

坂本昂著「ゲームの上手な活用法」月刊「社会教育」2009年8月号「今月のことば」

全日本社会教育連合会刊を読む

1. 日本でも、ゲームの効果測定研究は、世界トップクラスであるが、まだ教室でのゲームの活用のガイドラインまでは作られるに至っていない。
2. 有効な手段を活かすためにも学習指導要領に準拠したゲームコンテンツの整備が望まれる。
3. ゲームやインターネットは、学校でよりも、放課後や家庭での活用が多いので、家庭教育や社会教育の場で、有効活用を勧め、不適切な活用を防ぐ学びを促進することが大切である。
4. (1) 同時に、社会教育担当者は、少なくとも、
 - ロールプレイ
 - シュミレーション
 - 格闘
 - パズル
 - 学習
 - などのゲームの種類を知り、
- (2) ゲームの特徴として、
 - 魅力
 - 動機付け
 - 積極性
 - 挑戦的
 - データ活用
- (3) 行動による学習の特徴、
 - スピード
 - ランダム
 - 現実
 - 図
 - 複合
- (4) 自己フィードバック
 - 個別

協働など

学びの観点からの分析、

(5) および、学びを促進する特徴として、

モデル提示

言語教示

見える化

メタ認知

報酬学習

反復練習

(6) また心理的効果として、

知識

技能

計画

創造

問題解決

コミュニケーション

交渉

集団意思決定

などの能力の育成に役立つ可能性のあることをわきまえておき、個々のゲームに対応することが大切である。

P5

[コメント]

ゲームの教育への浸透が急激に進むのであれば、全く放置するのではなく真正面から立ち向かうべきであると私も考える。本稿は教育工学の視点からの直言。参考にすべき。

- 2009年7月26日林明夫記 -