

学習効果と動機づけを高める 「目標の可視化・明確化」の試み

Attempt of "Visualization and Clarify the Goal" to Increase the Motivation
and Learning Effect

山下 藍

「目標の可視化・明確化」は、ゲーミフィケーションにおける必修要素と言えるが、心理学やインストラクショナルデザインなど、様々な分野においてその重要性は確認されている。そのためゲーミフィケーション要素を正しく認識、導入するにあたり、どのような方法で戦略を立て強化を行うかが重要である。そこで本論では、韓国語授業において「目標の可視化・明確化」の強化を行い、その結果、学習者の動機づけと学習効果にどのような影響を与えるのかについて論じる。また、授業での検証結果を基に強化方法を見直し、今後の韓国語授業において「目標の可視化・明確化」を含むゲーミフィケーション基本4条件をどのように強化していくべきか、具体案を示しながら述べることとする。

キーワード：韓国語教育、ゲーミフィケーション、目標の可視化・明確化

目次

- I はじめに
 - II ゲーミフィケーションについて
 - 1 ゲーミフィケーションの定義と要素
 - 2 「目標の可視化・明確化」を強化した授業デザイン
 - III 調査方法
 - 1 調査目的と対象者
 - 2 学習効果に関する分析方法
 - 3 動機づけに関する分析方法
 - IV 調査・分析結果
 - 1 学習効果に関する結果
 - 2 動機づけに関する結果
 - V 今後の課題と改善点
 - VI まとめに
- 参考文献

I はじめに

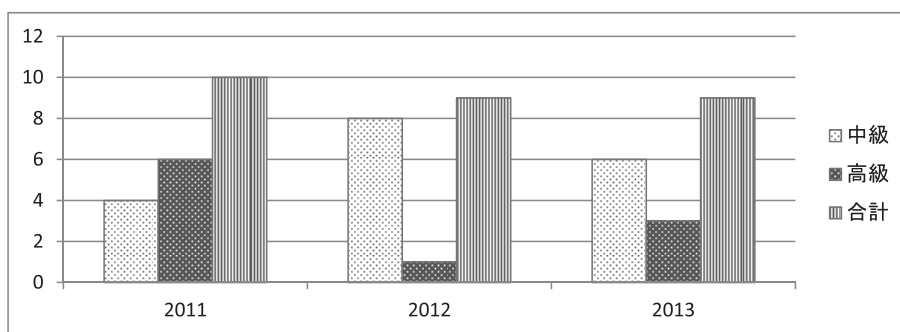
宮崎公立大学（以下「本校」という）において、韓国語は教養科目¹として週1コマの講義を行っているが、卒業時までには中級レベルの習得を学習目標に掲げており、教養科目ながらも毎年100名前後の受講者から韓国語能力試験中級合格者を10名近く輩出している²。クラス分けに関しては、受講者の希望によって「強化班」と「普通班」に分け、30名以下の少人数教育を実施しているが、特に「強化班」に所属する受講者は、韓国語習得に対する動機づけが「普通班」に比べ高い傾向にある。中級レベル到達者の多くが「強化班」の学生であるため、今後更に多くの中級レベルの語学力を有する人材を育てるためには、「普通班」の受講学生に対しての教育改善を行い、受講学生の動機づけの維持と効果的な学習を確立させる必要がある。

そこで本論では、受講学生の動機づけと学習効果向上のため、ゲーミフィケーション要素に着目し、その有効性について論じる。ゲーミフィケーションを取り入れた教育は、まだ初期の段階ではあるが、少しずつ報告されている。李、山下(2013)では、ゲーミフィケーションに関する先行研究について述べており、岸本、三上(2013)や松本(2012)などの先行研究を紹介している³。近年では、「株式会社アソビエ」や「株式会社 Sprocket」などのゲーミフィケーションを提供する会社が増加傾向にあり、教育のみならず、幅広い分野において導入の広がりを見せている。

しかし、ゲーミフィケーションの有効性が報告される一方で、問題点も指摘されている。「eラーニング戦略研究所」⁴(2012)では、教育におけるゲーミフィケーションの効果を認めながらも、

¹ 本校において韓国語は、これまで選択科目であったが、2014年度から中国語と共に選択必修科目に位置づけられ、1年次にどちらかの単位を取得することを卒業の条件としている。

² 近年における宮崎公立大学での韓国語能力試験中・高級合格者の延べ人数は以下のようである。



³ 岸本、三上(2013)の研究では、「ゲーム製作技法の基礎」授業において、120名前後の学生を対象にゲーミフィケーションを取り入れた講義を行い、アンケート調査を行った結果、96%の学生が「授業に集中できた」と回答し、91%の学生が「学習意欲が高まった」と答えた。松本(2012)では、「ゲーミフィケーション」を取り入れたeラーニングコンテンツを英語が苦手な高校生77名に1週間使用させたところ、短期間にも関わらず、成績が向上した生徒が86.8%と非常に高い割合を示した。

⁴ 「eラーニング戦略研究所」は、株式会社デジタル・ナレッジが設立したeラーニング専門の研究所である。

その問題についても言及しており、その内容として、「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」や「やり方を間違えると娯楽的になってしまう」等である。近年ゲーミフィケーションに関する報告が増えてきているとはいえ、ゲーミフィケーションの歴史自体が浅く、今後、さらなる研究が必要とされる分野である。特に語学教育分野におけるゲーミフィケーション研究は、近年、報告されるようになったものの、まだ十分とは言えない。韓国語教育におけるゲーミフィケーション研究に限っては、現在も研究の事例がきわめて少なく、山下（2013 発表）や李、山下（2013）があるものの、さらなる検証が必要である。

ゲーミフィケーションを正しく認識し、授業への適用を目指すため、本論では、ゲーミフィケーション要素の1つである「目標の可視化・明確化」の強化により、学習者の動機づけと学習効果にどのような影響があるのかについて検証を行う。また、検証結果を基に、ゲーミフィケーション要素を再度見直し、今後の授業において「目標の可視化・明確化」をその他の要素と共にどのように強化していくべきか、具体案を示しながら論じることとする。

