

ゲーム型教材を用いたキャリア教育の実践 —学習者の批判的思考態度に着目して—



ICT活用実践専攻
4年 山口恵実



背景①大学のキャリア教育の現状

キャリアガイダンスが様々な大学で行われるように（文部科学省2011）

→ 大学教育においてキャリア教育が注目される

- 全学部でキャリア教育科目を必修としている大学は41.9%と半数以下（日本学生支援機構 2019）

- 長崎大学でもR3年度キャリア科目が全学部で必修化される

キャリア科目の必修化には各大学で差がある

背景②近年のキャリア教育実践

ゲーム型教材「ジョブスタ」を用いたキャリア教育を実践

- ・ 現代社会に資する能力の向上
- ・ 職業≒社会



ゲーム型教材の有用性を示した(福山ら 2019)

学習者の特性や実態によってキャリア教育の学習効果には差がある
(佐藤ら 2016)

例：講義を受講した学生orしていない学生、授業への意味付けの違い

➡ 福山ら (2019) の実践も例外ではないことが想定

背景③批判的思考について

知識基盤社会の移行



キャリア形成における「基礎的・汎用的能力」（文部科学省 2011）

→ 社会で求められる汎用的能力の重要性が高まっている

将来



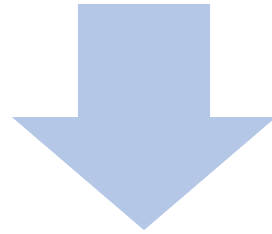
<批判的思考>

・ 汎用的能力のひとつ

自分の考えが正しいかどうかを振り返り、立ち止まって考えたりすることが本質にある（楠見ら 2015）

2. 研究目的

ゲーム型教材を用いたキャリア教育の実践

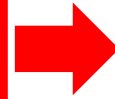


批判的思考態度に着目し、ゲーム型教材を用いた
キャリア教育における学習効果を明らかにする

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

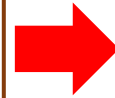
リフレクション

事後アンケート

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・ キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・ 批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

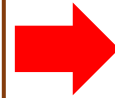
事後アンケート



3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・ キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・ 批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

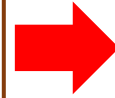
事後アンケート



3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

事後アンケート



1



ジョブシート

①

①～⑤の番号を割り振る

ジョブ名:

JOB CARD

👤 トレーナー/コーチ

スポーツ、福祉、ビジネスなど幅広い分野で要望に応じてトレーニングメニューを考え、指導する仕事です。生理学・心理学などの専門知識、対応力が求められます。

ジョブ名:

JOB CARD

👤 シェフ/コック

テーマに応じて料理する食の専門家。高い調理技術、適切なメニュー設定や食材選定をする応用力や地道に調理し続ける根気が求められます。

ジョブ名:

JOB CARD

👤 ガイド

観光や仕事で訪れた人を案内し、現地でサポートをする仕事。訪問先の事情や周辺の情報に詳しいことや、予定外の変更にも対応できる柔軟さや機転が求められます。

ジョブ名:

