

令和元年6月13日現在

機関番号：12701

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2016～2018

課題番号：16K13571

研究課題名(和文) ゲーム的な学習環境デザインに基づく情報リテラシー学習プログラムの開発

研究課題名(英文) Designing game-based learning programs for information literacies

研究代表者

石田 喜美 (ISHIDA, Kimi)

横浜国立大学・教育学部・准教授

研究者番号：00612996

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,500,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、読書教育や図書館情報学における知見を踏まえた、情報リテラシー教育のための学習プログラムを開発した。具体的には、ゲーミフィケーションの考え方を導入した図書館利用教育のためのプログラムとして、図書館内を探索して謎を解いていく、RPG型図書館ガイダンスプログラム「Libardry」、図書館のアイテムを用いながら、即興的に学生生活のトラブルを解決する方法を考えるカードゲーム型教材「Libardry Card」、そしてこのゲームシステムに基づいて作成された学習アプリ「Libardry app」を開発し、そこでどのような学習が生起するかを明らかにした。

研究成果の学術的意義や社会的意義

新学習指導要領では「教科等横断的な視点に立った資質・能力」として、「情報活用能力(情報モラルを含む。)」が示され、国語科においては「情報の扱い方に関する事項」が新設された。一方、複数の読書実態調査が明らかにしているように、日常的に図書館を利用しない層も存在しており、またこれまで「楽しみのための読書」が強調されてきた結果、情報を得たり活用したりするために図書館を利用することへのイメージが持ちにくい児童生徒も存在している。本研究の意義は、図書館と児童生徒との間にあるこのようなギャップが存在する中で、ゲームデザインの導入によってそれを乗り越える方策を見出したことにある。

研究成果の概要(英文)：Recently, the importance of information literacy is increasing more and more. Based the research findings in library & information science and reading research, We developed 3 game-based learning program for information literacy:(1) RPG-styled library use education program, "Libardry". (2)Card game "Libardry Card", in which players should come up with ideas for solving various school life problems quickly.(3)game-styled learning app "Libardry app", which is based on "Libardry Card".In our research, we tried out pilot studies for (1) and (2). And we found that the viewpoint of game design or ludic context helps students to talk problems in libraries as "fun" or enjoyable ones.

研究分野：読書教育

キーワード：情報リテラシー 情報活用能力 読書教育 図書館情報学 ゲーミフィケーション ゲーム アプリ
図書館

Libardry 97H(MG0S RPG Wi9
Od7H6bS e&Wi9bd8Z1GM
b6MGKS SNE>
Wi x\$Wi 9
Libardry Card 6KS
G Wi 9i 20K
GWS >Gb| ^ 4 6 b| 4 b 9 >
g9GWS> iE 4K 4g 4K: 0 > iE 9/9/1 > 33pC
r8 4K WS 9; 6 9 > Libardry
Card Wi9Ed8Z 4Y 6 6
6GOMb6 &711et

(3) 6f Libardry app
rS (2)b0/b) KZ0b IS516K
Li bardry app É 9 (2)b20f 6f
KSbKZ 6Z& bokete) Web \$
2018 5 Libardry app Android K
Af KZ6WS Gbfa
8Z 0l f6S116 bS
u G b0bM fOMSua C
d Y1bKZ06 WS G
CbKZ8S 2018
& 2018 9 g 2018 e Z
&g/8 9KZ bKKS rS
Wi9) 2018 10 bZ18 29&
2929KS

(4) Wi 9H(RPG Wi9WS Libardry O.C.
G 2017 8 6K (1)6KS
LibardryfC6WS 6f 6f
b6MGz7bWi9H RPG Wi
9 Libardry O.C. 6f
f7WS 2b0g (1)b20b) 2r < X
(connected learning)b6fSg > Libardry
8 bbfK 6St0
6060b > G 6 @ Libardry
b MCWi9 62M fbp
K G2sMf8Zb WS

3 >e ...
711&0 7
4e 6 7 N4 KZ)904
kbp 8 RPG Wi 6
a0Q 1 1w 25 4 2018 375-391.

r Na, > 9/1 RPG 6i Libardry
380 2018 58-63.

s Na, > 1e0 7 7 3/4 6 Wi 6b6p > 2017 " 1K >
4 60k > 35 1 2017 39-48.

t % > , % 62009
gWi 6f for KIDSb2 1i& 59
2 2017 , 80-93

48 M8&□

8 M5

2& 8□ 90623421

2(Pa,

TERASHIMA, teppei

d268&,□

4

8in

2& 8□ 30433569

(2)2% *

2% 8 8

SEKI, atsuhiisa

2% 8 7%

MIYAZAKI, masayuki

d& ↓ % c 2% b 0 \ 2i 2 M&u % b x 2& b 7. _
8 \ b 013:.. _ ö 07fCQ 2& _ 6 M 0b0 x 2i c 27 _ rM