II ゲームフィケーションについて

1 ゲームフィケーションの定義と要素

神馬、他（2012）によれば、ゲーミフィケーションは「game（ゲーム）」と「fication（～化する）」の2ワードが合わさったもので、「ゲーム化する（Gamification）」という意味を持ち、「ゲーム（おもにテレビゲーム）の遊び自体のノウハウを、ゲーム以外の分野に活用すること」と定義している。また、IT用語辞典BINARYでは、「ゲームが本来の目的ではないサービスにゲーム的要素を組み込むことで、ユーザーのモチベーションやロイヤリティを高めることである。」と記載されている。つまり、どの定義においてもゲーミフィケーションとは、ゲーム的要素をゲーム以外の分野に活用することで一致していると言える。ゲーミフィケーションの要素は様々であるが、株式会社NIコンサルティングではゲーミフィケーション成立の4条件を次のように述べている。

- (1) 「何をすべきかが明確になっている」⇒ 目標・課題・アクションの明確化
- (2) 「自分が今どこにいるのかが可視化される」⇒ ランキング・ポイント・レベルの可視化
- (3) 「アクションに対する即時フィードバック（称賛）がある」⇒ 即時フィードバック（他者からの承認・称賛を含む）による自己効力感
- (4) 「ゴールするか達成すると、報酬（金銭に限らずモノでも心的報酬でも良い）がもらえる」⇒ 達成感及び、達成に対する報酬の魅力

本論では、(1)の要素に当たる「目標の可視化・明確化」要素を対象に検証を行う。目標の可視化や明確化に関しては、ゲーミフィケーションのみならず、外国語教育や心理学など、多くの分野でその重要性が強調されている。上淵(2012)では、「目標設定」について、「問題解決において、目標をどのように設定するかが、自己制御過程や遂行に影響する」と述べている。更に、鈴木(2002)では、「目標の明確化」を「学習目標を誰にでもはっきり伝わるようにする」と述べており、Keller(2010)でも、成功への期待感を高めるために、「成功的な学習の証明として学習者に期待されることを観察できる行動の形で明確に記述する」ことを述べている。

2 「目標の可視化・明確化」を強化した授業デザイン

以上のことから、目標を明確に提示し、それを常に確認できる状況を作ることで、学習力の向上と動機づけの維持に効果をもたらすのではと考えられる。「目標の可視化・明確化」を強化するために、鈴木(2002)で述べられている目標を明確化するための方法にしたがって、以下の手段を既存の授業に取り入れることにした。

(1) 具体的な目標の設定と伝達

鈴木(2002)では、学習目標の明確化の方法について、「学習者の行動で目標を表す」こと、「目標行動が評価される条件を示す」ことについて述べている。目標を曖昧な表現で設定することで学習者は自分の推測を基に学習を進めるしかなく、教える側が求めるものと学習者が理解する目標との間にギャップが生じることになる。実際に、授業レジュメに掲載した目標設定の方法は以下のようなものである⁵。学習目標を提示するだけでなく、学習要素をどのように学習すれば目標を達成できるのかについて学習者が行うべき行動をもとに提示した。

第9課 : 만 원이에요. (1万ウォンです)

<学習目標>

買い物で商品について、それが何なのかを聞くことができる。

いくらなのかを質問し、値段を聞き取ることができる。

(2) 具体的な目標に基づいた課題の提供

常に学習の目標を理解し、そのために何ができるようにならなければいけないのかを確認する

⁵ 使用教材は、木内明(2004)著、「基礎から学ぶ韓国語講座」である。

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

<学習内容>		<できるようになること>
文 法	「名詞+です」の 体	何も見ないで「～です」の文章を 宍体で書くことができる。
疑 問 詞	「いくら」	疑問詞「いくら」を覚え 何も見ないで「(これ・それ・あれ) はいくらですか」の文章を宍体で 書き、正しく発音できる。
数 字	漢数詞 お金の表現	基本の漢数詞を何も見ないで書く ことができ、正しく発音できる。 値段の表現を覚え、何も見ないで 正しく発音し、書くことができる。 何も見ないで、「～ウォンです」の 文を宍体で書くことができ、正しく 発音できる。

ために、課題プリントにも授業レジュメに提示したものと同一こと（学習目標とそれを達成するための行動）を記載し、学習者が授業の復習を行いながら、練習問題が何のためのものなのか、何ができるようにならなければならないのかを常に確認できるようにした。

以上の手段を既存の授業に導入し、以下のような順序で授業を行った。

①「前回の本文チェック」

毎回の授業で、前回学習した課の本文を学生1人ずつ音読させ、発音が正しいかどうかをSAの学生⁶と共にチェックを行った。

②「小テスト」

小テストは毎回行わず、15回の授業の中で4回に分けて行った。小テストの内容は、授業のレジュメと毎回の課題から出題した。

③「授業の復習」

毎回の授業の最初に前回の復習を行い、学習した内容を思い出させると同時に、自分が何を学んで来たのか、学習の流れを理解させる。

④「授業目標の可視化・明確化」

授業ごとにその日の目標を明らかにし、目標達成のためには何ができるようにならなければな

⁶ 2012年度の「韓国語Ⅰ・Ⅱ」の授業で成績優秀であった学生2人にボランティアでSAをしてもらっている。後輩の指導を通し、SA自身の知識定着にも大いに役立つことを期待しているが、今後、SAの導入に関して、様々な改善が求められる。

らないのかについても提示・言及し、レジュメにも提示した。

⑤「文法・表現要素の説明」

新しく学習する文法や表現などの説明を行い、学生が理解をしているかどうかを確認しながら授業を進めた。また、理解しにくいと反応を示した学生には、SAの学生を通して再度説明を行った。

⑥「練習問題」

文法や表現などの説明の後には必ず練習問題を解く時間を与え、SAの学生と共に学生の質問に対応しながら支援を行った。更に、この授業では学生をグループに分けており、学生同士で問題を説明し、教え合う姿も多く見られた。

⑦「本文の説明」

課本文では、まず、本文がどういう状況なのかを説明し、学習目標を再度明らかにすることで、本文と学習目標の関連性を学習者に伝えた。そして、本文で新しく学習する語彙について説明し、意味と発音の確認を行った。その後、音声を聞きながら本文の発音練習を行い、発音の難しい部分や重要な部分に関しては重点的に練習を行った。