JOB CARD

👤 リサーチャー

目的に応じて情報を収集・分析して報告する仕事です。幅広い分野で情報探検しや取材をして調査を行う。好奇心の強さや根気よく情報を整理する力が求められます。

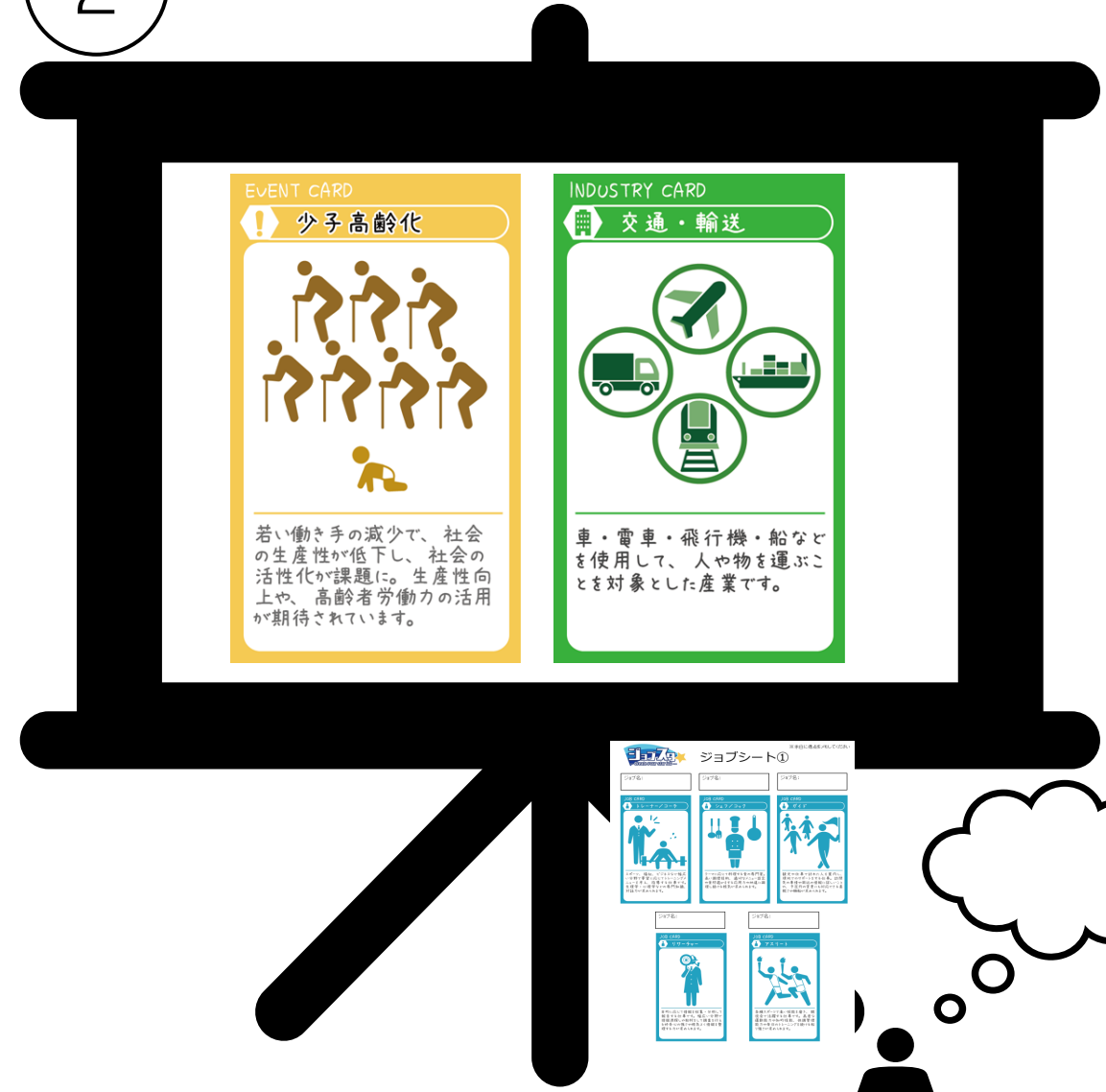
ジョブ名:

JOB CARD

👤 アスリート

各種スポーツで高い技術を磨き、競技会で活躍する仕事です。高度な運動能力や知的技能、体調管理能力や年々のトレーニングを続ける根気強さが求められます。

2



EVENT CARD

⚠️ 少子高齢化

若い働き手の減少で、社会の生産性が低下し、社会の活性化が課題に。生産性向上や、高齢者労働力の活用が期待されています。

INDUSTRY CARD

🚚 交通・輸送

車・電車・飛行機・船などを使用して、人や物を運ぶことを対象とした産業です。



3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

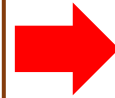
事後アンケート

①デジタル化社会×教育・保育

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

事後アンケート

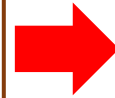
①デジタル化社会×教育・保育

②ロボット・AIの普及×観光・食

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレイキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

事後アンケート

①デジタル化社会×教育・保育

②ロボット・AIの普及×観光・食

③VR×ファッション

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- 批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

事後アンケート



3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名

事前アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）
- ・批判的思考態度（平山ら 2004）

オリエンテーション

アイスブレーキング

ルール説明

ゲーム(3R)

