



【ゲーミフィケーションントラック】 学びの場へのゲーミフィケーション活用法

大学授業へのゲーミフィケーション の活用事例

遊びと学び研究所

ゲーミフィケーション デザイナー Lv98

岸本 好弘

kissygame@gmail.com



遊びと学び研究所



自己紹介

遊びと学び研究所

ゲーミフィケーション デザイナー Lv98

岸本 好弘 (きしもとよしひろ)

きっしー先生



大学でも、学生のやる気がない（or寝ている）授業があります。



⇒ 「ゲーミフィケーションを使ってみました！」

ゲーミフィケーションの要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



注目される「ゲーミフィケーション×教育」

日経新聞(2014年)

日本経済新聞 2014年(平成26年)4月28日(月曜日)

ゲーム発想で 講義ワクワク

発表にポイント制

東京工科大学の岸本准教授が取り組むゲーミフィケーション6要素と評価システム



【ゲーミフィケーション6要素】	【評価システム】
• 能動的な参加 (授業口元のデザイン作業・制作)	• 各回授業の課題レポート提出 →1ポイント
• 特賞を演出(拍手と褒め言葉)	• 各課題を深掘りした自主的なレポート提出 →1ポイント
• 即時フィードバック (前回授業の振り返り)	• ゲスト講師向け事前質問など特別課題への自主的提案 →1ポイント
• 自己表現 (グループワークで発表)	• 授業での自主的発表 →0.25ポイント
• 成長の可視化 (成績の中間発表など)	
• 達成可能な目標設定 (今日のゴール設定、評価システムの提示)	

東京工科大学八王子キャンパス(東京都八王子市)。メディア学部の前本好弘准教授の講義の一場面。自主的な発表にポイントを与え、成績に反映する取り組みが今年度から始まった。学生は1組4〜5人程度のグループで議論、教室の前に

楽しみながら理解

出で発表すればポイントが与えられ、専用カードにスタンプがもらえる。ポイント制自体は2年前に導入。毎週の講義終了時にその日の課題のレポートを提出して1ポイントと別に、深く考察したりレポートを自主的に出すと1ポイントがもらえる。獲得ポイント数は半期中ころに中間発表する。

受講する加藤大輔さん(20)は「授業への関心が高まり、参加しやすい」と歓迎。仁井田直奈さん(19)も「やった分だけ返ってくるので、やる気が湧く」と話す。ただ講義での発表については、「教室の前に出て大勢の前で発表するので、自信がないと言えない」と仁井田さん。

岸本氏はゲーミフィケーションに必要な要素について、学生が能動的に参加することやグループワークで自己を表現すること、成長を見える化することなどを挙げる。これらを駆使して、楽しく学んで社会で活躍できる人材育成につなげる。岸本氏は「教員側が授業をおもしろくする努力が必要だ」と強調する。

一方、組み立てアロ

注目される「ゲーミフィケーション×教育」

NHK Eテレ エデュカチオ！（2014年）



月刊 教職研修 (2016年)

