

小・中・高校、大学における ゲーミフィケーション活用の意識調査報告書

eラーニング戦略研究所
eLearning Strategy Research Institute
株式会社デジタル・ナレッジ <http://study.jp>

目次

1. 調査概要	3
2. 回答者属性	4
3. まとめ	7
4. アンケート結果にみるポイント	8
5. アンケート調査結果 GTグラフ	11
GT表	25
クロス表	38

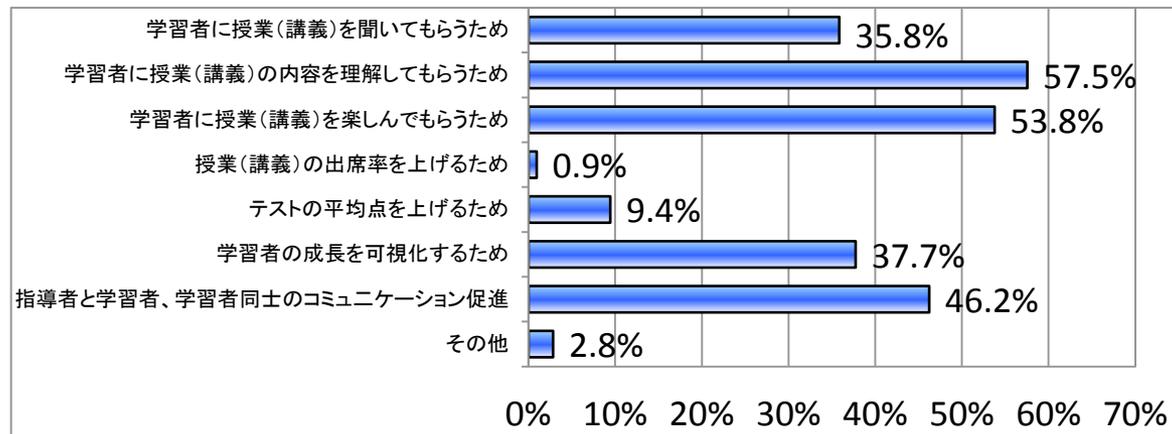
1. 調査概要

eラーニング戦略研究所は、全国の小・中・高校、大学教員計109名を対象に、教育現場におけるゲーミフィケーション活用に関してアンケート調査を実施しました。（有効回答数109）

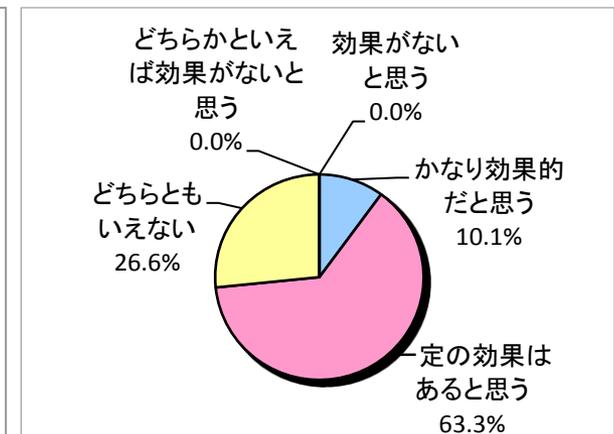
その結果、ゲーミフィケーションに対する認知度は「知っている」「聞いたことがある」が合わせて29.3%と限定的ながら、教員の多くが“ゲーミフィケーション的手法”をすでに授業に取り入れ、活用していることが明らかとなりました。また、全体の73.4%がゲーミフィケーションは学習上「効果がある」と回答し、多数の教員が実際にゲーミフィケーションを導入することにより、その教育効果を実感していることが明らかとなりました。

アンケートでは、小・中・高校、大学において実際に実施されているゲーミフィケーションの内容や授業に取り入れた動機、ゲーミフィケーションを取り入れた学習の今後の課題などが明らかになり、教育現場におけるゲーミフィケーション活用の現状と今後の動向が注目される結果となっています。

設問3.授業に「ゲーミフィケーション」を取り入れたきっかけは？



設問4-1.「ゲーミフィケーション」は学習上効果があると思いますか？



2. 回答者属性

アンケート調査概要

調査期間 : 2012年10月24日(水)～10月26日(金)

調査方法 : Webアンケート方式

調査対象 : 全国の小学校、中学校、高校、大学の教員計109名

性別内訳 : 男性(73.4%)、女性(26.6%)

年代別内訳: 20～29歳(10.1%)、30～39歳(22.0%)、40～49歳(33.0%)、50～59歳(30.3%)、
60～69歳(4.6%)

職業別: 小学校教員(30.3%)、中学校教員(31.2%)、高校教員(30.3%)、大学教員(8.3%)

性別内訳

		N	%
全体		109	100.0%
1	男性	80	73.4%
2	女性	29	26.6%

年代別内訳

		N	%
全体		109	100.0%
1	20歳～29歳	11	10.1%
2	30歳～39歳	24	22.0%
3	40歳～49歳	36	33.0%
4	50歳～59歳	33	30.3%
5	60歳～69歳	5	4.6%

職業別

		N	%
全体		109	100.0%
1	小学校教員	33	30.3%
2	中学校教員	34	31.2%
3	高等学校教員	33	30.3%
4	大学教員	9	8.3%

都道府県別

全体		N	%	全体		N	%
		109	100.0%			109	100.0%
1	北海道	14	12.8%	25	滋賀県	1	0.9%
2	青森県	3	2.8%	26	京都府	3	2.8%
3	岩手県	2	1.8%	27	大阪府	7	6.4%
4	宮城県	3	2.8%	28	兵庫県	7	6.4%
5	秋田県	1	0.9%	29	奈良県	1	0.9%
6	山形県	1	0.9%	30	和歌山県	0	0.0%
7	福島県	2	1.8%	31	鳥取県	0	0.0%
8	茨城県	1	0.9%	32	島根県	1	0.9%
9	栃木県	1	0.9%	33	岡山県	2	1.8%
10	群馬県	3	2.8%	34	広島県	0	0.0%
11	埼玉県	4	3.7%	35	山口県	0	0.0%
12	千葉県	4	3.7%	36	徳島県	1	0.9%
13	東京都	5	4.6%	37	香川県	0	0.0%
14	神奈川県	4	3.7%	38	愛媛県	3	2.8%
15	新潟県	3	2.8%	39	高知県	0	0.0%
16	富山県	3	2.8%	40	福岡県	4	3.7%
17	石川県	0	0.0%	41	佐賀県	1	0.9%
18	福井県	1	0.9%	42	長崎県	2	1.8%
19	山梨県	1	0.9%	43	熊本県	2	1.8%
20	長野県	3	2.8%	44	大分県	1	0.9%
21	岐阜県	2	1.8%	45	宮崎県	1	0.9%
22	静岡県	3	2.8%	46	鹿児島県	0	0.0%
23	愛知県	6	5.5%	47	沖縄県	1	0.9%
24	三重県	1	0.9%	48	海外	0	0.0%

3. まとめ

近年、ゲームの考え方やデザイン・メカニズムをゲーム以外の分野で活用する「ゲーミフィケーション」への注目度が高まっていますが、とりわけ教育現場におけるゲーミフィケーション活用の実態はどうなっているのでしょうか。今回は、全国の小・中・高校、大学教員計109名を対象に、教育現場におけるゲーミフィケーション活用に関するアンケート調査を実施しました。

その結果、ゲーミフィケーションに対する認知度は「知っている」「聞いたことがある」が合わせて29.3%と限定的ながら、教員の多くが“ゲーミフィケーション的手法”をすでに授業で活用していることが明らかとなりました。その内容は、「質問・発表に即時にフィードバックを行う」「目標を決めて役割分担し、生徒同士協力させる」「学習進捗や到達度にあわせシールやスタンプ、ポイントなどを付与する」「授業を適宜クイズ形式で行う」「学習進捗や到達度によって学習者をレベル分けする」など多岐にわたり、教員たちはゲーミフィケーションという概念や手法を知っている／知らないに関わらず、授業におけるさまざまな工夫を実施していることが伺えます。

こうした手法を実施する動機としては、「学習者に授業内容を理解してもらう／楽しんでもらうため」がもっとも多く、ゲーミフィケーションを活用し学習者が楽しく学べる環境を作ることで、理解度を高めたいという指導者側の意向が浮き彫りとなりました。一方で、大学教員は「指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進」「学習者に授業を聞いてもらうため」「学習者の成長を可視化するため」の回答率が高く、小・中・高校教員との差異が見られました。大学では授業内容を理解してもらう前の段階として、まずはコミュニケーションの円滑化や授業への関心度を高めるため苦心している教員が多いものと推察されます。

また、ゲーミフィケーションは学習上効果的かどうか尋ねたところ、「かなり効果的だと思う」「一定の効果はあると思う」が合わせて73.4%となり、多数の教員が実際にゲーミフィケーションを導入することによりその教育効果を実感していることが明らかとなりました。

その一方で、「そもそもゲーミフィケーションをよく知らない」「一般的にも認知度は低いのでは」といった声もあり、すでにゲーミフィケーション的手法を取り入れている教員も含め、どのように活用すれば効果的かを模索している教員が多い現状も浮き彫りとなりました。指導者側はただ楽しいだけでなく、成果が目に見える「ゲーミフィケーションの具体的活用手法」を必要としており、具体的な授業モデルや効果実証データの提示、さらには環境整備や教員側の準備・スキルアップなどが今後のカギとなりそうです。ゲーミフィケーションが子どもの学力低下や高等教育の国際競争力強化といった教育上の問題を解決する一助となるか、これからの動向に期待したいところです。

4. アンケート結果にみるポイント

■ゲーミフィケーションについて「知っている」「聞いたことがある」は29.3%

■認知度は限定的ながら、教員の多くが“ゲーミフィケーション的手法”をすでに授業で活用

小・中・高校、大学教員に、授業を行う際どのような工夫を行っているか尋ねたところ(複数回答可)、「質問・発表に即時にフィードバックを行う」がもっとも多く78.0%だった。次いで「目標を決めて役割分担し、生徒同士協力させる」58.7%、「学習進捗や到達度にあわせシールやスタンプ、ポイントなど付与する」49.5%、「授業を適宜クイズ形式で行う」43.1%、「学習進捗や到達度によって学習者をレベル分けする」32.1%などとなった。性別問わず20～29歳の教員は「授業を適宜クイズ形式で行う」割合が高かった。一方で、こうした工夫を「特に実施していない」と回答した大学教員は33.3%に上った。「特に実施していない」を選択したのは大学教員のみだった。

授業にさまざまな工夫を取り入れたきっかけとしては、「学習者に授業(講義)内容を理解してもらうため」57.5%、「学習者に授業(講義)を楽しんでもらうため」53.8%、「指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進」46.2%となり、ゲーミフィケーションを活用して学習者が楽しく学べる環境を作ることで、理解度を高めたいという指導者側の意向が浮き彫りとなった。教育機関別に見ると、大学教員のみ「コミュニケーション促進」の回答率が目立って多く(83.3%)、次いで「学習者に授業を聞いてもらうため」66.7%、「学習者の成長を可視化するため」66.7%のポイントも高いという特徴が見られた。

