

ゲーミフィケーションを取り入れた協働学習プログラムのあり方 —「西千葉子ども起業塾」と「比例」「プレゼンテーション入門」を例に—

千葉大学 藤川 大祐

1. ゲーミフィケーションと協働学習

人々の活動をゲームとしてとらえて、課題解決に寄与しようとする手法は「ゲーミフィケーション」と呼ばれ、教育への導入も検討されるようになってきている。本発表は、発表者が関与している複数の事例を取り上げ、協働学習プログラムにどのようにゲーミフィケーションを導入することができるのかを明らかにしようとするものである。

ゲーミフィケーションを取り入れた協働学習に関して、基本的な考え方を以下のように定める。
ゴール 教材・プログラムの中に物語を導入し、物語の進展に学習者が関与できるようにする。そして、物語の中で自然に学習者が目指すものが示されるようにする。

ルール 異質な者どうしが協力して課題を解決しなければ、先に進めないようにする。このために、役割分担、利得構造、活動時間等を限定するルールを定める。

フィードバック・システム ゴールに向けた到達度を、学習者が常に、もしくは断続的に把握できるシステムをつくる。

自発的な参加 学習活動には学習者の意志によって参加することとし、このことを確認できるしくみを導入する。

また、これら以外に、「ゲームニクス」理論を参照し、学習者が「はまる」活動をいかに実現できるかを検討する。

2. 事例1 西千葉子ども起業塾

千葉市・千葉大学連携による小中学生対象起業家教育プログラムであり、本研究では2015年度

の月イチコース（2015年6月～10月、土曜日6回、千葉大学及びJFEスチール千葉工場にて実施）を取り上げて考察する。

このプログラムでは、定員20名の小中学生が約10名ずつの「会社」に分かれ、各「会社」がJFEスチールと契約し、JFEスチール特別見学会に貢献する「仕事」を実際に行うものである。「会社」内で役割分担をし協力しなければ「黒字」にならないようなゲームバランスの実現が、このプログラムを成立させる重要な要素となっており、実践中にさまざまな微修正が不可欠となることが明らかになった。

3. 事例2 「比例」及び「プレゼンテーション入門」

発表者の研究室が大日本印刷等と連携して開発した、小学生向けデジタル教材である（各3時間分）。

授業の冒頭から画面上の架空の登場人物が教室の子どもたちを巻き込み、子どもたちに協力してくれるかどうかの意思確認を行いながら、「無茶振り」と言える課題を要求する。

学級で全員が協力し、誰もが説明等をできることを繰り返し要求し、発表者は基本的に「ランダム指名」によって決定される。

こうした協働学習教材を活用することにより、困難な課題を互いに協力して解決することが可能となることが示唆された。

参考 マクゴニガル『幸せな未来は「ゲーム」が創る』（2011、早川書房）、サイトウ・アキヒロ『ゲームニクスとは何か』（2007、幻冬舎）