

# 「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はばかり

興味があるんだらう？

---



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・チャルズワース 著  
社会行動研究学会 監訳

影響力は  
個人から社会、  
そして世界へ――

誠信書房



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

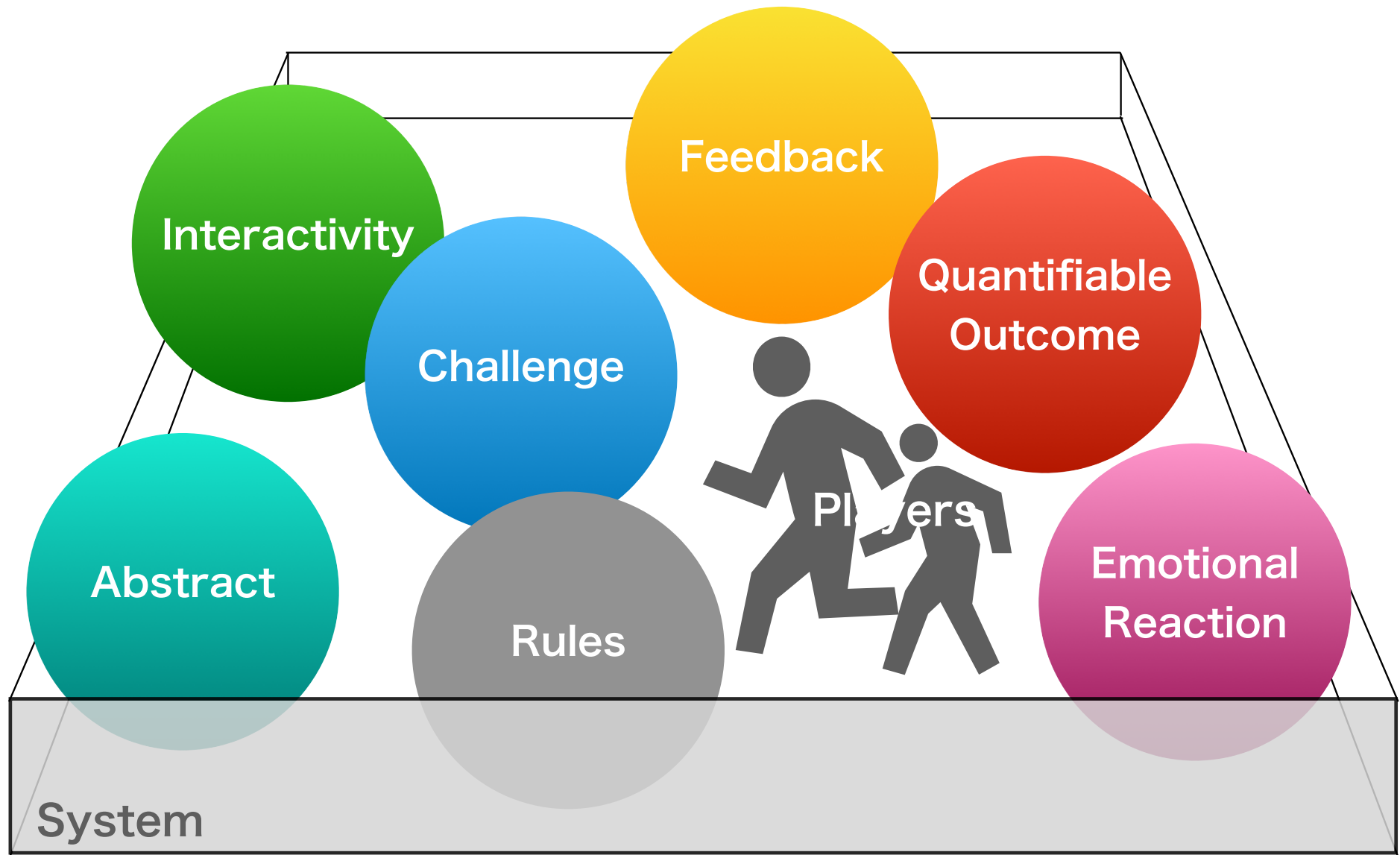
---

「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)







# ゲーミフィケーション 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)



命がけで走れ!!



RUN FOR YOUR LIVES



Challenge

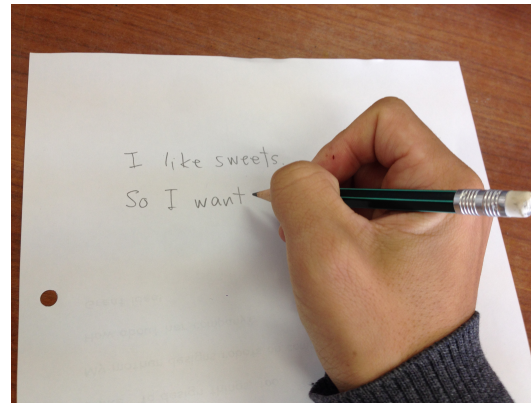
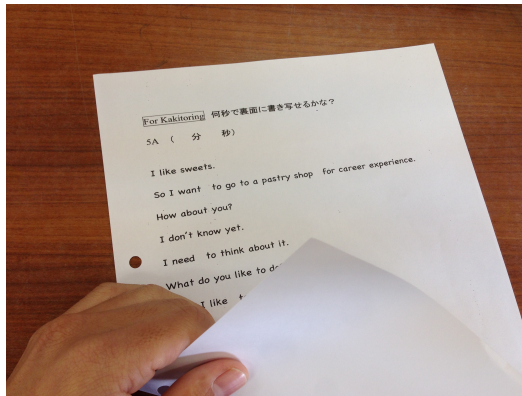
## 【挑戦】

