

子どものための地元知識を楽しく学べる玩具

A2201220 田村睦月

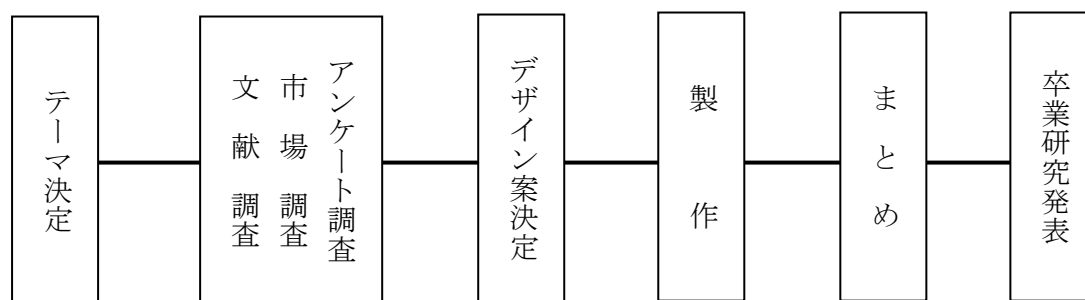
●研究の背景（概要）

わたしは、20年間住んでいたにも関わらず、地元会津の事をほとんど知りません。ある授業で、会津の伝統工芸品を新しい形にするテーマに取り組む授業があり、会津の伝統的な工芸品や場所や有名なものなど、会津に関する知識が必要な場面がありましたが、ほとんど答えられませんでした。また、テレビ番組の話ですが、外国人に自分の国について尋ねるとほとんどの人が楽しそうにいろんな地元知識を話しているのに対し、日本人にインタビューをすると、ほとんどの人は質問に困り、分からない・知らないと答える人が多く、質問自体に困った表情を浮かべていました。その地域の歴史や文化についての知識がうまく伝えられてきていないという事を強く感じました。このようなことから、自信をもって地元をアピールできる様に、地元について自然に身につけられるものが必要だと考えました。自然に身につくということでは、知識欲もあり、吸収力も大きな子どもの時期に遊びを通して学ぶことが良いと考え、研究を進めていくこととしました。

●研究の目的

ただ知識をつけるのではなく、楽しさを取り入れて学ぶことで、「仕方ないから学習する」といった義務感を払拭すると共に、自ら興味関心を持って「もっと知りたい」気持ちを広げられること。また、地元の伝統的な歴史や文化に触れることで、自然と地元知識を身につけられることを目的とした製品を製作します。

●研究のプロセス



【文献調査】

会津に関する文献の調査を会津図書館及び会津短大図書館にて行いました。（書籍除く）

【市場調査】

「楽しく学ぶ」をテーマにした市場にある知育玩具の調査、地元関係の玩具の調査を行いました。

※知育玩具とは…幼児や児童の知的発達を促進する玩具、または幼児や児童の学習の助けになる玩具の事である。考える事や表現する事を通じて、知能全般の発達を促す事を目的としている。

【アンケート調査】

市内の小学校に協力をお願いし、教職員の方々を対象にアンケートを行いました。

アンケートの内容は、読書をするのか・学校の授業で会津を題材とした授業をするのか・会津の
どういう部分を知ってほしいか 等、計6つの質問をさせていただきました。このアンケート結
果を受け、当初の予定であった本の形を基盤とした案の見直しをしました。

●成果物(完成作品)

子どもがゲーム感覚で楽しめるかつ、地元知識がゲーム内のストーリーとしてインプットされるであ
ろう事からすごろく系ボードゲームを基盤とし、会津五街道をテーマに会津歴史すごろくを製作しまし
た。

会津五街道とは、城下町会津若松市に入る街道、七本のうちの本道五筋 ①越後街道 ②米沢街道 ③
二本松街道 ④白川街道 ⑤南山通り(下野街道)の五つの街道からなる大町四つ角の「札の辻」を起
点とした街道のことです。この五つの街道一本一本がゴールへ向かうルートとなっている5人から遊べ
るすごろくとなっています。ゴールへ向かうマスには街道に沿って近い名所や歴史の出来事を設置し、
会津知識を学びながらすごろくを楽しめる様になっています。覚えられる事の内容は、ひとつの街道に
4～7つの歴史的な名所および観光名所等のマスを設置しています。さらに会津の偉人を知る事ができ
るよう歴史人物カードに取り組んでいます。

●考察

この研究をすることで、会津について今までよりも深く知ることができ、会津の他県に誇れる素晴らし
さを発見することができました。そして、改めて伝統の尊さとありがたさを考えることができました。子ど
もの視点から製品を考えることは難しく、本当に子どもが楽しんで学べているのかヒアリングをしっか
りとやらなければならないと感じました。また、この研究では地元を題材としましたが、全国に守って
いかなければいけない伝統が存在しています。現に伝統工芸の後継者不足が課題となっていますことか
ら、それらも会津と同様の状態にあるのではないかと思います。それらを繋いでいくためにも、興味
関心を持ってもらう事をこれからも考えていかなければならないと思いました。