

「ゲーミフィケーション」で
生徒のエンゲージメントを高める言語活動デザイン



疑問

なぜ学生は
動機づけとか
エンゲージメントにばかり
興味があるんだろう？

怒鳴らずにチャイムで席に座らせたい

INFLUENCE
The Psychology of Persuasion.
NEW AND EXPANDED

「新版」

影響力 の武器

人を動かす
七つの原理

ロバート・B・カーライル著
社会行動研究会 訳

影響力は
個人から社会、
そして世界へ――

誠文館

埼玉大学教育学部英語分野奥住ゼミ卒業制作Vol.1

TBLTによる 新しい英語教育

-英語教師の卵が本気で考えた
英語タスク集-

奥住桂 Okuzumi Kei

埼玉大学教育学部
英語分野奥住ゼミ4年一同



明日から使える！
活用しやすい
アイデア集

実践的なタスクで
真の英語力が
身に付く！

楽しい英語の授業
で英語をもっと好
きになる！

ゼミでは TBLTの実装を考える

【プリント例】

August							
(A)	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2 club activity	3	4 club activity	5	6	7
	8	9 club activity	10	11	12	13	14 ← grandparents' house
	15	16	17	18	19	20	21 dentist
	22	23	24	25 ← climb Mt. Fuji (5:00 get up)	26	27	28 test (important)
	29	30 club activity	31	1 school			

学生がつくった
スケジュール調整タスク

疑問

タスクの4条件を満たせば
楽しい言語活動に
なるんだろうか？

- ①意味のやり取り
- ②ギャップ
- ③現有リソースの自由な活用
- ④成果

(Ellis & Shintani, 2014)