⑧「班での発音練習」

本文の意味は考えず、発音だけに集中し練習を行うように指示した。学生等はグループを通して発音の練習を行い、約5分を発音練習に与えた。

⑨「本文の解説」

ある程度、発音の特徴をつかんだところで、本文の解説を行った。新しく学習した内容を示し、時には学生に答えるように促したりもした。

⑩「班での発音練習」

本文の意味を理解させたうえで学生には再度、班での発音練習を5分ほど行わせた。

⑪「発表」

練習後、1班ずつ本文を発表させた。

⑫「課題」

授業レジュメに提示したものと同一学習目標とそれを達成するための行動を記載し、それに基づき練習問題を作成した。学習者が学習目標を理解しながら学習を円滑に進められることを期待しているものである。

尚、「目標の可視化・明確化」の強化手段は④と⑫に導入している。

III 分析方法

1 調査目的と対象者

ゲーミフィケーションの4条件の1つである「目標の可視化・明確化」を強化した場合、学習者の動機づけと学習効果にどのような影響があるのかを検証する。対象者は、本校で「韓国語Ⅱ」を受講しているC組の学生25名であり、調査期間は2013年10月から1月末に行われた全15回（期末テストを含まない）の授業が対象である。より具体的な効果を検証するために、山下（2013発表）で得られた結果との比較を行う。山下（2013発表）では、ゲーミフィケーション要素の基本条件の1つである「報酬」要素の影響を検証するため、本校で「韓国語Ⅰ」を受講するB、C組の学生を対象に調査を行った。「報酬」要素を強化するための手段として「ポイント制」を実施し、ポイント制を採用したB組とポイント制を採用しなかったC組を動機づけと学習効果の側面から比較を行った。学習効果の分析結果では、当初の仮説とは違い、ポイント制を取り入れなかったC組の方が高い学力を示し、動機づけの結果においては、「興味」に関する数値がB組よりもC組の方が高かった。つまり、韓国語授業において「報酬」要素を高めるための手段として「ポイント制」を導入した結果、学習に対する興味と学習効果を低下させる結果となった。今回の検証では、山下（2013発表）でゲーミフィケーション要素の強化を行わなかったC組に「目標の可視化・明確化」要素を取り入れ、検証前後の学習効果と動機づけを比較し分析を行う。その際、山下（2013発表）でポイント制を導入したB組の学習効果と動機づけの結果も共に提示する。

2 学習効果に関する分析方法

学習効果を測定するために、期末筆記試験での正答率を分析し、山下（2013発表）での結果と比較を行った。筆記試験の内容は異なるものの、両方とも語彙や文法的要素、発音の変化などを問う基礎問題と、翻訳など文章を作成する応用問題に分けて出題した。今回の筆記試験に関する点数配分と問題の内容はそれぞれ表1と表2で提示し、山下（2013発表）での点数配分と問題の内容はそれぞれ表3と表4で提示している。

表1：筆記試験の点数配分

基礎問題			応用問題		総合点
発音変化	数詞	文法 助詞1	文法 助詞2	翻訳	
6	8	36	12	38	100

表2：問題の内容

基礎問題	分野	出題内容
	発音変化	単語をハングルで発音通りに書く問題
	数詞・助数詞	基本(1~10)の固有数詞と漢数詞を書く問題と、指定された時間、金額、月日、個数などを書く問題。
応用問題	文法・助詞1	基本用言を指定された文法に直し、文章に合う助詞を書く問題
	文法・助詞2	提示された語彙を基に、指定された表現に完成させる問題
	翻訳	日本語を韓国語に直す問題

表3：筆記試験の点数配分・山下(2013発表)

基礎問題						応用問題		総合点
文字	パッチム	発音変化	助詞	文法・助詞1	文法	文法・助詞2	翻訳	
5	10	11	5	8	10	15	36	100

表4：問題の内容・山下(2013発表)

基礎問題	分野	出題内容
	文字	子音、母音、合成子音、複合母音を正しく記入する問題
	パッチム	パッチムの代表音を記入する問題
	発音変化	単語をハングルで発音通りに書く問題
	助詞	下線部の助詞を()の中に書き込む問題
	文法・助詞1	下線部の表現(文法と助詞)を()の中に書き込む問題
応用問題	文法	用言の基本形をロリㄷ体とㄹ体に直す問題
	文法・助詞2	文法と助詞を使用し、指定された表現に完成させる問題
	翻訳	日本語を韓国語に直す問題

3 動機づけに関する分析方法

山下(2013発表)同様に、受講学生に対しアンケート調査を行った。アンケートの内容は、動機づけの原理であるARCSモデル⁷を基に作成したものである。ARCSモデルの原理は「興味・関連性・自信・満足感」の4要因とそれぞれの下位分類から成り立つ。つまり、学習者の学習に対する興味(注意)と学習内容との関連性、そして学習に対する自信と達成感(満足感)に着目している。鈴木(2012)では、ARCSに基づいた評価シートを提示しており、本論では、この評価シ-

⁷ ARCSモデルは、Kellerが1983年に提唱し、学習意欲の問題に取り組むことを援助するシステムモデルである。学習意欲を高める対策として「興味」、「関連性」、「自信」、「満足感」の4要因を提示している。

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

トの一部を除き、アンケートに反映させた。受講者には評価項目に対し、5「とてもそう思う」、4「そう思う」、3「どちらでもない」、2「あまりそう思わない」、1「そう思わない」の中から該当するものを選んでもらった。

IV 調査結果

1 学習効果に関する結果

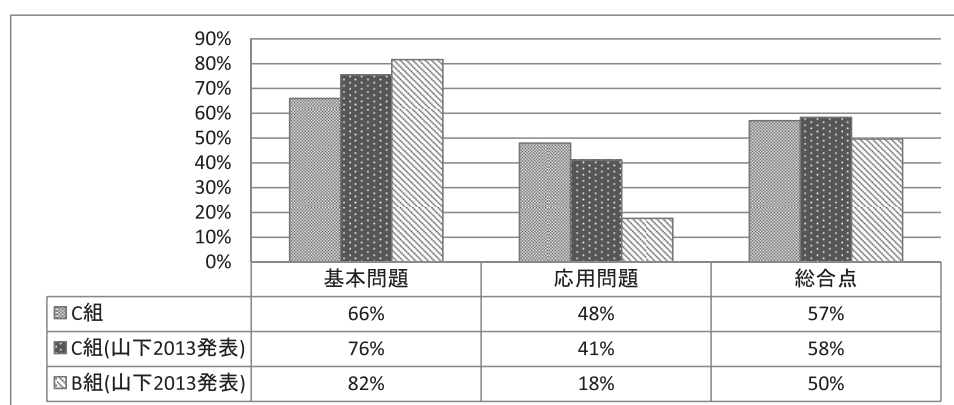


図1：期末テスト各項目正答率

図1の通り、基本問題においては、「目標の明確化・可視化」を強化したC組での平均正答率は、強化しなかった時に比べ、多少低くなったが、応用問題においては強化が行われなかった時に比べ正答率が7%上昇した。しかし、いずれの項目とも大きな点数の開きは確認されず、総合点において正答率にほとんど違いが見られなかった。