こうした授業を行う際の活動・工夫は「ゲーミフィケーション」と呼ばれ、最近注目されているが、このゲーミフィケーションについては、「内容を知っている」7.3%、「内容は知らないが聞いたことがある」22.0%となった。

以上の結果から、ゲーミフィケーションに対する認知度は「知っている」「聞いたことがある」が合わせて29.3%と限定的ながら、教員の多くが“ゲーミフィケーション的手法”をすでに授業に取り入れ、活用していることが明らかとなった。その一方で、大学教員の3分の1が授業においてゲーミフィケーション的工夫や活動をとくに実施していないこともわかった。

ゲーミフィケーションを活用している大学教員はその動機として、コミュニケーション促進や学習者に授業を聞いてもらうためと回答しており、授業内容の理解を重視する小・中・高校教員との差異が見られた。大学では授業内容を理解してもらう前の段階として、まずはコミュニケーションの円滑化や授業への関心度を高めるため苦心している教員が多いものと推察される。

■「ゲーミフィケーションは学習上効果があると思う」が73.4%

■ゲーミフィケーションで解決したい課題は小・中・高校教員と大学教員に差異

ゲーミフィケーションは学習上効果があるかどうか尋ねたところ「かなり効果的だと思う」「一定の効果はあると思う」が合わせて73.4%、「どちらともいえない」26.6%となった。「効果はない」と回答した教員は0%だった。

効果があると答えた教員からはその理由として、「児童が意欲的な取り組みを見せるようになった(小学校教員)」、「授業後生徒が面白かったと言ってくれた(中学校教員)」、「生徒の集中力が持続するようになった(高校教員)」などが挙げられ、実際に導入してみて手応えを感じている教員が多いことがわかった。「生徒が慣れ親しんでいる手法に近いから(高校教員)」という意見もあった。

「どちらともいえない」と答えた教員からはその理由に、「どのように活用されているのかよく知らない(小学校教員)」、「個人差による(小学校教員)」、「使い方による(高校教員)」、「講義形態に合わない(大学教員)」などが挙げられた。

教員たちは、ゲーミフィケーションを導入することでどのような課題解決・効果を期待しているのだろうか。

アンケートでは、「生徒のモチベーション(学習意欲)を高める」がもっとも多く79.8%、次いで「自学自習の促進」45.0%、「指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進」33.0%、「学習者の成長の可視化」30.3%となった。大学教員は「生徒のモチベーションを高める」「コミュニケーション促進」が同率一位となった。また、教員の年齢が高くなるほど、指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進を重視する傾向が見られた。

以上の結果から、ゲーミフィケーションは効果があると答えた教員は73.4%に上り、実際にゲーミフィケーションを導入することによりその教育効果を実感している教員が多いことが明らかとなった。効果についてどちらともいえないと回答した教員の理由から、ゲーミフィケーションに対する認知度の低さやゲーミフィケーションの手法自体に対する抵抗感があるものと推察される。また、ゲーミフィケーション活用により解決したい課題は、小・中・高校教員は「生徒の学習意欲を高める」「自学自習の促進」、大学教員は「指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進」「学習者の成長の可視化」が多い結果となり、差異が見られた。

■教員がもっとも知りたいのは、「ゲーミフィケーションの具体的な活用手法」 ■具体的授業モデルの周知や環境整備、教員側の準備不足解消などでさらなる教育効果に期待感

教育現場におけるゲーミフィケーション活用について教員が興味のあることは、「実際のゲーミフィケーション活用事例」「小・中・高・大学における効果的活用手法」(共に61.5%)だった。次いで、「ゲーミフィケーションとは(概念)」26.6%、「ゲーミフィケーションと教育ITとの連携」22.9%などとなった。

最後に、ゲーミフィケーションを取り入れた学習の課題を尋ねた。

「具体的展開法(小学校教員)」、「学習レベルの低い生徒、意欲の低い生徒をどのように支援するかが課題(中学校教員)」、「楽しいだけで終わらせないこと(高校教員)」など、具体的な授業への取り入れ方や遊びで終わらせない工夫などの回答が目立った。その他、教材開発や機材の調達、評価システムの確立といった環境整備を課題に挙げる教員も多かった。ゲーミフィケーション実施のための「準備時間」や「教員のスキル」が不足しているという声も少なくない。また、「そもそもゲーミフィケーションをよく知らない」「一般的にも認知度は低いのでは」という声も見られた。

一方で、「小さな準備、小さな工夫で子供たちが乗ってくる学習の形態について考えていきたい(小学校教員)」、「IT教材をうまく取り入れれば大人数の授業も可能(中学校教員)」、「具体的なゲーミフィケーション事例を参考に、今後の教育方法を見直すこと(大学教員)」など、ゲーミフィケーションを含め、新しい教育手法に期待する意見も挙げられた。

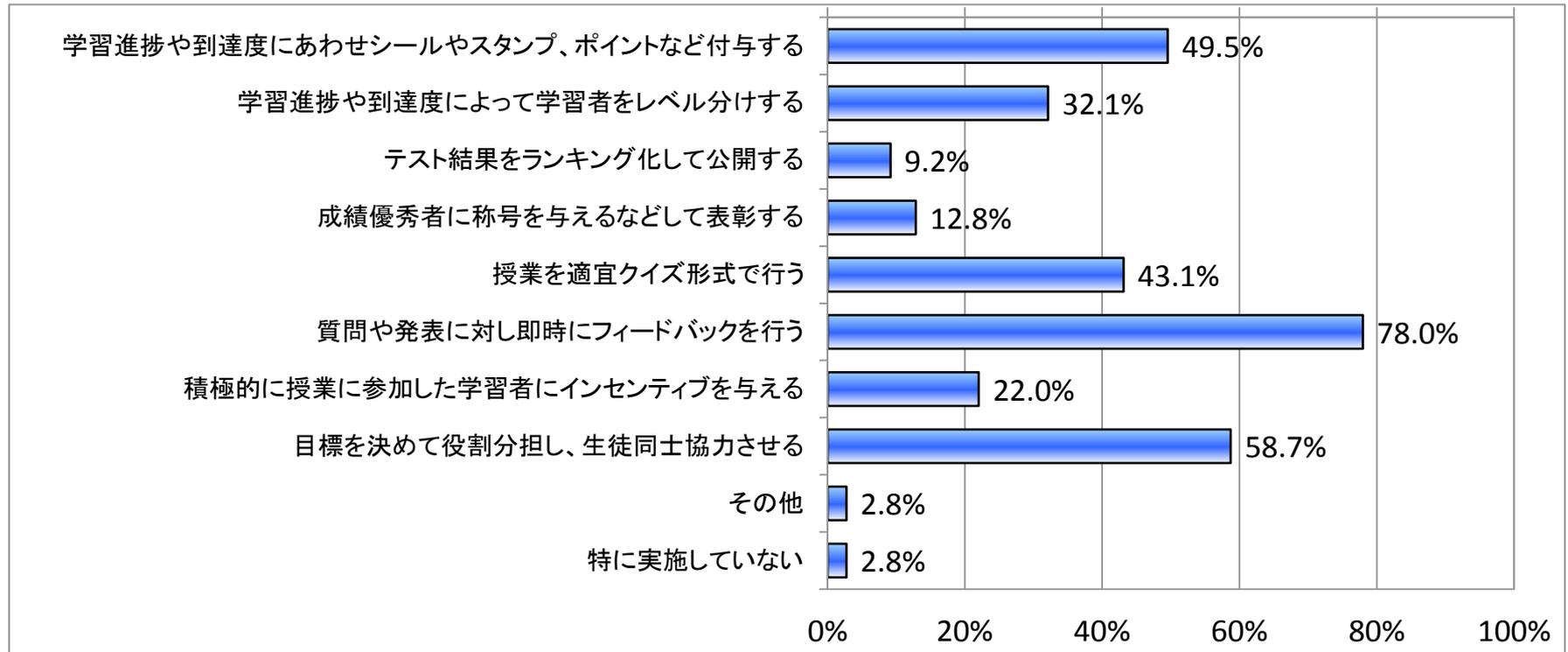
以上の結果から、すでにゲーミフィケーション的手法を取り入れている教員も含め、どのように活用すれば効果的か模索している教員が多い現状が浮き彫りとなった。教員たちはただ楽しいだけでなく、成果が目に見える「ゲーミフィケーションの具体的な活用方法」を必要としている。今後、具体的な授業モデルや効果実証データの提示、さらには環境整備や教員側の準備・スキルアップなどの課題解決に伴い、さらなる教育効果が期待できると言える。

5. アンケート調査結果

G T グラフ

■設問1

授業を行う際、以下のどのような工夫を行っていますか。(複数回答可)



その他…教材を個別に作る、定期的にテストをする、伝え合いの場面をつくる

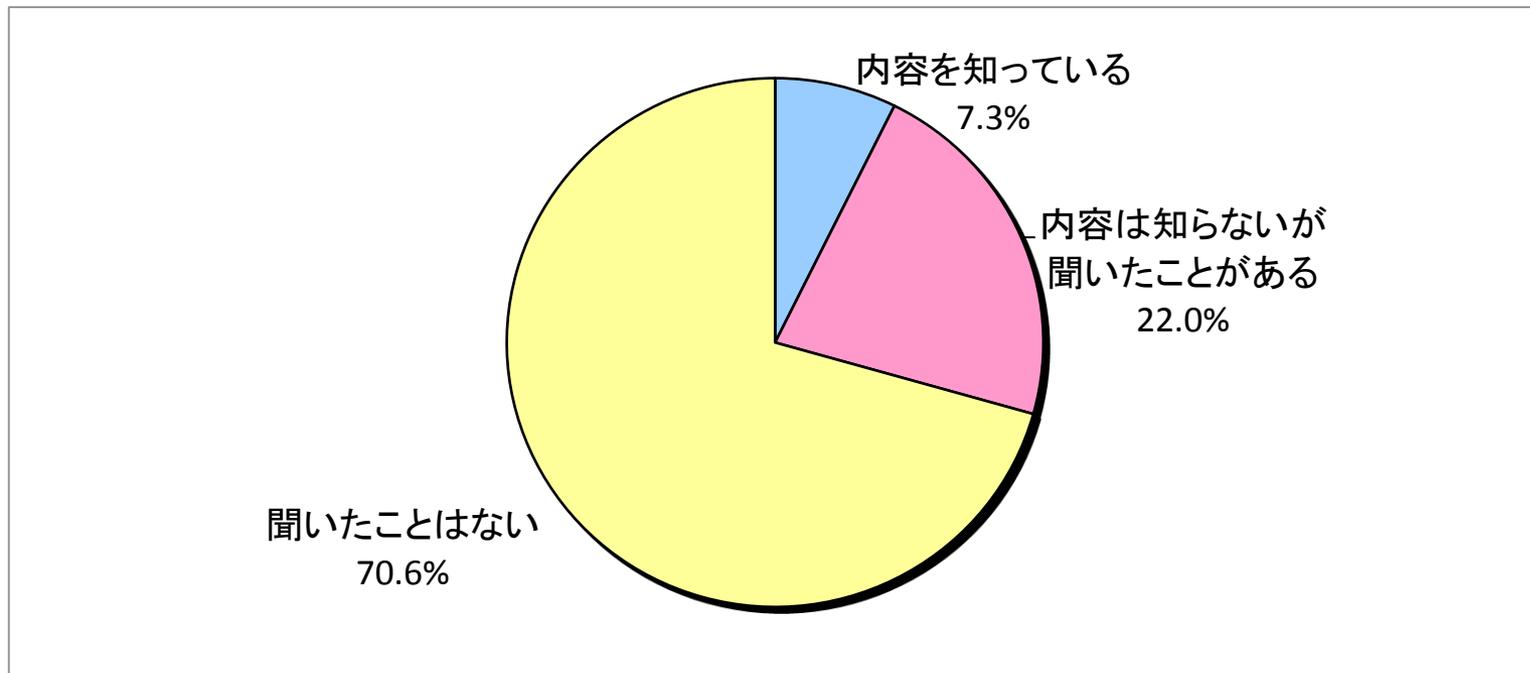
N=109

■考察

- ・「質問・発表に即時にフィードバックを行う」がもっとも多く78%。
- ・授業において多くの教員がさまざまな工夫を行っていることがわかる。

■設問2

設問1の項目に挙げられる授業を行う際の活動・工夫は「ゲーミフィケーション」と呼ばれ、最近注目されていますが、あなたは「ゲーミフィケーション」という言葉をご存じでしたか。

