

夢中にさせる授業「ゲーミフィケーション×授業」2015最前線 ～即実践できる！学生の心をつかむ 6つの手法～



2015年10月29日 (木)

14:30～15:15

茶の水ソラシティ ルームC 150名程

岸本 好弘

東京工科大学メディア学部

kishimotoy@stf.teu.ac.jp



東京工科大学 メディア学部 特任准教授
岸本 好弘（きしもとよしひろ）

きっしー先生



きっしーぐま





- (1) 注目される「ゲーミフィケーション×教育」
- (2) “惹きつけるゲームデザイン”のノウハウ6つ
- (3) 能動的参加、即時フィードバックなど
“学生の心をつかむ6つの手法”を使った
大学講義の事例
- (4) 今年の新しい試み



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

数員「日本のゲームが 外国と比べて優れている ことは何か、グループで 考え、1チームだけ発表 してもらいます」

学生チーム「日本のゲ ームは設定が細かく練ら れています」「海外のゲ ームはリアルを追求する が、日本は「現実離れし た」独特の発想に強みが あります」

東京工科大学八王子キ ャンパス(東京都八王子 市)・メディア学部の中 本好弘准教授の講義の一 コマだ。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

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】

- 能動的な参加 (授業中二つのメイン発表・制作)
- 発表を演出(相手と意図的発表)
- 即時フィードバック (第三者からの振り返り)
- 自己表現 (グループワークで発表)
- 成果の可視化 (成績の可視化など)
- 達成可能な目標設定 (今日の授業目標、計画、システム改善)

【評価システム】

- 各授業の課題レポート提出 → 1ポイント
- 各課題を深掘りした自主的 なりレポート提出 → 1ポイント
- 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
- 授業での自主的発表 → 0.25ポイント

楽しみながら理解

出て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リ ポートを提出して1点。 それと別に、深く考察し たリポートを自主的に出 すという仕組みがある。 毎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。仁井田慶隆さん (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、「発表の前に出て大 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、成長を見えるにす ることなどを挙げる。こ れらを駆使して、楽しく 学んでほしいと強調する。 岸氏は「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。

「真、朝からアロハ」

日(土曜日) 言宣 宣 衆所 門

ポイントの付く発表に備えて議論する学生たち(東京工科大で)

ゲームの要素講義に

東京工科大 発表でポイント成績に反映

東京工科大(八王子市)のメディア学部で、ゲームの要素を取り入れた講義が行われている。社会問題の課題解決などにゲームの要素を応用する「ゲームイケーション」を、教育現場にも取り入れ、学生のやる気を引き出す狙いだ。毎週1回行われる同学部

2年の選択講義では、学生は3〜5人ずつのグループに分かれて議論し、その内容を発表する。発表すると、ポイントがもらえ、ポイントの合計点が成績に反映される仕組みになっている。ほかにも、宿題や自主レポートの提出、授業への貢献などに細かくポイントが付く。小出花菜さん(20)は、ゲーム感覚で面白く、授業に参加していると実感できる」と話す。

担当する岸本好弘・准教授はゲーム会社出身で、ゲ

ゲームの要素を講義に反映させ、学生のやる気を引き出す狙いだ。

岸本 2年の選択講義では、学生は3〜5人ずつのグループに分かれて議論し、その内容を発表する。発表すると、ポイントがもらえ、ポイントの合計点が成績に反映される仕組みになっている。ほかにも、宿題や自主レポートの提出、授業への貢献などに細かくポイントが付く。小出花菜さん(20)は、ゲーム感覚で面白く、授業に参加していると実感できる」と話す。



NHK Eテレ エデュカチオ！（2014年）





1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
4. 学生の心をつかむ6つの手法
5. 今年の新たな試み
6. 振り返りクイズ！
7. Q&A

以上45分





きっしー0歳(1959)



東京タワーと
同学年



きっしー0歳(1959)



Q: 私と同じ56歳の方、いらっしゃいますか？



大学でプログラミングを学んだ後、
28年間 企業にてビデオゲーム開発に携わる

- 1982～2001 (株)ナムコ
プログラマー、プランナー、ディレクター
- 2001～2010 (株)コーエー
ディレクター、プロデューサー



ファミコン版「プロ野球ファミリースタジアム」
(ナムコ、1986)