山下（2013発表）での検証結果は、2013年度前期のものであり、今回の検証は2013年度後期のものである。前期と後期では、学習内容が異なり、当然、筆記試験に関する内容も同一ではないため、今回の比較分析の結果は必ずしも適切なものとは言えない。後期では前期に比べると、学習の難易度が高く、今回実施した筆記試験の方が少なからず難易度が高いと言える。そのため今回の検証で、前回の結果とそれほど差が見られなかったからと言って、今回導入した「目標の明確化・可視化」の強化方略に効果がないとは断言できず、むしろ正答率がほぼ変わらなかったことは一定の効果が示された結果だと考える。今回の検証では、基礎問題での正答率が前回の検証と比べ多少低い数値を示したものの、応用力を問う問題では正答率が上がっている。つまり、「何をどのように学ぶのか」を学習者が理解した上で学習を進めた結果、基礎力にとどまらず、言語を応用する能力に一定の効果が示されたと考える。

しかし、今回の検証結果を含め、全体的な正答率は必ずしも高いとは言えず、特に応用問題での正答率が低いのは前回から続く課題である。今後の課題として「目標の明確化・可視化」に限らず、「フィードバック」や「現在地の可視化」など、他のゲーミフィケーション要素を共に強化する必要がある。

2 動機づけに関する結果

アンケート項目は鈴木(2012)で提示されたものを一部使用した。動機づけの4要因である「興味」、「関連性」、「自信」、「満足感」をもとに作成されたアンケート調査を行い、回答結果を以下の図表で提示した(表5～8、図2～9)。

①「興味」要因

好奇心と興味の刺激が適切だったかを確認するために、「好奇心をそそられたか」という項目を設け、好奇心と興味が持続されたかを確認するために、「眠くならなかったか」という項目を設けた。興味に関する平均数値は表5で、また、両組のアンケート回答状況に関しては図2と図3で提示した。

表5 興味に関する評価「学習者の好奇心と興味を刺激・持続させられたか」

評価項目	C組平均	C組平均 山下(2013)での結果	B組平均 山下(2013)での結果
好奇心をそそられた	4.04	4.09	4.03
眠くならなかった	4.04	3.73	3.41

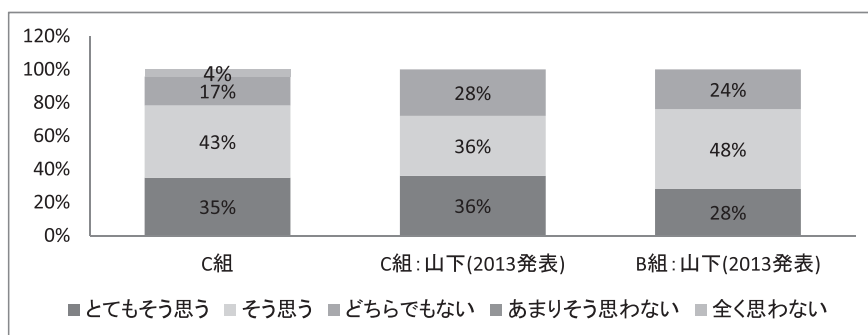


図2 「好奇心をそそられた」: 学習者の好奇心と興味を刺激する

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

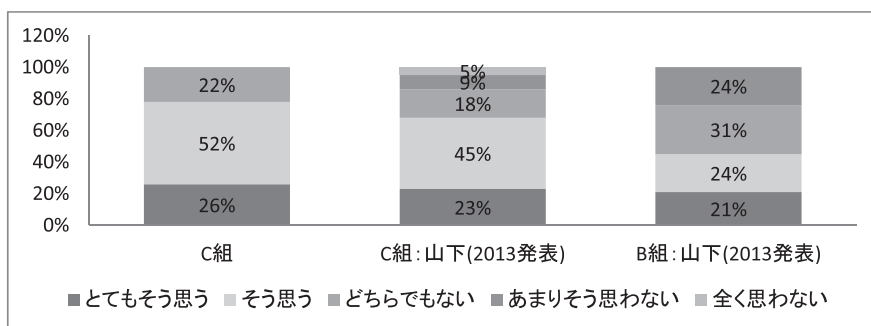


図3 「眠くならなかった」：学習者の好奇心と興味を維持する

図2の結果から、興味の刺激に関しては前回の検証結果と大きな違いが見られなかったが、図3から分かるように興味の持続に関しては、約8割の学習者が肯定的な回答を行っている。つまり、興味の持続に効果が示された結果になる。

②「関連性」要因

授業が受講者の興味や関心と関連があるかどうかを確認するために、「自分に関係があった」という項目を設け、学習内容が学習者の学びたいことと一致していたのかを確認するために、「身につけたい内容だった」という項目を設けた。関連性に関する両組の平均数値に関しては表6で、また、両組のアンケート回答状況に関しては図4と図5で提示した。

表6 関連性に関する評価「学習内容と学習者のニーズ・欲求・願望を満たしているか」

評価項目	C組平均	C組平均 山下(2013)での結果	B組平均 山下(2013)での結果
自分に関係があった	3.66	3.32	3.31
身につけたい内容だった	4.43	4.32	4.45