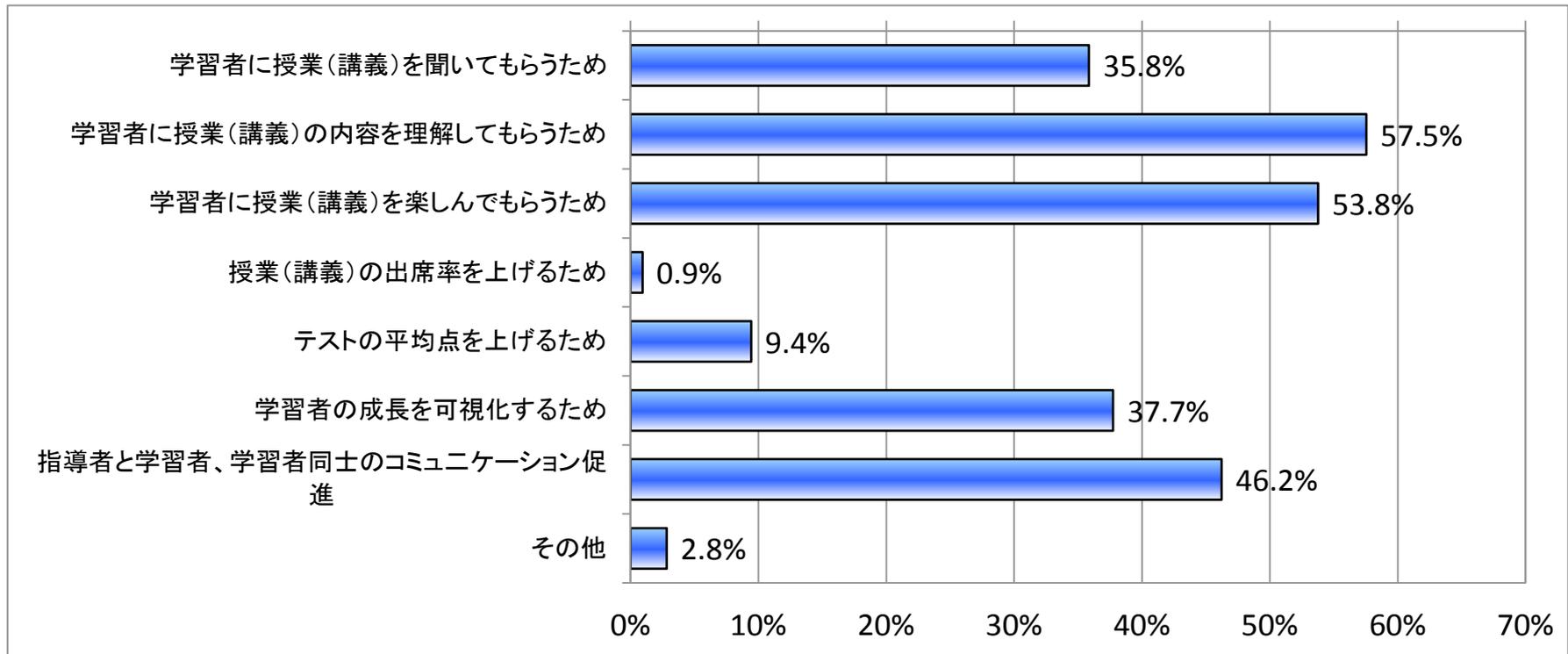


■考察

- ・ゲーミフィケーションについて「内容を知っている」は7.3%、「聞いたことがある」は22%。
- ・ゲーミフィケーションに対する認知度が限定的であることがわかる。

■設問3

授業に「ゲーミフィケーション」を取り入れたきっかけは何ですか。特に「ゲーミフィケーション」という活動・工夫を意識していなかった方も最も近いお考えについてお答えください。(複数回答可)



その他…学習者自身が自ら思考することを促すため、自分で学ぶ姿勢を身につけるため、積極的になるため

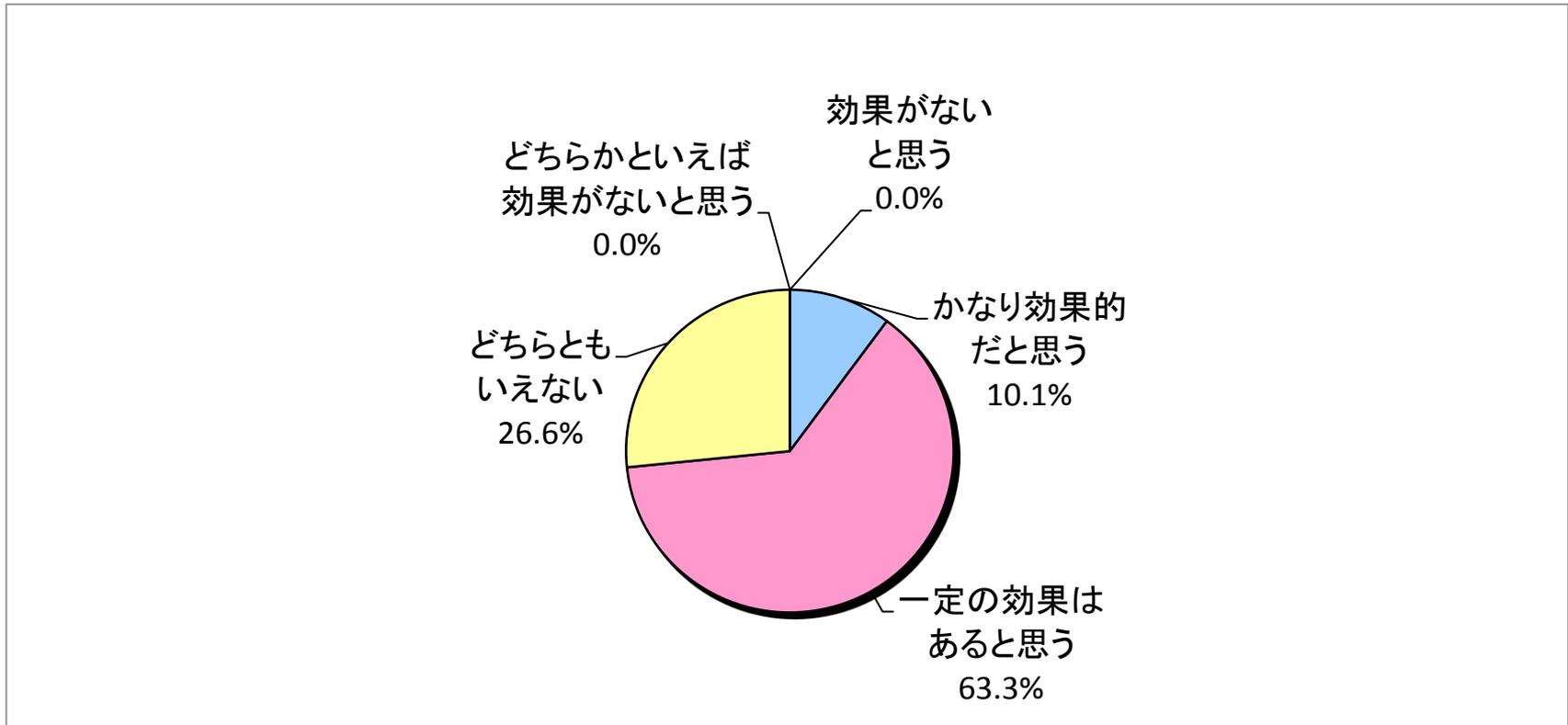
N=106

■考察

- ・ゲーミフィケーション導入の動機は「学習者に授業内容を理解してもらう／楽しんでもらうため」が多い。

■設問4-1

「ゲーミフィケーション」は学習上に効果があると思いますか。



N=109

■考察

- ・「効果はある」73.4%。「効果はない」0%。
- ・圧倒的多数の教員がゲーミフィケーションの教育効果を実感している。

■設問4-2

その理由をお答えください。(自由回答)

<かなり効果的だと思う>

小学校教員	工夫ひとつで授業の盛り上がりや児童の興味関心の高まりに影響を与え、高まった状態で授業を受ければ理解も深まるから。
中学校教員	これまでの実績から。
	生徒が学習に興味関心を示しながら学習に取り組む
	授業が終わった後で、何人かの生徒が面白かったといってくれた。 興味関心を呼び起こすから。
高校教員	最近の子供は物事をよくゲーム感覚で捉えていると言われる。ならば逆手にとって、ここから切り込んでいく方法も効果的であると思う。ただし、伝えたいこと、最も基本的に教えたいことはゲームではまずいが。
	モチベーションがあがる
	成長を促すものは目標を持つこと
	意欲の向上が期待できる上、意識せず学ぶことができる
大学教員	直接学生に質問したりすることにより、学生と直接会話をすることができるし、学生が毎回質問されると思うと、ある程度予習・復習をしておかなければならないと考えるため。

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上といった手応えを感じている教員が多いことがわかる。

<一定の効果はあると思う>

小学校教員	実際に行ってみて児童の学習に対する積極的な姿勢が見られるから
	児童が授業を新鮮に感じ、意欲的な取り組みを見せるようになった。
	寝そうだった児童も、目を覚まして授業を聞くようになる。
	自分も経験があるが、やっていて楽しいと感じる。
	授業を工夫することで、学習者が積極的に授業に参加でき学習内容が定着しやすくなる
	学習者の意欲が継続できる 子どもたちが楽しんで授業に参加するようになってきた
中学校教員	実際に生徒の意欲向上が見えたから
	授業内容が定着しているように思える
	定着度は興味・関心により大きく異なるから
	興味関心を強く持つことで、学習効果が高まると考えるから
	興味関心を持つことが学力の第一歩 生徒は自分が賞揚されると、学習意欲を増すと考えられるから。
高校教員	生徒の集中力が持続するようになったので。
	きいてもらわなければ始まらないから
	授業はマンネリ化することが多いので、色々な方法を取り入れることはよいことだと思う
	お互いに興味関心高く授業に臨むことができる。
	生徒にとって慣れ親しんでいる手法に近いから。 楽しめるので集中させることが可能だが、常に新しい試みを必要とされ準備不足になると悲惨
大学教員	学生が強い興味を示すから
	中間アンケートと学期末アンケートをとっているが、その回答内容がよい評価だから。
	人は興味関心のあることについてはとても勤勉になる。興味を持たせることが第一

