

3-3 第3分科会「遊んで学べるすごろくを作ろう！！」まとめ

担当 井門正美

分科会テーマ	第3分科会 遊んで学べるすごろくを作ろう！！
担当者・メンバー	<p>担当者 井門正美</p> <p>安西毬恵 井川武宗 石井孟明 加賀谷慶之 児玉祐佳 佐藤綾香 佐藤朋子 高橋苑子 田島駿己 本間隆造 湯瀬瞳 田中理恵 川村さやか 斉藤裕介 竹田健太朗 千葉和輝 中川翔平 古内美帆 湊智雅 滝原香苗 下田友紀 安田かおり</p>
活動の目的	<p>すごろくは『日本書紀』の中に、の689年（持統天皇の代）に「禁断双六」という記述があるということですが、これは盤双六と言われるものです。今回、私たちが対象としたのは、皆さんにもお馴染みの絵すごろくです。この絵すごろくの源流は、13世紀頃の仏法双六だと言われ、これは天台宗の新米のお坊さんに遊びながら仏法の名目を学ばせるために考案されたと推測されます。その後、江戸時代に入り、絵すごろくが成立するに至って、今日まで親しまれている遊びです。</p> <p>私たちは絵すごろくの「遊び」と「学び」に注目して、オリジナルな絵すごろく開発をすることにしました。</p> <p>絵すごろくには、「遊び」と「学び」が満載です！！</p>
活動の概要	<p>1. すごろく作りのポイント</p> <p>(1)テーマを決める。 地理、歴史、政治、社会、人物など</p> <p>(2)コース形式を決める。 ①「ふりだし」と「上がり」の位置 ②コースの型（渦巻き状<円型、角型>、蛇行状、捻り状等）</p> <p>(3)マスを決める。 ①マスをいくつにするか ②絵をいくつ設定するか</p> <p>(4)駒を作る ①駒の数 ②駒の絵 *テーマに関連した駒 ③駒の形</p> <p>(5)ゲーム性と学習機能を組み込む ①マスごとに指示・条件を設定する（一回休み、振出しに戻るなど） ②どんな学びをさせるのか、学びの機能を設定する ③面白さと楽しさを組み込む</p> <p>(6)表現や芸術性を組み込む ①絵柄、画材などの工夫 ②アイディア、美しさ、新奇性など</p>

	<p>(7)サイコロ等の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ①サイコロ、ルーレットなどの設定 ②さいの目の数、ルーレットの数字の数 <p>2. 私たちが作ったオリジナルすごろく *詳細はスライド参照</p> <ul style="list-style-type: none"> (1)童話すごろく (人環女子チーム) (2)目指せエコマスターすごろく (あんころもちチーム) (3)東北&北海道 B 級グルメすごろく (チーム・スティッチ) (4)江戸時代すごろく (チーム歴女☆) (5)三国志すごろく (教科教育+αチーム) (6)歴代内閣総理大臣すごろく (社教研男子チーム) (7)すごろく「総理大臣になろう！」(地域科学チーム) (8)世界の通貨すごろく (t e a m TKB)
<p>まとめ</p>	<p>すごろくは、遊びと学びのハーモニーです。子どもから大人まで、みんなで、遊んで、楽しんで、学ぶことのできる伝統的なゲームです。</p> <p>作る立場からも、歴史や現実を題材にしたり、夢や想像をモチーフにしたり、理想世界を築いたり、世界を創造する楽しみを味わうことができます。</p> <p>みなさんも、すごろく作りに挑戦してみませんか。</p>