

Scratchによる 主権者教育 ゲームの開発



〔研究統括〕 **内田保雄**（宮崎産業経営大学経営学部教授）
〔研究分担〕 **小野創太**（宮崎産業経営大学法学部講師）
〔研究分担〕 **藤本将人**（宮崎大学教育学部准教授）
〔研究協力〕 **鵬翔中学校 社会科**



目次

- 研究の概要
- 試作ゲームの概要
- 試作副読本の概要
- 授業実践
- まとめ



めざせ!投票所クエスト

仲間と投票所を目指せ!

MISSION START!



202X年X月X日(日)
場所: 全国の投票所
対象: 18歳以上のすべての市民たち

クリア特典!
記念ステッカー、称号の授与

研究の概要

- 課題指定型研究
- ① 課題研究 (指定型)
- (4) 小・中学校で活用する主権者教育用副教材の作成についての研究

※ゲーム内イラストの例

選挙啓発（主権者教育）のためのデジタル・ゲーム教材の開発

【研究の目的】

本研究は小学校高学年および中学生を対象として、ビジュアル言語Scratchを用いて自ら学ぶことができる主権者教育ゲームの開発を目的とする。

※本年度は対象を中学生とした。

【開発方針】

- Scratch言語を採用することにより場所や時間にとらわれない学習を可能とする。
- クイズ形式を基本としつつ、学校現場でのペアワークやグループワークにも対応できる構成とする。
- 複数のゲームを開発し、興味や関心の傾向を探る。



試作ゲームの 概要

試作したゲームは、クイズの内容は同一としたが、必要に応じて差し替え（カスタマイズ）が可能な設計としている。

ゲームごとに学習者を飽きさせない工夫や学習の深化につながる仕組みを組み込んでいる。

利用人数（一人または複数人）に合わせてゲームを選択できる。

タイトル	サブタイトル	ゲーム種別	プレイヤー人数
せんきょ学習ゲーム	～無限すごろく～	スゴロク	2人
せんきょガチャ！	～未来を選ぶカプセル～	カプセルトイ	2人
未来をつかめ！	～投票キャッチャ～	クレーンゲーム	1人
投票クエスト	～未来の鍵を探せ！～	横スクロールゲーム	1人
せんきょビンゴ	～未来にリーチ！～	ビンゴゲーム	複数人