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上や授業内容の定着といった効果を感じている教員が多いことがわかる。

<どちらともいえない>

小学校教員	「ゲームデザインの技術」というものが役に立つのかわからないから。
	どのように活用されているのかよく知らない
	自分自身がまだよく理解していないと思っているため。
	効果がよく分からないから 結局は個人差がある。差が出る。
中学校教員	実感できる効果は今のところ感じられないので ゲーミフィケーションと呼ばれるような学習も大切だが、学校教育で従来から行われて来た知識定着型の授業(反復学習や暗唱、計算の訓練など)も大切であるから。 「効果がある。」などという言葉は教育には似つかわしくない。教育とはそんな短絡的なものではない。気の遠くなるような努力と研究、実践の構築により日々進歩するかどうか…というような崇高なものである。巷のマスコミや権力者の保身術に利用されるようなものとは対極にある。
高校教員	おもしろさと実力との関係がわからないから
	集団への効果があるかどうかは集団による
	使い方によるから
	それを準備するために多くの時間を要する 自分はまだ取り入れていないのでなんとも言えないが、やってみたいと思う
大学教員	講義形態に合わない

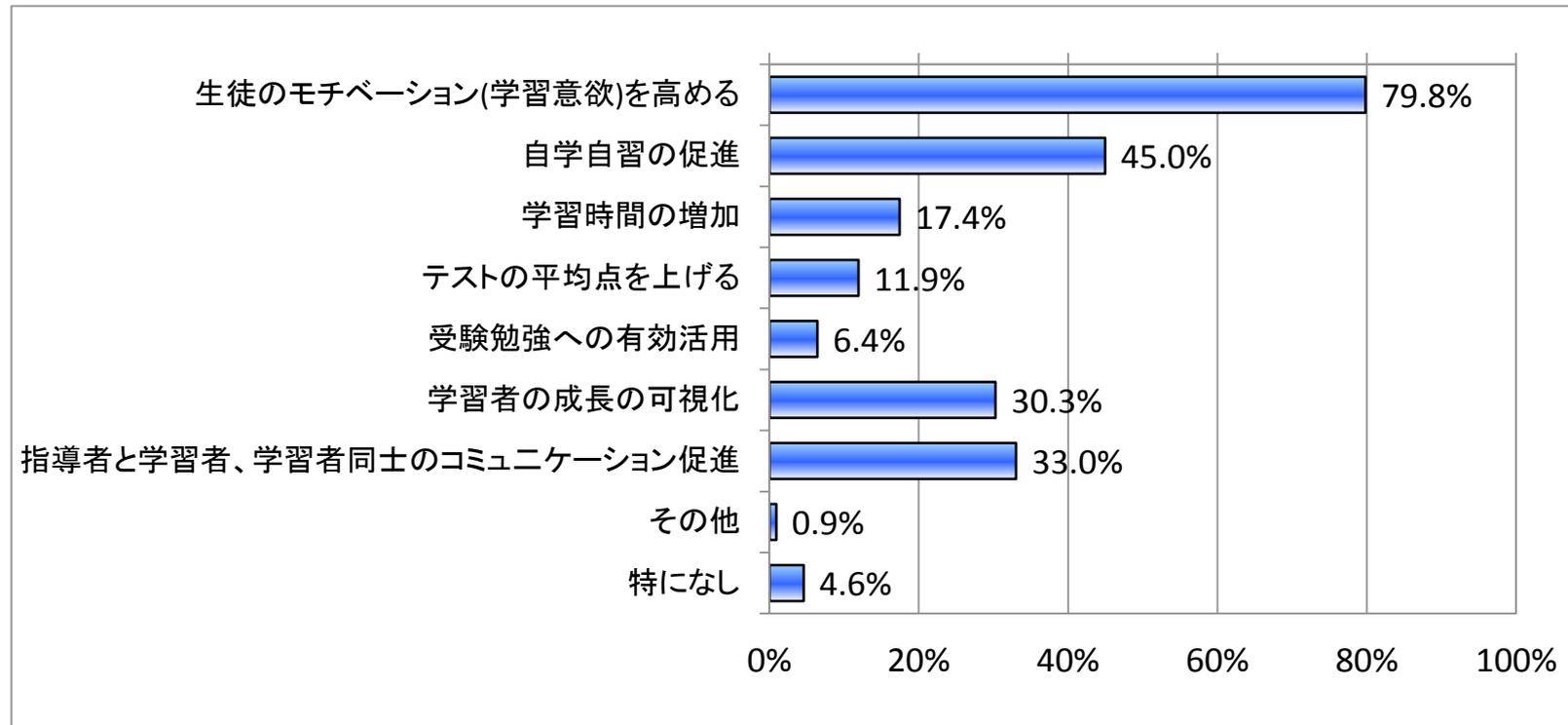
一部抜粋

■考察

- ・「どちらともいえない」と答えた背景には、ゲーミフィケーションに対する認知度の低さや、ゲーミフィケーションの手法自体に対する抵抗感があるものと推察される。
- ・「使い方による」「個人差がある」ため、必ずしも効果があるとは言えないという意見も。

■設問5

「ゲーミフィケーション」を学習に取り入れて解決したい点は何ですか。(複数回答可)



その他…思考促進

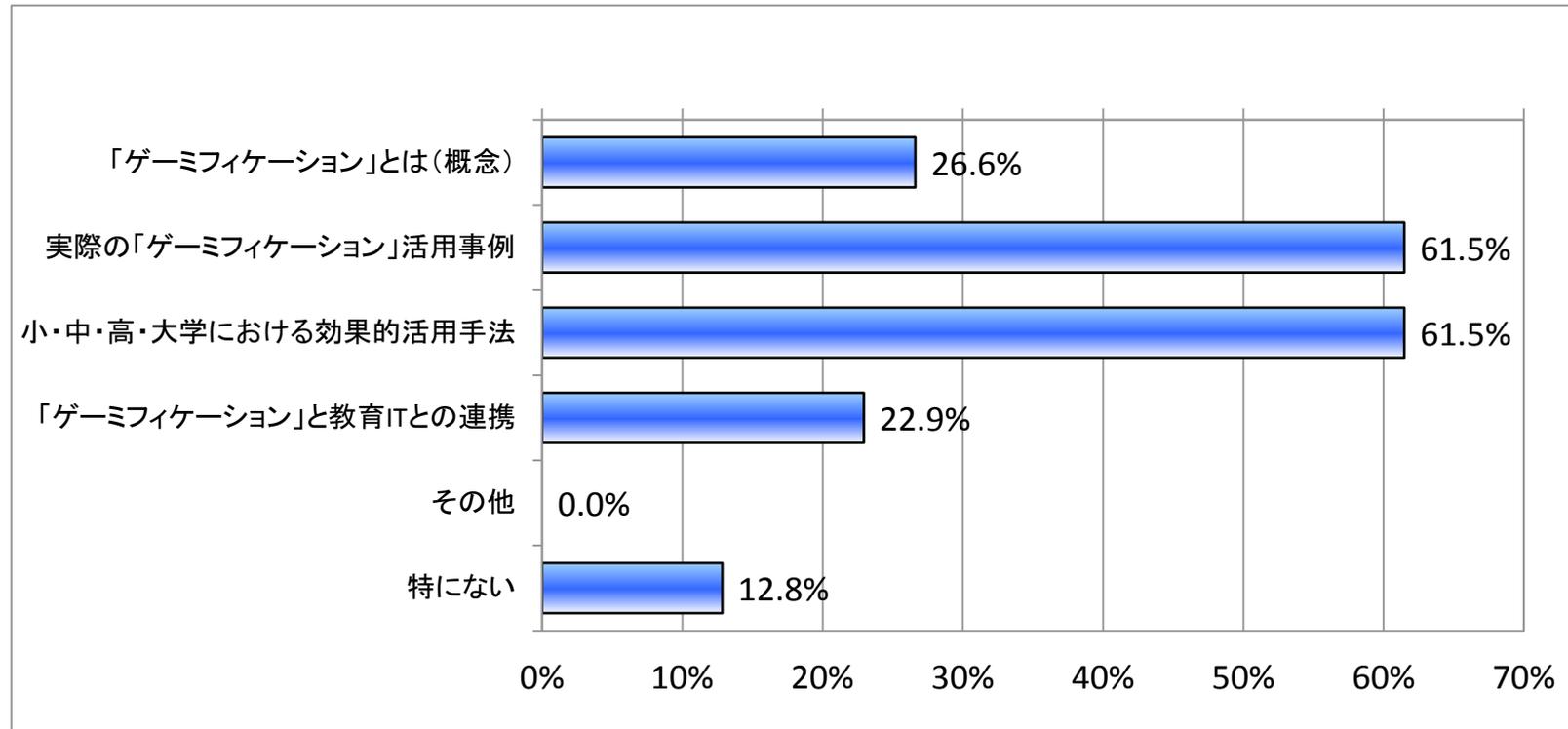
N=109

■考察

- ・「生徒のモチベーション(学習意欲)を高める」が79.8%と高いスコア。
- ・その他「自学自習の促進」「コミュニケーション促進」「学習者の成長の可視化」と続く。

■ 設問6

教育現場における「ゲーミフィケーション」活用について興味のあることをお選びください。
(複数回答可)



N=109

■ 考察

- ・「実際のゲーミフィケーション活用事例」「小・中・高・大学における効果的活用手法」が同率1位。
ゲーミフィケーションをどのように活用すれば効果的かについて、教員の関心が高い。

■設問7

「ゲーミフィケーション」を取り入れた学習の今後の課題を教えてください。(自由回答)

【具体的な活用方法／遊びで終わらせない工夫】

小学校教員	授業への取り入れ方
	具体的展開法
	形にばかりこだわってしまい、ただの遊びになってしまうこと
	それ自体が目的化しないこと
中学校教員	成績下位の子供に効果を上げるにはどうしたらいいか
	どのような実践例があるのかを広く知らせる
	1単位の授業でどのような位置づけで行うか
	学習レベルの低い生徒、意欲の低い生徒をどのように支援するかが課題
高校教員	単なる遊びを超えて、興味をかき立てるようにするための工夫について
	生徒が積極的に参加できるような取り組みがあらかじめ必要
	面白くないことにも取り組ませるためにはどうしたらいいか
	楽しいだけで終わらせないこと
	抽象的概念を整理して頭に残せるかどうか
	進度とのバランス
やり方を間違えると娯楽的になってしまう。内容を精査すると共に目的をしっかりと定めなくては いけない	
大学教員	理解してもらうために、より効果的な方法は何かを探ること