リフレクション

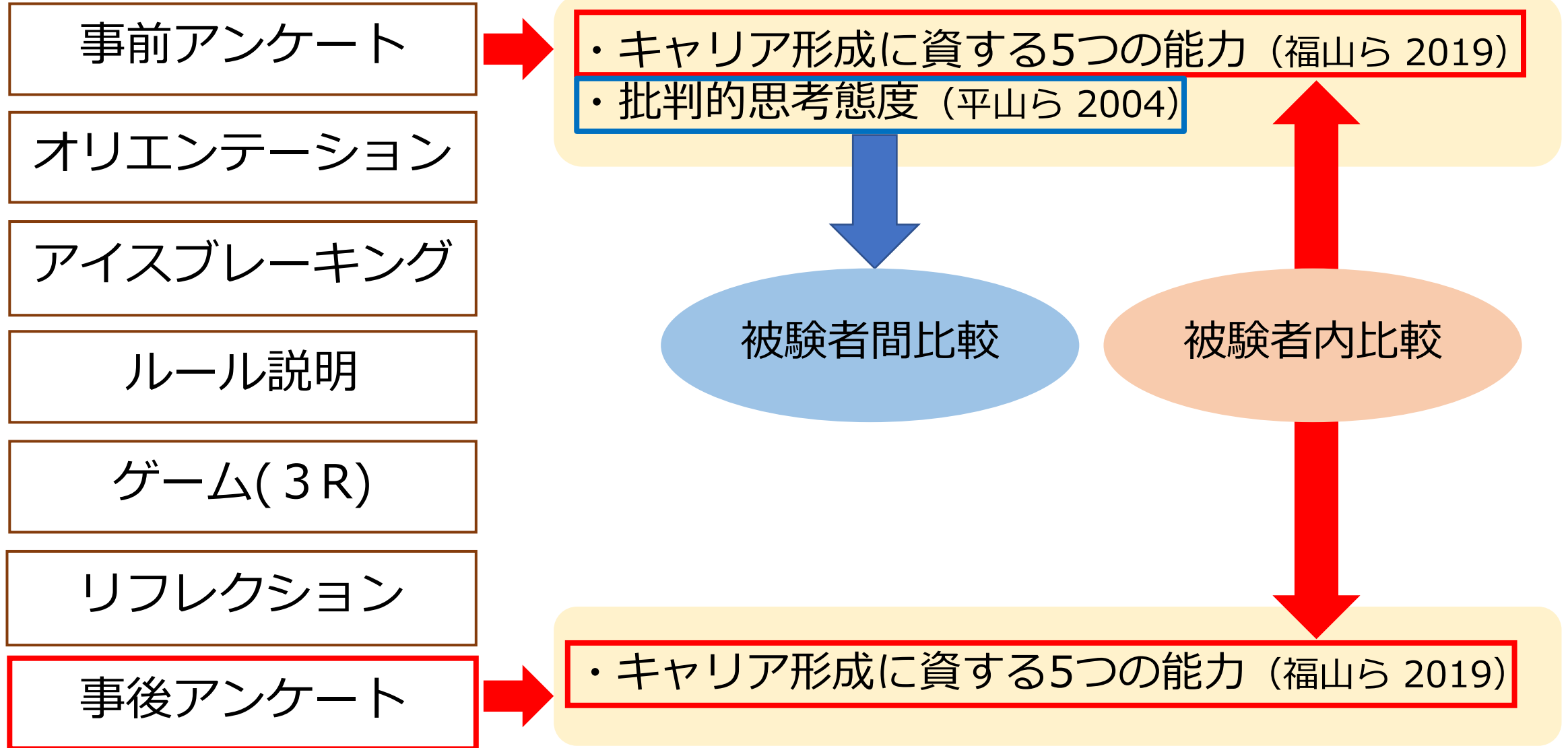
事後アンケート



- ・キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）

3. 授業実践

○実践の流れ 対象：長崎大学情報データ科学部1年生30名



4. 評価方法

【事前アンケートのみ】

「批判的思考態度尺度（平山ら 2004）」

論理的思考
への自覚

探求心

客観性

証拠の重視

各因子の
上位群

大学生426名の平均

各因子の
下位群

被験者間
比較の要因

【事前・事後アンケート】

「キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）」

キャリア
計画性

キャリア
自己理解

プロアク
ティブ行動

自己効力感

前向きな
職業観

被験者内
