

検定クイズによる大学紹介

堀 幸 雄^{†1} 西 本 佳 代^{†2} 葛 城 浩 一^{†3}
山 本 珠 美^{†4} 今 井 慈 郎^{†1}

本研究は近年、注目を集めているご当地検定といわれる地域独自の文化や歴史などの知識を測る試験を大学紹介に応用した香川大学検定について述べる。香川大学検定は、学生が主体的に学習を進めるとともに、問題作成に関わることで学生同士が協調して検定問題を作成し、大学の文化や歴史を楽しみながら知ることのできるものである。本稿では香川大学検定の特徴を説明し、その効果について報告する。

Development of a Quiz System for Kagawa University Guide

YUKIO HORI,^{†1} KAYO NISHIMOTO,^{†2}
KOUICHI KUZUKI,^{†3} TAMAMI YAMAMOTO^{†4}
and YOSHIRO IMAI^{†1}

In recent years, a local quiz much attention as one of guide book in Japan. In this paper, we report a quiz system for kagawa university guide. We have conducted this system which can create quizzes collaboratively by students. We also describe the characteristic of this system and the effectiveness of this system as university guide.

^{†1} 香川大学総合情報センター

Kagawa University, Information Technology Center

^{†2} 香川大学教育・学生支援機構

Kagawa University, Centre for Educational Development

^{†3} 香川大学大学教育開発センター

Kagawa University, Organization for Education and Student Support

^{†4} 香川大学生涯学習教育研究センター

Kagawa University Education and Research Center for Lifelong Learning

1. はじめに

近年、特定の地域や物事に関する独自の文化や歴史に関する知識を問う「ご当地検定」がブームとなっている¹⁾²⁾。ご当地検定が注目された背景として、地域を知ることが地域活性化の原点であるという考えが認知されることや、検定を通じて、地域の文化、歴史への関心を深めようという意識が高まったこととされる³⁾。

Yahoo!みんなの検定^{*1}は、自分の趣味や特技などで得た知識や経験を検定にして公開したり、ほかの人が作成した検定を受験し、出題者にコメントを投稿する Web サービスである。検定を通して知識や経験を教えたい人と解答したい人を結び、知恵や知識を教えあい、幅広く情報を共有できるコミュニティサービスとなっている。我々はこのご当地を大学に置き換え、大学の文化・歴史に大する理解を深めることを目的として香川大学検定を作成した。

香川大学検定は、香川大学が平成 18 年度に現代的教育ニーズ取組み支援プログラム(現代 GP)の採択をうけ、検定作成の実施を行なうことになった。本プログラムの目的はキャリア教育を「就職を最終目標とした完結型の教育ではなく、学生に過去から現在、未来に至る生涯を通じた「生き方」を自覚させる契機」と定義し、こうした教育を行うための実施体制として、キャリア支援センターを設置し、本学が掲げる「地域社会に根ざした大学」という理念のもとに、地域連携型のキャリア教育の展開することである。本稿は、現代 GP プログラムで開発した香川大学検定についての概要及び開発体制、コンテンツの評価について報告する。

2. 関連研究

携帯用ゲームであるご当地検定 DS⁴⁾は、方言、名産、観光地など、日本の都道府県に関する情報をメインに、「ご当地」のさまざまな知識をクイズ形式で遊ぶことのできるゲームである。本ゲームは四択クイズや音声入力クイズといった回答方法により、ご当地検定、対戦検定、ご当地ミニゲーム、すれちがい通信など多彩なゲームモードを遊ぶことで日本の都道府県に関するご当地情報を楽しみながら身につけることができる。香川大学検定はご当地検定のように手軽に出来るゲームを目指し、香川大学の学生自らが問題を作成することにより、香川大学への理解を深め、香川大学への帰属意識を高めることを目的としたものである。学習者が自らの手で問題を作成することによる学習方法は、小学校や中学校の講義での実