一部抜粋

■考察

- ・「具体的な授業への取り入れ方」や「遊びで終わらせない工夫」などの回答が目立った。
- ・ただ楽しいだけでなく、成果が目に見える「ゲーミフィケーション」の活用方法が求められている。

【教材開発／機材調達／評価システムの確立など環境整備】

小学校教員	ITとの連携 算数では取り入れやすいが国語では難しいので教材開発が必要である
中学校教員	評価基準の確立
高校教員	生徒の評価の仕方。受けが良い生徒を評価しがちになりやすい 文学などの教材における対話形式、ディベート形式の授業 機材の調達
大学教員	アドベンチャーゲーム化した語学教材を、学生に提供したい

【準備時間不足／教員のスキル不足】

小学校教員	他の公務が忙しく十分な教材研究の時間がとれない 教師のスキルを高めること
中学校教員	時間の確保
高校教員	時間がない 技術的なことが今の若い教員にはわからない
大学教員	パワーポイントなどの準備が大変なのでその共有化

【継続性】

小学校教員	継続して活用できるコツ。日常的にできるパターン
中学校教員	一過性に終わるのではなく、理論と実践がしっかりと確立されることが必要
高校教員	継続

一部抜粋

■考察

- ・「教材開発」「機材準備」「評価システムの確立」といった環境整備を課題に挙げる教員も多い。
- ・ゲーミフィケーション実施のための「準備時間」や「教員のスキル」が不足しているという声も。

【認知不足／実際の効果が不明】

中学校教員	まだよく理解できていないのでわからない
	必要性から議論したい
	認知度が少ない
高校教員	成果の有無
	世間一般に浸透していない
	そもそもこういった概念を知らなかった。よく研究してみたい。

【ゲーミフィケーション／新しい教育手法に期待】

小学校教員	小さな準備、小さな工夫で子どもたちが乗ってくる学習の形態について考えていきたい
中学校教員	ちょっとしたアイデアで手間をかけずにゲーミフィケーションを取り入れる実践例を知りたい
	教育現場が選択し、現場が答えを出せるような態勢をただ望む。
高校教員	IT教材をうまく取り入れれば多人数の授業も可能
	常に新しいものを取り入れる概念の取得
大学教員	具体的なゲーミフィケーションの事例を参考にして、今後の教育方法を見直すこと

一部抜粋

■考察

- ・「そもそもゲーミフィケーションをよく知らない」「一般的にも認知度は低いのでは」という声も。
- ・ゲーミフィケーションを含め、新しい教育手法に期待する教員も少なくない。

G T 表

■設問1

授業を行う際、以下のどのような工夫を行っていますか。(複数回答可)

		N	%
全体		109	100.0%
1	学習進捗や到達度にあわせシールやスタンプ、ポイントなど付与する	54	49.5%
2	学習進捗や到達度によって学習者をレベル分けする	35	32.1%
3	テスト結果をランキング化して公開する	10	9.2%
4	成績優秀者に称号を与えるなどして表彰する	14	12.8%
5	授業を適宜クイズ形式で行う	47	43.1%
6	質問や発表に対し即時にフィードバックを行う	85	78.0%
7	積極的に授業に参加した学習者にインセンティブを与える	24	22.0%
8	目標を決めて役割分担し、生徒同士協力させる	64	58.7%
9	その他	3	2.8%
10	特に実施していない	3	2.8%

その他…教材を個別に作る、定期的にテストをする、伝え合いの場面をつくる

N=109

■考察

- ・「質問・発表に即時にフィードバックを行う」がもっとも多く78%。
- ・授業において多くの教員がさまざまな工夫を行っていることがわかる。

■設問2

設問1の項目に挙げられる授業を行う際の活動・工夫は「ゲーミフィケーション」と呼ばれ、最近注目されていますが、あなたは「ゲーミフィケーション」という言葉をご存じでしたか。

		N	%
全体		109	100.0%
1	内容を知っている	8	7.3%
2	内容は知らないが聞いたことがある	24	22.0%
3	聞いたことはない	77	70.6%

■考察

- ・「ゲーミフィケーション」について「内容を知っている」は7.3%、「聞いたことがある」は22%。
- ・ゲーミフィケーションという概念に対する認知度が限定的であることがわかる。

■設問3

授業に「ゲーミフィケーション」を取り入れたきっかけは何ですか。特に「ゲーミフィケーション」という活動・工夫を意識していなかった方も最も近いお考えについてお答えください。(複数回答可)

		N	%
全体		106	100.0%
1	学習者に授業(講義)を聞いてもらうため	38	35.8%
2	学習者に授業(講義)の内容を理解してもらうため	61	57.5%
3	学習者に授業(講義)を楽しんでもらうため	57	53.8%
4	授業(講義)の出席率を上げるため	1	0.9%
5	テストの平均点を上げるため	10	9.4%
6	学習者の成長を可視化するため	40	37.7%
7	指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進	49	46.2%
8	その他	3	2.8%

その他…学習者自身が自ら思考することを促すため、自分で学ぶ姿勢を身につけるため、積極的になるため

N=106

■考察

- ・ゲーミフィケーション導入の動機は「学習者に授業内容を理解してもらう／楽しんでもらうため」が多い。

■設問4-1

「ゲーミフィケーション」は学習上に効果があると思いますか。

		N	%
全体		109	100.0%
1	かなり効果的だと思う	11	10.1%
2	一定の効果はあると思う	69	63.3%
3	どちらともいえない	29	26.6%
4	どちらかといえば効果がないと思う	0	0.0%
5	効果がないと思う	0	0.0%

■考察

- ・「効果はある」73.4%。「効果はない」0%。
- ・圧倒的多数の教員がゲーミフィケーションの教育効果を実感している。

■設問4-2

その理由をお答えください。(自由回答)

<かなり効果的だと思う>

小学校教員	工夫ひとつで授業の盛り上がりや児童の興味関心の高まりに影響を与え、高まった状態で授業を受ければ理解も深まるから。
中学校教員	これまでの実績から。
	生徒が学習に興味関心を示しながら学習に取り組む
	授業が終わった後で、何人かの生徒が面白かったといってくれた。 興味関心を呼び起こすから。
高校教員	最近の子供は物事をよくゲーム感覚で捉えていると言われる。ならば逆手にとって、ここから切り込んでいく方法も効果的であると思う。ただし、伝えたいこと、最も基本的に教えたいことはゲームではまずいが。
	モチベーションがあがる
	成長を促すものは目標を持つこと
	意欲の向上が期待できる上、意識せず学ぶことができる
大学教員	直接学生に質問したりすることにより、学生と直接会話をすることができるし、学生が毎回質問されると思うと、ある程度予習・復習をしておかなければならないと考えるため。

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上といった手応えを感じている教員が多いことがわかる。

<一定の効果はあると思う>

小学校教員	実際に行ってみて児童の学習に対する積極的な姿勢が見られるから
	児童が授業を新鮮に感じ、意欲的な取り組みを見せるようになった。
	寝そうだった児童も、目を覚まして授業を聞くようになる。
	自分も経験があるが、やっていて楽しいと感じる。
	授業を工夫することで、学習者が積極的に授業に参加でき学習内容が定着しやすくなる
	学習者の意欲が継続できる 子どもたちが楽しんで授業に参加するようになってきた
中学校教員	実際に生徒の意欲向上が見えたから
	授業内容が定着しているように思える
	定着度は興味・関心により大きく異なるから
	興味関心を強く持つことで、学習効果が高まると考えるから
	興味関心を持つことが学力の第一歩 生徒は自分が賞揚されると、学習意欲を増すと考えられるから。
高校教員	生徒の集中力が持続するようになったので。
	きいてもらわなければ始まらないから
	授業はマンネリ化することが多いので、色々な方法を取り入れることはよいことだと思う
	お互いに興味関心高く授業に臨むことができる。
	生徒にとって慣れ親しんでいる手法に近いから。 楽しめるので集中させることが可能だが、常に新しい試みを必要とされ準備不足になると悲惨
大学教員	学生が強い興味を示すから
	中間アンケートと学期末アンケートをとっているが、その回答内容がよい評価だから。
	人は興味関心のあることについてはとても勤勉になる。興味を持たせることが第一

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上や授業内容の定着といった効果を感じている教員が多いことがわかる。

<どちらともいえない>

小学校教員	「ゲームデザインの技術」というものが役に立つのかわからないから。
	どのように活用されているのかよく知らない
	自分自身がまだよく理解していないと思っているため。
	効果がよく分からないから 結局は個人差がある。差が出る。
中学校教員	実感できる効果は今のところ感じられないので ゲーミフィケーションと呼ばれるような学習も大切だが、学校教育で従来から行われて来た知識定着型の授業(反復学習や暗唱、計算の訓練など)も大切であるから。
	「効果がある。」などという言葉は教育には似つかわしくない。教育とはそんな短絡的なものではない。気の遠くなるような努力と研究、実践の構築により日々進歩するかどうか…というような崇高なものである。巷のマスコミや権力者の保身術に利用されるようなものとは対極にある。
高校教員	おもしろさと実力との関係がわからないから
	集団への効果があるかどうかは集団による
	使い方によるから
	それを準備するために多くの時間を要する 自分はまだ取り入れていないのでなんともいえないが、やってみたいと思う
大学教員	講義形態に合わない

一部抜粋

■考察

- ・「どちらともいえない」と答えた背景には、ゲーミフィケーションに対する認知度の低さや、ゲーミフィケーションの手法自体に対する抵抗感があるものと推察される。
- ・「使い方による」「個人差がある」ため、必ずしも効果があるとは言えないという意見も。

■設問5

「ゲーミフィケーション」を学習に取り入れて解決したい点は何ですか。(複数回答可)

		N	%
全体		109	100.0%
1	生徒のモチベーション(学習意欲)を高める	87	79.8%
2	自学自習の促進	49	45.0%
3	学習時間の増加	19	17.4%
4	テストの平均点を上げる	13	11.9%
5	受験勉強への有効活用	7	6.4%
6	学習者の成長の可視化	33	30.3%
7	指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進	36	33.0%
8	その他	1	0.9%
9	特になし	5	4.6%

その他…思考促進

■考察

- ・「生徒のモチベーション(学習意欲)を高める」が79.8%と高いスコア。
- ・その他「自学自習の促進」「コミュニケーション促進」「学習者の成長の可視化」と続く。

■設問6

教育現場における「ゲーミフィケーション」活用について興味のあることをお選びください。
(複数回答可)

		N	%
全体		109	100.0%
1	「ゲーミフィケーション」とは(概念)	29	26.6%
2	実際の「ゲーミフィケーション」活用事例	67	61.5%
3	小・中・高・大学における効果的活用手法	67	61.5%
4	「ゲーミフィケーション」と教育ITとの連携	25	22.9%
5	その他	0	0.0%
6	特にない	14	12.8%

■考察

- ・「実際のゲーミフィケーション活用事例」「小・中・高・大学における効果的活用手法」が同率1位。
ゲーミフィケーションをどのように活用すれば効果的かについて、教員の関心が高い。

■設問7

「ゲーミフィケーション」を取り入れた学習の今後の課題を教えてください。(自由回答)