自己紹介



60タイトル程の開発に携わりました！



大学教員は 4年目

2012～ 東京工科大学メディア学部 特任准教授





研究テーマ：

“ゲームの力”で教育・社会をより良くする！

⇒ゲーミフィケーション、シリアスゲーム





好きな食べもの オムライス！



もうすぐ1000個



「人を楽しませるentertain」

ずっとゲームを作ってきた人間が、
大学教員になりました。



1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
4. 学生の心をつかむ6つの手法
5. 今年の新たな試み
6. 振り返りクイズ
7. Q&A





Q: 退屈そうな大学生たちの授業を見たことがありますか？





Q: みなさんの学生時代はどうでしたか？





⇒ 「楽しい授業の仕掛け」で、学生を能動的に変えたい





ゲーミフィケーションを活用した大学授業

受動的な学生



能動的な学生





日経新聞、読売新聞

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

【ゲーム化の6要素】
 ・能動的な参加
 ・課題を演出(ゲームの要素)
 ・即時フィードバック
 ・自己表現
 ・成長の可視化
 ・達成可能な目標設定

【評価システム】
 ・各授業の講義レポート提出
 ・各課題を得意とした自主的なレポート提出
 ・ゲスト講師向け事前質問など特別課題への自主的授業
 ・授業での自主的発表

→1ポイント
 →1ポイント
 →1ポイント
 →0.25ポイント

楽しみながら理解

出で発表すればポイントがもらえる。岸本教授は、学生に「ゲーム化」を提案している。その理由を、岸本教授に聞いた。

岸本教授は、東京工科大学の准教授で、ゲーム化の6要素を授業に導入している。その理由を、岸本教授に聞いた。

岸本教授は、東京工科大学の准教授で、ゲーム化の6要素を授業に導入している。その理由を、岸本教授に聞いた。

日(土曜日) 読売新聞 東京 産経新聞

ポイントの付く発表に備えて議論する学生たち(東京工科大で)

ゲームの要素 講義に

東京工科大 発表でポイント 成績に反映

東京工科大学(八王子市)のメディア学部で、ゲーム的な要素を取り入れた講義が行われている。社会問題の課題解決などにゲームの要素を応用する「ゲーミフィケーション」を、教育現場にも取り入れ、学生のやる気を引き出す狙いだ。毎週1回行われる同学生

2年の選択講義では、学生は3つのグループに分かれて議論し、その内容を発表する。発表するとポイントがもらえ、ポイントの合計が成績に反映される仕組みになっている。ほかにも、宿題や自主リポートの提出、授業への貢献などに細かくポイントが付く。小出花菜さん(20)は「ゲーム感覚で面白く、授業に参加していると実感できる」と話す。

担当する岸本好弘・准教授はゲーム会社出身で、ゲーム

岸本 2年 授業 発表 成績 反映 ポイント 議論 発表 成績 反映 ポイント 議論 発表 成績 反映 ポイント 議論

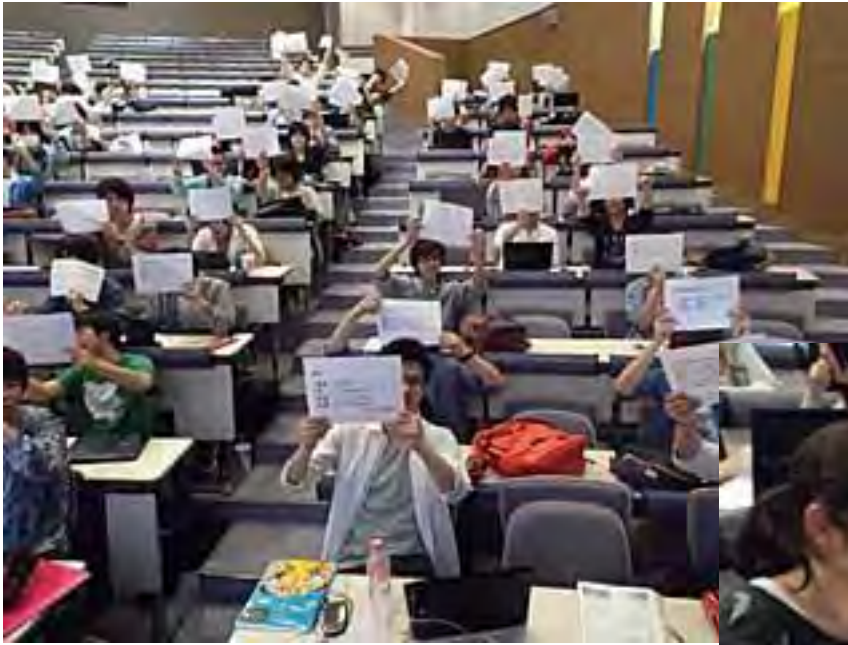


学生らに積極的な発表を促す「スタンプ帳」





学生200名、50グループによるグループワーク





ゲーミフィケーションを取り入れた企業研修





1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
- 3. 惹きつけるゲームデザイン**
4. 学生の心をつかむ6つの手法
5. 今年の新たな試み
6. 振り返りクイズ
7. Q&A