ゲームが
学校を変える



惹きつけるゲームデザイン

ゲーミフィケーション6要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



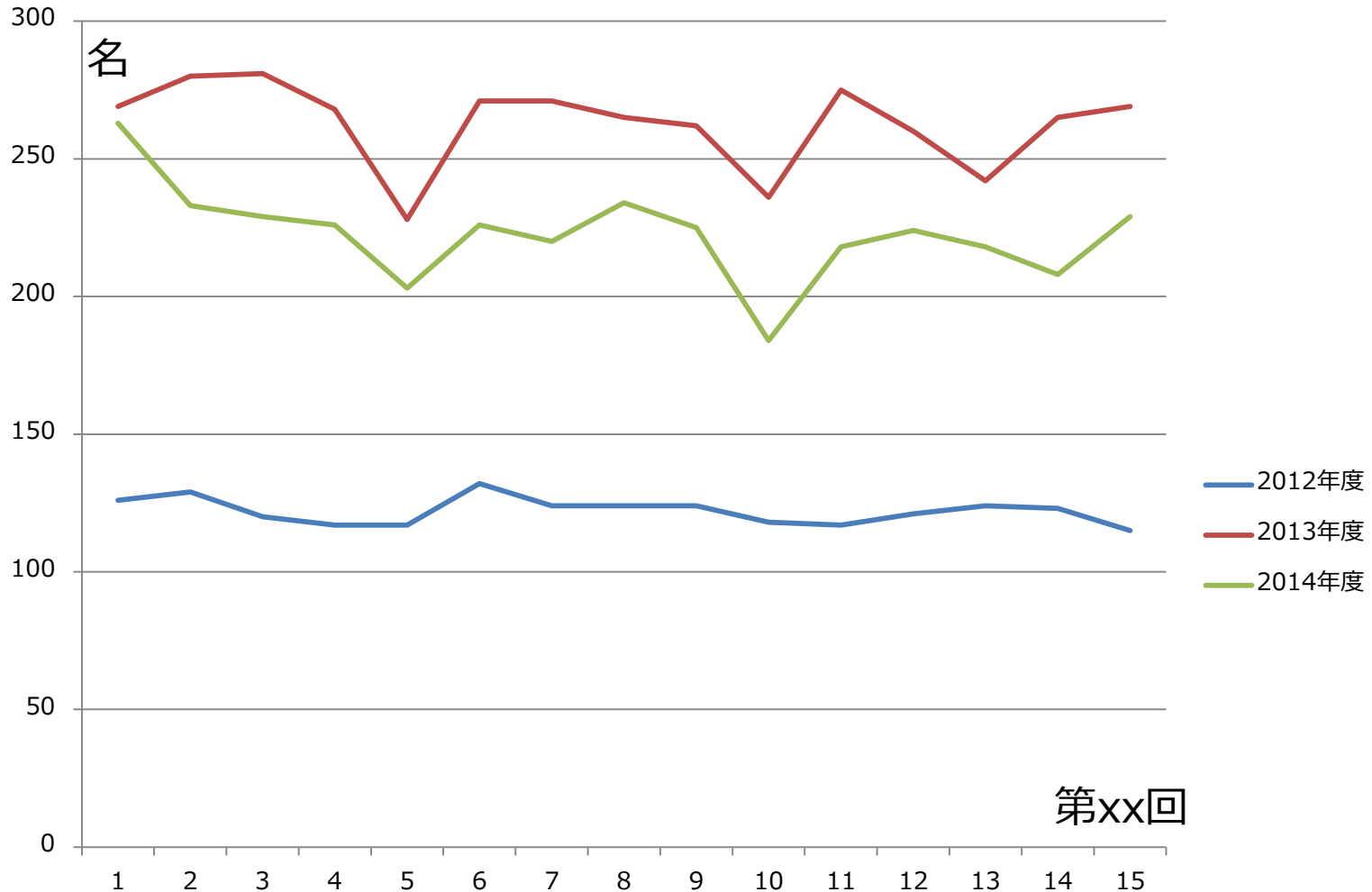
講義『ゲームプロデュース論』

- ・ 2012年度から実施 6年間
- ・ 2年生対象
- ・ 出席者数は230名程度



学生の心をつかむ6つの手法

出席者が減らない ⇒ 授業が楽しいから



学生の心をつかむ6つの手法

(1) 能動的参加

⇒ 「宿題やってきた人！」 「はい！」



学生の心をつかむ6つの手法

(1) 能動的参加

⇒ リアルクイズ形式の授業復習



(2) 称賛演出

⇒ 拍手と褒め言葉「すばらしい質問だ！」



(3) 即時フィードバック

⇒授業レポートのフィードバック

先週の復習

【授業で印象に残った事ベスト5！】

1位. 授業ロゴを学生に作らせコンテストをやった！

・ 何かをしてみる、という行動が大事。自分がどのくらいのレベルにいるのか分からないのに、やってみるのはすごいと思った。

2位. 運命だと思っても失敗する！

・ 成功して成果を残している人ほど、同じくらいもしくはそれ以上の失敗を重ねているということ。大事なのは失敗した時点でくじけず、次のチャレンジに繋げるための努力をすること。

