

2025 年度

学校名： 横浜市立折本小学校

対象学年： 4年

① 学習指導案

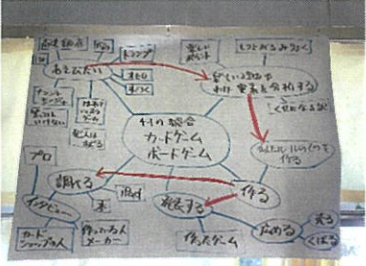
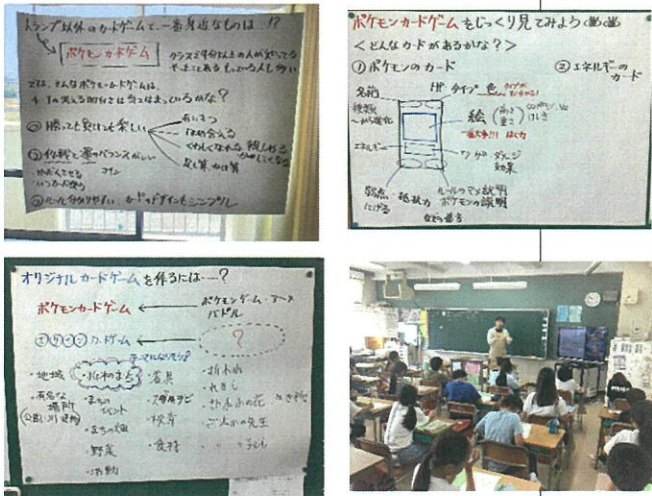
プログラム	No.05 「 地域カルタをつくろう 」
単元名 (全76時間)	オリモンカードゲーム！ ～ゲームで伝えよう 広げよう 折本の魅力～
学習のねらい	折本のまちの魅力を伝えるカードゲームを作成する活動を通して、まちの魅力とそれを創る人々の思いや、テーマや世界観をカードで表現し、他者と関わることのできるカードゲームのよさを理解し、まちの魅力をカードゲームに表現する方法を考えるとともに、自分の住むまちに愛着をもち、進んで関わろうとすることができるようにする。
学習内容	1 カードゲームを知ろう 2 カードゲームのテーマやルールを考えよう 3 まちの魅力を探ろう 4 オリモンカードゲームをつくろう！ 5 オリモンカードゲームであそぼう！
参考資料 準備品 実施場所等	ポケモンカードゲーム 仲町台商業振興会、大高製作所 折本園、都筑野菜畑

学習の流れ

時間	学習活動	教師の指導	評価
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 20px; width: fit-content; margin: 0 auto;">別紙添付の学習指導案単元構想を参照ください。</div>			

<留意点>

② 事業実施報告書詳細

時間数	場所	概要	活動記録 (写真)	対象者の反応
10 (総合)	教室	<p>カードゲームを知ろう</p> <p>○今までの総合の課題解決の過程を確かめて、自分たちが今年研究していきたい材について話し合う。</p> <p>○今年の材を決定し、色々なカードゲームを体験して楽しむ。</p> <p>○カードゲームの面白さや魅力について話し合う。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・カードゲームの楽しさに触れ、制作の意欲を高めた。 ・カードゲームの魅力や、面白さについて話し合い、自分たちが作るカードゲームに取り入れたい要素を考えた。
5 (総合)	教室	<p>カードゲームのテーマやルールを考えよう</p> <p>○身近なカードゲームである「ポケモンカードゲーム」について、カードにどんなことが書いてあるか調べる。</p> <p>○カードゲームについて、どんなテーマやルールがふさわしいか、カードゲームショップの方を講師にして、インタビューする。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・カードゲームにつかうカードは、対戦する時に見やすいデザインになっていることに気付いた。 ・ポケモンカードのカードは、対戦するだけではなく、カードを眺めているだけでもポケモンを知れることを知った。 ・ポケモンカードは、ポケモンバトルをカードで再現している。自分たちの作るカードゲームは、折本のまちをテーマに作れそうだと意思決定した。 ・自分たちの作るカードも、対戦だけでなく、カードを見てまちのよさを知ってもらえるものにしたいたい思いをもった。

<p>25 (総合) 10 (国語)</p>	<p>教室 及び まち</p>	<p>まちの魅力を探ろう</p> <p>○自分たちの住む折本のまちのよさを話し合い、まちを見つめる視点を決める。</p> <p>○地域コーディネーターの方と繋がり、まちの特色をたしかめる。</p> <p>○カードゲームに活用するための取材内容について話し合い、決定する。</p> <p>○まちに出て、魅力を見つける取材活動を行う。</p> <p>○地区ごとの特徴をまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 仲町台商業振興会 ・ 都筑野菜の畑 ・ 大高製作所（大熊町の町工場） ・ 折本園（ブランド品を育てる果樹農家） 	   	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの住んでいる、折本のまちや学校について知った。 ・わかった地区の特徴や、学校のことを、4つのカードのタイプにまとめた。 ・地区の魅力や、特徴は、カードゲームのどんな部分にいかせそうか考えた。 ・インタビューのために、聞き取りメモの工夫について考えた。
------------------------------------	-------------------------	--	--	---

