

# ISS400 教育におけるゲーム

4年 1,2クォーター

担当教員 Ivan Lombardi, Ph.D.

授業形態 講義

アクティブ・ラーニング アクティブ・ラーニング科目

単位数 2

曜日・時限 未定

## 授業概要

このコースは一種のビデオゲームとして設計されており、学生はビデオゲームをどのように教育に活用できるのか、またどのような不都合があるのか実際にやってみて考える。もちろん、ゲーミフィケーションはどのように行われるのかを知り、分析し、そして最終的にはそのプロセスを設計する。学生は、授業内容へのアプローチを自分に合うように決めて、それぞれの学習成果に到達できるよう、提案されたタスクから選ぶことができる。

## 到達目標

学生は以下のことを行う：

1. ビデオゲームの働きとプレイヤーの感情の動きを研究する。
2. ゲーム・ベースの学習の研究にはどのようなものがあるか学ぶ。
3. 教育の中でビデオゲームやゲーム式のやり方を使うことについて学習する。
4. 自分でゲームをした経験や、ゲームを通して学習したことについて考察する。
5. 自分の好きな作品を作ったり、プロジェクトを行うために、ゲームで培った経験を活かすプロセスを設計する。

## 先修科目

なし

## 教科書・参考資料等

リーディングの資料を各クォーターの初めにクラスで配付する。各学生の関心分野をカバーする追加資料を使えるようにする。

## 授業の方法

ロールプレイのビデオゲームと同様、学生はクラス内においてそれぞれの任務（ミッション）を担い、コース内容に関連した任務を遂行することが求められる。ここでいう任務は、特定のトピックについて自分だけでリサーチを行ったり、ビデオゲームをやってみて、ゲームやゲーミフィケーションの使用例を分析したり、ゲームを使った学習を含む個人的体験について考えてみるなど多岐にわたる。毎週担当教官が新しいトピックに入りやすくして、学生たちが自分の学習経験を自分に合うものに出来るよう彼らが選択できるミッションのリストを作る。このコースは基本的に学生主体型なので、学生は自分の任務を完了し、クラス内で学習成果を報告し、クラス内ディスカッションのきっかけ作りをして貢献し、自身のパフォーマンスと学習結果を評価する。

## 成績評価

完了した任務の1つ1つに対して体験点が与えられ、それを貯めていく。最終評価はほとんどこの貯蓄点で決まる。学生は授業内容に関連する毎週の任務、個別研究、個人の取り組みなどによって、体験点の獲得を完全にコントロールすることができる。各クォーター末には、「ボス・ファイト」と呼ばれる、より困難な課題に取り組むこととなり、これが評価基準の2つ目となる。また、学生の自己評価も考慮する。

## 成績

60%	毎週および個々の任務
20%	ボス・ファイト
20%	自己評価

## 授業スケジュール

## 1 週目：参加準備と導入

チュートリアル・ウィーク：学生は授業方法について学び、コース内容を見て、それぞれの個人的学習経験をどう形成してゆくのかを選び始める。

## 2 週目：ゲームとはいったい何か？

ゲームの捉えどころのない性質、ゲームを定義する苦難、ゲームの形態の多様性について、ビデオゲームとその構造に焦点を当てながら概観する。

## 3 週目：ビデオゲームする脳

ゲームの乱用によれる悪影響だけでなく、ゲームが人の脳に与えるプラスの効果について読み、ビデオを見て、そして考察する。

## 4 週目：ビデオゲームする心

ビデオゲームと感情：ビデオゲームの仮想体験に現実感があるのはなぜかについて概観し、学習デバイスとしてのビデオゲームについてディスカッションを行う。

## 5 週目：ビデオゲームを使った教育 35 年

教育ビデオゲームが採用され始めた 80 年代から、「シリアスゲーム」に重点を置く現在までの歴史。この媒体の今の可能性と限界について概観する。

## 6 週目：ヤングメディアの苦闘

ビデオゲームがなぜ学校教育の場に入るために苦しんでいるのかについてリサーチや経験に基づいた議論を行う。

## 7 週目：言語教育におけるビデオゲーム

言語教育と言語学習におけるビデオゲームの研究と使用に焦点を当てる。初期の適用から誇大なプロモーションを経て、洞察に至るまでを辿る。

## 8 週目：ボス・ファイト

第 1 クォーターの内容に関連したファイナルミッション。

## 9 週目：なぜ私たちはビデオゲームをするのか？

「楽しさ」とは何か、それはプレーヤーのゲームへの関わりがどのように関係しているかを分析し、また、ゲームデザイナーによって「楽しさ」がどのようにビデオゲームに組み込まれているのかを掘り下げる。

## 10 週目：モチベーションとビデオゲームの理論

最も成功したビデオゲームはプレーヤーの動機をいかに引き出し、チクセントミハイが「フロー」という状態にいかにかせておくのかを自己決定理論的に分析する。

## 11 週目：ゲーミフィケーションの台頭

ゲーミフィケーション、つまりゲーム外の文脈におけるゲーム要素の使用はどのように出てきたのか、また、なぜ、何のためにこれが今やビジネス、教育、ヘルスケア分野でグローバルトレンドになっているのか。

## 12 週目：日常のゲーミフィケーション：オンラインとオフライン

ウェブ上と現実世界におけるゲーム化された体験について分析し、ディスカッションを行う。

## 13 週目：教育におけるゲーミフィケーション

学校と大学（福井大学を含む）でのオンライン教育におけるゲーム化された経験を分析し、議論する。（福大ヒーロープロジェクトを参照。）

## 14 週目：ゲーム化されたプロジェクトの設計

既にある現実のゲーム外体験にゲーム要素をいかに組み込むべきか、デザイナーが望む効果を生み出し、維持し、強化するにはこれらのゲーム要素をどのように使うべきか、その使い方を攻略する。

## 15 週目：ボス・ファイト

第 2 クォーターの内容に関連したファイナルミッション。

## 16 週目：デブリーフィング

このコースのゲームで高めた性質について、フィードバックと今後の改善のために集めた改善点を考慮しながら評価・考察する。

## 事前・事後学習

- ・ 予習：参考図書の該当する章を予習してくること（1 時間程度）。
- ・ 復習：授業内容を復習し、疑問点を整理すること（1 時間程度）。