授業内の活動を何と呼ぶか問題

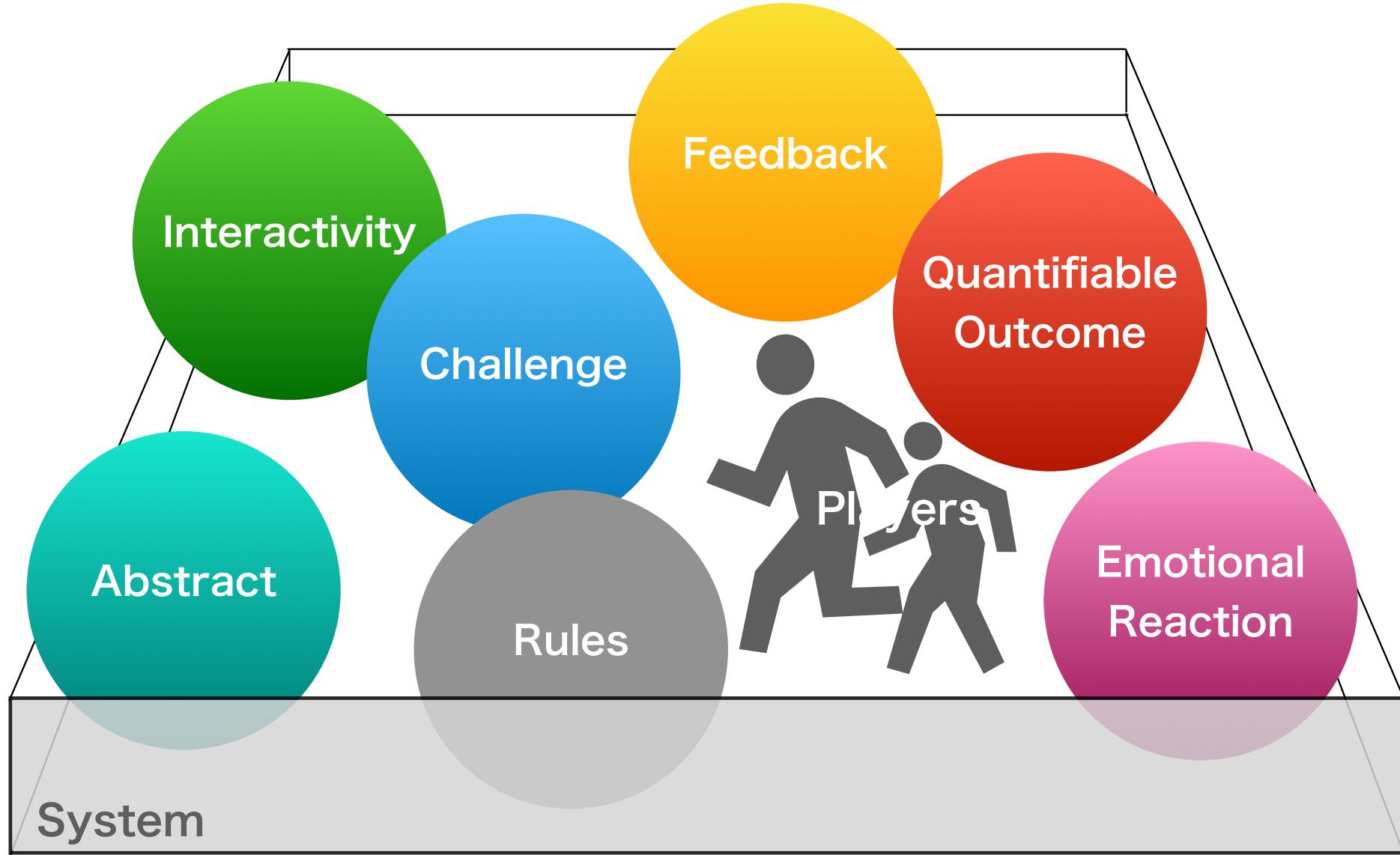


ゲーミフィケーション

ゲームって？

「プレイヤーが人工的な対立に参加し、ルールによって定義され、その結果が数値化可能な形で現れるシステム」
(Salen & Zimmerman, 2003)

「プレイヤーが抽象的な課題に取り組むシステムであり、ルール・相互作用・フィードバックによって定義され、数値化可能な結果をもたらし、しばしば感情的な反応を引き起こすもの」
(Kapp, 2012)



ゲームifikーション って？

「ゲームベースのメカニクス、美学、ゲーム思考を用いて
人々を惹きつけ、行動を動機づけ、**学習を促進**し、問題を
解決すること」 (Kapp, 2012)



Challenge

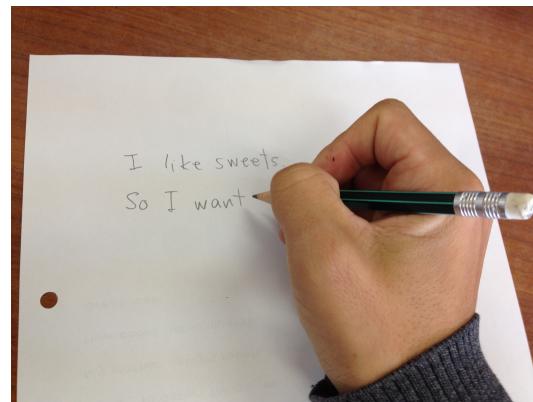
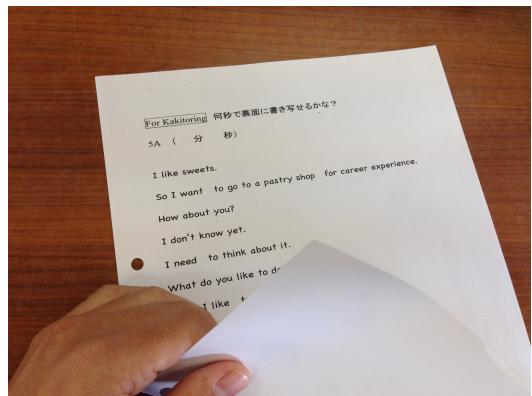
【挑戦】

簡単ではない目標や課題をプレイヤーに与える

- ・単純なゲームも対戦相手や状況次第で挑戦に

カキトリン

理解して → 音読して → 見て → 覚えて → 唱えて → 書き写す



ただし、教科書の
どのページでも
「3分以内で」で

タスクの 難易度調整

「教師とコース設計者が理論におおまかに従いながら、**経験と直感**に頼るのが最善策」

(Ellis, 2003)

TBLTにおけるタスクの難易度の要因

Easy	←	→	Difficult
非言語インプット	文字インプット	音声インプット	
頻出語彙		レア語彙	
静的な情報	動的な情報	抽象的な情報	
馴染みある話題		馴染みのない話題	
双向向		一方向	
シングルタスク		マルチタスク	
答えあり		答えなし	
情報ギャップ		意見ギャップ	
段階少なめ		段階多め	
絵で表現	文字で表現	音声で表現	

Ellis's criteria for task sequencingより抜粋 (Ellis, 2003)

Quantifiable
Outcome

【数値化可能な成果】

勝敗、レベルなどわかりやすい結果を示す

授業内通貨 Zummy (⌘)

AI壁打ち和文英訳

以下は「私はテニス部に入っています。週に3回練習があります。テニスはとても楽しいです。」という意味になる
ように書いた英文です。

誤りを含む部分を太字にしてください。模範解答例は示さ
ずに。

以下、誤り・不自然な箇所を**太字**で示します（模範解答は示しません）。

I am in **tennis club**.

