



子どもたちの未来のために動き出そう

カードゲーム「moritmirai」と 森林体験で学び深化

「モリトミライ」



カードゲーム「moritmirai」とは？

「moritmirai」は、山梨日日新聞社の「やまなしSDGsプロジェクト」の一環で当社が2023年に開発。ゲーム参加者が一つの町に住んでいるという設定の下、それぞれが「木を切る人」「販売会社の社員」「行政職員」「山の所有者」など10の役割のうちの一つを担当し、「材木を販売する」「スマート林業を導入する」といった行動を示すカードを使い、「森への愛情」「林業の経営力」など森林の現状を示す四つのメーターに配慮しながら、設定されたゴールを目指す内容になっている。

カードゲームのリリース以降、全国で1万人以上が体験し、全国130校以上の小中学校のほか、企業研修、チームビルディングなどで活用されている。「ウッドデザイン賞2023 優秀賞(林野庁長官賞)」などを受賞している。

カードゲームの問い合わせは

やまなしSDGsプロジェクト事務局(山梨日日新聞社メディア企画局内)
電話055(231)3131 平日午前9時～午後5時

国立青少年教育振興機構などは、やまなしSDGsプロジェクトのメインアクションであるカードゲーム「moritmirai」の学習効果に関する調査結果を公表した。カードゲームを体験してから、森を散策するなど実体験を伴う活動を行うことで、学習効果が最も向上するとした。

調査は昨年9月下旬から12月中旬にかけて、小学5年・中学1年の計741人を対象に実施。対象者をA群(カードゲームを体験してから森林に関する活動)、B群(森林に関する活動をしてからカードゲームの体験)、D群(森林に関する活動のみ)に分け、学習

する前と後で、学習指導要領の資質・能力の三つの柱である「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」などの程度変化があるか調べた。

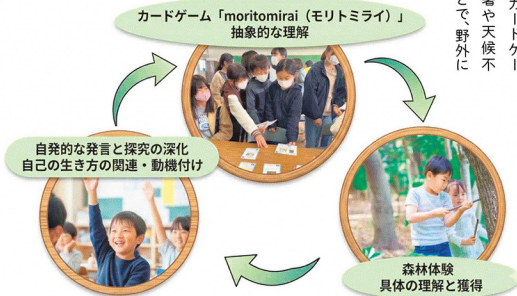
A群では、「知識及び技能」の伸び率が9.4%、「思考力、判断力、表現力等」が12.1%、「学びに向かう力、人間性等」が14.7%だったのに対し、B群では「知識及び技能」が12.1%、「思考力、判断力、表現力等」が14.0%、「学びに向かう力、人間性等」が25.0%とそれぞれ上昇。A・D群すべてで学習効果を確認できたものの、カードゲームのみや、森林に関する活動をしてからカードゲームを体験するよりも、

森林に関する活動を行うことで、より学習効率が高くなるということが分かった。

同機構などは、カードゲームについて、「猛暑や天候不良、予算の都合などで、野外に出る機会がなかなかない場合でも、カードゲームを導入することで、教室にいながら森や社会のシステムを多角的に学ぶことができ、ゲームのエンターテインメント性が子どもたちの自立的な学びへの強力な動機付けになる」

学習前と学習後の平均スコアの伸び率

群	学習前と学習後の平均スコアの伸び率		
	①知識及び技能	②思考力、判断力、表現力等	③学びに向かう力、人間性等
A	9.4%	12.1%	14.7%
B	12.1%	14.0%	25.0%
C	8.3%	9.0%	20.8%
D	2.9%	1.1%	7.9%



と説明する。最も学習効率が高かったB群については、「カードゲームを通じて事前に森の構造や関わる人々が抱える課題といった『目に見えにくい』抽象的な社会システム」を疑似体験した後に実際の森に行くことで、現地で何に注目すべきかが明確になった」と分析。「森への気付きが自分ごとにつながりやすく、理想的な探求サイクルを生み出している」とした。

カードゲームを開発した山梨日日新聞社メディア企画局は「調査結果を今後の展開に生かし、1人でも多くの人に、森の持続可能な活用について考えてもらいたい」と話している。



SDGs(持続可能な開発目標)とは？

2015年の国連サミットで採択された国際目標で、(Sustainable Development Goals)の略称です。『誰ひとり取り残さない』を基本理念とし、2030年までに環境・経済・社会の持続可能な発展を促し、すべての人々が暮らし、世界平和を実現されています。『Goals』は国連や国連の協議、国連目標の安全な21分野にわたる、より具体的な目標として169のターゲットが設定されています。

企画・制作：山梨日日新聞社メディア企画局