<p>15 (総合)</p>	<p>オリモンカードゲームをつくろう！</p> <p>○まちの魅力が伝わるために必要なルールや要素を考える。</p> <p>○見つけたまちの特徴を、カードの数字や文章に落とし込む。</p> <p>○カードゲームのカードをデザインし、できたカードでテストプレイする</p> <p>○テストプレイをして、カードの文章や数字を修正する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「作ったキャラクターを戦わせてダメージを与える」というのは、まちの良さをテーマにしたカードゲームにはふさわしくないと話し合いの結果決定した。 ・ポケモンカードの文章を参考にしながら、見つけたまちのよさや、人々の思いに合うような、カードの効果の文章を考えた。 ・カードゲームの券面に、何をどこに書くか、相手を意識しながら話し合いに取り組んでいた。 ・クラスで協力して、手書きのカードゲームを作成した。
<p>15 (総合)</p>	<p>オリモンカードゲームで遊ぼう！</p> <p>○出来上がったカードゲームを紹介する。</p> <p>○出来上がったカードゲームを、カードゲームショップの講師の方に見ていただき、意見をもらう。</p> <p>○出来上がったカードゲームで遊んでもらうイベントを行う。(校内学習発表会)</p> <p>○イベント参加者の方からもらった意見をもとに、印刷所に入稿するためのカードの文章を修正し、清書をする。</p> <p>○カードゲームを制作したり、遊んでもらったりしたことでのどのような効果があったか話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・テストプレイの勝敗の結果から、強すぎる効果、弱すぎる効果など、バランスを調整するために積極的にグループで話し合っていた。 ・講師の方からももらった意見をもとに、カードのデザインや文章を改善した。 ・校内学習発表会で、自分たちのこれまでの活動について、意欲的に紹介する姿が見られた。 ・自分たちの住むまちへの愛着を高めた。

③ 学習内容について

(1) 実施にあたり工夫した点

- ・児童がカードゲーム作りに熱中し、意欲的に取り組めるようにするため、総合的な学習の序盤は、カードゲームを楽しむ時間を多く設けた。「運と実力のバランスが大事」「カードを遊ぶだけではなく、カードを見るだけでも楽しい」ということを実感できるように、トランプやポケモンカードにたくさん触れながら、ゲームの楽しさを分析した。
- ・カードゲームショップの方を講師にお招きし、ポケモンカードの面白さをはじめ、相手と対面で遊ぶ「カードゲーム」の面白さを語っていただく機会を設けた。講師の方には、年間を通して関わっていただき、カードゲームのルールや文章（テキスト）を考える際にもご助言いただいた。カードゲームに携わるプロの方と関わることで、第三者から見ても魅力的なカードゲームが作成できた。
- ・地域コーディネーターの方を窓口に、たくさんの地域の方に協力いただいた。実際に工場や畑に見学に行うことができ、児童はまちの魅力を実感することができた。また、完成したカードゲームを実際に遊んでいただく機会を設け、自分たちの取組みを価値づけていただくことができた。
- ・助成金を印刷所でのカードの印刷に使用した。印刷所から納品されたカードゲームは、自分たちが普段遊んでいるポケモンカードなどと遜色ない出来栄であった。子どもたちの達成感と、カードゲームやまちへの愛着が得られた。

(2) 実施にあたり苦労した点

- ・多くの地域の方に協力していただいたため、見学の日程の調整などに時間がかかった。
- ・印刷所の方と、データのやり取り、清書データの入稿に時間がかかった。
- ・オリモンカードゲームのクオリティを上げ、完成するために多くの時間を使った。そのため、完成したオリモンカードゲームを、紹介したり宣伝したりする時間が少なくなってしまった。

(3) 児童の反応

- ・「もの作りがしたい」「つくったものを発表したい」という意欲の強かった児童にとって、今回の総合的な学習のテーマは、熱中して取り組めるものであった。見学の際も、目的意識をもって熱心にインタビューしたり写真を撮ったりするなど、自分の課題を積極的に解決しようとする姿が見られた。
- ・自分が作成したデッキ（カードゲームのひとつとまり）の素となった場所（仲町台商業振興会、大高製作所、折本園、都筑野菜畑）への愛着をもち、その歴史を調べたり、まちのイベントに参加しようとする思いをもったりする姿が見られた。

(4) 担当教諭及び担当外教諭の変化

- ・勤務校に着任して以来、初めて「地域」を探究課題として総合的な学習の時間に取り組んだ。年度当初は、折本のまちの魅力や特色に対する理解が浅かったが、児童に出合わせたい魅力や特色について教材研究を進めることを通して、教師自身もまちへの理解を深めることができた。
- ・もともと教師がカードゲームを趣味として楽しんでいたのもあり、児童にカードゲームの面白さや魅力を、実体験を伴って伝えることができた。総合的な学習で扱う材に、教師自身がのめり込みながら授業実践ができた。
- ・今年度の本校重点の研究が、総合的な学習であった。今回の取組を校内で共有することで、学校全体として総合的な学習への理解が深まり、来年度以降へ実践を積み重ねることができた。

(5) 今後の課題と取り組み〔児童の思考過程と指導内容との関連付けから、留意すべき事項等〕

- 年度当初に、綿密な単元構想を行う必要がある。一年間を通して、どのような活動を行い、課題解決のゴールをどのように設定するか、教師と児童がイメージを共有することで年間を通してスムーズに取り組むことができる。
- 「もの作り」の取組では、「完成して終わり」ではなく、完成したものをどのように活用するかまで考え、余裕をもって活動を継続していく必要があると感じた。