(4) 自己表現

⇒ グループワークで自分の意見を発言する



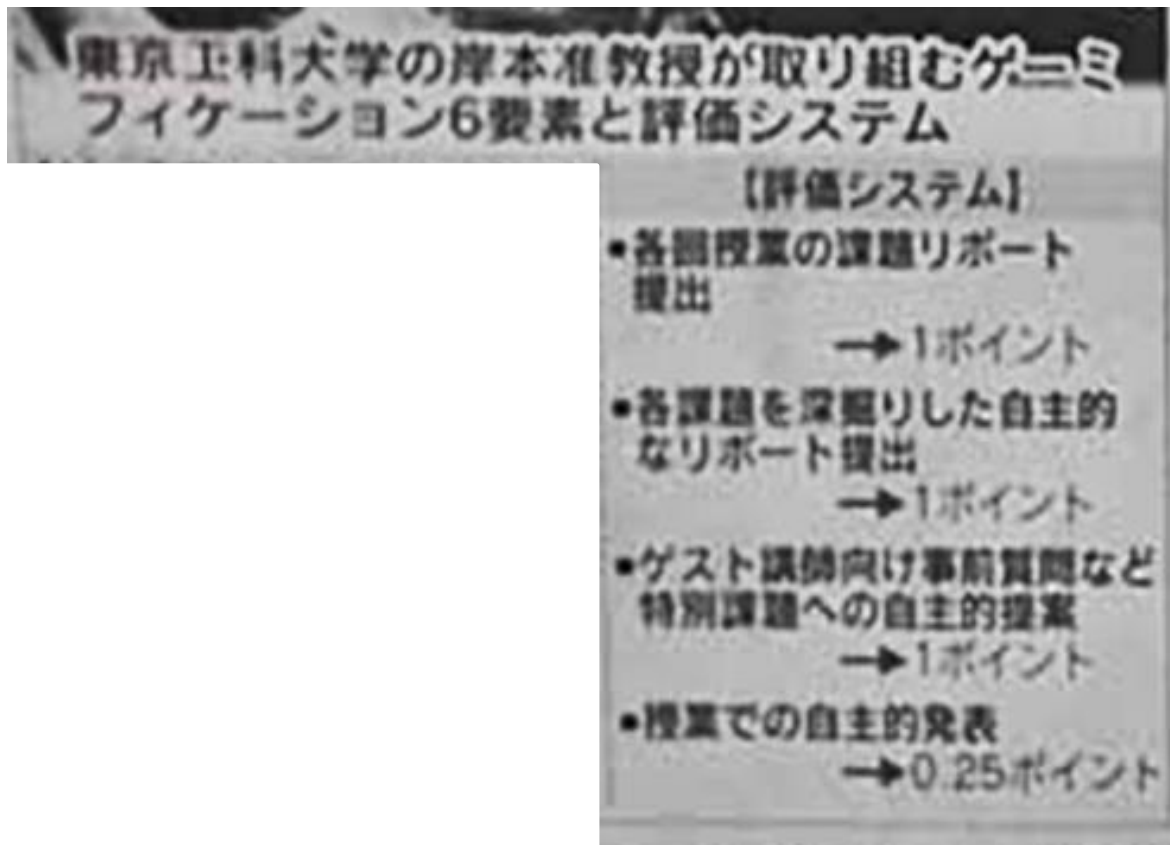
(5) 成長の可視化

⇒ 成績の中間発表、最終発表



(6) 達成可能な目標設定

⇒評価システムの開示(加点のみ)



(6) 達成可能な目標設定

⇒ 今日のゴール

今日のゴール

ゲームプレゼンを見て、「次回自分がプレゼンするときに、ここは真似よう」と思う事を1つ見つけなさい。

学生の心をつかむ6つの手法

授業の様子を動画で紹介
(2分25秒)