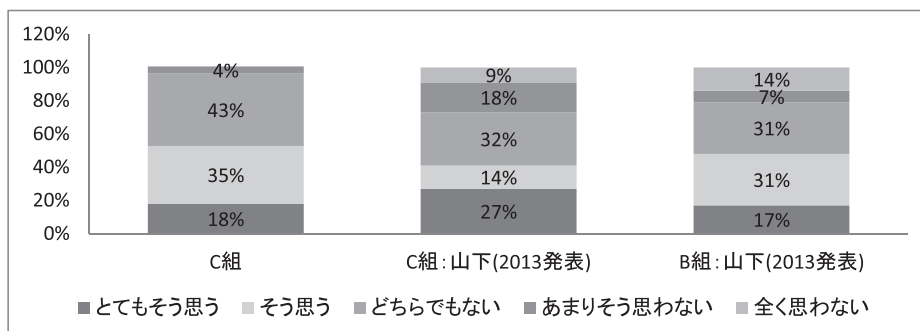


図4 「自分に関係があった」：受講者の興味や関心と関連がある

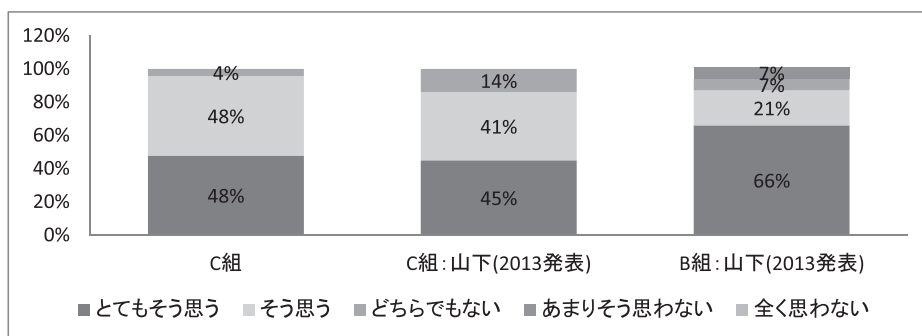


図5 「身につけたい内容だった」：学習内容と学習者の学びたいことが一致する

図4から、授業に対して興味を示した受講者は前回と同様、全体の半分ほどにとどまった一方、図5からは、多くの受講者が自分の学びたい内容と授業内容が一致していたと回答した。つまり、学習内容に関しては、学習者の要求と一致していたものの、授業に自分との関連を見いだせず、興味を失う受講者が多く確認された。今後の課題として、学習者のニーズ分析を徹底し、受講者が今後、韓国語を通して経験すると思われる背景をもとに、教材は勿論、授業内容を改善していく必要がある。

③「自信」要因

ARCSモデルの「自信」要因を満たすためには、学習の目的を十分に理解し、不安やストレスを感じることなく円滑な学習が行われなければならない。学習者が学習目的を理解していたかを確認するために、「学習目的がはっきりしていたか」という項目を設け、学習を円滑に進められたかを確認するために、「学習を着実にすすめられたか」という項目を設けた。自信に関する両組の平均数値に関しては表7で、また、両組のアンケート回答状況に関しては図6と図7で提示した。

表7 自信に関する評価「学習内容を理解した上で学習を進められたか」

評価項目	C組平均	C組平均 山下(2013)での結果	B組平均 山下(2013)での結果
学習を着実に進められた	3.91	4.00	4.17
目的がはっきりしていた	4.09	3.64	3.72

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

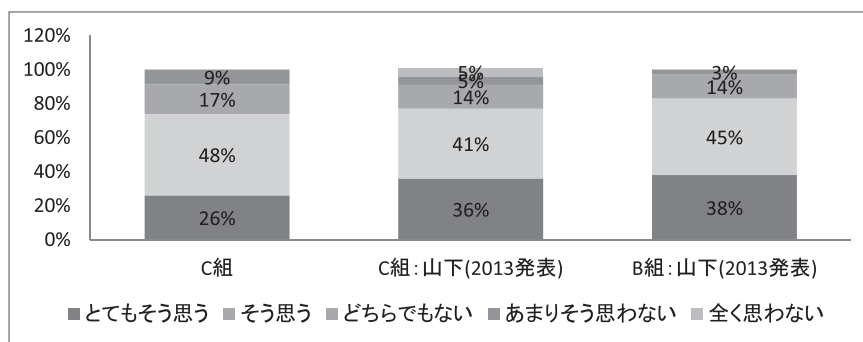


図6 「学習を着実に進められた」：自分なりに学習を進められた

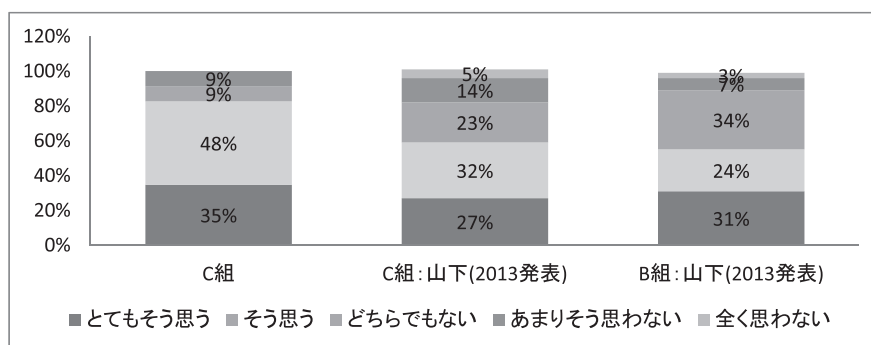


図7 「学習目的がはっきりしていた」：学習の目的を理解できた

図6の「学習を着実に進められた」に関しては、前回の検証結果に比べると今回は少し低い数値を示した。一方で図7では、8割以上の学生が学習目的を理解していたと回答し、すべての項目において一番高い数値であった。

④「満足感」要因

外的な満足感の獲得は「できたら認めてもらえた」という項目から、内的な満足感の獲得は「すぐに使えそうだった」という項目から知ることができる。満足感に関する両組の平均数値に関しては表8で、また、両組のアンケート回答状況に関しては図8と図9で提示した。

表8 満足感に関する評価「外的・内的な満足感を得られたか」

評価項目	C組平均	C組平均 山下(2013)での結果	B組平均 山下(2013)での結果
できたら認めてもらえた	4.00	4.45	4.69
すぐに使えそうだった	3.78	3.59	3.62