比較の要因

4. 評価方法

【事前アンケートのみ】

「批判的思考態度尺度（平山ら 2004）」

論理的思考
への自覚

探求心

客観性

証拠の重視

各因子の
上位群

大学生426名の平均

各因子の
下位群

被験者間
比較の要因

【事前・事後アンケート】

「キャリア形成に資する5つの能力（福山ら 2019）」

キャリア
計画性

キャリア
自己理解

プロアク
ティブ行動

自己効力感

前向きな
職業観

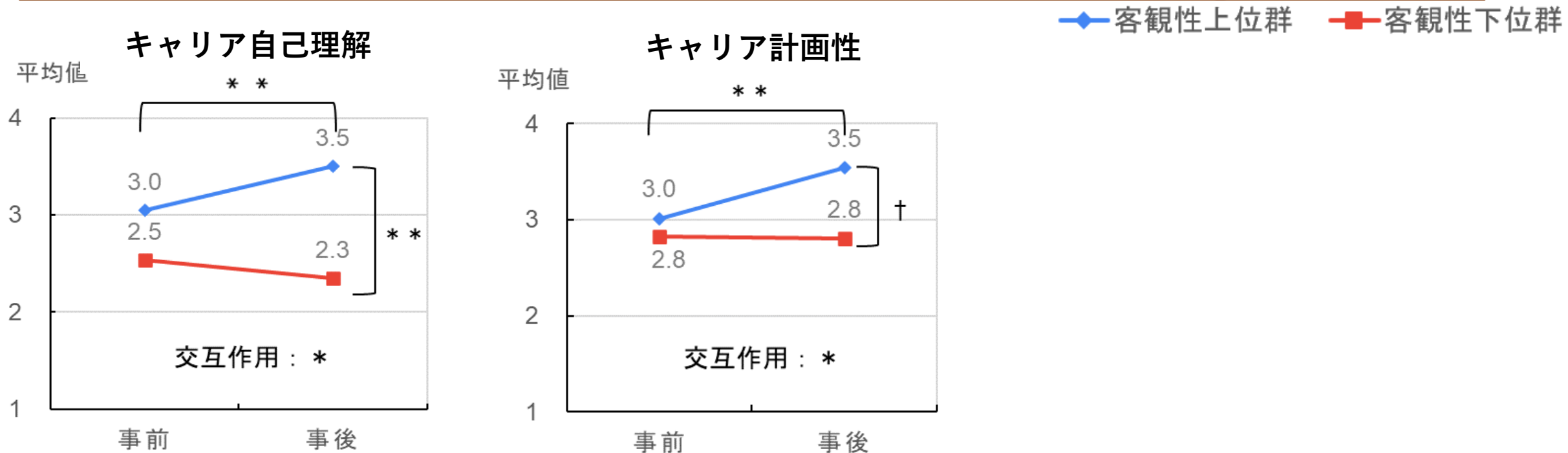
被験者内
比較の要因

5. 結果・考察

第一要因：「客観性」（主観にとらわれず客観的に考えようとする態度）

第二要因：「キャリア自己理解」・「キャリア計画性」の平均値の変容

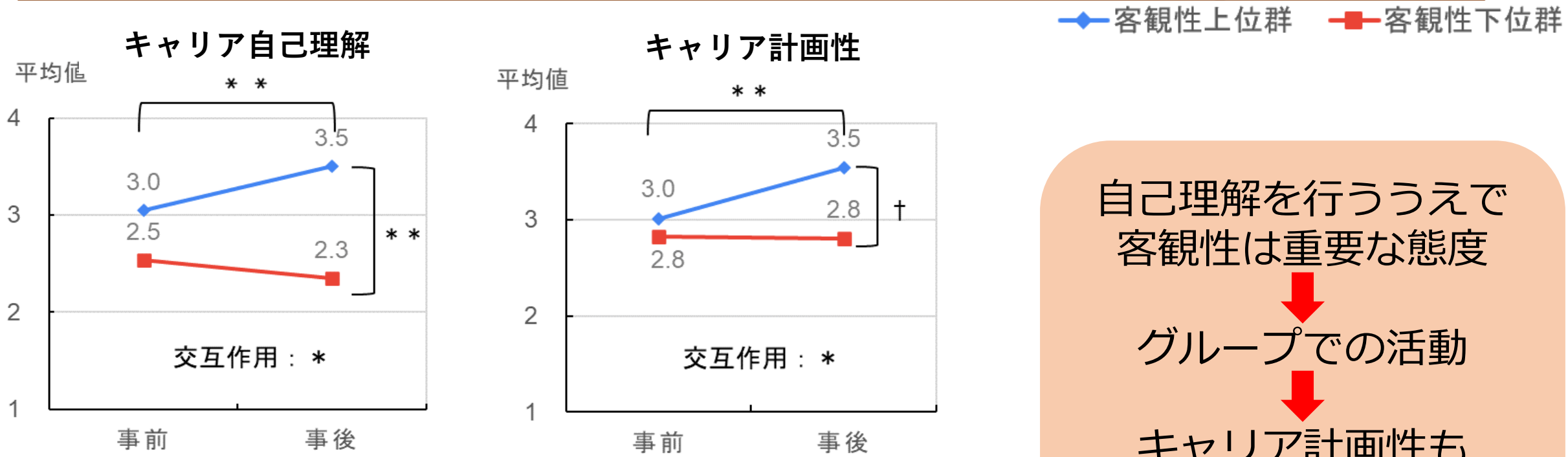
➡ 二要因混合比較による分散分析 上位群→16名 下位群→8名



