

ゲーミフィケーションを活用した

小学校社会科歴史学習の開発

教育実践高度化専攻 教科指導重点コース 言語・社会科学系（社会）

氏名 上田 彩葉

本研究の目的は、近年教育工学分野を中心に注目されているゲーミフィケーションを、小学校社会科歴史学習に活用することの可能性を検証し、ゲーミフィケーションがもたらす効果と課題を明らかにすることである。そのために、当時の社会を体験的に学ぶためのアナログゲームである「歴史体験ボードゲーム」を開発し、カリキュラム（単元）全体をゲーム化した。それらを用いた2つの実践を通して、抽出児3名のプリントに記述した内容や成果物をもとに、ゲーミフィケーションの有効性について分析した。

本研究を通して、ゲーミフィケーションは全ての児童が歴史を楽しく学ぶための足場がけや、歴史の流れで捉える役割として効果的であったことを明らかにした。また、ゲーミフィケーションは、歴史分野どの単元にも応用できる可能性を見出した。