

ポスター発表 | ポスター発表：被服／住居

📅 2025年6月1日(日) 10:40～11:20 📍 2G (教育文化ホール大集会室)

ポスター発表

◆ 住居

[P-085] 住生活文化を学ぶカードゲーム教材の開発と教員養成大学学生への実践

*江口 千夏¹、鈴木 佐代¹、豊増 美喜² (1. 福岡教育大、2. 大分大)

キーワード：伝統文化、住教育、和室、語句、カードゲーム教材、大学生

目的 伝統的な木造建築や和室の減少により日本家屋特有の部位や空間、それを表す言葉が失われつつある。実物を体験できず、言葉が日常的に使われなくなることは、住生活文化の学習に影響を与えている。本研究では、言葉に親しみながら住生活文化を楽しく学ぶカードゲーム教材を開発し、中高生に実践する前段階として大学生を対象に実践した結果を報告する。

方法 日本家屋に特有な部位や空間、住宅様式を写真・イラストで示し、機能や暮らしを解説した32枚のカードを作成した。ゲームは同じカテゴリーのカードをそろえてカルテット（4枚組）を作る内容で、参加者はカードの言葉を発話し、相手からカードを取得する。2024年12月に福岡県の教員養成大学の学生9名を対象に実践し、事前・事後アンケート調査を通して教育効果を検証した。

結果 事前調査では、「障子」や「縁側」の言葉は「たまに言うときがある」、「欄間」「続き間」「付書院」「町家」等は「全く知らない、初めて聞いた」が多かった。事後調査では、全員が「楽しかった」、「日本の住まいの伝統や文化について理解が深まった・やや深まった」と回答した。また約半数が「新しい学びがあった・理解が深まった」と回答した。「欄間」「続き間」「付書院」等の8カードには、事前調査で「全く知らない、初めて聞いた」言葉が多く含まれていた。写真に比べてイラストはわかりにくいこと、解説文にもふりがなが必要であることが明らかとなった。