*1 <http://minna.cert.yahoo.co.jp/>

践が報告されており⁵⁾⁶⁾⁷⁾、これらは算数や数学の講義を対象に、あるトピックを与えそのトピックの構成要素となる部分を別の類似のものやより一般的なものに置き換えることで問題を作成する過程を通じて、対象の分野への理解を深まるものである⁸⁾。しかし、このような問題による学習方法は大学で通常行なわれている講義形式の一時的な知識の伝達と異なり運用にはコストがかかる問題がある。高木らは学生による協調学習的な問題作成が可能な WBT システムを開発し、短時間で多数の問題を作成、問題作成に関するコストを省力化している⁹⁾。香川大学検定の問題作成は、教養ゼミナールにおいて「香川大学検定をつくる！」という科目(2008 年度前期)を開講し、この講義を通じて学生らの手により問題の叩き台が作成され、その後学生支援サークル MINtS が全体の仕上げを行なった。香川大学検定の問題作成のアプローチは省力化を目的とせず、長い時間とかけて学生同士で十分に議論することを重視したものである。

けんてーごっこ^{*1}はオンライン上で、4 択クイズを作れる検定共有 ASP である。本システムによりユーザは自由に検定を作ることができ、作った検定を他の Web ページに埋め込むことができる。香川大学検定も多肢選択クイズであるが、セルフうどん屋と同じ工程でステージが展開される、問題や解説に写真や地図を挿入するなどの機能が必要なことから独自のオンラインクイズプログラムとして作成した。

3. 香川大学検定

香川大学検定の概要を図 1 に示す。

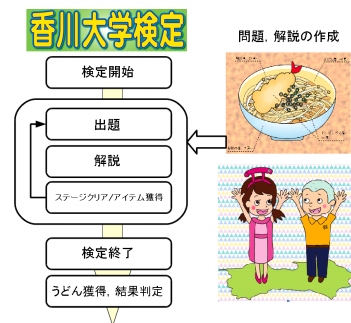


図 1 香川大学検定の概要

香川大学検定は検定開始から、各ステージにおいて多肢選択式問題を解答していき、クリアを目指すものである。以降香川大学検定の特徴を説明する。

3.1 問題作成

香川大学検定に利用される問題は、教養ゼミナール「香川大学検定をつくる」という科目による半期をかけて、問題の難型が作成され、その後学生支援サークルの MINtS (ミントス) により第三者が見ても香川大学の特徴がわかりやすいように問題、解説の修正を行なった。香川大学検定の問題で注意したポイントは下記の 3 つである。問題と解答の例を図 2 に示す。

- 問題及び解答よりも、むしろ解説が重要となる。いくら面白い問題でも、その問題を通じて、香川大学に対する理解が深まるようなものにする。
- 問題の羅列にならないよう、問題を並べる順番を考慮する。香川大学検定が 1 つの読み物となるようにする。
- 第三者の学外者にも理解できる問題を設定する。対象は大学関係者、近隣住民、高校生とし、これら読者が読んで興味深い知識・情報を提供する。

問 0 2 : 「香川大学検定」のナビゲーターを務めるわたしたち、その名前の組み合わせで正しいのは次のうちどれでしょう？

A. 「くわいかいくん」と「こんびらちゃん」
B. 「かがわくん」と「さぬきちゃん」
C. 「おへんろくん」と「うどんちゃん」

答 0 2 : A. 「くわいかいくん」と「こんびらちゃん」
くわいかいくんとこんびらちゃんは、香川大学のことをこよなく愛している香川大学の 1 年生です。くわいかいくんの趣味はお通路で、それだけに 88 という数字に異様な執着を持っています。こんびらちゃんの趣味はおしゃれで、出身地である金比羅宮を意識して鳥居をモチーフにしたファッションにこだわっています。

図 2 問題と解説の例

*1 <http://kentei.cc/>

3.2 キャラクタ

香川大学検定には、読者に親近感や愛着を持って検定に接してもらうために検定の案内役である「こんびらちゃん」と「くわかいくん」というキャラクタが登場する。このキャラクタは、教養ゼミナールの受講生が発案したキャラクタであり、香川県を代表する神社仏閣である金比羅宮と弘法大師・空海をモチーフとしている。本キャラクタは4年分の容姿が用意されており、大学生が1年生から4年生に成長していくように2名のキャラクタも検定が進んでいくと成長するようになっている。

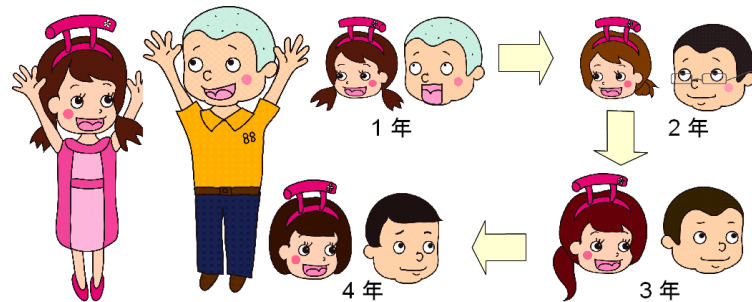


図3 こんびらちゃん(左)とくわかいくん(右)