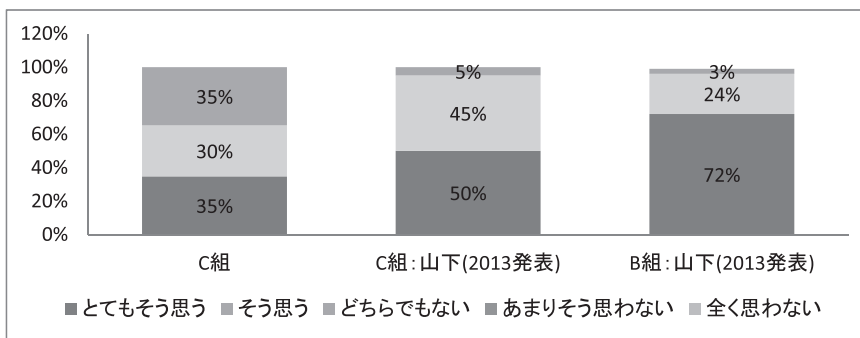


図8 「できれば認めてもらえた」：外的な満足感を得られた

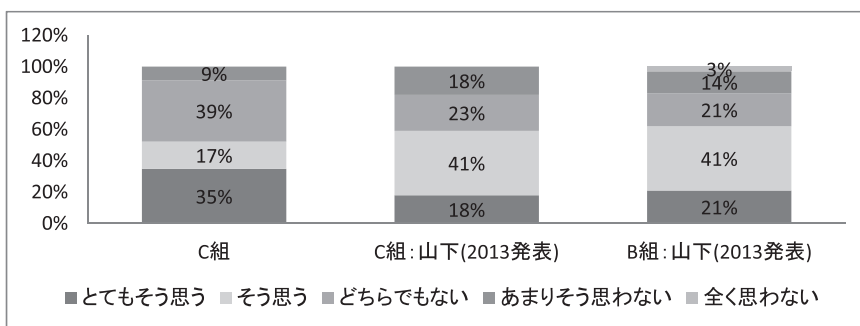


図9 「すぐに使えそうだった」：内的な満足感を得られた

図8から、「認めてもらえた」という外的な満足感に関して、低い数値を示したことが確認できる。山下(2013発表)では、B組の受講者に対してゲーミフィケーション要素における「報酬」要素強化を行い、授業活動のすべてをポイント化するポイント制を導入し、検証を行った。その結果、「認めてもらえた」という外的満足感是非常に高い数値を示した一方で、内的満足感に関して肯定的な反応を示した受講者は60%台にとどまった。今回の検証では、「報酬」要素は強化せず、「目標の明確化・可視化」要素のみの強化を行ったが、山下(2013発表)での検証結果と比較すると、外的満足感を示す数値が低く、内的満足感を示す数値に関しては、大きな変化は確認されなかった。「報酬」要素は、受講者の外的満足感を高めるために必要な要素であるが、強化方法を誤ると山下(2013発表)での結果の通り、内的満足感を低下させてしまう恐れがある。外的、内的満足感の両方を高めるためにも今後、「報酬」要素の強化方法を検討し、正しく導入されなければならない。

V 今後の課題と改善点

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

動機づけの検証結果、興味の刺激、関連性、学習の確実性、外的満足感の4項目において課題を残す結果となった。これらの項目が改善されることで、学習効果の向上も期待できると考える。今後の授業において「目標の可視化・明確化」のみならず、他のゲーミフィケーション要素を共に導入し、強化方法を提示する。導入するゲーミフィケーション要素を図10で表示した。

今後、導入するゲーミフィケーションは、本論のⅡで提示したゲーミフィケーション成立の4条件であり、それぞれの要素は互いに関連し、密接に関連していることがわかる。また、ゲーミフィ

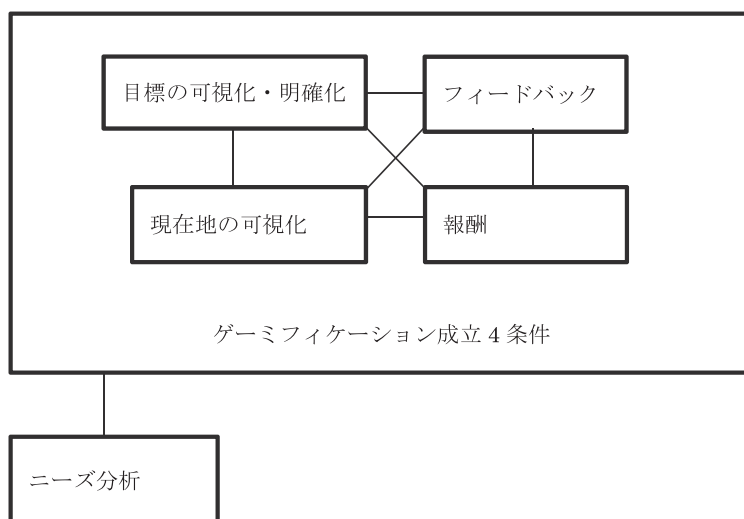


図10 授業活動におけるゲーミフィケーション要素

ケーション要素とは別に、徹底したニーズ分析が必要不可欠である。動機づけの検証にて、授業内容と学習者のニーズ評価する「関連性」の項目では、山下（2013発表）での検証結果との違いがほとんど見られず、一番低い数値を示した。授業に自分自身との関連性を見いだせない受講者が多いのは、山下（2013発表）から続く課題の1つである。ゲーミフィケーション要素の戦略を構築する前に、受講者に対するニーズ分析を行い、授業内容と受講者の要求の隔たりを可能な限り縮めていく必要がある。

「フィードバック」とは、自分の行動に対する反応がすぐわかること⁸であり、この要素を充実させることで、受講者の学習に対する理解度を促進させ、応用への定着も促進させるのではと考える。「フィードバック」の強化方法として、小テストと確認テストの実施を提案する。本論での授業活動において、小テストを毎回行わず、15回の授業のうち4回に分けて小テストを実施した。

