

想起と表現に注目した、学びのデザイン研究

匹田篤（社会探究領域・准教授・博物館コミュニケーション・情報教育）

稲垣知宏（自然探究領域 / 情報メディア教育研究センター・教授・情報教育）

小川景子（人間探究領域・准教授・認知心理学）

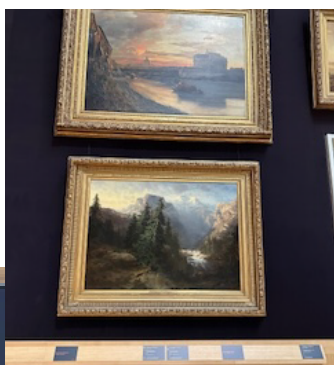
問題意識：あなたは慎重派？

わたしたちは、メディアや防災などリテラシーを学ぶ際に「自分はきっと大丈夫」と考えがちである（正常性バイアス）。「自分ごととして考える」という課題に対して、実行可能な学びのデザインを考えることが本研究の目的である。本研究では、学習者＝特に情報の受け手の表現や感情をとまなう解釈行動について、情報教育、インフォーマル教育、認知心理学のそれぞれの分野において、文献調査、事例収集、情報交換、実験データ収集などをおこなった。

取り組んだこと：想起のデザイン例は？ゲーム性？

事例収集

想起と記憶に関する文献購読、および記憶学が進んでいる欧州において、現地の博物館に訪問し、博物館・美術館での学びのきっかけの事例を収集した。



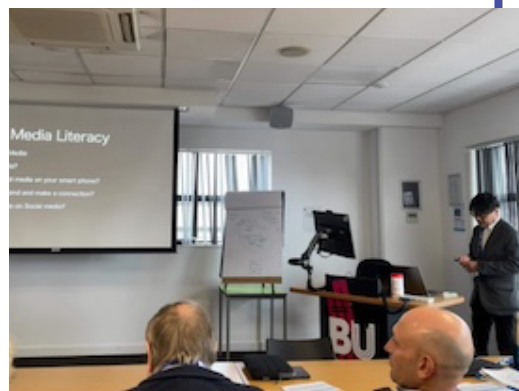
研究交流

ジュネーブ大学 TECFA(心理学と教育工学センター)を相互に訪問し、ゲームを基にした学習について情報交換をおこなった。ジュネーブ大学においてセミナーを開催するとともに、広島大学においてもセミナーを開催した。



基礎研究

SNS シミュレータと学習者の態度形成感情と記憶の固定（想起を促進 / 阻害する要因と記憶）などをおこなった。研究成果を、国内、国際学会で発表し、情報交換をおこなった。



得られた視座

事例収集、研究交流、基礎研究などから、以下の視座が得られた。

- 1) 学習者の想起は、なんらかの判断を呼びかけることが効果的である（事例収集）
- 2) 学習にゲーム性を持たせることは、娯楽性だけでなく、態度形成に役立つ＝シリアス・ゲーム（研究交流・基礎研究）
- 3) 感情や社会的要因は、記憶の固定に促進的な効果がある（基礎研究）

研究成果

学びにおける「自分ごと」は、学習者の態度 (Attitude) や、当事者性 (Agency) というキーワードで研究が進められている。本研究でも、態度の形成とその促進 / 阻害要因に着手した。本研究によりジュネーブ大学教育工学センター (TECFA) との共同研究について具体化の検討を進めている。