【具体的な活用方法／遊びで終わらせない工夫】

小学校教員	授業への取り入れ方
	具体的展開法
	形にばかりこだわってしまい、ただの遊びになってしまうこと
	それ自体が目的化しないこと
中学校教員	成績下位の子供に効果を上げるにはどうしたらいいか
	どのような実践例があるのかを広く知らせる
	1単位の授業でどのような位置づけで行うか
	学習レベルの低い生徒、意欲の低い生徒をどのように支援するかが課題
高校教員	単なる遊びを超えて、興味をかき立てるようになるための工夫について
	生徒が積極的に参加できるような取り組みがあらかじめ必要
	面白くないことにも取り組ませるためにはどうしたらいいか
	楽しいだけで終わらせないこと
	抽象的概念を整理して頭に残せるかどうか
	進度とのバランス
やり方を間違えると娯楽的になってしまう。内容を精査すると共に目的をしっかりと定めなくてはいけない	
大学教員	理解してもらうために、より効果的な方法は何かを探ること

一部抜粋

■考察

- ・「具体的な授業への取り入れ方」や「遊びで終わらせない工夫」などの回答が目立った。
- ・ただ楽しいだけでなく、成果が目に見える「ゲーミフィケーション」の活用方法が求められている。

【教材開発／機材調達／評価システムの確立など環境整備】

小学校教員	ITとの連携 算数では取り入れやすいが国語では難しいので教材開発が必要である
中学校教員	評価基準の確立
高校教員	生徒の評価の仕方。受けが良い生徒を評価しがちになりやすい 文学などの教材における対話形式、ディベート形式の授業 機材の調達
大学教員	アドベンチャーゲーム化した語学教材を、学生に提供したい

【準備時間不足／教員のスキル不足】

小学校教員	他の公務が忙しく十分な教材研究の時間がとれない 教師のスキルを高めること
中学校教員	時間の確保
高校教員	時間がない 技術的なことが今の若い教員にはわからない
大学教員	パワーポイントなどの準備が大変なのでその共有化

【継続性】

小学校教員	継続して活用できるこつ。日常的にできるパターン
中学校教員	一過性に終わるのではなく、理論と実践がしっかりと確立されることが必要
高校教員	継続

一部抜粋

■ 考察

- ・「教材開発」「機材準備」「評価システムの確立」といった環境整備を課題に挙げる教員も多い。
- ・ゲーミフィケーション実施のための「準備時間」や「教員のスキル」が不足しているという声も。

【認知不足／実際の効果が不明】

中学校教員	まだよく理解できていないのでわからない
	必要性から議論したい
	認知度が少ない
高校教員	成果の有無
	世間一般に浸透していない
	そもそもこういった概念を知らなかった。よく研究してみたい。

【ゲーミフィケーション／新しい教育手法に期待】

小学校教員	小さな準備、小さな工夫で子どもたちが乗ってくる学習の形態について考えていきたい
中学校教員	ちょっとしたアイデアで手間をかけずにゲーミフィケーションを取り入れる実践例を知りたい
	教育現場が選択し、現場が答えを出せるような態勢をただ望む。
高校教員	IT教材をうまく取り入れれば多人数の授業も可能
	常に新しいものを取り入れる概念の取得
大学教員	具体的なゲーミフィケーションの事例を参考にして、今後の教育方法を見直すこと

一部抜粋

■考察

- ・「そもそもゲーミフィケーションをよく知らない」「一般的にも認知度は低いのでは」という声も。
- ・ゲーミフィケーションを含め、新しい教育手法に期待する教員も少なくない。

クロス表

■設問1

授業を行う際、以下のどのような工夫を行っていますか。(複数回答可)

【職業別クロス表】

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
全体	付与する	あわせポイントなど	学習進捗や到達度	テストの結果を公開する	成績優秀者として表彰	授業を適宜クイズ形式で行う	質問や発表に即時にフィードバックを行う	目標を決めて役割分担	その他	特に実施していない	
全体	109	54	35	10	14	47	85	24	64	3	3
	100.0%	49.5%	32.1%	9.2%	12.8%	43.1%	78.0%	22.0%	58.7%	2.8%	2.8%
小学校教員	33	26	13	2	8	21	30	8	27	2	-
	100.0%	78.8%	39.4%	6.1%	24.2%	63.6%	90.9%	24.2%	81.8%	6.1%	-
中学校教員	34	16	8	3	2	11	22	2	19	-	-
	100.0%	47.1%	23.5%	8.8%	5.9%	32.4%	64.7%	5.9%	55.9%	-	-
高等学校教員	33	11	14	5	3	13	29	13	16	-	-
	100.0%	33.3%	42.4%	15.2%	9.1%	39.4%	87.9%	39.4%	48.5%	-	-
大学教員	9	1	-	-	1	2	4	1	2	1	3
	100.0%	11.1%	-	-	11.1%	22.2%	44.4%	11.1%	22.2%	11.1%	33.3%

その他…教材を個別に作る、定期的にテストをする、伝え合いの場面をつくる

■考察

- ・「質問・発表に即時にフィードバックを行う」がもっとも多く78%。
- ・「特に実施していない」は大学教員のみで33.3%。

【性別・年代別クロス表】

	全体	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		トスタなど付与する	にあってシールや	学習進捗や到達度	レベル分けする	テスト結果を公開	表彰する	成績優秀者に称号	授業を適宜クイズ	即時にフィードバックを行う	質問や発表に対し	積極的な授業に参与	協力をさせる	分標を決めて役割
全体	109	54	35	10	14	47	85	24	64	3	3			
	100.0%	49.5%	32.1%	9.2%	12.8%	43.1%	78.0%	22.0%	58.7%	2.8%	2.8%			
男性	80	36	23	9	9	29	61	15	44	2	2			
	100.0%	45.0%	28.8%	11.3%	11.3%	36.3%	76.3%	18.8%	55.0%	2.5%	2.5%			
男性	20歳～29歳	3	2	1	1	3	2	-	1	-	-			
	100.0%	66.7%	33.3%	33.3%	33.3%	100.0%	66.7%	-	33.3%	-	-			
	30歳～39歳	15	7	1	2	3	10	3	11	1	1			
	100.0%	46.7%	6.7%	13.3%	13.3%	20.0%	66.7%	20.0%	73.3%	6.7%	6.7%			
	40歳～49歳	32	13	10	5	12	26	6	17	1	-			
	100.0%	40.6%	31.3%	15.6%	6.3%	37.5%	81.3%	18.8%	53.1%	3.1%	-			
	50歳～59歳	26	13	9	1	10	20	6	15	-	-			
	100.0%	50.0%	34.6%	3.8%	15.4%	38.5%	76.9%	23.1%	57.7%	-	-			
	60歳～69歳	4	1	2	-	1	3	-	-	-	1			
	100.0%	25.0%	50.0%	-	-	25.0%	75.0%	-	-	-	25.0%			
女性	29	18	12	1	5	18	24	9	20	1	1			
	100.0%	62.1%	41.4%	3.4%	17.2%	62.1%	82.8%	31.0%	69.0%	3.4%	3.4%			
女性	20歳～29歳	8	5	4	-	7	6	3	5	1	-			
	100.0%	62.5%	50.0%	-	12.5%	87.5%	75.0%	37.5%	62.5%	12.5%	-			
	30歳～39歳	9	6	3	-	5	9	4	8	-	-			
	100.0%	66.7%	33.3%	-	22.2%	55.6%	100.0%	44.4%	88.9%	-	-			
	40歳～49歳	4	1	2	1	2	3	1	1	-	1			
	100.0%	25.0%	50.0%	25.0%	-	50.0%	75.0%	25.0%	25.0%	-	25.0%			
	50歳～59歳	7	5	3	-	3	6	1	6	-	-			
	100.0%	71.4%	42.9%	-	14.3%	42.9%	85.7%	14.3%	85.7%	-	-			
	60歳～69歳	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-			
	100.0%	100.0%	-	-	100.0%	100.0%	-	-	-	-	-			

その他…教材を個別に作る、定期的にテストをする、伝え合いの場面をつくる

■考察

- ・「質問・発表に即時にフィードバックを行う」がもっとも多く78%。
- ・性別問わず20～29歳の教員は「授業を適宜クイズ形式で行う」割合が高い。

■設問2

設問1の項目に挙げられる授業を行う際の活動・工夫は「ゲーミフィケーション」と呼ばれ、最近注目されていますが、あなたは「ゲーミフィケーション」という言葉をご存じでしたか。

【職業別クロス表】

	全体	1	2	3
		て内容を知っている	るたな内 こい容 とがは が聞知 あいら	は聞 ない いた こと
全体	109	8	24	77
	100.0%	7.3%	22.0%	70.6%
小学校教員	33	3	8	22
	100.0%	9.1%	24.2%	66.7%
中学校教員	34	2	7	25
	100.0%	5.9%	20.6%	73.5%
高等学校教員	33	2	9	22
	100.0%	6.1%	27.3%	66.7%
大学教員	9	1	-	8
	100.0%	11.1%	-	88.9%

■考察

- ・ゲーミフィケーションについて「内容を知っている」は7.3%、「聞いたことがある」は22%。
- ・教育機関に関わらず、ゲーミフィケーションという概念に対する認知度は限定的である。

【性別・年代別クロス表】

		全体	1	2	3
			る知内 っ容 てを い	と聞ら内 がいな容 あたいは るこが知	と聞 はい ないこ
全体		109	8	24	77
		100.0%	7.3%	22.0%	70.6%
男性		80	6	17	57
		100.0%	7.5%	21.3%	71.3%
男性	20歳～29歳	3	1	—	2
		100.0%	33.3%	—	66.7%
	30歳～39歳	15	1	3	11
		100.0%	6.7%	20.0%	73.3%
	40歳～49歳	32	1	6	25
		100.0%	3.1%	18.8%	78.1%
男性	50歳～59歳	26	2	7	17
		100.0%	7.7%	26.9%	65.4%
男性	60歳～69歳	4	1	1	2
		100.0%	25.0%	25.0%	50.0%
女性		29	2	7	20
		100.0%	6.9%	24.1%	69.0%
女性	20歳～29歳	8	—	3	5
		100.0%	—	37.5%	62.5%
	30歳～39歳	9	1	2	6
		100.0%	11.1%	22.2%	66.7%
	40歳～49歳	4	—	—	4
		100.0%	—	—	100.0%
女性	50歳～59歳	7	1	1	5
		100.0%	14.3%	14.3%	71.4%
女性	60歳～69歳	1	—	1	—
		100.0%	—	100.0%	—

■考察

- ・ゲーミフィケーションについて「内容を知っている」は7.3%、「聞いたことがある」は22%。
- ・性別、年代別におけるゲーミフィケーションに対する認知度に差異は見られない。

■設問3

授業に「ゲーミフィケーション」を取り入れたきっかけは何ですか。特に「ゲーミフィケーション」という活動・工夫を意識していなかった方も最も近いお考えについてお答えください。(複数回答可)