We practice **three times**.

Tennis is **very enjoy**.

クリアするまで
ついムキになる

Interactivity

【相互作用】

プレイヤー同士、プレイヤーとシステム、コンテンツ間

紙上匿名掲示板 COSMOS

自由に書く → 回収・添削・入力

→ 配布・読む → 書く

[Vol. 6] Edited by Rob

COSMOS

Class: Name:

1. I like my best friends, dancing, and Ryosuke Yamada. They are my important things. Because they are mine. LOVE! ❤
2. I'm not sleepy now. Because there are many teachers around me.
3. I am a genius! 天才 Santa Claus will come soon. I want a new cell-phone. ケータイ ☆
4. Shun: Who is your favorite teacher?
Aki: I like Mr. Okuzumi.
- Shun: Why?
Aki: Because he is gentle and kind. 温和な 親切な
- Shun: Are you kidding? 冗談だ? He is too strict. 厳しい I'm afraid of him. ～を恐れる
5. To No. 17: You are a mystery! To No. 35: Thank you. I think so too. Mirumo is very very very cute, considerate, and funny. I love Mirumo!! 思いやりのある
6. I'm tired. Because I went to the World Cup Volleyball tournament.

レスで広がる文字コミュニケーション

13. To No. 15: I think so too. But, I like Gokudera because he is cool.

勝手にスキット大会

4. Shun: Who is your favorite teacher?

Aki: I like Mr. Okuzumi.

Shun: Why?

Aki: Because he is gentle and kind.
温和な 親切な

Shun: Are you kidding? He is too strict. I'm afraid of him.
冗談だ？ 厳しい ～を恐れる

伝説の「51番くん事件」

51. I am love sick now. I am thinking about this girl. I will give her my heart. I'll
decide this Christmas.
決べする

- ・読み手がいること
 - ・読み手がリアクションできる機会があること
- ・EGPでは「教育的タスク」の活用を



Abstract

【抽象性】

本物からエッセンスを抽出したもの

- ・ゲームは本物ではない
 - ・モノポリーは現実の要素すべてを網羅しない
 - ・「オーセンティックな場面」にこだわらない
 - ・EGPでは「教育的タスク」の活用を

