

『教育改革の幻想』

1、はじめに

2005 年 4 月 21 日、中山文部科学相は「スクールミーティング」で水戸市の茨城大教育学部附属小・中学校を訪れ、「ゆとり教育」の導入について、ディスカッションの際に、学校だけで学んでいる人には申し訳なかった、ゆとり教育の導入は拙速すぎた、授業数まで削減したことは反省点などと述べ、中学生に謝罪した。

このニュースはまだ記憶に新しいことと思う。現在、日本の教育は大きく揺れている。

「過度の受験競争」「暗記ばかりの詰め込み教育」「画一教育」「学習に対する意欲の低下」などの多くの問題に対応するために導入された、「ゆとり教育」は早い段階で頓挫してしまった。一様にそれらを悪と決め付け、その実態を十分に見極めることのないまま、教育の暗いイメージを反転させた、「自ら学び、自ら考える力を育てる教育」「子供の意欲を中心とした教育」「子供たちが自分で学びたいことを選べる教育」などといった改革のキャッチフレーズに踊らされた末路である。

現在の教育には多くの問題があるが、今回の勉強会では、どうしたら子供たちの学習に対するモチベーションを高めることができるかという問題に焦点をあてて、自分なりの考えを提示してみたいと思う。なぜならば「知識」「理解」の獲得に至る流れの中での最初のステップがモチベーションを持つことであり、教育問題を考える上で、重要なことであると考えからである。

2、学習に対する意欲を高めるには？

「意欲」「関心」→「思考」「判断」→その結果として「知識」「理解」の獲得

→「意欲」「関心」を子供たちにいかにして持たすか

○ シリアスゲーム→エンターテイメント以外の目的で作られたゲーム。

教育目的のエデュテインメント、医療目的のリハビリテインメントといったものが該当する。またはエンターテイメント以外の効果のあるもの。

シリアスゲームの具体例:ハドソンの「桃太郎電鉄」→日本地理

コーエーの「信長の野望」→日本史

コーエーの「三国志」→中国史

ナムコの「太鼓の達人」→リズム感

ハムスターの「ザ・コンビ二」→経営学

◎シリアスゲームの教育的効果の 4 ステップ

- ① 動機付け
- ② 知識が増える
- ③ 認識が深まる
- ④ 人格形成へ

◎シリアスゲームのメリット、デメリット

○メリット

- ・知識が消えにくい
- ・知らぬ間に知識がつく
- ・勉強をつらいものだと感じさせない
- ・ゲームのもつ双方向という特性によりおのずと主体的になる
- ・勉強と遊びをくっつけられる

●デメリット

- ・親や教師からゲームを教育に使うことに賛同を得にくい
- ・費用がかかる
- ・エンターテインメントとエデュケーションのバランス

3、おわりに

今回の勉強会では、時間的制約や私以外の多くの方が「教育改革の幻想」を基に勉強会を行うということを考慮に入れ、子供たちの学習に対するモチベーションの低下という教育問題の一つに焦点をあててレジュメを作成することにした。

私は、学習に対する高いモチベーションを子供たちが持つことさえできれば多くの教育問題は解決するのではないかと思っている。モチベーションさえあれば、私たちのように誰に強制されるわけでもなく勝手に勉強をするようになり、芋づる式に知識、理解が広がっていくと思うからである。1 つの具体的なものとして、シリアスゲームは学習に対するモチベーションを持たせるという目的において非常に有用であると思う。子供たちに学習のきっかけさえつくってあげれば、子供は興味の向くままに自ら学習し、世界が広がっていくと思うからである。

教育改革は難しい問題である。改革の成果が目に見えてわかるようになるのに相当の時間が経過しないとわからないし、ドラスティックな改革を断行して、それが失敗した場合のリスクも非常に高い。私は教育は人間の人生に大きな影響を与えるものだと思っている。したがって、現在の教育の実態を十分見極め、問題点を科学的に検証し、その上で、改革するべきところがあれば、十分にその実現可能性を検討した上で実施されなくてはならない。

【参考文献・引用文献】

「教育改革の幻想」苅谷剛彦 ちくま新書 2002 年 1 月 20 日

「齋藤孝の勉強のチカラ！」齋藤孝 宝島社 2005 年 2 月 3 日

「ITmedia」東京大学大学院情報学環教授 馬場章氏インタビュー 前編

『ボクらは「桃鉄」で日本地理を、「信長の野盟」や「三国志」で歴史を学んだ』2005 年 5 月 31 日

<http://www.itmedia.co.jp/games/articles/0505/31/news003.html>

「IT media」東京大学大学院情報学環教授 馬場章氏インタビュー 後編

『ゲーム脳、言われているのは日本だけ』 2005 年 6 月 1 日

<http://www.itmedia.co.jp/games/articles/0506/01/news033.html>

■馬場章氏

東京大学大学院情報学環教授。専門はコンテンツ創造科学、歴史情報論、デジタルアーカイブ学。ゲームの面白さの解明を軸にシリアスゲーム研究を提唱するだけでなく、それを構造化したゲーム制作にも取り組む

<用語>

○エデュテインメント・・・ゲームなどの娯楽要素を盛り込み、楽しみながら学習が出来る教育用ソフトウェア。「エデュケーション(教育)」と「エンターテイメント(娯楽)」を組み合わせた造語。