【職業別クロス表】

全体	1	2	3	4	5	6	7	8	
	て(学 も講習 ら義者 う)に たを授 め業 い	うを(学 た理講 め解義 し)に ての授 も内業 ら容	ん(学 で講習 も義者 ら)に うを授 た楽業 めし	た出授 め席業 率(講 を講義 上げ)の	をテ 上ス げト るの た平 め均 点	可学 視習 化者 すの る成 た長 めを	シの者指 ヨコ、導 ンミ学者 促ユ習と 進ニ者学 ケ同習 士	そ の 他	
全体	106 100.0%	38 35.8%	61 57.5%	57 53.8%	1 0.9%	10 9.4%	40 37.7%	49 46.2%	3 2.8%
小学校教員	33 100.0%	13 39.4%	24 72.7%	20 60.6%	-	5 15.2%	14 42.4%	19 57.6%	1 3.0%
中学校教員	34 100.0%	8 23.5%	16 47.1%	15 44.1%	1 2.9%	2 5.9%	13 38.2%	10 29.4%	1 2.9%
高等学校教員	33 100.0%	13 39.4%	18 54.5%	20 60.6%	-	2 6.1%	9 27.3%	15 45.5%	-
大学教員	6 100.0%	4 66.7%	3 50.0%	2 33.3%	-	1 16.7%	4 66.7%	5 83.3%	1 16.7%

その他…学習者自身が自ら思考することを促すため、自分で学ぶ姿勢を身につけるため、積極的になるため

■考察

- ・小・中・高校教員は「学習者に授業を理解してもらう／楽しんでもらうため」がもっとも多い。
- ・大学教員は「コミュニケーション促進」が目立って多く83.3%。次いで「学習者に授業を聞いてもらうため」「学習者の成長を可視化するため」となった。

【性別・年代別クロス表】

		全体	1 らを業学 う聞（習 たい講者 めて義に も）授	2 う解の業学 たし内（習 めて容講者 もを義に ら理）授	3 もを業学 ら楽（習 うし講者 たん義に めで）授	4 た率義授 めを（業 上の講 げ出講 る席	5 る均テ た点ス めをト 上の げ平	6 す長学 るを習 た可者 め視の 化 成	7 シミ者習指 ョユ同者導 ンニ士、者 促ケの学と 進 コ習学	8 そ の 他
全体		106 100.0%	38 35.8%	61 57.5%	57 53.8%	1 0.9%	10 9.4%	40 37.7%	49 46.2%	3 2.8%
男性		78 100.0%	27 34.6%	40 51.3%	41 52.6%	1 1.3%	8 10.3%	28 35.9%	34 43.6%	2 2.6%
男性	20歳～29歳	3 100.0%	2 66.7%	1 33.3%	2 66.7%	-	-	-	1 33.3%	-
	30歳～39歳	14 100.0%	5 35.7%	7 50.0%	8 57.1%	-	3 21.4%	8 57.1%	5 35.7%	1 7.1%
	40歳～49歳	32 100.0%	9 28.1%	17 53.1%	15 46.9%	1 3.1%	2 6.3%	9 28.1%	14 43.8%	1 3.1%
	50歳～59歳	26 100.0%	10 38.5%	13 50.0%	15 57.7%	-	3 11.5%	10 38.5%	11 42.3%	-
	60歳～69歳	3 100.0%	1 33.3%	2 66.7%	1 33.3%	-	-	1 33.3%	3 100.0%	-
女性		28 100.0%	11 39.3%	21 75.0%	16 57.1%	-	2 7.1%	12 42.9%	15 53.6%	1 3.6%
女性	20歳～29歳	8 100.0%	3 37.5%	7 87.5%	6 75.0%	-	1 12.5%	4 50.0%	3 37.5%	-
	30歳～39歳	9 100.0%	2 22.2%	7 77.8%	6 66.7%	-	1 11.1%	2 22.2%	5 55.6%	1 11.1%
	40歳～49歳	3 100.0%	2 66.7%	2 66.7%	1 33.3%	-	-	2 66.7%	2 66.7%	-
	50歳～59歳	7 100.0%	3 42.9%	5 71.4%	3 42.9%	-	-	3 42.9%	5 71.4%	-
	60歳～69歳	1 100.0%	1 100.0%	-	-	-	-	1 100.0%	-	-

その他…学習者自身が自ら思考することを促すため、自分で学ぶ姿勢を身につけるため、積極的になるため

■考察

- ・教員の年齢が高くなるほど、指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進を重要視する傾向がみられる。

■設問4-1

「ゲーミフィケーション」は学習上に効果があると思いますか。

【職業別クロス表】

	全体	1	2	3	4	5
		的か だなり とり 思効 う果	うは一 あ定 るの と効 思果	いど えち なら いと も	うが いど なえ ちら いば らか と効 思果	と効 思果 うが ない
全体	109	11	69	29	-	-
	100.0%	10.1%	63.3%	26.6%	-	-
小学校教員	33	2	23	8	-	-
	100.0%	6.1%	69.7%	24.2%	-	-
中学校教員	34	4	18	12	-	-
	100.0%	11.8%	52.9%	35.3%	-	-
高等学校教員	33	4	23	6	-	-
	100.0%	12.1%	69.7%	18.2%	-	-
大学教員	9	1	5	3	-	-
	100.0%	11.1%	55.6%	33.3%	-	-

■考察

- ・「効果はある」73.4%。「効果はない」0%。
- ・教育機関に関わらず、教員の多くがゲーミフィケーションの教育効果を実感している。

【性別・年代別クロス表】

		全体	1	2	3	4	5
			的か だ なり 思 う 果	うは 一 定 の 効 果	い ど え ち ら い も	う が い ど え ち ら か と	と 効 果 が な い
全体		109 100.0%	11 10.1%	69 63.3%	29 26.6%	-	-
男性		80 100.0%	7 8.8%	52 65.0%	21 26.3%	-	-
男性	20歳～29歳	3 100.0%	-	1 33.3%	2 66.7%	-	-
	30歳～39歳	15 100.0%	1 6.7%	10 66.7%	4 26.7%	-	-
	40歳～49歳	32 100.0%	2 6.3%	20 62.5%	10 31.3%	-	-
	50歳～59歳	26 100.0%	3 11.5%	19 73.1%	4 15.4%	-	-
	60歳～69歳	4 100.0%	1 25.0%	2 50.0%	1 25.0%	-	-
女性		29 100.0%	4 13.8%	17 58.6%	8 27.6%	-	-
女性	20歳～29歳	8 100.0%	1 12.5%	5 62.5%	2 25.0%	-	-
	30歳～39歳	9 100.0%	2 22.2%	4 44.4%	3 33.3%	-	-
	40歳～49歳	4 100.0%	1 25.0%	1 25.0%	2 50.0%	-	-
	50歳～59歳	7 100.0%	-	7 100.0%	-	-	-
	60歳～69歳	1 100.0%	-	-	1 100.0%	-	-

■考察

- ・「効果はある」73.4%。「効果はない」0%。
- ・性別・年代別に大きな差異は見られない。

■設問4-2

その理由をお答えください。(自由回答)

<かなり効果的だと思う>

小学校教員	工夫ひとつで授業の盛り上がりや児童の興味関心の高まりに影響を与え、高まった状態で授業を受ければ理解も深まるから。
中学校教員	これまでの実績から。
	生徒が学習に興味関心を示しながら学習に取り組む
	授業が終わった後で、何人かの生徒が面白かったといってくれた。 興味関心を呼び起こすから。
高校教員	最近の子供は物事をよくゲーム感覚で捉えていると言われる。ならば逆手にとって、ここから切り込んでいく方法も効果的であると思う。ただし、伝えたいこと、最も基本的に教えたいことはゲームではまずいが。
	モチベーションがあがる
	成長を促すものは目標を持つこと
	意欲の向上が期待できる上、意識せず学ぶことができる
大学教員	直接学生に質問したりすることにより、学生と直接会話をすることができるし、学生が毎回質問されると思うと、ある程度予習・復習をしておかなければならないと考えるため。

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上といった手応えを感じている教員が多いことがわかる。

<一定の効果はあると思う>

小学校教員	実際に行ってみて児童の学習に対する積極的な姿勢が見られるから
	児童が授業を新鮮に感じ、意欲的な取り組みを見せるようになった。
	寝そうだった児童も、目を覚まして授業を聞くようになる。
	自分も経験があるが、やっていて楽しいと感じる。
	授業を工夫することで、学習者が積極的に授業に参加でき学習内容が定着しやすくなる 学習者の意欲が継続できる 子どもたちが楽しんで授業に参加するようになってきた
中学校教員	実際に生徒の意欲向上が見えたから
	授業内容が定着しているように思える
	定着度は興味・関心により大きく異なるから
	興味関心を強く持つことで、学習効果が高まると考えるから
	興味関心を持つことが学力の第一歩 生徒は自分が賞揚されると、学習意欲を増すと考えられるから。
高校教員	生徒の集中力が持続するようになったので。
	きいてもらわなければ始まらないから
	授業はマンネリ化することが多いので、色々な方法を取り入れることはよいことだと思う
	お互いに興味関心高く授業に臨むことができる。
	生徒にとって慣れ親しんでいる手法に近いから。 楽しめるので集中させることが可能だが、常に新しい試みを必要とされ準備不足になると悲惨
大学教員	学生が強い興味を示すから
	中間アンケートと学期末アンケートをとっているが、その回答内容がよい評価だから。
	人は興味関心のあることについてはとても勤勉になる。興味を持たせることが第一

一部抜粋

■考察

- ・実際にゲーミフィケーションを活用することで、学習者の意欲向上や授業内容の定着といった効果を感じている教員が多いことがわかる。

<どちらともいえない>

小学校教員	「ゲームデザインの技術」というものが役に立つのかわからないから。
	どのように活用されているのかよく知らない
	自分自身がまだよく理解していないと思っているため。
	効果がよく分からないから 結局は個人差がある。差が出る。
中学校教員	実感できる効果は今のところ感じられないので ゲーミフィケーションと呼ばれるような学習も大切だが、学校教育で従来から行われて来た知識定着型の授業(反復学習や暗唱、計算の訓練など)も大切であるから。 「効果がある。」などという言葉は教育には似つかわしくない。教育とはそんな短絡的なものではない。気の遠くなるような努力と研究、実践の構築により日々進歩するかどうか…というような崇高なものである。巷のマスコミや権力者の保身術に利用されるようなものとは対極にある。
高校教員	おもしろさと実力との関係がわからないから
	集団への効果があるかどうかは集団による
	使い方によるから
	それを準備するために多くの時間を要する 自分はまだ取り入れていないのでなんとも言えないが、やってみたいと思う
大学教員	講義形態に合わない

一部抜粋

■考察

- ・「どちらともいえない」と答えた背景には、ゲーミフィケーションに対する認知度の低さや、ゲーミフィケーションの手法自体に対する抵抗感があるものと推察される。
- ・「使い方による」「個人差がある」ため、必ずしも効果があるとは言えないという意見も。

■設問5

「ゲーミフィケーション」を学習に取り入れて解決したい点は何ですか。(複数回答可)