第2回

「私の経験した
日本のゲーム・アニメの
海外人気とその未来？」



2014年4月16日 (水)
13:15~14:45
メフィアホール

伊藤 智弘
info@gamefestival.com

http://www.gamefestival.com/jp/program/2014/

第2回

「私の経験した
日本のゲーム・アニメの
海外人気とその未来？」



2014年4月16日 (水)
13:15~14:45
メフィアホール

伊藤 智弘
info@gamefestival.com

http://www.gamefestival.com/jp/program/2014/

子ども向けワークショップ

⇒Point! 音を使う、競争させる、時間を区切る



社会人の企業研修にも活用

⇒Point! 発表させる、ほめる



社会人、学生の“モチベーション向上”のヒントを探る皆さんへ

次の6つを意識してください

ゲーミフィケーション6要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



ここまで20分

振り返りクイズ

今から振り返りクイズ 3 問に、全問正解を目指しましょう。

○、×のポーズで回答ください。



振り返りクイズ

Q1. 「ゲーミフィケーション×授業」が日経新聞で紹介された時の見出しは、
ゲーム発想で講義ワクワク
である。○か×か？



振り返りクイズ

Q1. 「ゲーミフィケーション×授業」が日経新聞で紹介された時の見出しは、



ゲーム発想で講義ワクワク



Q2. 「ステージクリアすると花火が上がる」はゲームデザイン要素の、

称賛演出

である。○か×か？

振り返りクイズ

Q2. 「ステージクリアすると花火が上がる」はゲームデザイン要素の、



称賛演出



振り返りクイズ

Q3. きっしー先生の授業内で「自己表現」
としてやっていることは、

「強制的に当てる」

である。○か×か？

振り返りクイズ

Q3. きっしー先生の授業内で「自己表現」
としてやっていることは、

~~グループワークで
自分の意見を発言する~~



振り返りクイズ

全問正解の方おめでとうございます！



ゲーミフィケーション授業は素晴らしい！

まとめ

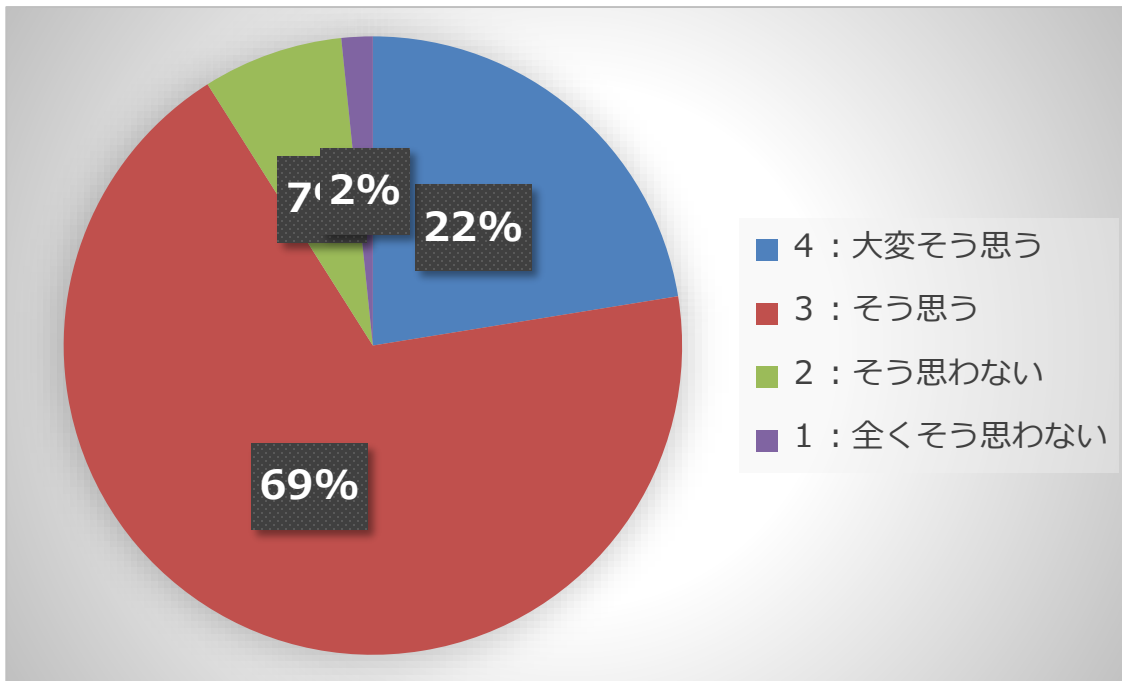
ゲーミフィケーション授業は素晴らしい！

⇒しかし、検証は十分ではない。。。。

検証結果

Q 1 : この授業は他の授業に比べて、**楽しく集中できた？**

⇒**91%**が、大変そう思う、そう思う

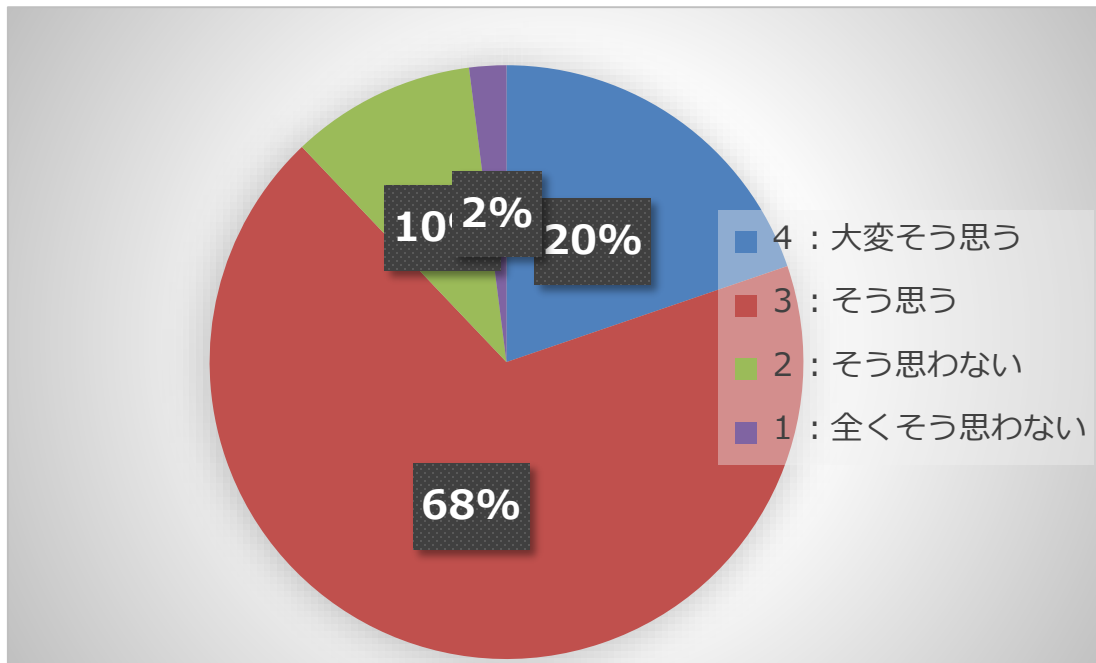


(2015年6月24日調査 対象者245名)