何を残して、何を捨てるか
が教師の腕の見せ所



Feedback

【フィードバック】

プレイの成否を知って、プレイを修正する

- ・ 形式ではなく、内容へのフィードバックを
 - ・ 「メッセージが受け取られた」という実感
 - ・ 「笑い」はフィードバックを得やすい要素

生徒が自分の「現在地」を
把握しながらプレーできるように

Emotional Reaction

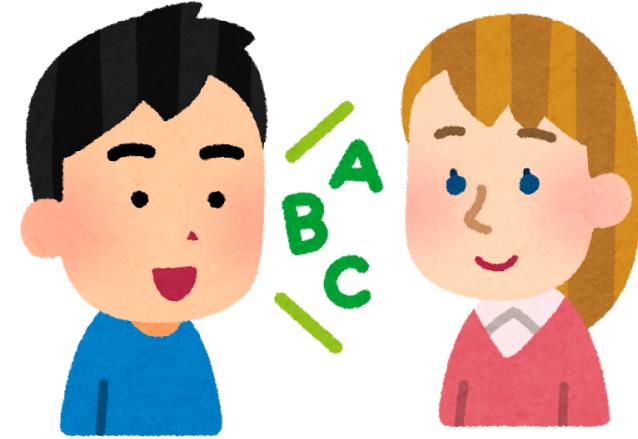
【感情的反応】

ゲームは感情を喚起する

- ・たいていの人間同士の交流よりも強い感情
- ・クリア時の達成感、負けたときの怒り
 - ・Kahoot!の魔力やばい

ゾンビが追いかけて来なくても
走るようになっているか？

Kahoot! ×



オンライン
デジタル

オフライン
アナログ

知識・技能

パターン・
プラクティス

地味な繰り返しを楽しく
ゲームификаーション

遊び

コミュニケーションを豊かに

思考・判断
・表現

TBLT

地味な繰り返しを楽しく
コミュニケーションを豊かに

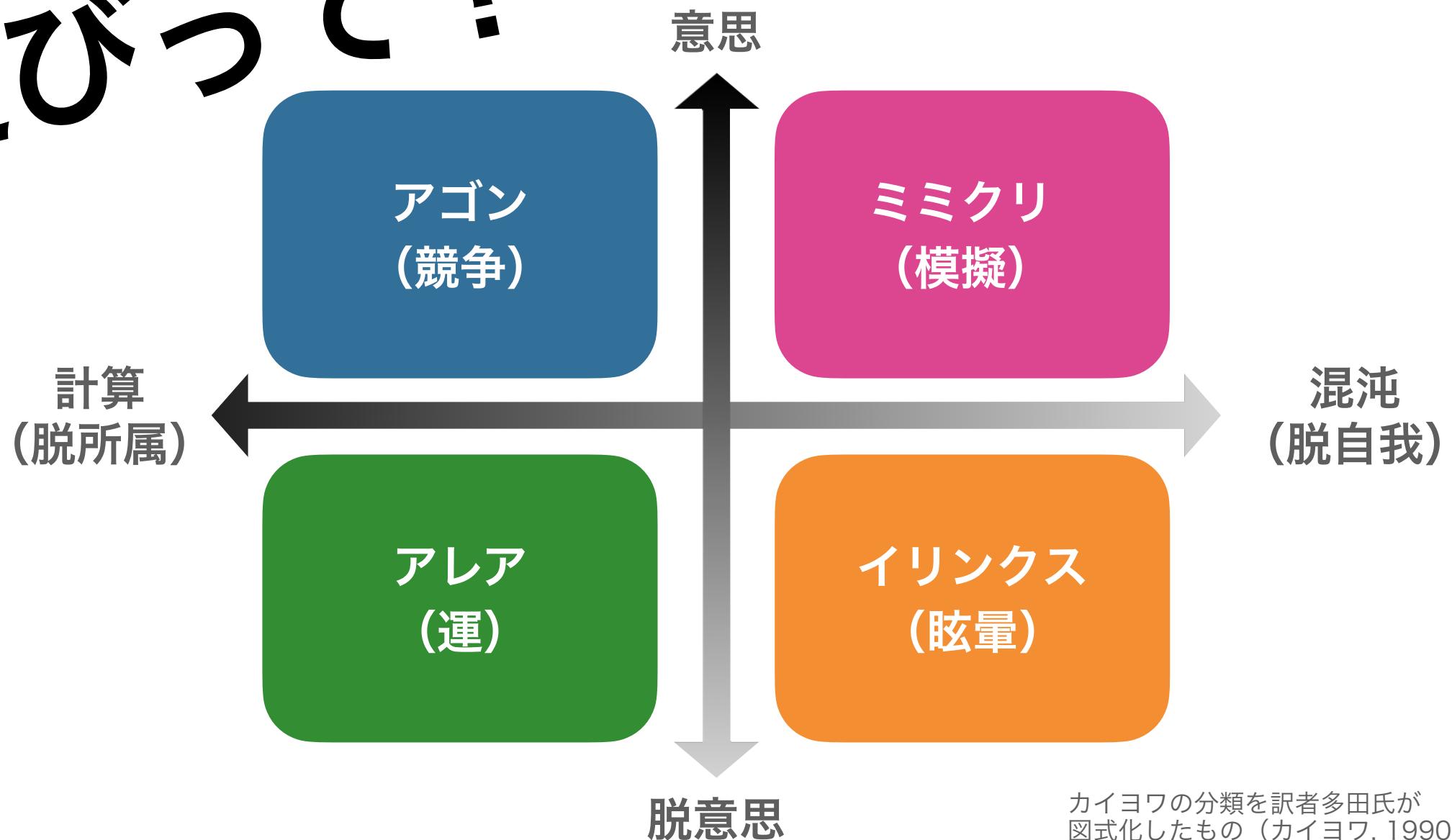
知識・技能

パターン・
プラクティス

思考・判断
・表現

TBLT

遊びって？



学校には

アゴン
(競争)

が溢れている！？

クイズには

アレア
(運)

を加えよう

- ・「これ、当てちゃっていいんですか?」と言った学生

ふたりdeシャウト

制限された

ミミクリ
(模擬)

が創造性を引き出す

- ・場面設定をした上でのスモールトーク、なりきり音読、物語の続きライティング、ホット・シーティングなど
- ・「ちょっとふざけてやっても、成績が落ちない保障をすることが大切」と言った学生
- ・「褒める」より「悔しがる」

ゲーミフィケーション 最高？再考？

本当に学習は
促進されているのか？

「ざんねんなゲーミフィケーション」もある

「ゲームベースのメカニクス、美学、ゲーム思考を用いて
人々を惹きつけ、行動を動機づけ、**学習を促進**し、問題を
解決すること」 (Kapp, 2012)

学習者はいつまでも
ただのプレイヤーでいいのか？
授業者の意図を超えていくプレイヤーを育てたい