

平成24年度「重点研究費」研究成果報告書

研究課題	ユネスコ「教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラム」の検証
------	----------------------------------

研究代表者

氏名 和田正人	所属 教育実践研究支援センター	職名 教授
------------	--------------------	----------

研究分担者

氏名	所属	職名

【研究成果の概要】 (文字の大きさ9ポイント・字数800字～1600字程度)

ユネスコ「教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラム Media and Information Literacy Curriculum for Teachers」のモジュール6: New and Traditional Media 中のユニット3: Uses of Interactive Multimedia Tools, including Digital Games in Classroom のオンラインゲームとしてフォードフォースを利用してカリキュラムの検証をおこなった。

本学の情報教育専攻(A類とJ類)の2年生の44名の学生が、児童生徒に食糧問題を教えるために、フェイスブックのアプリケーションとなったフォードフォースを使うことによって、教授能力の変化とゲームへの態度を明らかにした。「教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラム(UNESCO,2011)」に従い、学習を行った。教授能力の変化は文部科学省が策定した教師のICT活用能力とし、ゲームへの態度はゲームで授業を教える意欲としてARCSモデルを利用した。対照グループとして、農林水産省のホームページにある食糧問題の動画サイトを学習した学生とした。

フォードフォースを学習した学生の教授学習能力の変化を動画学習者の変化と比較したところ、有意な差はなかった。学生はフェイスブック上のフォードフォースによる学習に肯定的な態度を示し、かつ、現実感の不足を補うための教師の努力を指摘していた。また、教育現場でフェイスブックを用いてゲームで学習することについて、インタビューをした現職教員からは、学校においてはアカウント発行の問題があるために、フェイスブックに限らず、ソーシャルメディアの利用はできないことを示した。したがって、学校でソーシャルゲームを利用する場合には、ソーシャルメディアの企業と教育委員会が、学校で利用できる形態を作ることが提案された。

参考: Wilson.C., Grizzle,A., Tuazon, R., Akyempong. K., and Cheung, C.K. Eds.(2011) *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*, UNESCO

研究成果発表方法

[発表論文名(口頭発表を含む)、氏名、学会誌等名(投稿中・投稿予定・執筆中)を記入する。]
 ※本経費を用いて、報告書(冊子等)を作成した場合には、本様式とともに1部を提出すること。
 なお、提出された報告書は教育実践研究推進本部を通じて附属図書館へ寄贈する。
 ソーシャルゲームと教員養成、和田正人、教育メディア研究(投稿中)