

デジタルゲームに視る学習教材としての有効性の調査研究 ～シリアスゲームとインストラクショナルデザインの観点から～

2009/02

今日子どもたちの学習意欲の低下が指摘され、思考力・判断力・表現力・課題解決力などの叫ばれる中、それらを払拭するためにゲーム性を用いた学習教材が開発され多く出回りつつある。しかし、それらが効果的であるとはいえ、どのような特徴を持っているのか、学習効果にどのように影響するのか検証された例はまだ少ないのが現状ではないだろうか。

本研究では、学習者が主体的かつ協同的に学習内容に取り組んでいくための有効な手法として、現在注目が集まっているシリアスゲームを中心とした、デジタルゲームに焦点をおき、先行研究を調べながら既存の ID の手法や A R C S モデルやゴールドベースドシナリオ理論等の教授モデルを援用して、様々なパターンのデジタルゲームの設計開発手法を調査分析する。

その上で、ID に取り入れると参考になるとされるゲーム設計の手法、逆にゲームに取り入れることによって更に、学習効果が上がると思われる ID の手法などを調査分析し、子どもたちの学習に効果的に働く、学習教材としてのシリアスゲームの有効性を研究する。

研究方法の内容と研究フェーズとしては

1. 先行研究の調査
2. ゲームの設計開発の分析
(実際にやってみて、どのような内容で構成され、どのような手法が用いられているか分析する)
3. 調査分析結果を踏まえて、ID の理論がゲームにはどのように結びついているのか調査分析
4. 学習に効果的に働く ID 理論とゲームの理論を抽出。シリアスゲームの有効性を示す。