【職業別クロス表】

	全体	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		(生徒のモチベーション(学習意欲)を高める)	自学自習の促進	学習時間の増加	テストの平均点を上げる	受験勉強への有効活用	学習者の成長の可視化	同士のコミュニケーション促進	指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション	その他
全体	109	87	49	19	13	7	33	36	1	5
	100.0%	79.8%	45.0%	17.4%	11.9%	6.4%	30.3%	33.0%	0.9%	4.6%
小学校教員	33	29	19	9	7	2	12	13	-	1
	100.0%	87.9%	57.6%	27.3%	21.2%	6.1%	36.4%	39.4%	-	3.0%
中学校教員	34	25	16	4	3	-	9	8	1	2
	100.0%	73.5%	47.1%	11.8%	8.8%	-	26.5%	23.5%	2.9%	5.9%
高等学校教員	33	28	10	6	2	3	8	10	-	-
	100.0%	84.8%	30.3%	18.2%	6.1%	9.1%	24.2%	30.3%	-	-
大学教員	9	5	4	-	1	2	4	5	-	2
	100.0%	55.6%	44.4%	-	11.1%	22.2%	44.4%	55.6%	-	22.2%

その他…思考促進

■考察

- ・小・中・高校教員は「生徒のモチベーション(学習意欲)を高める」がもっとも高い。
- ・大学教員は「生徒のモチベーションを高める」「コミュニケーション促進」が同率一位。

【性別・年代別クロス表】

	全体	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		欲シ生 （ン徒の ）を高モチ める（ベ 学習意	自 学 自 習 の 促 進	学 習 時 間 の 増 加	を テ ス ト の 平 均 点	効 受 験 勉 強 へ の 有	可 学 習 者 の 成 長 の	シ の 者 指 導 者 と 学 習 者 同 士 の コ ミュ ニ ケ ー シ ョ ン 促 進	そ の 他	特 に な し
全体	109	87	49	19	13	7	33	36	1	5
	100.0%	79.8%	45.0%	17.4%	11.9%	6.4%	30.3%	33.0%	0.9%	4.6%
男性	80	63	32	11	7	5	22	23	-	3
	100.0%	78.8%	40.0%	13.8%	8.8%	6.3%	27.5%	28.8%	-	3.8%
男性	20歳～29歳	3	3	1	1	-	-	-	-	-
		100.0%	100.0%	33.3%	33.3%	-	-	-	-	-
	30歳～39歳	15	13	7	3	1	-	7	4	-
		100.0%	86.7%	46.7%	20.0%	6.7%	-	46.7%	26.7%	-
	40歳～49歳	32	23	17	4	2	3	4	9	-
		100.0%	71.9%	53.1%	12.5%	6.3%	9.4%	12.5%	28.1%	-
50歳～59歳	26	21	6	3	4	2	8	9	-	1
	100.0%	80.8%	23.1%	11.5%	15.4%	7.7%	30.8%	34.6%	-	3.8%
60歳～69歳	4	3	1	-	-	-	3	1	-	-
	100.0%	75.0%	25.0%	-	-	-	75.0%	25.0%	-	-
女性	29	24	17	8	6	2	11	13	1	2
	100.0%	82.8%	58.6%	27.6%	20.7%	6.9%	37.9%	44.8%	3.4%	6.9%
女性	20歳～29歳	8	7	6	2	1	-	4	2	-
		100.0%	87.5%	75.0%	25.0%	12.5%	-	50.0%	25.0%	-
30歳～39歳	9	6	6	2	1	1	2	4	1	1
	100.0%	66.7%	66.7%	22.2%	11.1%	11.1%	22.2%	44.4%	11.1%	11.1%
40歳～49歳	4	3	1	1	1	-	-	-	-	1
	100.0%	75.0%	25.0%	25.0%	25.0%	-	-	-	-	25.0%
50歳～59歳	7	7	4	3	3	1	5	6	-	-
	100.0%	100.0%	57.1%	42.9%	42.9%	14.3%	71.4%	85.7%	-	-
60歳～69歳	1	1	-	-	-	-	-	1	-	-
	100.0%	100.0%	-	-	-	-	-	100.0%	-	-

その他…思考促進

■考察

- ・教員の年齢が高くなるほど、指導者と学習者、学習者同士のコミュニケーション促進を重視する傾向がみられる。

■設問6

教育現場における「ゲーミフィケーション」活用について興味のあることをお選びください。
(複数回答可)

【職業別クロス表】

全体	1	2	3	4	5	6	
	(「ゲーミフィケーション」とは)	「実際のゲーミフィケーション」活用事例	「小・中・高・大学における効果的活用手法」	「ITとの連携」	その他	特になし	
全体	109 100.0%	29 26.6%	67 61.5%	67 61.5%	25 22.9%	- -	14 12.8%
小学校教員	33 100.0%	10 30.3%	23 69.7%	19 57.6%	11 33.3%	- -	3 9.1%
中学校教員	34 100.0%	9 26.5%	19 55.9%	17 50.0%	5 14.7%	- -	7 20.6%
高等学校教員	33 100.0%	8 24.2%	22 66.7%	25 75.8%	7 21.2%	- -	2 6.1%
大学教員	9 100.0%	2 22.2%	3 33.3%	6 66.7%	2 22.2%	- -	2 22.2%

■考察

- ・「実際のゲーミフィケーション活用事例」「小・中・高・大学における効果的活用手法」が最多。
- ・教育機関による差異は見られない。

【性別・年代別クロス表】

	全体	1	2	3	4	5	6
		とは（概念）	事例活用	実際の活用	効果的活用	と連携	その他
全体	109	29	67	67	25	-	14
	100.0%	26.6%	61.5%	61.5%	22.9%	-	12.8%
男性	80	16	46	47	12	-	12
	100.0%	20.0%	57.5%	58.8%	15.0%	-	15.0%
男性	20歳～29歳	3	1	2	2	-	1
	100.0%	33.3%	66.7%	66.7%	-	-	33.3%
	30歳～39歳	15	4	9	11	3	2
	100.0%	26.7%	60.0%	73.3%	20.0%	-	13.3%
	40歳～49歳	32	6	21	16	4	5
	100.0%	18.8%	65.6%	50.0%	12.5%	-	15.6%
	50歳～59歳	26	5	14	15	4	4
	100.0%	19.2%	53.8%	57.7%	15.4%	-	15.4%
	60歳～69歳	4	-	-	3	1	-
	100.0%	-	-	75.0%	25.0%	-	-
女性	29	13	21	20	13	-	2
	100.0%	44.8%	72.4%	69.0%	44.8%	-	6.9%
女性	20歳～29歳	8	5	7	6	5	-
	100.0%	62.5%	87.5%	75.0%	62.5%	-	-
	30歳～39歳	9	3	4	4	2	2
	100.0%	33.3%	44.4%	44.4%	22.2%	-	22.2%
	40歳～49歳	4	2	3	4	2	-
	100.0%	50.0%	75.0%	100.0%	50.0%	-	-
	50歳～59歳	7	3	7	5	4	-
	100.0%	42.9%	100.0%	71.4%	57.1%	-	-
	60歳～69歳	1	-	-	1	-	-
	100.0%	-	-	100.0%	-	-	-

■考察

- ・「実際のゲーミフィケーション活用事例」「小・中・高・大学における効果的活用手法」が最多。
- ・性別・年代別による差異は見られない。

■設問7

「ゲーミフィケーション」を取り入れた学習の今後の課題を教えてください。(自由回答)

【具体的な活用方法／遊びで終わらせない工夫】

小学校教員	授業への取り入れ方
	具体的展開法
	形にばかりこだわってしまい、ただの遊びになってしまうこと
	それ自体が目的化しないこと
中学校教員	成績下位の子供に効果を上げるにはどうしたらいいか
	どのような実践例があるのかを広く知らせる
	1単位の授業でどのような位置づけで行うか
	学習レベルの低い生徒、意欲の低い生徒をどのように支援するかが課題
高校教員	単なる遊びを超えて、興味をかき立てるようになるための工夫について
	生徒が積極的に参加できるような取り組みがあらかじめ必要
	面白くないことにも取り組ませるためにはどうしたらいいか
	楽しいだけで終わらせないこと
	抽象的概念を整理して頭に残せるかどうか
	進捗とのバランス
やり方を間違えると娯楽的になってしまう。内容を精査すると共に目的をしっかりと定めなくてはいけない	
大学教員	理解してもらうために、より効果的な方法は何かを探ること

一部抜粋

■考察

- ・「具体的な授業への取り入れ方」や「遊びで終わらせない工夫」などの回答が目立った。
- ・ただ楽しいだけでなく、成果が目に見える「ゲーミフィケーション」の活用方法が求められている。

【教材開発／機材調達／評価システムの確立など環境整備】

小学校教員	ITとの連携 算数では取り入れやすいが国語では難しいので教材開発が必要である
中学校教員	評価基準の確立
高校教員	生徒の評価の仕方。受けが良い生徒を評価しがちになりやすい 文学などの教材における対話形式、ディベート形式の授業 機材の調達
大学教員	アドベンチャーゲーム化した語学教材を、学生に提供したい

【準備時間不足／教員のスキル不足】

小学校教員	他の公務が忙しく十分な教材研究の時間がとれない 教師のスキルを高めること
中学校教員	時間の確保
高校教員	時間がない 技術的なことが今の若い教員にはわからない
大学教員	パワーポイントなどの準備が大変なのでその共有化

【継続性】

小学校教員	継続して活用できるこつ。日常的にできるパターン
中学校教員	一過性に終わるのではなく、理論と実践がしっかりと確立されることが必要
高校教員	継続

一部抜粋

■考察

- ・「教材開発」「機材準備」「評価システムの確立」といった環境整備を課題に挙げる教員も多い。
- ・ゲーミフィケーション実施のための「準備時間」や「教員のスキル」が不足しているという声も。

【認知不足／実際の効果が不明】

中学校教員	まだよく理解できていないのでわからない
	必要性から議論したい
	認知度が少ない
高校教員	成果の有無
	世間一般に浸透していない
	そもそもこういった概念を知らなかった。よく研究してみたい。

【ゲーミフィケーション／新しい教育手法に期待】

小学校教員	小さな準備、小さな工夫で子どもたちが乗ってくる学習の形態について考えていきたい
中学校教員	ちょっとしたアイデアで手間をかけずにゲーミフィケーションを取り入れる実践例を知りたい
	教育現場が選択し、現場が答えを出せるような態勢をただ望む。
高校教員	IT教材をうまく取り入れれば多人数の授業も可能
	常に新しいものを取り入れる概念の取得
大学教員	具体的なゲーミフィケーションの事例を参考にして、今後の教育方法を見直すこと

一部抜粋

■考察

- ・「そもそもゲーミフィケーションをよく知らない」「一般的にも認知度は低いのでは」という声も。
- ・ゲーミフィケーションを含め、新しい教育手法に期待する教員も少なくない。

小・中・高校、大学におけるゲーミフィケーション活用の意識調査報告書

2012年12月発行

発行： 株式会社デジタル・ナレッジ「eラーニング戦略研究所」
〒110-0005 東京都台東区上野5丁目3番4号 eラーニング・ラボ 秋葉原

<http://Study.jp/esri>

Tel. 03-5846-2131 / Fax. 03-5846-2132

(禁無断転載・転用・複写)

eラーニング戦略研究所
eLearning Strategy Research Institute
株式会社デジタル・ナレッジ <http://study.jp>