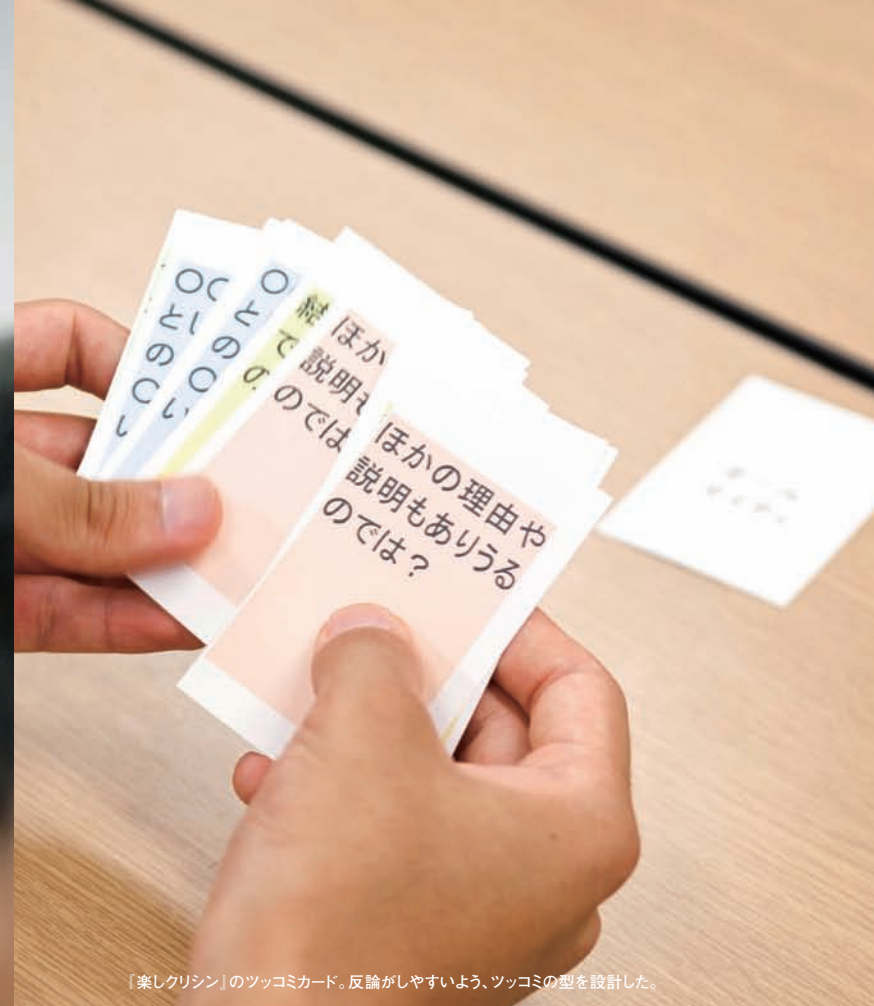


南学

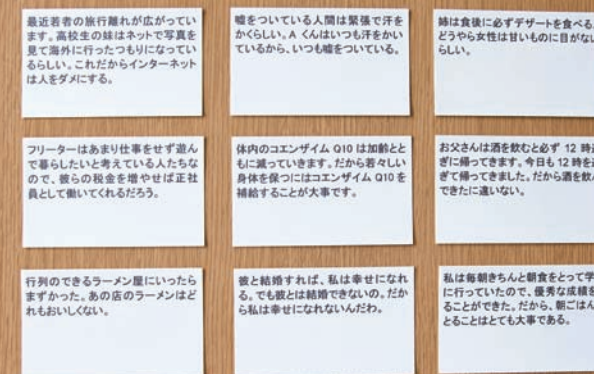
みなみまなぶ
教育学部教授
専門分野は、教育心理学、認知心理学

ゲーミング教材に 新たな教育の 可能性を見いだして。

昨今、産業界では社会人基礎力の一つとして「考え抜く力」が求められるようになり、高等教育では「自ら学び、自ら考える力」の育成を目標に掲げるようになった。その中で、ますます重要性が高まっているのが、クリティカルシンキング^(※)の能力だ。三重大学教育学部の南学教授は、クリティカルシンキングの実践を促すためにゲーミング教材を開発。ゲームを使った新たな教育方法の可能性を探求している。



「楽しくクリン」のツッコミカード。反論がしやすいよう、ツッコミの型を設計した。



課題文へのツッコミに慣れてきたせいか、CMなどを見てもツッコんでしまうという学生も。

人の心理への興味が出発点

高校時代、人との違いに劣等感を抱き、自分の性格に思い悩む人は少なくないだろう。広島県の高校生だった南学教授も、その一人だ。「どうして自分はこんな性格なんだ」と悩んだ教授は、人間の性格について調べようと、図書室で心理学の本を次々と読みふける。そこで心理学の魅力にふれたことで、広島大学教育学部心理学科に入学。研究者の道へと進む契機となった。「心理学は人間のさまざまなデータを取りながら、こうではないか、ああではないかと多角的に考える学問。結果的に、自分と向き合うことも、他者と向き合うこともでき、面白いなあと思ったんです」。