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  |
| 双方向      |         | 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! Santa Claus will come soon. I want a new cell-phone. ☆  
天才 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? He is too strict. I'm afraid of him.  
冗談か? 厳しい ~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                    親切的な

**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.  
決めする

- ・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

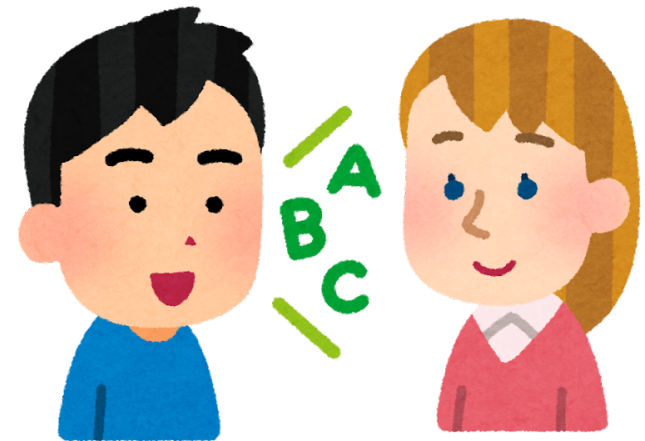
- ・ たいていの人間同士の交流よりも強い感情
- ・ クリア時の達成感、負けたときの怒り
- ・ Kahoot!の魔力やばい

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



ゲーミフィケーション



遊び

コミュニケーションを豊かに

思考・判断  
・表現

TBLT



知識・技能

パターン・  
プラクティス

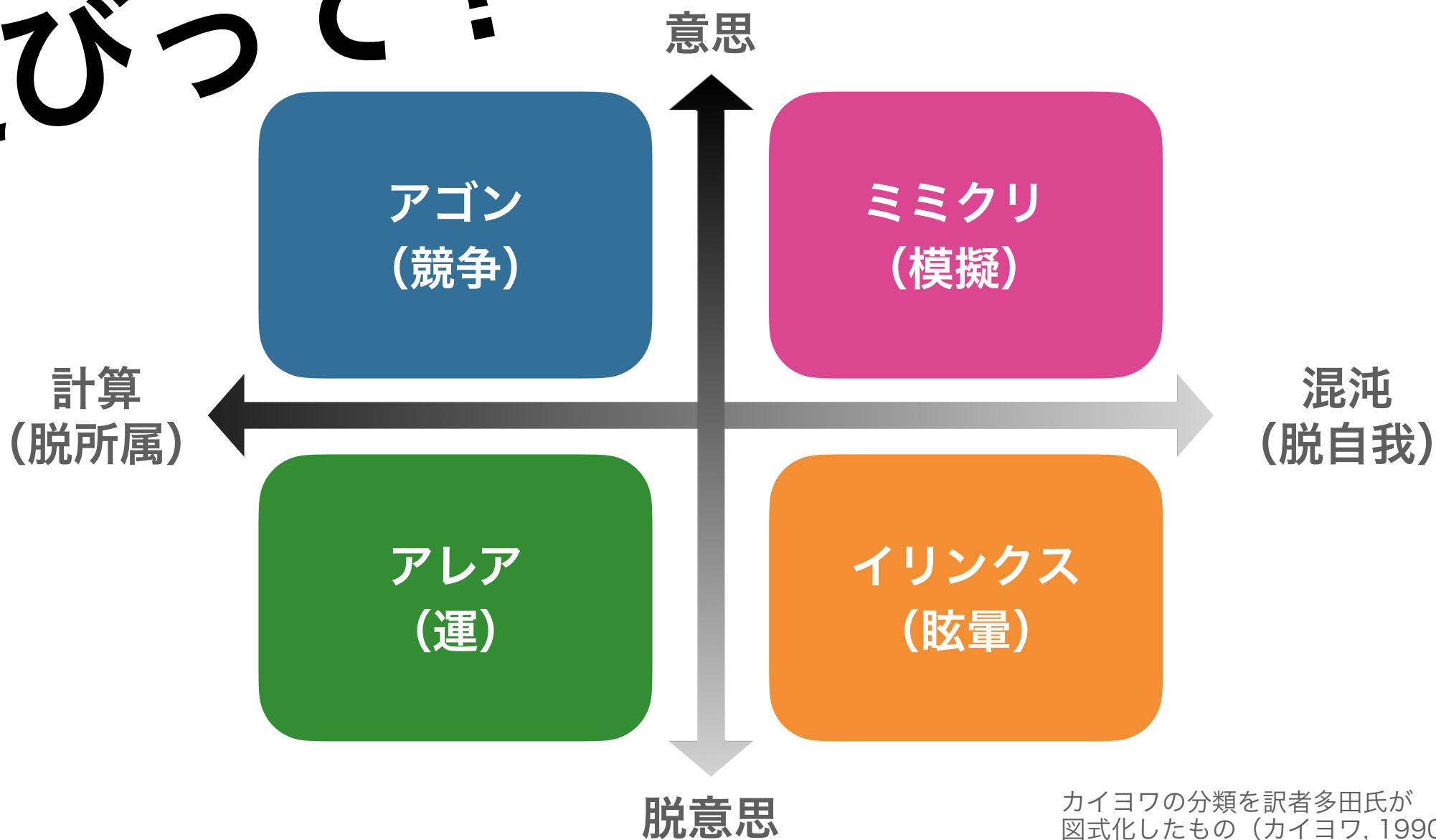
地味な繰り返しを楽しく  
コミュニケーションを豊かに

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