

地理×ゲームづくりで楽しく学べる！

桃鉄のアクティブラーニング型教材を全国の小学校へ無償提供

ワークシートだから導入が簡単！教育のプロが監修。学習指導要領対応・指導案付き

株式会社 80&Company（本社：京都府京都市、代表取締役：堀池 広樹）の教育の専門家組織「Cross Education Lab.」は、「Cross Education Lab.」が運営する教員向け教材プラットフォーム「TOUCH+」にて、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの人気ゲームタイトル桃太郎電鉄を授業にしたアクティブラーニング教材“地理×ゲームづくり 小学校で楽しく学ぶ！ 桃鉄の授業の提供を開始します。



■“地理×ゲームづくり 小学校で楽しく学ぶ！ 桃鉄の授業”とは？

「桃鉄の授業」は、累計販売本数 300 万本突破した人気ゲーム『桃鉄』を題材に、オリジナルのすごろくづくりに挑戦することで、地理の知識はもちろん、自ら考え、学ぶ力をつけることができるアクティブラーニング教材です。

日本全国の子どもたちに良質な授業を行っていただける教材を無償で提供したいとの想いで制作しています。楽しく学べることを第一に置きながらも、学習指導要領に対応し、授業スライド・ワークシート・指導案・授業台本など実際の授業に役立てていただける素材を用意しています。

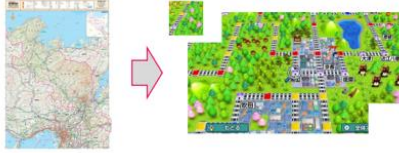
授業を希望される先生は、簡単なフォーム登録でダウンロードが可能。印刷し、プリントとしてすぐに授業に活かしていただくことができます。



桃鉄すごろく職人

桃鉄マップの素材を使用して、グループで各地方のすごろくを作成。制作過程で地図をよく観察したり、特産品を学ぶアクティブな地理の学習。

概要



桃鉄マップの素材を活用して生徒がグループでオリジナルすごろくを作成。クラス全体で日本地図完成を目指せるとなよし。

Story : 県知事たちの苦悩。自分たちの地方の魅力が伝わらない…。

Mission : 地方の魅力を詰め込んだPRすごろくを作成せよ！

Material : 桃鉄マップ素材、効果カード、ルールワークシート

Advice : ゲームバランスの調整、勝利条件の明確化、etc…

©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment

ストーリー性の教材で、プレイヤー（生徒たち）はゲームクリエイターとして働く社員として「まちの魅力が伝わるすごろくを作る」ためにチームでミッションをクリアしながらすごろくを完成させます。ただすごろくを作るだけでなく「何を目的に作るのか・何を解決したいのか」など想像力を働かせ楽しく遊びながら、ゲームクリエイターとしての仕事内容についても学ぶことが可能です。

ゲーム
プランナー

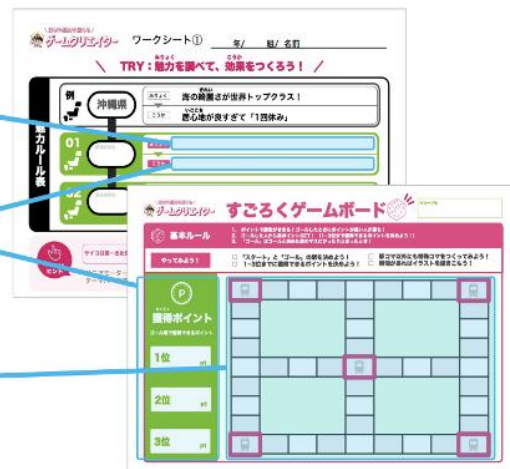
01. 魅力をリサーチ

ルール
クリエイター

02. ルールをつくる

ゲーム
デザイナー

03. マップをデザイン



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment

ゲームクリエイターとしての仕事の流れを体験できるので、仕事に対する理解が深まりキャリア教育にもなります。

■“地理×ゲームづくり 小学校で楽しく学ぶ！ 桃鉄の授業”のポイント

①アクティブラーニング

・子どもたちがオリジナル桃鉄を作成

子どもたちはゲーム会社のクリエイターとして、街の魅力を最大限に伝えるすごろく作成に取り組めます。『ゲームづくり』という子どもたちが楽しんで取り組むワークを通して、能動的な思考・議論・行動を引き出します。

・地理の知識をゲームに活かす

小学4、5年生で習う地理の授業や、調べ学習で得た知識を活かして、自分たちの好きな都道府県・地域のすごろくを制作。授業で学んだ知識を活かしたアウトプットを行うことで、自然な教え合いや、学ぶことの楽しさに気づく機会をつくれます。