教育課題を解決するために

今につながる思考心理学を研究テーマにすえたのは、大学院への進学後。「ある問題に対し、自分自身も答えを間違えたことが悔しくて、人はなぜ間違えるのか?という研究を始めたんです」。このきっかけとなった研究を発表した心理学者は、後にノーベル賞を受賞。世界的にも大きな影響を与えた

研究との出会いによって、教授は“考える”ことそのものに関心を持ち、クリティカルシンキングの研究へと一歩を踏み出すことになる。研究が本格化するのには、三重大学に赴任してからだ。教授は、どんな学生がクリティカルシンキング能力を伸ばしやすいのか、講義の中で実験を行って分析。さらに、踏み込んだ研究がしたいと着目したのが、企業の研修などでよく利用されるカードゲームを使ったゲーミングの手法だ。教授自身も、前任地の松山大学でゲーミングを体験。その際、「ゲームに夢中になっているうちに、気がつけば何かしら学んでいる。これは魅力的な教育方法だ」と実感したという。一方、従来のクリティカルシンキング教育の課題は、通常の座学で要点を伝えても、学生自身が実践する機会を持ちにくい点、実際には使えない点があった。しかも、学生にとって自分の思考過程を振り返ったり、主張を吟味したり、という思考の訓練を一人で行うのは難しい。当然、教員にとっても教えるのは至難の業で、それをゲーミングによって解決できればと、教授は考えたわけだ。

楽しいゲーミング教材の開発

そこで教授は、クリティカルシンキングを促すためのゲーミング教材を開発する。その名も「楽しくクリン」。「ゲームの形で楽しくクリティカルシンキングを行ってみることで、“これならできる”と学生が自信を持ち、別の機会にも取り入れてみたくなるのではないかと」いうのが、教授の狙いだ。ゲームのルールを説明しよう。プレイヤーは5人で、まず、世の中の意見や主張、たとえば「私は毎朝きちんと朝食をとって学校に行っていたので、優秀な成績をとることができた。だから、朝ごはんをとることはとても大事である」という課題文が読み上げられる。それに対して、「なんでやねん!」と1人目がツッコミを入れ、「結論が飛躍しすぎでは」と反論する。それを受けて、2人目がさらにツッコミを入れることもでき、その場合は、残りの3人でどちらが良いツッコミであったかを判定するというものだ。ゲームを始めると、学生は最初、遠慮がちにツッコミを入れるが、関西弁の「なんでやねん!」の明るさと楽しさもあり、次第に発言が積極的に。まさに教授の狙い通りの展開が生まれている。

教員現場にゲーミングを広げたい

学生の反応を見てもわかるように、「楽しくクリン」のメリットは、より良いツッコミを入れようと自分自身でいろいろなことを考えることで、多くの気づきが得られることにある。また、クリティカルシンキング教育の必要性はわかっていても、何をどう教えようかと悩んでいた現場の教師にとっても、大きな助けとなる教材と言えよう。そのため今後について、教授は次のように展望を語る。「こういうゲームをクリティカルシンキング教育のきっかけとして、大学だけではなく、小学校や中学校などの学校現場にも広げたいと思っています。課題文を変えれば、ルールは子どもでも理解できますので、各教室にこのゲームが置いてあって、休み時間に生徒が自ラ行うレベルまで持っていくのが理想です」。

自主性を伸ばす教育に徹して

さらに教授は、「ゲーミングを教育にもっと取り入れてもいいのではないかと、未来を見つめる。友達と協力をする、教科に関する事柄を覚えるなど、さまざまな教育的要素

があるゲームには、新たな教育方法としての可能性がある、と感じているのだ。そのために、より良いゲーミング教材を開発したいと、出張の際、専門店に寄ってはカードゲームを購入。休日の過ごし方を聞いても「研究のことばかり」と笑う。また、何より学生の自主性を育てたいと考える教授は、学生への接し方も柔らかい。「教える側・教えられる側に分かれるのではなく、学生が自分で考え見つけることができるようにサポートしたい。極論を言えば、私が一言も発しなくても、ゼミが進んでくれるとうれしいんですが」と微笑む。実際、教授のゼミでは学生が非常に活発に発言し、和気あいあいとした雰囲気が広がる。その背景には、教育の手法とともに、穏やかさの中に秘めた教授の情熱も息づいているのだ。新しい教育の風が、三重大学から吹き始めている。

※クリティカルシンキング 自分の思考を振り返りながら、合理的に判断したり、情報に対してさまざまな角度から吟味を加えるなど、物事をよりよく考えること。



研究のために買い求めた国内外のカードゲーム。まだプレイできていないゲームも。



研究室には、地域限定ビールの空き缶がスラリー。出張の際の楽しみなのだとか。



学生に新しいゲームを試してもらい、教材に応用できる要素を検証。