Q：皆さんは、どんなゲームを遊んだことがありますか？



Q: では、ゲームはなぜ面白いと思いますか？



ゲーム開発者が、“惹きつけるゲームデザイン” 6
つをゲームに盛り込んでいるので、ゲームは面白い



遊びたいときに遊べる



遊びたいときに遊べる

→ (1) 能動的参加



ステージクリアすると花火が上がる



ステージクリアすると花火が上がる
→(2) 称賛演出



ボタンを押すとマリオがジャンプする



ボタンを押すとマリオがジャンプする
→ (3) 即時フィードバック



自分でパーティを組める



自分でパーティを組める
→(4) 自己表現



モンスターを何匹か倒すとレベルアップする



モンスターを何匹か倒すとレベルアップする
→(5) 成長の可視化



最初のスライムは弱い



最初のスライムは弱い

→(6) 達成可能な目標設定



ゲームの手法

- (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



ゲームの手法 ⇒授業にも活用する

- (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



1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
- 4. 学生の心をつかむ6つの手法**
5. 今年の新たな試み
6. 振り返りテスト
7. Q&A





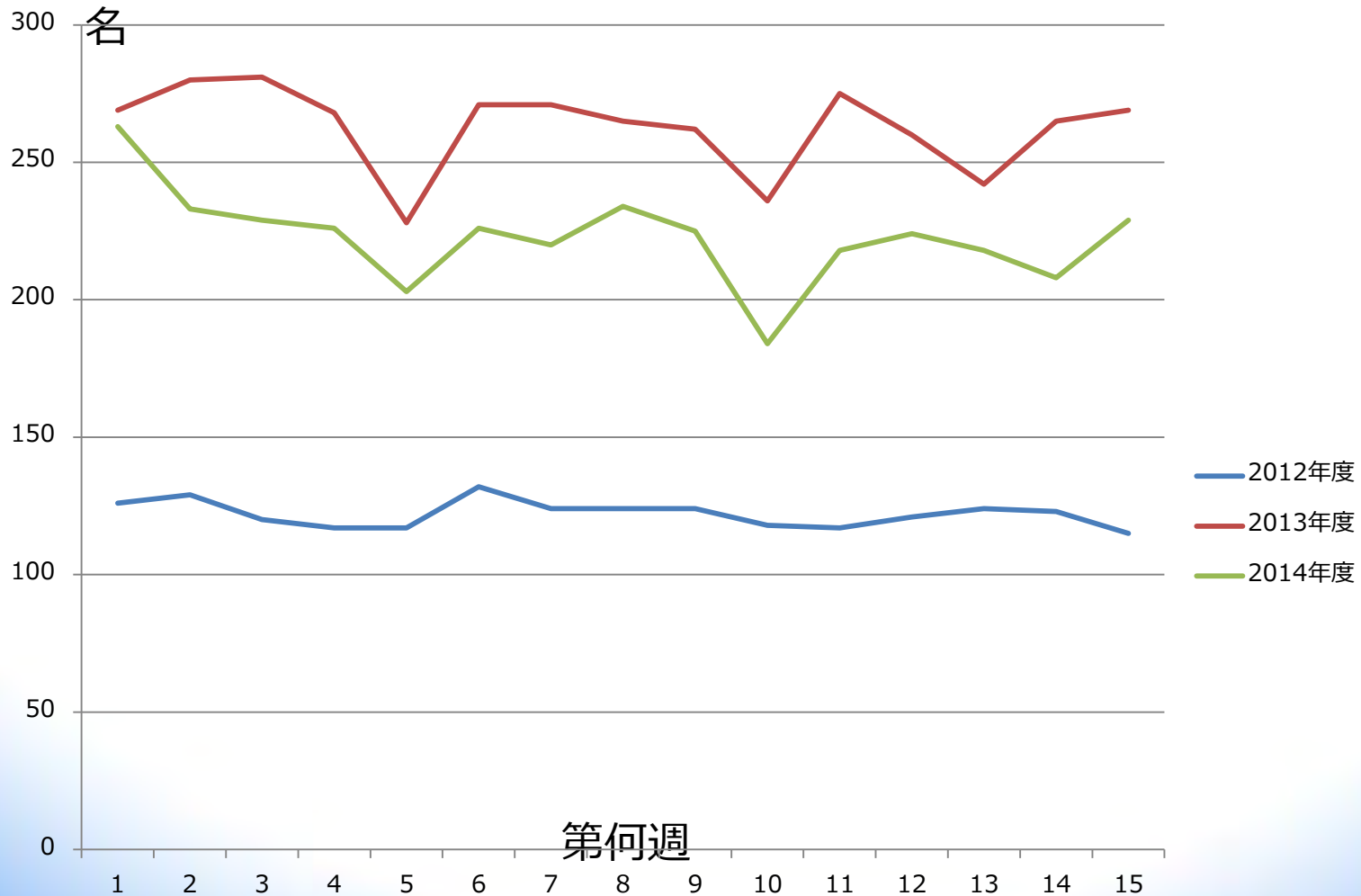
講義『ゲームプロデュースの基礎』

- ・ 2012年度から実施 4年目
- ・ 2年生対象
- ・ 出席者数は230名程度





出席者が減らない





(1) 能動的参加



(1) 能動的参加

⇒ 発言スタンプカード





(1) 能動的参加

⇒ 「宿題やってきた人！」 「はい！」





(1) 能動的参加

⇒ 授業ロゴデザイン制作・投票





(1) 能動的参加

⇒ リアルクイズ形式の授業復習





(2) 賞賛演出



(2) 賞賛演出

⇒ 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

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



(4) 自己表現



(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



(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