選挙啓発（主権者教育）ゲームシリーズ一覧



せんきょ学習ゲーム ~無限すごろく~





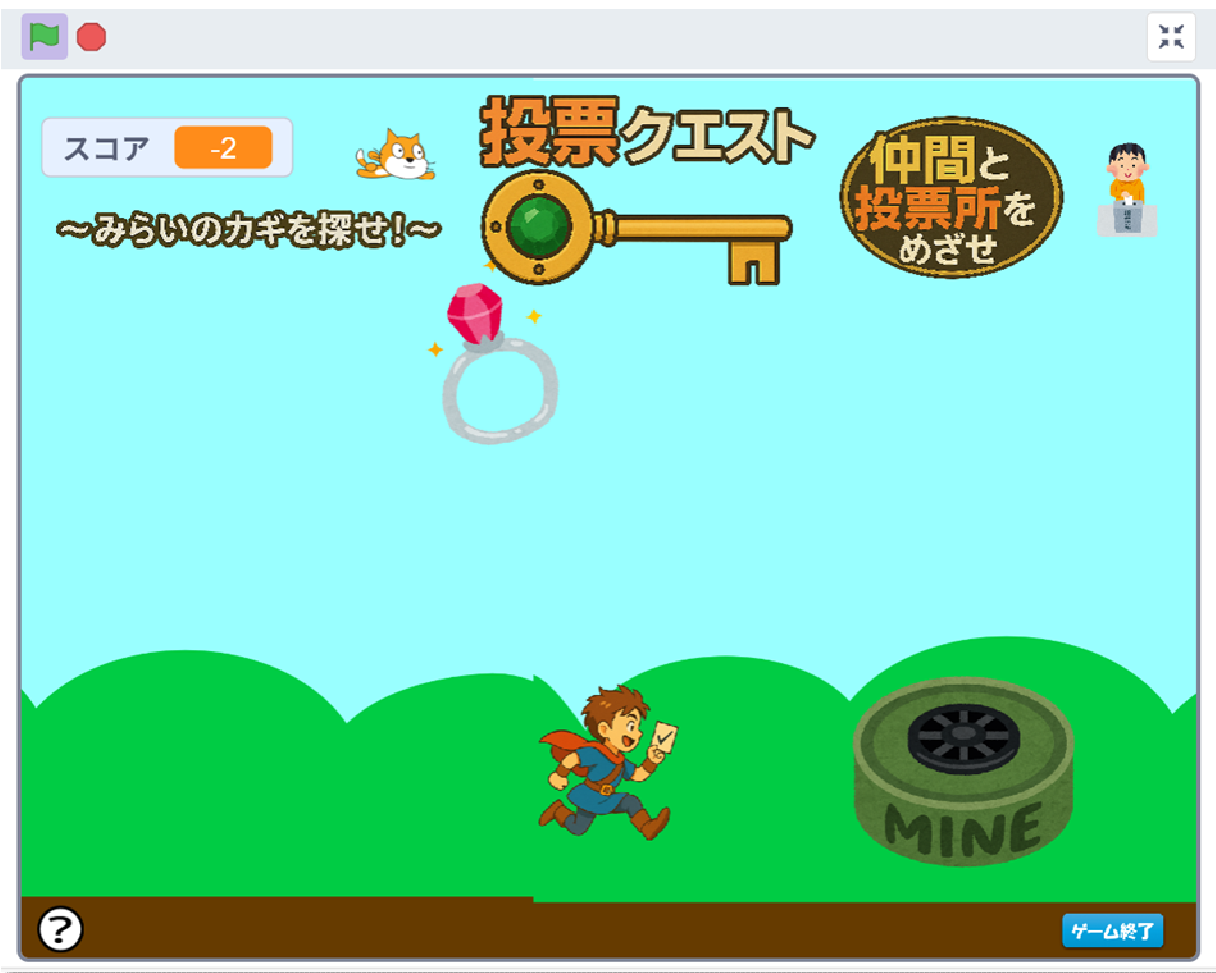
せんきよガチャ!
~未来を選ぶカ
プセル~






未来をつかめ！ ～投票キャッチャ ～





投票クエスト ～ 未来の鍵を探 せ！～



せんきょビンゴ  ~未来にリーチ!~

12	9	11	17	2
25	6	22	3	18
16	14	Free	21	5
4	20	8	19	15
24	1	13	10	23

ゲーム終了

BINGO!

せんきょビンゴ～ 未来にリーチ～



ゲームの最新版の Webサイト

<https://scratch.mit.edu/users/StartingLine/>

※Scratchのサイトで「StartingLine」と検索してください。★印のついたプロジェクトが最新版です。



The screenshot shows the Scratch profile page for the user StartingLine. The page is in Japanese and features a purple header with the Scratch logo and navigation links for '作る' (Create), '見る' (View), 'アイデア' (Ideas), and a search bar. The user's profile information includes a profile picture, the name 'StartingLine', and the text 'Scratcher | 8年, 5ヶ月前に参加 | Japan'. Below the profile information, there are three main sections: '私について' (About me), '注目のプロジェクト' (Featured projects), and '私が行ったこと' (What I've done). The '私について' section contains the text '© 2025 Uchida Computer Science Laboratory'. The '注目のプロジェクト' section features a large image of a project titled 'せんきょ学習ゲーム ~無限すごろく~' (Senkyo Learning Game ~Infinite Go~). The '私が行ったこと' section lists several recent projects, each with a star icon and a timestamp, such as 'StartingLine 加えられたもの scr3070 : 巻物を狙って、天守閣を目指す (マウス版) スタジオにプログラミング道場' (StartingLine added item scr3070: Aiming for the scroll, aiming for the tower (mouse version) Studio programming dojo) and 'StartingLine 加えられたもの scr3010 スタジオにプログラミング道場' (StartingLine added item scr3010 Studio programming dojo).



