を向けさせる。

2. 調査と分析

まず既存の教材についてどのような商品が発売されているかを調査した。すると数学や科学にはゲームとして確立されたものがあつたが、国語や社会といった文系にはそういったゲームは存在しない事が判った。

次にカードゲームの販売形態について調査した。結果、カードゲームは大まかに2パターンの販売形態をとっており、一つは特定のカードの中から一定の枚数がランダムに封入されている形態、もう一つは定められたカードが一通り揃っている状態で封入されている形態であった。

3. コンセプトの立案

調査と分析の結果、まだ作られていない文系の教材ゲームを作る事に決めた。その中でも社会(歴史)は年表を読み、話を進めていくという点とカードゲームのターン(手番)を重ねて試合を進めるという点が重なり、相性がいいと判断した。

そして販売形態は、個人が所有するカードの質・量によってユーザーの格差が起きない後者の販売形態に設定する。

4. デザイン展開

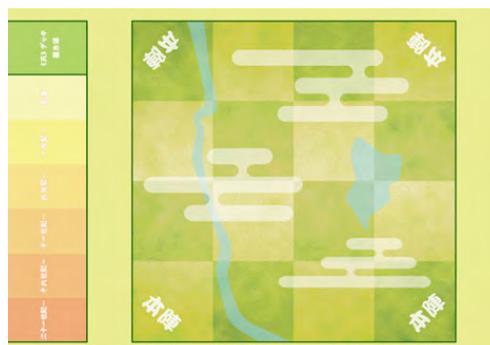
この商品は勉強させられているという意識を持たせない為に、柔らかい雰囲気やデフォルメされたイラストを使用する。ただし、偉人のカードだけは写真選択問題の対策の為に実際に教科書に使用されている写真を使用する。

また、日本以外の地域や物の歴史を題材にしたセットを二弾・三弾と制作した場合を想定しそれらを組み合わせられるゲームシステムにする。これにより商品に拡張性を与え、以前にプレイ経験のあるユーザーが新規のユーザーにも遊び方を教えながら一緒に楽しめる事を狙う。

5. 完成図



カードの絵柄はピクトグラムによって色と図形だけでもある程度の判別をできるようにした。ゲームのメインとなる人物のカードは表情をつけるためにカラーをつけている。



ゲームは右側の4×4マスのステージで行われる。左側は現在の時間を表す時に使用する。

6. 結論

このゲームで実際に小学生高学年の男子に遊んでもらった結果、全員に「とても楽しかった」という感想を頂いた。

だが、それと同時に「もっと様々な種類の武将を使ってみたい」というカードの種類や「沿革置き場の表示がわかり辛い」というステージの構成の問題等、いくつかのマイナス部分を指摘して頂いた。今後の課題は、それらを解決しつつもより完成度を高めていく必要があると結論付けた。

文献

- [1]日本史 - 歴史研究所 - 裏辺研究所,
<http://www.uraken.net/rekishi/rekijap.html>, 2013-11-21
- [2]学研教育総合研究所
3. 算数と体育がポイント ～好きな科目・嫌いな科目～
<http://www.gakken.co.jp/kyouikusouken/whitepaper/201009/capter3/03.html>, 2013-10-09