(6) 達成可能な目標設定

⇒評価システムの開示

【評価システム】

- 各回授業の課題レポート提出 →1ポイント
- 各課題を深掘りした自主的なレポート提出
→1ポイント
- 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
- 授業での自主的発言 →1ポイント



(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。



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？」



ゲーム・アニメの海外展開
について語る
ゲーム・アニメの海外展開

www.gamification.jp

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？」



ゲーム・アニメの海外展開
について語る
ゲーム・アニメの海外展開

www.gamification.jp



子ども向けワークショップ



(協力 ベネッセ・ホールディングス)





子ども向けワークショップ

⇒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！





社会人の企業研修にも活用！
⇒発表させる、ほめる





学生、子ども、社会人の“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

- (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



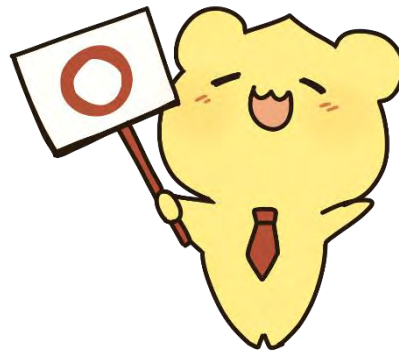
1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
4. 学生の心をつかむ6つの手法
- 5. 今年の試み**
6. 振り返りクイズ
7. Q&A





事例 1 ノート取り

講義「ゲームプロデュースの基礎」





「ときどきしかノートをとっていない」 28%
(62人)





「ときどきしかノートをとっていない」 28%
(62人)

⇒ゲーミフィケーションで解決しよう！





授業の最後に「振り返り〇×クイズ」をおこなう





授業の最後に「振り返り〇×クイズ」をおこなう
「ノート取っておくと、いいよね」





4週間後、

「ノートをときどきしか取っていない」

28% (62人) $\Rightarrow$ 14% (32人)

