



声を出す出題が多いので、授業の導入に取り入れることにより、良いウォーミングアップになっています。

伊方小 太田 優子先生



分かる問題が増えてくると、自分が成長したようでうれしいです。これからもいろんな問題に挑戦していきます。

伊方小6年 平島 碧依さん



今回導入されたソフト「タマキュー」には次のようなコーナーが画面展開します。

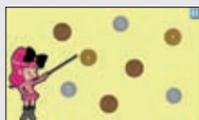
©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.



● **世界のおハロー!**  
各国のあいさつや方言などを発声し、地理感覚を養います。また、そこに住んでいる人々の生活についても紹介します。



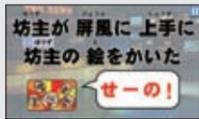
● **いきなりグルーヴィー!**  
「魚」や「花」などさまざまなものの名前をリズムにのって発声。ものごとを関連付ける連想力や分類力を養います。



● **瞬間!メモリーズ**  
簡単な計算や硬貨の総額など、表示された情報を読み取り即座に判断する、認知力と判断力を養うコーナーです。



● **音読!まかせな亭**  
日本語の豊かな表現や英語の発音に親しみます。ことわざや四字熟語は理解しやすいビジュアルで表現されます。



● **突撃トーク塾!**  
ものの数え方や業界用語、略語、回文など、さまざまな言葉を取り上げ、その面白さや社会とのかかわりを探ります。



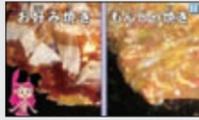
● **知ってる?アンソビーノ!**  
しりとりや文字探しなど、対抗戦などのコミュニケーションゲームをとおして、競争心から学習意欲をはぐくみます。



● **みつめてガッチャ!**  
4つの視点の写真から、何が写っているのかを推理するコーナー。物事を様々な角度から見る習慣につなげます。



● **どこでもディスカバリー**  
学校内を探索する「宝探し」の楽しさをおして、身近なものへの興味と観察眼を養う「宿題」コーナーです。



● **どっちでショッピング**  
似ているものの違いを認識するコーナー。正解者数によって金額がたまる仕組みで、金銭感覚をはぐくみます。

### コンセプトはあたまの給食

出題は3百問。文化や食育など、教科にとられない幅広い分野から、頭のエクササイズを中心とした問題が次々と展開されます。子どもの好奇心を刺激するアニメ風キャラクターや写真などの豊富な視覚要素に、ドキドキするよめり込んでしまう内容。

開発を担当したバンダイナムコゲームスの一木裕佳さんは「コンセプトは『あたまの給食』。給食みたいに毎日違う頭の栄養がたっぷりという希望を語りました。」



バンダイナムコゲームスゼネラルマネージャー 一木 裕佳さん

### 学ぶ力の転換点 かつ起爆剤に

このシステムの一番の目的は、一方的に教えられるのではなく「学びたい」という気持ちにさせる「学ぶ姿勢の転換」にあります。「学ぶこと、知識を得ることは楽しい」と意識付けることで、疑問を意欲的に追求する資質を高め、それがやがて新たな学びへと発展します。自らが主体的に得た知識は確実に身となり、子どもたちは学びの力を実感していきます。

勉強でも遊びでも「その気になった子どもは、大人の想像を超える力を発揮するもの。子どもたちの身近に置いた「学ぶ意識の転換点」が、大きな成長や可能性の開花につながっています。

### interview 新たな学びの発展に期待

出題では、特産品や観光史跡など、福智町独自の内容も豊富。身近な問題も出されます。例えば「校内の蛇口の数」を調べる出題が学びの糸口となり、さらに町の浄水場が紹介され「自分の生活と水道とのつながり」へと展開していきます。この展開のように、



新たな学ぶ意欲や愛郷心が子どもたちの心に芽生え、発展していくことを期待しています。  
Ubikitasシステム整備地域協議会 山本 貢 会長

やらされるのではなく、自らやる。子どもたちの効果的な学びに欠かせない要素です。これまで「勉強の妨げになる」と考えられてきたゲームの力。その力を逆に活用する日本の新たな教育システムが、福智町をモデルに開発されました。

# 日本最新の教育システム導入

学ぶ力を引き出す

子どもたちが真の「学ぶ力」を身につけるための起爆剤として、町内すべての小学校で「Ubikitasエデュテイメントシステム」が動き出しています。

### 国内最先端の教材が福智町に

話し掛けても返事が無い、空腹すら忘れている...ゲームに対する子どもの集中力は、多くの家庭で実感しているのではないのでしょうか。このゲームの魅力や子どもをひきつける力を活用した「楽しみながら学べる」という理想的な学習スタイルに、東京大学大学院の馬場章教授が着目。研究を重ね、学習意欲や知識定着度の面で効果があることを実証しました。

その馬場教授の監修のもと「バンダイナムコゲームス」がシステムを開発し、「NTT西日本」が基盤整備した国内最先端の教材「Ubikitasエデュテイメントシステム」が、今年9月、福智町のすべての小学校に導入されました。この事業は、総務省が進める「Ubikitasタウン構想」の教育面における西日本のモデルとして福智町の小学校5校が選ばれ、国の交付金約6千万円を受けてスタートした。伊方小が拠点校となり、平成25年度までの4年間、利用度や理解度などが研究されます。



### 総務省のUbikitasタウン構想

ICT(情報通信技術)を効果的に活用し、便利で安心・安全なまちづくりを実現させるという総務省による取り組み。「Ubikitas」という言葉には「いつでも、どこでも、だれでも」などの意味があります。この「Ubikitasタウン構想」を教育面で実施しているのは、日本で小諸市(長野県)と福智町のみ。

今年9月から51インチの大型モニターとパソコン計33台が町内の5校に配置されました。