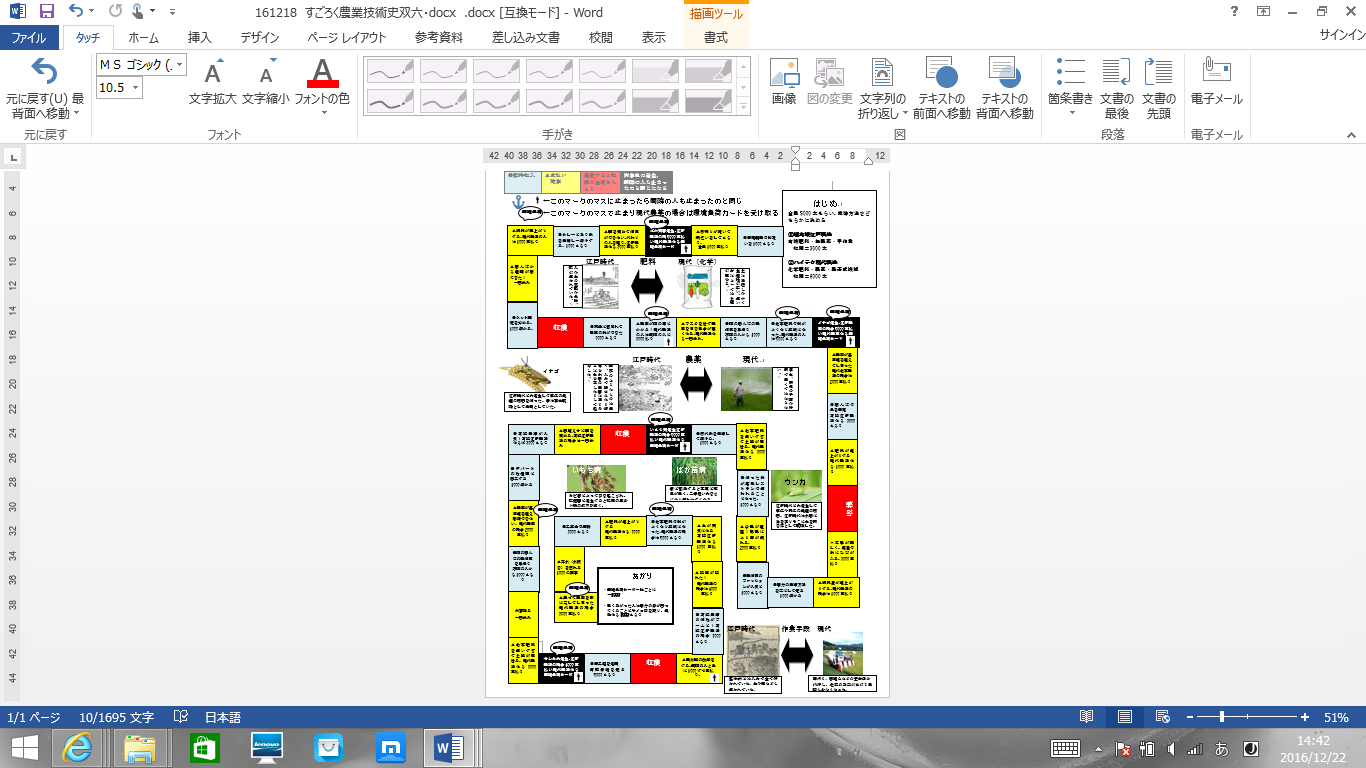
分類

カテゴリを設定

使用条件をクリエイティブコモンズで明示する

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教材名 | 農業技術の歴史ゲーム「激走！稲作街道」 | 作者：桂本憲一 （信州大学・院生） |  |

１．活用できる教科や学習場面



使用が想定される学習場面等を示す

・中学校技術・家庭科技術分野の生物育成の技術の学習  
　・小・中学校社会科での稲栽培や歴史の学習

２．教材のねらい  
　中学生が農業技術を理解する一助として，昔と現在の農業技術を比較することは有効であると考えるが，限られた授業時間内に扱うことは難しいと考えた。そこで歴史的な視点を兼ね備えたボードゲームの教材「激走！稲作街道」を開発し，ゲームをしながら現在と過去の農業技術を比較・検討し，農業技術について多様な視点から検討できる学習を考えた。