試作副読本の 概要


PDF形式でWebサイト上に掲載

選挙啓発（主権者教育）ゲームシリーズ 操作説明書

主権者教育（選挙啓発）ゲームシリーズ共通副教材

操作説明書（例） せんきょ学習ゲーム ～無限すごろく～

主権者教育（選挙啓発）ゲームシリーズ共通副教材



マスコットキャラクター
いづな

【概要】
この主権者教育（選挙啓発）ゲームシリーズ共通副教材は、各ゲームで出現されるテキスト等について補記することを目的としています。
テキストで扱っている質問も、文脈からの五十音順にならべて一覧表示しています。ただし、すべてのゲームにおいて共通されるわけではなく、また説明欄はゲームごとに異なります。

【クイズ一覧】
区分：地方自治（地方自治に関する話題）、地域（地域に関する話題）、主権（主権者教育に関する話題）、選挙（選挙制度に関する話題）

番	文	区分	クイズ	回答選択肢	正
1	2	地方自治	2022/01/29の宮崎市選挙区の投票率はいくらかでしたでしょうか？	a. 38.71% b. 42.21% c. 53.47%	a
2	a	地域	豊島河辺に見られる『鬼の洗濯板』の正式な地蔵名は何でしょうか？	a. 陸奥海岸と奇形遊戯機 b. 海岸段石 c. 赤崎（大さし）	a
3	i	主権	『歌いだい』を自由に書ける『権利を何でしょうか？』	a. 移動の自由 b. 意思の自由 c. 財産権	b
4	i	地域	イザナギ（ミコト）が『鏡（みやげ）』を行った理由として最も適切なものはどれでしょうか？	a. 国を創造したあとの疲労と行状を癒やすため b. 高天原への立ち入りを取り止めたため c. 黄泉の国でイザナミ（ミコト）と再会し、再婚したため	c
5	i	選挙	『一票の格差』とは何に関する話でしょうか？	a. 投票の速い b. 票の重さ（平等性） c. 投票の秘密	b

操作説明書



マスコットキャラクター
いづな

ゲーム：せんきょ学習ゲーム ～無限すごろく～
対象：中学生向け・授業支援
バージョン：5.0.0.1

【ゲームの概要】
このゲームは、『すごろく』の演出を通して、選挙制度、主権者意識、地域の話題などを楽しく学ぶことを目的とした中学生向け教育用デジタル教材です。

【基本画面】



ゲーム開始 全画面表示

ヘルプ（操作説明）の表示 ゲーム終了

1. 対象
鵬翔中学校3年生（2クラス）
2. 日時（各1時限）
 - ・令和7年12月?日
 - ・令和8年1月7日
3. 概要
操作説明書を配布し、生徒は各自で端末を使用し、各ゲームのサイトにアクセスしてゲームを体験してもらった。
4. アンケート
事後に簡単な、無記名式のアンケートを実施した。

授業実践



まとめ

成果と今後の課題

成果

- 選挙啓発（主権者教育）に資するゲームを5種類試作した。ScratchのWebサイトで公開することにより、誰でも利用可能なコンテンツとして実装した。
- 共通副読本およびゲームごとの操作説明書を作成した。
- 授業実践を行い、試作ゲームの評価を得た。

今後の課題（展開）

- 今後の課題としては、授業実践時のアンケートで得られた評価を参考にしてゲームをリファインすることにより、授業や家庭で手軽に利用できる教材としての完成度を高めることが求められる。
- 今後の展開としては、小学生向けの教材として改製することが考えられる。



ありがとうございました

内田 保雄

宮崎産業経営大学 経営学部 教授

〔Webサイト〕[令和7年度宮崎市地域貢献
学術研究助成金プロジェクト](#)