⁸ 神馬、他(2012)、p.78の内容を引用した。

これは、受講者の負担を減らすために行ったのだが、小テストの数を減らすことがむしろフィードバックの機会を減らし、学習内容の理解と定着を遅らせたのではと考える。毎回の小テストに負担を感じる受講者もいる一方、小テストの実施により、学習内容の誤用を正し、理解と定着を促進させることが望まれる。これまでは、学習内容の復習をすることだけに重点を置き、授業の初めに小テストを実施していたが、今後は授業の最後にも確認テストを行うことで、意図的に受講者のフィードバックの機会を増やしていきたい。確認テストは、その日授業で学んだ内容を授業の最後に確認するためのものであり、学習内容の理解と定着を向上させるものであると考える。導入する場合、授業の時間配分は勿論、理解度が低い受講者に対する対策も同時に行われなければならない⁹。小テストと確認テストを同時に導入することで、フィードバックの機会を増やし、受講者の円滑な学習の手助けになるのではと期待できる。

「フィードバック」要素のもう1つの強化手段は、小テストと確認テスト、そして課題の解答を作成する際、Keller(2010)が提唱する「確認的フィードバック」と「矯正的フィードバック」を充実させることである。「確認的フィードバック」は、学習者が問題に正解した際に使用されるフィードバックであり、問題に関する知識を一通り確認するためのものである。一方、「矯正的フィードバック」とは、学習者が問題に対して誤った解答を行った際、基礎から戻って順番に問題解決を行えるように導くものである。今回の授業活動では、小テストと課題プリントの採点を行い受講者に返却する際に、解答プリントも同時に配布している。しかし、解答のみを行ったところで、学習者の誤用が改善されているとは言い難い。誤用の矯正が確実に進むには、なぜ誤用が生じたのかを解説を通して確認させるのは勿論、解説後に少数の問題を設け、受講者が問題を通して再びフィードバックを行えるようにする必要がある。このように、確認と矯正の2つのフィードバックを充実させることで、学習者の学習に対するストレスや迷いを軽減させ、円滑な学習支援が期待できる。

「現在地の可視化」とは、受講者が学習状況を把握することであり、現在学習している内容が何なのか、これまで学習したことと新しく学習したことがどのように関連しているか¹⁰を理解することで、その後の学習を自分自身でコントロールするようになることが目的である。この「現在地の可視化」を強化するための手段として、学習要素のリスト化、提示を提案する。リスト化された要素を通し、常に学習内容、及び他の内容との前後関係を把握させることで、受講者の円滑な学習を促進できるのではないかと考える。リスト化を行う場合には、まず学習要素の難易度や頻度等を考慮し、学習要素の順序が正しく構成されなければならない。表9と表10では、学習内容のリスト化一例として、文法一覧と助詞一覧を提示している。これらのリストを授業のレ

⁹ 理解度の低い学習者に対する対策として、2013年度から学習支援講座が設けられ、授業についていけない受講者や小テストでの正答率が低かった受講者などを対象に個別指導を行っている。このような機会を今後、充実させ学習内容の理解と定着の機会を増やしていく必要がある。

¹⁰ 国際文化フォーラム(2013), p. 73 の内容を引用した。

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

ジュメや課題プリント等を通し、受講者に学習内容についての説明を行うことで、その日学習する内容が何なのか、過去に学んだ内容、または今後学ぶ内容とどのような関係があるのかを把握させることができる。例を挙げると、その日の学習内容が文法「用言のヨ体」と助詞「場所+で」であるなら、リストを通して学習内容を示すことは勿論、過去に学習した要素も確認することができ、学習全体の流れを把握するに役立つのではと考える。

表 9：文法リスト化(例)

ㄹ ㄴ ㄷ 체	体言+です 体言+입니다.
	体言+ですか 体言+입니까?
	体言+ではありません 体言+가/이 아닙니다.
	用言+です・ます 用言の語幹(パッチムなし)+ㄹ니다 用言の語幹(パッチムあり)+습니다
	用言+ですか・ますか 用言の語幹(パッチムなし)+ㄹ니까? 用言の語幹(パッチムあり)+습니까?
요 체	体言+です 体言(パッチムなし)예요 体言(パッチムあり)이에요
	体言+ですか 体言(パッチムなし)예요? 体言(パッチムあり)이에요?
	体言+ではありません 体言+가/이 아니예요.
	用言+です・ます 用言の語幹(語幹母音がㄷ,ㄱ)+아요 用言の語幹(語幹母音がㄷ,ㄱ以外)+어요
	用言+ですか・ますか 用言の語幹(語幹母音がㄷ,ㄱ)+아요? 用言の語幹(語幹母音がㄷ,ㄱ以外)+어요?
ㄹ ㄴ	用言+(し)ません ① 안+です・ます ② 用言の語幹+지 않다
	体言の過去形(~でした) 体言+였/이었습니다(ㄹ니다体) 体言+였/이었어요(요体)
ㄷ 요 체	用言の過去形(~ました) 用言の語幹+았/었습니다(ㄹ니다体) 用言の語幹+았/었어요(요体)
	丁寧な命令(~しなさい) 動詞の語幹+(으)십시오(ㄹ니다体) 動詞の語幹+(으)세요(요体)
	依頼(~してください) 動詞の語幹+아/어 주십시오(ㄹ니다体) 動詞の語幹+아/어 주세요(요体)
	許可① (~すればいい) 用言の語幹+(으)면 되다
	禁止① (~してはいけない) 用言の語幹+(으)면 안 되다
	許可② (~してもいい) 用言の語幹+아/어도 되다
	許可③ (~しないでください) 用言の語幹+지 마십시오(ㄹ니다体) 用言の語幹+지 마세요(요体)

* 過去の学習内容をグレー枠で表示し、学習する要素を太枠で示している。

「報酬」とは、人々に満足感を感じさせる結果のもっとも伝統的な概念であり、お金、成績、証明書、賞、象徴的なものを与え、また、タスクや課題をやり終えた報酬として、楽しくて面白い活動を採用することもできる¹¹。しかし、方法を誤ると逆に受講者の動機づけに悪影響を及ぼすこともある。その例が山下(2013)での検証結果である。山下(2013発表)では、「報酬」要素を強化する方法として、すべての学習活動をポイント化し、ノートを通して受講者が授業でのポイント状況を常に確認できるようにした。その結果、学習効果と授業に対する興味を低下させる結果となった。これは、ポイントの取得がそのまま成績に繋がるようにした結果、本来の目的である学習がおろそかになり、ポイントの取得が目的になってしまったことが原因であると考えられる。つまり、授業が「報酬＝成績」化したため、外的満足感のみ満たされ、内的満足感を満たすことができなかつたのである。満足感を高めるためには、外的満足感と内的満足感が必要であるが、外的満足感のみが満たされる状況では、満足感を高めることはできない¹²。満足感を向上させるための「報酬」手段として、受講者が進んで学習に取り組めるような報酬制度、つまり「報酬＝受講者の努力の証明」を支援する活動が必要であると考ええる。