３．教材の説明

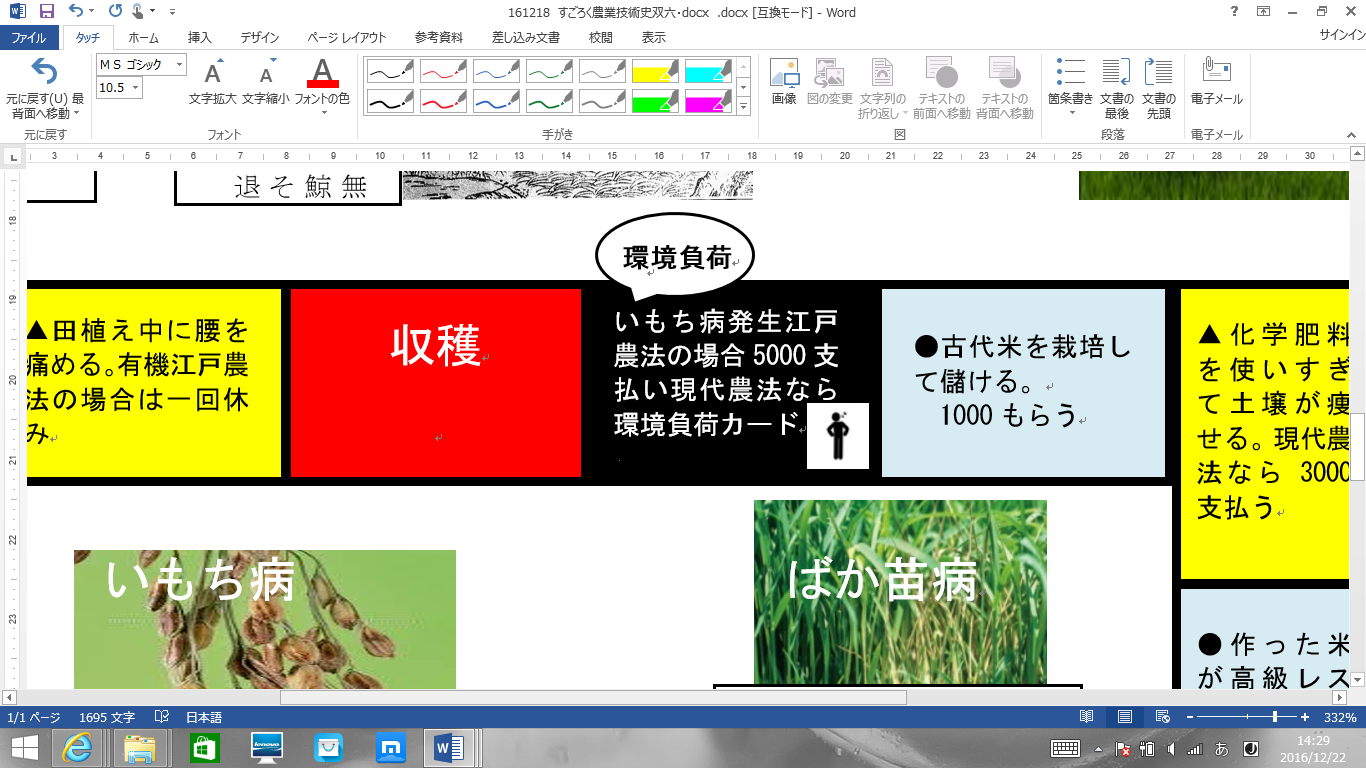
（１）ゲームの方法  
　ゲームの制作にあたってはタカラトミーの人生ゲームを参考した。ゲームは１班4人から5人を想定する。プレイヤーは5000文（ゲーム内の通貨）を受け取り自分が江戸時代の栽培方法（有機肥料、無農薬、手作業）と現代の方法（化学肥料、農薬、最新式機械）のどちらかを選択する。その選択によって収穫の額が変わり、起こるできごとが変わっていく。基本的にはサイコロを振り出た目の数マスを進めていく。マスの種類は臨時収入、支払い病害虫の発生、収穫の四種類でそれぞれ色分けされている。全員あがった時点で金額が一番多い人が勝利となる。  
（２）工夫点  
　歴史的視点を入れ，過去と現代の比較からそれぞれの良い点や悪い点を理解できるようにした。  
・技術の関わりを理解するため環境と環境　負荷マークの  
　マス（黒マスなど）に現代式の人　が止まると環境負荷  
　カードをもらう。ゲームをあがったときに環境負荷カー  
　ド一枚につき1000ずつ支払う。  
・生産効率の差を理解させるために収穫の金額に差をつ  
　け、腰を痛めて一回休むなど機械の重要性なども理解で　  
　きるようにした。  
・今ある技術の否定ではなく，過去を見ることから今ある技術を見つめ直すことができるように、勝率は現代式農法の  
　方が若干勝ちやすい金額設定をした。  
・知識的な学習用にすごろくの隙間に細かい病害虫の名前や昔の栽培法などを載せた。

入手方法を明示

図や写真を使いわかりやすく

ゲームの全体図

ゲーム中の実際のマス



４．教材や使用材料の入手方法等  
・サイト○○からPDFをダウンロードし，印刷して使用。

５．使用上の留意事項  
・特になし

６．参考  
・人生ゲーム タカラトミー：http://www.takaratomy.co.jp/（最終アクセス日 2017年1月30日）  
・日本産業技術教育学会：第11回技術教育創造の世界（大学生版）発明・工夫作品コンテスト特別賞受賞  
・桂本憲一・木村遼・村松浩幸:中学校技術科を対象にした歴史的視点から農業技術の発達を理解・評価するゲー　  
　ム教材の開発と評価,日本産業技術教育学会第60回全国大会講演要旨集，弘前大学2017.8.26