3.3 ゲーム設定

香川大学検定は、お遍路さん(四国八十八ヶ所)にちなんで、問題数を88問とした。全体を4つのセクションに分け、四国各県に存在する霊場数にちなんで22問づつとし、検定の冊子も88ページとした。巻末に収録されているスゴロクを使って、スゴロクの要領で問題を解きながらお遍路を疑似体験できるようになっている(図4)。

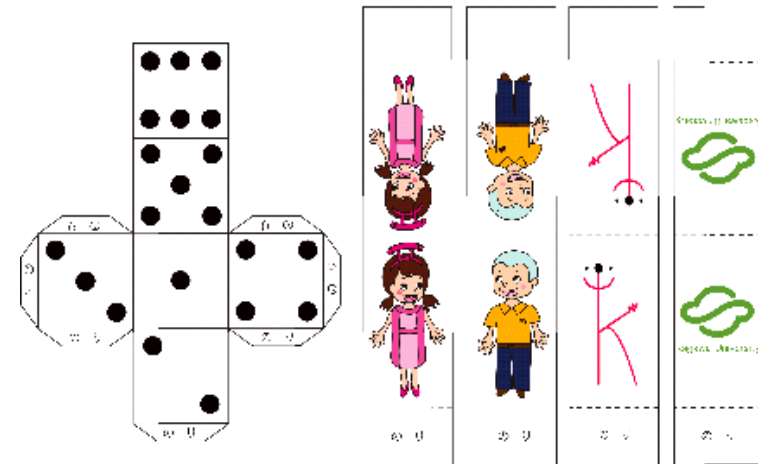


図4 お遍路スゴロク

また4つのセクションはセルフうどん屋の工程であるお腕に麵を入れ、ダシをかけて、天ぷらやネギをトッピングするという流れと同じで、各セクションをクリアすることにアイテ

ムを獲得し、検定終了時に検定の出来に合わせてうどんを作ることができる。



図 5 うどん素材の合成

4. おわりに

香川大学検定は発表後複数のメディアに取り上げられ、入手希望の問い合わせを多数頂いた。香川大学検定をオープンキャンパスや高校訪問の際に知ってもらうことで、香川大学に対する理解を深めてもらうことが重要であると考えられる。

今後の課題として、出題される問題の更新、この香川大学検定が単なる大学紹介に留まらず、合格した人たちをどのように活用していくのかといった問題が残されている。実際に香川大学に対する理解を深める機会を設け、定着を図っていくことが重要である。

参 考 文 献

- 1) 朝日新聞 ご当地検定 品定め 2008 2/18.
- 2) 山田 五郎: ニッポンご当地検定 BOOK -歴史・文化・観光など、あなたのご当地力を問う-, 日本文芸社, 2006.
- 3) 池田晋介 地域活性化対策として全国に広がるご当地検定 経済月報 R&J pp.8-11, 9 月号, 2007.
- 4) ご当地検定 DS <http://www.spike.co.jp/gotouchi/>
- 5) 岡本真彦: 問題解決スキーマの獲得における問題作成の効果, 日本教育心理学会第 38 回大会, Vol. 38, p.368, 1996.
- 6) 竹内芳男, 澤田利夫: 問題から問題へ -問題の発展的な扱いによる算数・数学科の授業改善-, 東洋館出版社, 1984.
- 7) 中野 明, 平嶋 崇, 竹内 章: 問題を作ることによる学習の知的支援環境, 電子情報通

信学会論文誌, D-I, Vol.J82-D-I, No.6, pp.539-549, 2000.

- 8) 上田浩, ベアリー・キース, 久米原 栄: 倫倫姫プロジェクト 和英情報倫理 e ラーニング教材の開発, 情報教育研究集会講演論文集, PC-8, 2009.
- 9) 高木 正則, 田中 充, 勅使河原 可海: 「学生による問題作成およびその相互評価を可能とする強調学習 WBT システム」 情報処理学会論文誌, Vol. 48, No. 3, pp1532 - 1545, 2007.