検証結果

Q 2 : この授業は他の授業に比べて、授業内容がより深く理解できたり、授業外での学習意欲が高まった？

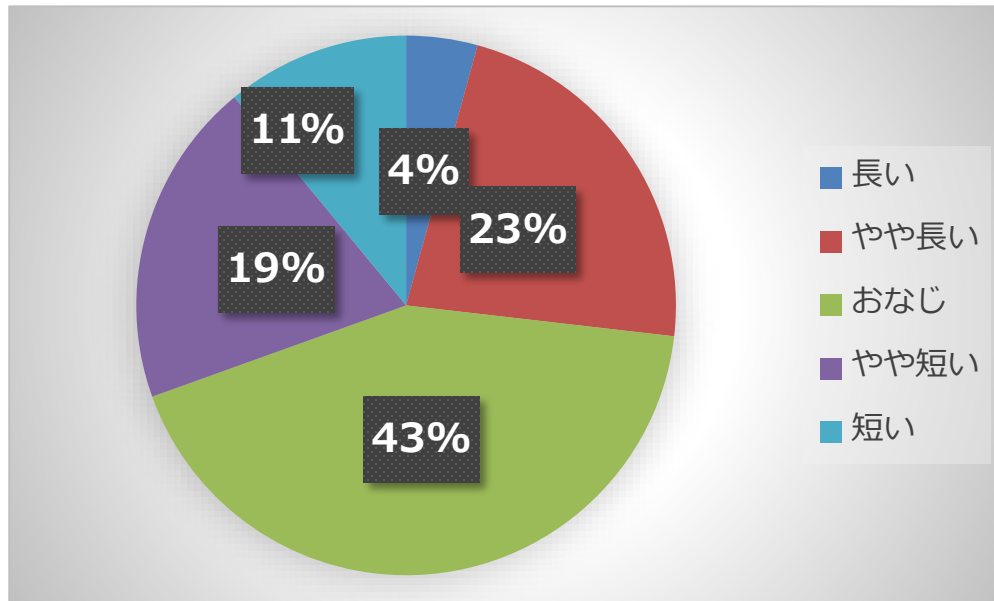
⇒**88%**が、大変そう思う、そう思う



検証結果

Q 3 : この授業は他の授業に比べて**事前学習時間は長い**か？

⇒**27%**が、長い、やや長い
30%が、短い、やや短い

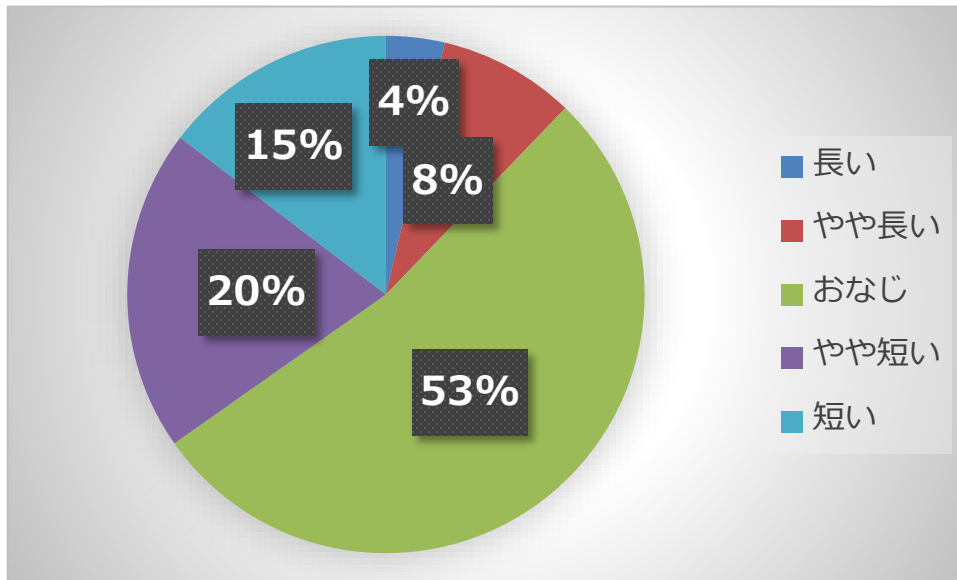


(2017年1月23日調査 対象者165名)

検証結果

Q 4 : この授業は他の授業に比べて**復習時間**は長い？

⇒**12%**が、長い、 やや長い
35%が、短い、 やや短い



⇒授業内で、「**楽しく集中**」「**より深く理解できた**」が**9割**

⇒「授業外での学習意欲が高まった」が9割いたが、「**事前・事後学習時間は、ほとんど増加しなかった**」

・ ・ ・ 学習効果の計測は、不十分

まとめ

- 授業・研修は「楽しい」が正解！
- 学生・受講者をつかむ6つの手法！

ゲーミフィケーション6要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



今日は講演だけですが、
企業研修の時は、このあと、テーマを決めてワークショップをやります(120分)

テーマ：「企業研修で、参加者のやる気を出させる（or起きさせる）には、どうすればいいか」を考え、共有する

⇒企業研修、製品・サービスのアドバイス
に伺います！

kissygame@gmail.com (岸本)



遊びと学び研究所



Break

第3部：ゲーミフィケーション活用の未来 を考えるディスカッション

(参加対象者)

- ・ゲーミフィケーションを試したことがある方
- ・ゲーミフィケーションを試してみたい方

第3部：ゲーミフィケーション活用の 未来を考えるディスカッション



楽天／
ReDucate
近藤 晃嗣

Mintomo
新井 茂成

TFC／
早稲田大学
坂井 裕紀

遊びと学び
研究所
岸本 好弘

+ 会場の皆さま

第3部：ゲーミフィケーション活用の 未来を考えるディスカッション

ディスカッションのテーマや、質問・意見をお寄せください。自由記入

- ・学習させたい内容が深刻な内容のときなど、学習の動機付けに「楽しさ」が相応しくないよう場合の、ゲーミフィケーション可能性は？
- ・新井さんのお話非常に参考になりました。最後におっしゃった、メカニクスデザイン、レベルデザインの話がゲーミフィケーションの本質だと感じています。このあたりをもう少し掘り下げていただけると嬉しいです。
- ・大学への授業実践、「楽しい」のはよくわかりましたが、学生の「深い学び」にはどのように結びついているのでしょうか。検証されていないということですが、定性的でもいいので、なにかないのでしょうか。楽しいのが正解、とありましたが、楽しいだけで身につけていなければ、正直意味がないと思いました。
- ・ゲーム制作経験がない人は、ゲーミフィケーションをどう活用できますか？
- ・ゲーミフィケーションを教育に導入することで、対象のモチベーション向上に寄与出来ることが分かりました。一般的な教育の現場で導入する場合、生徒の学習の定着のために、何よりも継続させることが重要だと思いますが、継続に必要な要素はなんのでしょうか