・オリジナル検定で楽しく復習

すごろくづくりを通して深めた地理の知識を、クラスみんなで楽しめる検定を使ってチェック。47都道府県それぞれに関する問題が1問ずつ収録されています。自分で問題を作ることができるクイズシートも付いているので、子ども同士の学び合いの時間も楽しむことができます。

②社会・総合・学活で使える

・学習指導要領に使える

社会の単元や、総合的な学習時間の評価と紐づけた授業内容で、授業計画に織り込みやすい設計です。すごろくづくりの際に、都道府県や地域の範囲制限を加えることで、小学校4年生の『都道府県』や、小学校5年生の『日本の国土』といった単元の復習としても使うことができます。

・単発授業なので、空コマでも使いやすい

1～2コマで完結する授業内容なので、年度途中でも実施検討がしやすく、突然の空きコマでも実施が可能。学年はじめ、生徒間の距離を縮めるためのアイスブレイクとしての実施や、学年末の思い出づくりのレクリエーション授業など、生徒同士のコミュニケーション活性化を目指す場合にもご利用いただけます。

・ゲーム化・課題発見/解決・協力を学ぶ

ゲームをつくる授業を通して、ゲーム化(ルールを設計し、楽しくする)という考え方を学習できます。よりおもしろいゲームにするための改善ポイントを探することで『課題発見/解決』のチカラを、そして時間内にゲームを完成させるために他者と役割分担をする中で『協力』の姿勢を養います。

③スムーズな授業準備を助けるツールを用意

・授業スライド

授業の導入から、すごろく制作のステップやワークシートの記入方法まで必要なことが全て詰まったスライドを提供しています。授業スライドとワークシートがあれば簡単に授業を行うことができます。また、先生たちの授業進行を助ける授業台本もダウンロード可能なため、生徒への声かけや、手順を説明する際のサポートとして利用可能です。

・ワークシート

個人で調べ学習をする『ワークシート』と、グループで使用するすごろく制作の『A3 ゲームボード』の2枚に加え、桃鉄検定のオリジナル問題制作『クイズシート』の1枚が入っています。授業後には、どれだけ都道府県の知識を得ることができたかをチェックするためのお楽しみ検定として「桃鉄検定」も用意しています。

・指導案

授業の目的や評価、時間配分など授業進行の概要がまとまった指導案付きです。事前の内容把握や、学年会議のためにご利用ください。ダウンロード後に内容の編集も可能です。

授業台本 カテゴリ：総合的な学習の時間

授業タイトル「日本の魅力を伝える ゲームクリエイターになろう」

対象年齢 小学4-6年生 / グループ活動 (3-6人)

準備物チェックリスト	
<input type="checkbox"/> 授業スライド <input type="checkbox"/> ワークシート (A4) ×人数	<input type="checkbox"/> 液晶モニター <input type="checkbox"/> ゲームボード (A3) ×グループ数
<input type="checkbox"/> PC、タブレット×人数	
スライド	指導者
 <p>段階：導入</p>	<p>🔊</p> <p>「日本の魅力を伝えるゲームクリエイターになろう！オリジナル検定ですぐらくづくりの授業をはじめたいと思います。」</p>
 <p>段階：導入</p>	<p>🔊</p> <p>あなたはゲーム会社の社員です！ゲームクリエイターとして毎日ゲームづくりをしています。</p>
 <p>段階：導入</p>	<p>🔊</p> <p>そんなあなたのもとに、依頼がきました。〇〇〇の魅力が伝わるようなゲームをつくってほしい」と。</p> <p>☑️ 先生の動き</p> <p>〇〇〇には、地元の地域や、社会で買ったばかりの都道府県など、事前に教員が決めた地方/地域名が入ります。</p>

©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment

■“地理×ゲームづくり 小学校で楽しく学ぶ！ 桃鉄の授業”概要

提供開始日：2022年10月18日

対象学年：小学校4・5・6年生

所要時間：1コマ完結の45分と2コマ実施の90分の2パターン

内容：ゲームクリエイターとしての仕事をテーマに地理について学べる授業

ダウンロードページ：<https://touch-education.jp/momotetsu/>



【本件に関する報道関係者からのお問合せ先】

株式会社 80&Company 広報担当：上田 / 西本

Mobile (直通)：080-2365-4228 / 090-3196-9581 Mail：pr@80and.co

TEL：075-600-2163