VI まとめ

本論では、韓国語授業において「目標の明確化・可視化」を強化し、学習効果と動機づけにどのような影響をもたらすのかについて検証を行った。「目標の可視化・明確化」の強化方法として、学習目標を設定する際、学習要素をどのように学習すれば目標を達成できるのかを学習者が行うべき行動をもとに提示し、レジュメと課題プリントに掲載した。学習効果と動機づけの検証結果をまとめると次のようになる。

まず、学習効果について、山下(2013発表)と今回の検証で使用された筆記試験は内容と難易度に違いがあるため、今回の比較分析の結果が十分に適切だとは言い難い。しかし、難易度が高いと考えられる今回の筆記試験において、全体の平均正答率に変わりがなく、更に応用問題の正答率が若干上がったことは意義のあることだと考える。「目標の明確化・可視化」の強化が十分に行われたことで、受講者が何をどのように学習すればよいのかを理解した上で、学習を進められた結果とも考える。一方で、基礎問題での正答率が下がったこと、全体の平均正答率に変

¹¹ J.M.ケラー(2010), p. 202の内容を引用し、一部変更して記載した。

¹² J.M.ケラー(2010)では、外発的な報酬についての挑戦は控え目に、そして継続的に使用することと述べており、方法が平凡になると強化価値を失うことになると言及している。

学習効果と動機づけを高める「目標の可視化・明確化」の試み（山下藍）

化がないとはいえ、6割を下回る正答率では受講者の授業への理解度は十分とは言えない。今後、学習効果を高めるために、「目標の明確化・可視化」のみならず、「フィードバック」や「現在地の可視化」など、他の要素との融合が必要不可欠であると考えられる。

次に、動機づけに対する効果について、興味の持続、学習目的の理解、内的な満足感において高い数値を示し、特に学習目的の理解においては一番高い数値を示した。一方、問題点として、受講者と授業とのギャップを示す関連性に関する項目と、円滑な学習の遂行、さらに外的な満足感において低い数値を示し、特に関連性に関する項目はもっとも低い数値であった。今後の改善策として、まず、学習者のニーズ分析が十分に行われなければならない、「目標の明確化・可視化」と共に、他のゲーミフィケーション要素の強化が必要である。

検証結果を通し、受講者のニーズ分析を前提にゲーミフィケーション成立の4条件をどのように強化すべきかについて、次のような方略を提案した。

まず、「フィードバック」を強化する方略として、① 確認テストと小テストを導入し、受講者のフィードバックの機会を増やすこと、②「確認的フィードバック」と「強制的フィードバック」をもとに解答を作成し、学習における理解と定着を高めることを提案した。

次に、「現在地の可視化」においては、受講者に学習内容が何なのか、過去に学んだ内容、またこれから学習予定の内容とどのように関連しているのかを把握させるため、学習要素のリスト化提示を行うことを提案した。

最後に、「報酬」については、今後も十分に考察を行うべきである。ただ、山下（2013 発表）で示されたように「報酬＝成績」ではなく、受講者が積極的に学習に取り組めるような「報酬＝受講者の努力の証明」を支援する制度が必要であると考えられる。

本論では、「目標の可視化・明確化」が韓国語授業での動機づけと学習効果にどのような影響を与えるのかについて検証を行い、検証結果をもとに、4つのゲーミフィケーション要素の強化方法について言及した。今後、実践を経て、学習効果、及び動機づけに関する検証が必要であるが、これらに関しては今後の研究課題として継続していきたい。

参考文献

<論文・発表文>

岸本好弘・三上浩司 2012、「ゲーミフィケーションを活用した大学教育の可能性について」、日本デジタルゲーム学会2012年次大会発表原稿：pp. 91-96。

山下 藍 2013、「ゲーミフィケーションが韓国語授業に与える影響」、第4回日本韓国語教育学会学術大会発表原稿：pp. 46-53。

山下 藍 2014、「学習動機を高めるゲーミフィケーションの試み」、朝鮮語教育学会第61回例会発表原稿。

松本多恵 2012、「ゲーミフィケーションを活用したeラーニング教育の可能性について」、教

育システム情報学会研究報告 27(3), pp. 35-40。

李善愛、山下藍 2013、「ゲーミフィケーションが韓国語授業に与える影響 —新たな韓国語教材の開発を目指して—」、宮崎公立大学人文学部紀要第21巻第1号：pp. 19-34。

鈴木雄清・松葉龍一・喜多敏博・鈴木克明 2012、「ARCS動機づけモデルに基づく授業診断システムの構築」、教育システム情報学会第37回全国大会発表原稿： pp. 108-109。

<書籍>

J. M. ケラー 著、鈴木克明 監訳 2010、「学習意欲をデザインする — ARCSモデルによるインストラクショナルデザイン—」、北大路書房。

国際文化フォーラム 2013、「外国語学習のめやす 高等学校の中国語と韓国語教育からの提言」、公益財団法人国際文化フォーラム：pp. 73。

上淵 寿 2012、「キーワード動機づけ心理学」、金子書房。

木内 明 2004、「基礎から学ぶ韓国語講座」、国書刊行会。

神馬豪・石田宏美・木下裕司 2012、「顧客を生み出すビジネス新戦略ゲーミフィケーション」、大和出版。

鈴木克明 2002、「教材設計マニュアル — 独学を支援するために —」、北大路書房。

<インターネットサイト>

IT用語辞書BINARY、<http://www.sophia-it.com/>

株式会社NIコンサルティング、<http://www.ni-consul.co.jp/>

株式会社Sprocket、<https://www.sprocket.bz/>

株式会社アソビエ、<http://asobie.net/gamification>

株式会社デジタル・ナレッジ、<http://www.digital-knowledge.co.jp/>

株式会社デジタル・ナレッジ eラーニング戦略研究所 2012、「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」、<https://www.digital-knowledge.co.jp/files/2012/12/f50cfb4622cfc3.pdf>