

# 和歌を楽しむためのカードゲーム

A card game for enjoying Japanese poems

牧園 愛結  
李 盛姫

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 ビジュアルコミュニケーション研究室

キーワード：和歌、古典、カードゲーム、学習意欲

## 1. はじめに

近年の学習現場では、学習者の能動的な学習を促すアクティブ・ラーニングの導入が提案されている。ベネッセ教育総合研究所によると、学習者が能動的に学習に取り組むためには、学習意欲を高めるような動機付けが重要だと考えられている。そこで本研究は、近年注目されているゲーミフィケーションの効果を和歌とカードゲームに取り入れることにより、学習の動機付けを支援することを目的とする。

## 2. 問題と目的

2008 年文科省が発表している、小・中学校課程の国語科において、古典の指導のねらいは我が国の言語文化を享受し継承・発展させるため、生涯にわたって古典に親しむ態度を育成する点を重要視している。しかし、平成 25 年度の「全国学力・学習状況調査」で、「古典は好き」と回答している生徒は 11.2% であり、「どちらかというと好き」と回答している生徒は 18.1% であった。約 7 割の生徒が、古典について好きではないという認識を示している。東京都の高校生を対象にした調査では、70%以上の生徒が「古典が嫌い」だと感じている。この現状を取り上げ、古典の学習の動機付けを支援するカードゲームを提案する。

## 3. 調査内容

はじめに、濱田らの論文や文科省が発表している学習状況調査などを中心に、現代の教育における古典について調査を行った。群馬大学教育学部の古典についてのプログラムアクションリサーチでは、学習は学習意欲を高めること、そしてそのための動機付けが重要であると述べている。古典学習においての問題と学習意欲を高めるための学習方法のあり方について検討している。慣れない古語に対し抵抗

を感じやすく、古語の意味や古典文法の指導によって言語抵抗を取り除くために多くの時間や労力を費やす必要があることを述べており、そのことで古典の面白さが減ずることがあると指摘している。また、徳島県内の 4 つの公立中学 1,342 名を対象とした古文学習に関する調査では、「あなたは古典の授業が好きですか」という質問において「そう思う」と回答したのは、中学 1 年生が 12%、中学 2 年生が 6.9%、中学 3 年生が 13.2% であった。国立教育政策研究所による教育課程実施調査での「国語の勉強は好きか」という質問の結果と、兵庫大学大学院の調査での「古典の授業は好きか」という質問の結果から、「国語の勉強が好き」と答える割合から比べると「古典の授業が好き」と答える割合は減少することが分かった。

次に学習意欲を高めるための学習方法について調査を行った。信州大学教育学部「カードゲーム化によるカテゴリー教材の学習-絵画教材の学習事例の学習事例と動機付け-」では、理屈抜きに人を楽しませるゲームづくりのノウハウである「ゲーミフィケーション」を踏まえカードゲームを作成し、その効果について評価している。実験により、ゲームによる学習効果は低く、同じ学習時間であれば、ゲーム的要素を取り除いた方が学習効果が高いが、ゲームによる学習を行った方が学習者の学習意欲を高めることができると考察している。また、ゲームによる学習を行うことにより、長期的な知識の定着を促す可能性を述べている。

## 4. コンセプト及びアイディア展開

古典の学習は、生徒にとって関心が湧きにくく、学習意欲が低下しがちである。その現状を踏まえ、

学習意欲が高まると先行研究がされているゲーム・フィケーションの効果を応用したカードゲームをプレイすることで、どれほどの効果が表れるのかについて研究を進める。

ゲームを応用した学習には限定的な目標・行動が効果的という特徴から、古典の中から「和歌」の分野を取り扱うことにする。ゲームによる学習は、意欲を高めるには効果的だが、短期的な知識の定着には期待出来ないため、本研究は「長期的な知識の定着」と「そのための動機付けによる学習意欲の向上」を目標とするカードゲームを提案する。

## 5. 提案内容

制作するにあたり、カードのビジュアルを重視し、推理してゲームを楽しむという点からリベリュー社が発売しているボードゲーム「Dixit」を参考とする。



図1 ボードゲーム「Dixit」 リベリュー社

提案物として以下を制作する。

- ・イラストカード（60枚程度）
- ・ポイントカード（8人分）
- ・キャラクターカード（8人分）
- ・ゲームマニュアル
- ・パッケージデザイン

## 6. おわりに

先行研究として学習ゲームを取り扱ったものは多く存在し、その多くは「学習意欲の向上」と「短期的な知識の定着」の2点を同時に達成することを目標としている。しかし、本研究はあくまで「学習意欲の向上」に重きをおくため、「プレイヤーが強制されずとも自ら進んでプレイしたくなる」ことを重視して制作を進める。古典の中でも和歌について取り扱うが、さらに和歌どのような要素を中心に制

作をするか、検討が必要である。ターゲット層としては、濱田ら、山内らの研究内容を参考に、中・高校生を対象に検証する予定である。

中高生の学習意欲

## 参考文献

- [1] 新しい学習指導要領の考え方 -中央教育審議会における議論から改訂そして実施へ-、文部科学省、2017
- [2] これからの時代に求められる国語力について、文部科学省、2008
- [3] 全国学力・学習状況調査質問紙調査文部科学省・国立教育政策研究所、2013
- [4] 外山美樹：自律的な理由で勉強することが適応的である、ベネッセ教育総合研究、2015
- [5] 濱田秀行・神野匡秀・阿部美咲・藤本宗利：古典についての学習意欲を高めることをねらいとしたプログラムのアクションリサーチ、群馬大学教育学部附属学校教育臨床総合センター、2017
- [6] 坂東智子：中学生の古典学習に関する一考察、兵庫大学大学院、2009
- [7] 山内藍雅・島田英昭：カードゲーム化によるカテゴリー教材の学習-絵画教、材の学習事例と動機づけの評価-、信州大学教育学部、2017
- [8] ボードゲーム「Dixit」リベリュー社  
<https://hobbyjapan.co.jp> (2020/10/19/19:15)