

ゲームに学ぶ

藤本光史*

福岡教育大学 情報教育教室

最近「脳を鍛える」ことがブームのようです。テレビでは頭を使うクイズ番組が大流行で、ゲームでも「脳活性化ソフト」というジャンルができるまでになりました。勉強嫌いな子ども達や大人達も、このようなクイズ番組やゲームには積極的に取り組んでいるようです。大学での講義の際に、このことを話題にして学生に理由を考えてもらった所、「解くことを強制されないのがよい」や「解けなくても評価が下がることがないから」という意見がありました。確かに、現在の学校教育は、教師が問題を与え、解くことを強制し、解けなければ低い評価になるシステムとなっています。

このことは、勉強嫌いな子ども達を減らす大きなヒントになっているような気がします。現在の学校では、総合学習の時間に、子ども達が課題を見つけ、その課題に取り組む活動が行われていますが、これもやはり課題を解決することが求められ、解決できなければ低い評価になります。そこで、思い切って、成績表に評価を記載しない科目を作ってはどうか。そして、子ども達が競って取り組むような面白い課題をたくさん用意してあげるのです。課題を達成したり、解いたりした子ども達を、クラスみんなが褒めてあげるような雰囲気作りをします。クイズ番組のように、できた人にはポイントをあげ、教室の後ろに得点表を出すのもよいかもしれません。

課題に対して主体的、そして積極的に取り組む姿勢を育むことはとても難しいことです。多くの国立大学附属学校において、このことをテーマにした研究授業が行われていますが、納得のいく解答は得られていないように思います。しかし、ゲームはそれを実現しています。私は、このゲームが子ども達を引きつける力を何とかして取り出し、教育に応用できないか、ということを考えています。そして、数式処理システムがその助けなるのではないかと、思っています。数式処理システムの魅力は、数式処理の研究者はよくわかっています。この魅力をうまく応用し、ゲームに負けにくい、子ども達を引きつけられるようなシステムや教材を作成することが私の目標です。

既にアナウンスされていますように、2006年度から本学会では教育分科会(代表 高橋正先生)が設置されました。これを機会に、数式処理システムの教育分野への応用に関する多くの研究が行われることを期待します。

*fujimoto@fukuoka-edu.ac.jp