



みなみっ子

64号

令和8年9月14日(月)

南城市立大里南小学校

文責 校長 與儀 毅

学校教育目標

自立

協働

創造

学習を楽しくする方法について

小学校での学習は本来、知的好奇心を満たす「知る喜び」や「できる楽しさ」に溢れているはずですが、しかし現実には、ゲームや動画といった刺激的なエンターテインメントに押され、勉強が「退屈で義務的なもの」になってしまっているケースが多く見られます。この問題の根本的な原因と、それを解消するための具体的なアプローチを整理しました。

1 現状の原因:なぜ学習がゲームや動画に負けてしまうのか?

①「報酬」までの到達速度の違い(即時的 vs 延期的)

ゲーム・動画: ボタンを押せば数秒~数分で「成功体験」「面白い映像」「レベルアップ」という即時的な報酬が得られます。

学習: 理解したり成績が上がったりするまでに数週間~数ヶ月かかり、報酬が遠いため、脳が「コストに見合わない」と判断しがちです。

② **受け身 vs 能動的な頭脳の使い方:** 動画(ショート動画など)は情報が自動的に流れてくるため、エネルギーを使わずに受動的・刹那的な快楽を得られます。つまり、楽です! 一方、学習は「読む」「考える」「書く」といった能動的なエネルギー(認知コスト)を要求します。

③ **学習構造の形式化(「テストのため」「やらされる」勉強):** 正解・不正解のみが評価され、間違えることがリスクになるため、本来の「なぜ?」「知りたい!」という探究心が失われ、「指示された作業」に変わってしまっています。

2 解消方法:本来の「楽しさ」を取り戻すためのアプローチ

ゲームや動画の楽しさを完全に排除するのではなく、学習そのものの設計(ゲーム化・体験化)と環境の整え方を変えていくことが有効です。

①「達成感のサイクル」を短くする(即時フィードバック)

スモールステップ: 短時間で達成感を得られるようにする。

可視化: 学習した時間や解いた問題数をスタンプカードやグラフでレベルアップのように見える化し、成長の即時フィードバックを与えます。

②「答えを覚える」から「謎解き・体験」へ変える

現実世界との接続: 算数の割合を「スーパーの割引計算」で使ったり、理科の知識を「料理の仕組み」で確かめたりと、学んだ知識が役立つ瞬間を作ります。

疑問から入る: 「教科書の1ページ目を開く」のではなく、「どうして空は青いと思う?」といった問いかけからスタートし、ゲームの「クエスト」のように謎を解く感覚を作ります。※クエスト: Quest「探求」「追求」「冒険の旅」

③環境とルールの調整(意志の力に頼らない)

「刺激の強さ」を管理する: ゲームや動画は脳への刺激が強力すぎるため、学習の直前に触れると勉強がより退屈に感じられます。「勉強を終えてから動画を見る」という順番を徹底します。

デジタルツールの良い面を活用する:ゲーミフィケーションを取り入れた学習(対戦型クイズ、ストーリー進行型の学習など)を導入し、ゲーム的な楽しさを学習に逆利用します。

④ **「間違い」を肯定し、試行錯誤を楽しむ文化を作る:** ゲームが楽しい大きな理由は「死んでもペナルティがなく、何度でも挑戦できること」です。学習でも「間違い=失敗」ではなく、「レベルアップのためのヒント」として捉えられるよう、声かけを変えていくことが大切です。

勉強を「冒険」に変える:子どもの知的好奇心を取り戻すロードマップ

現状の壁:なぜ学習はゲームに負けるのか?



解決の策:学習を「冒険(クエスト)」に作り変える



学習を「やらされる作業」から「ワクワクするクエスト」へ!子どもの知的好奇心を取り戻す冒険が今、始まる。