第3部：ゲーミフィケーション活用の 未来を考えるディスカッション

- ・学問は楽しむものでない、と言う思想の上司の説得方法
 - ・近藤さんのお話、よくある「外形的な」ゲーム的要素を入れる、という話ではなく、とても面白かったです。この取り組みを、「ゲーミフィケーション」という観点からもう少し整理したお話が聞ければ嬉しいです。
 - ・学習のモチベーションが報酬を得るということに特化してしまっていて、本来の学習の目的から外れてしまう危険性は？
 - ・研修において、指名されるのがいやだ、発表するのが嫌だ、という社員が大半の場合の対応はどうするのですか？
 - ・ゲーミフィケーションを教育に導入することで、対象のモチベーション向上に寄与出来ることが分かりました。一般的な教育の現場で導入する場合、生徒の学習の定着のために、何よりも継続させることが重要だと思いますが、継続に必要な要素はなんのでしょうか
 - ・ゲーミフィケーションを地方創生、村留学で使いたい！というアイデアがありますか？
 - ・ゲーミフィケーションを地方創生、村留学で使いたい！というアイデアがありますか？
 - ・授業・研修を受ける学生・社員に関してもすべてがゲーム的な要素に適性のある人とは限らないと思います。時間が限られている授業や研修でゲーム要素に合わない人や冷めている人に対してどのようにアプローチしていけばいいのでしょうか。
 - ・大学の卒論指導で苦労しています。きちんと卒論を仕上げないと卒業はさせられないけれど、やらなくて卒業できないと、自分も学生も不幸になります。いつも針のむしろのようになってしまっていますが、どうやったら楽しくなるのでしょうか？
 - ・称賛演出する上で、生徒から子供騙しと思われないようにするためには、どのような点に留意すれば良いのでしょうか
 - ・自分がつけた、ゲーミフィケーションで自分に一番影響を与えたものはなんだろうと考えたときに、一番最初に浮かんだのが、桃鉄でした。これは、むしろゲーミフィケーションというか、ゲーム主体でその中に学習要素があったようにおもいます。桃鉄のようなゲームしてたら知識が自然と身についたみたいなのは、ゲーミフィケーションにおいてはどのような立ち位置になるのでしょうか？
 - ・近藤さんの楽天さんでのパワポで見られなかった部分を見せてください。
 - ・ゲーミフィケーションの授業の定着まではどうしてますか
- その場の雰囲気を受け入れられない（シラケる）時の対処は？"
- ・ゲーミフィケーションの消化から、深い学びに行くためのカギか、ヒントはありますか？
 - ・岸本先生→事前・事後の学習時間が増えていないとのことでしたが、それはゲームデザイン（授業設計）で解決できそうなののでしょうか？主体的な学びを喚起する仕組みがゲーミフィケーションにはあると考えてよいのでしょうか？
 - ・6要素というのは、全て入れる必要は無いのでしょうか？ゲーミフィケーションが、消極的な人の背中を押すというのは分かったのですが、あまりに仕掛けばかりの学習コンテンツや教材や仕組みは、見ていて(やっけて)疲れます。加減がよくわかりません。
 - ・楽天さんの公演、ゲーミフィケーションがどのように使われたのかがあまり無かったように思うのですが…どのようにされたのでしょうか？
 - ・ビデオゲームは、モチベーションの高い人のモチベーションを下げることはないと思うのですが。教育だと違うのでしょうか。
 - ・小中学生向けの教材を作っています。ゲーミフィケーションの要素を取り入れた教材を開発しているのですが、オトナ受けが悪いことが予想されます。お財布を握る保護者の方々を説得できるような魔法のことはありますか。
 - ・学習動機の高い対象者への働きかけとしては同じようなハイレベルな対象者間での競争的要素を入れることが一つの対応になるのではないのでしょうか。そういったトップアップの取り組みが他の対象者へのモチベーションに上手く繋がればそれらが混在する場でもうまく動かせるのでしょうか。
 - ・坂井さんの公演は企業内での適用の際に参考になりました。ゲーミフィケーションと言うと単純に楽しいと思われがちですが、『自分ごと』にする手法ということの意味で捉えました。
 - ・幼児や小学生向けのデジタル教材にゲーミフィケーション要素を入れたが、保護者にはゲームで遊んでいるように誤解される面もあり、本当に勉強に繋がるのかと疑問視されることもある。教材を買うのは保護者。保護者を説得する良き口上をアドバイスを！

本日はご来場ありがとうございました！

この議論の続きは、「ゲーミフィケーション活用カイギ」 HPにて！（登録ください） <https://cgameu.com/>

有益な情報発信します。リアル勉強会もやります。



斤
A