

「水曜サロン with 赤堀会長」第6期 第5回(通算80回)

マイクラをゲームで終わらせるか教育プラットフォームに使うか

1. 内容

- Microsoftのマイクラフトは教育ツールとして使える。プログラミング、化学、歴史、建築、工学・情報、特別支援、生物学、農学、地質学、考古学などのコンテンツが提供されている。
- マイクラフトの最大のメリットは「安心・安全」。たとえばマイクラフト上で化合の実験や炎色反応を利用した花火の製作などの化学の実験ができる。
- マイクラフトを好奇心アップの入り口として、他のOfficeツールを使えるようにしていく。
- ゲームで勉強はできない、勉強は苦しいもの、というのは昭和の価値観であり、思考停止である。
- 勉強は楽しくなく楽じゃない、ゲームは楽で楽しいもの。勉強を楽で楽しいものにするのは難しいが、「楽じゃないけど楽しいもの」というのがエデュテイメントの立ち位置。
- 学びを高効率化することがエデュテイメントにはできる。
- 教師を含む多くの大人はプログラミング教育を受けていないので「先導者」にはなるのは難しい。一緒に体験しながら「伴走者」になるのが重要。
- ScratchやPythonのコーディングとは最初のハードルの高さ、好奇心の度合いが違う。マイクラフトは「扉を開く」もの。
- マイクラフトは能動的に「つくる」ということをしていかないと楽しめない。ロールプレイングゲームのようなシナリオのある受動的なものとは違う。
- スケジュールコントロールやプロジェクトマネジメントを意識した使い方を促すのが良い。使うのを1時間と決めてタイマーをかける、なども有効。
- マイクラフトの教材ポータルや無償配布されているものがある。存在している教材からスタートするのが良い。画面上、英語表記が多いが「習うより遊びで慣れよ」という考え方で大丈夫。子供たちは使えるようになる。

2. 所感

横軸を「[楽しくない] ⇔ [楽しい]」、縦軸を「[楽じゃない] ⇔ [楽]」とした4象限の図で、勉強や宿題を「[楽しくない] & [楽じゃない]」、ゲームや遊びを「[楽しい] & [楽]」の象限に、エデュテイメントを「[楽しい] & [楽じゃない]」の象限に位置付けてご説明がありました。非常にわかりやすく、納得性の高いご説明でした。多くの場合、部活動も「[楽しい] & [楽じゃない]」の位置に来ると思います。部活動は子ども自身が選択した活動であり、「やりたい」という動機がそこには存在しています。マイクラフトは、ゲームという入り口のハードルの低さと構造物やルールをつくっていくことができるという自由度により、子どもたちの「やりたい」という動機を引き出すことができるツールなのだと感じました。個別最適な学習の在り方を進化させていくためのヒントがここにあると思います。

質疑応答の中で、マイクラフトは子どもにとってはゲームであり、教育者(大人)にとっては学びのプラットフォームと認識してもらうのが良い、という趣旨のやり取りがありました。まずは子どもたちがマイクラフトという学びのプラットフォームの中に入ってから学習(授業)をスタートするような時代がいつか来るかもしれません。

タツナミ先生、夢の広がるお話をありがとうございました。