半減！





前頁対象者

「授業内容の理解度はあがったか？」

「はい、とても」 40%

「はい、すこし」 54%

94%が
理解度が上
がったと回
答





使われているゲーミフィケーション要素

⇒能動的参加、称賛演出、即時フィードバック、
成長の可視化、達成可能な目標設定

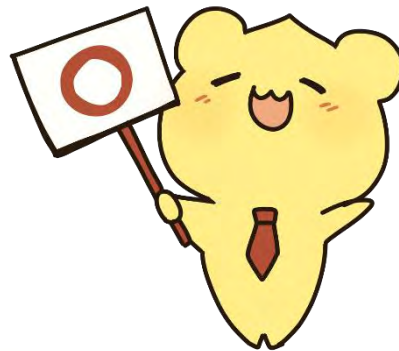


学生コメント感想抜粋

- ・ 振り返りクイズが始まってから、自然とメモをとりはじめていて、とても良い試みだと思った。
- ・ 他の授業でもノートを取るように心がけるようになりました。



事例 2 学生が成績評価ルールを決める試み





演習「ゲームデザイン」

1～3年 25名程度





学生に成績評価ルールを決めさせた



学生の決めた「スタンプ押しルール」

①出席点

授業に出席したらもらえる
(課題もやってる前提)

②貢献点

- ・自分が前に出て発表する
- ・質問する
- ・授業内イベントに参加する
- ・自分から進んで行動する
(授業が円滑に進むように行動した場合 授業の準備を手伝う)

ゲームデザイン
スタンプ帳

学年

学籍番号

氏名

出席

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15

貢献

学生が成績評価ルールを決める



貢献ポイントを稼いで、





スタンプ帳にスタンプを押してもらおう





「(以前のやり方より) 授業評価にはより納得できたか？」



※“以前のやり方”は、通常の教員が評価する方法



「その理由は？」

(学生コメント抜粋)

- ・自分の現在の成績が明確だからです。
- ・自分はあまり授業で発表をしたり、質問ができなかったので、そういう結果だったから。



「(以前のやり方より) 授業にはより積極的に参加できた？」





「その理由は？」

(抜粋)

- ・目に見えてわかる分、もっとスタンプが欲しい！と思えるからです。
- ・スタンプを押してもらうのがうれしかった。スタンプを集めるという明確なゴールがあるのがよかった。



使われているゲーミフィケーション要素

⇒能動的参加、称賛演出、即時フィードバック、
自己表現、成長の可視化、達成可能な目標設定
(6要素すべて！)



「この評価方式は継続しておこなった方が良いと思うか？」





「その理由は？」

(学生コメント抜粋)

- ・どの学年にも均一に発表の機会が与えられればいいが、実際そういうわけにもいかない。
- ・前回とは違う方法をまた学生が考えるのがいいと思います。



- ・ 振り返りクイズでノート取り
- ・ 学生が成績評価ルールを決める

(後期)

別のアイデアを実施中



学生・生徒・児童たちが、遊ぶように学べる授業を実現させる



1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
4. 学生の心をつかむ6つの手法
5. 今年の試み
- 6. 振り返りクイズ**
7. Q&A





今から振り返りクイズ4問に、全問正解を目指しましょう。

メモをとったらから大丈夫ですよ。



Q1. 「ゲーミフィケーション×授業」が日経新聞に詳細された時の見出しは、

ゲーム発想で講義ワクワク



Q1. 「ゲーミフィケーション×授業」が日経新聞に詳細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、

能動的参加



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、

×能動的参加
⇒称賛演出





Q3. 授業内の「グループワークで自分の意見を発言する」はゲーミフィケーション要素の、

成長の可視化



Q3. 授業内の「グループワークで自分の意見を発言する」はゲーミフィケーション要素の、

×成長の可視化
⇒自己表現





Q4. 今年の新しい試みは、

振り返り〇×クイズでノート取り



Q4. 今年の新しい試みは、

振り返り〇×クイズでノート取り





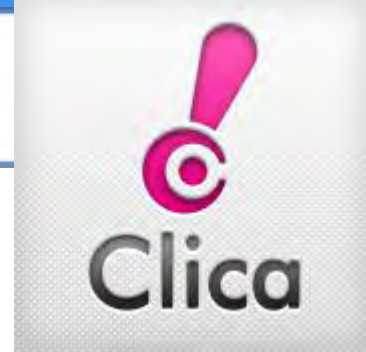
全問正解の方おめでとうございます。





1. 講師の自己紹介
2. 「ゲーミフィケーション×授業」
3. 惹きつけるゲームデザイン
4. 学生の心をつかむ6つの手法
5. 今年の新たな試み
6. 振り返りクイズ
- 7. Q&A**





Clicaのコメントに
どんな質問が届いてますか？



夢中にさせる授業「ゲーミフィケーション×授業」 2015最前線 ～即実践できる！学生の心をつかむ6つの手法～

岸本 好弘（東京工科大学 メディア学部）
kishimotoy@stf.teu.ac.jp