「客観性」上位群→事前 < 事後
「客観性」下位群→事前 = 事後

5. 結果・考察

第一要因：「客観性」（主観にとらわれず客観的に考えようとする態度）
第二要因：「キャリア自己理解」・「キャリア計画性」の平均値の変容
➡ 二要因混合比較による分散分析 上位群→16名 下位群→8名



自己理解を行ううえで
客観性は重要な態度
↓
グループでの活動
↓
キャリア計画性も

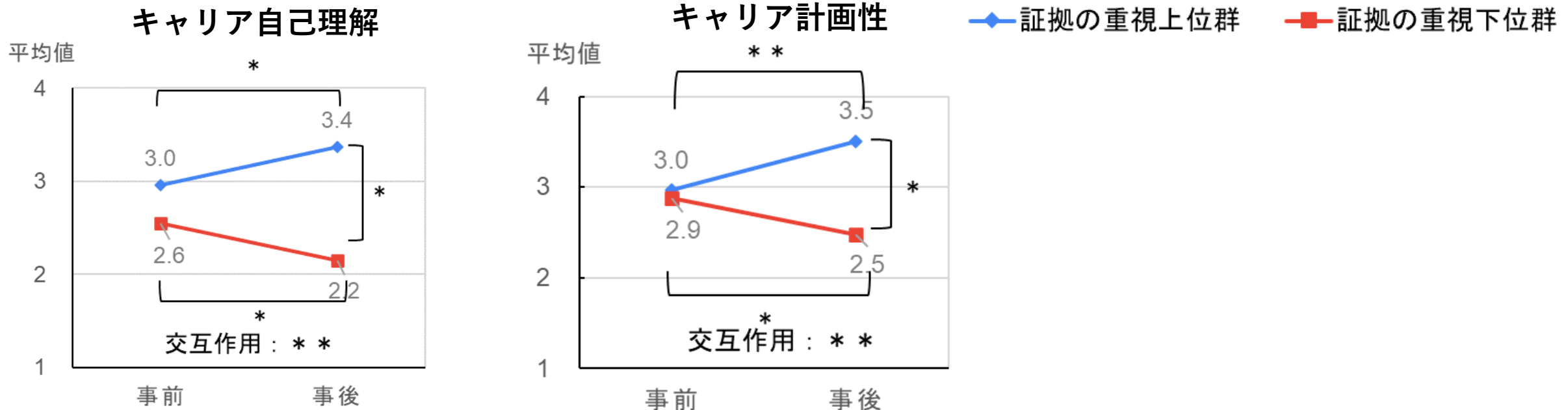
「客観性」上位群→事前 < 事後
「客観性」下位群→事前 = 事後

5. 結果・考察

第一要因：「証拠の重視」（主観ではなく適切な証拠を求めそれに基づき判断しようとする態度）

第二要因：「キャリア自己理解」・「キャリア計画性」の平均値の変容

➡ 二要因混合比較による分散分析 上位群→19名 下位群→5名



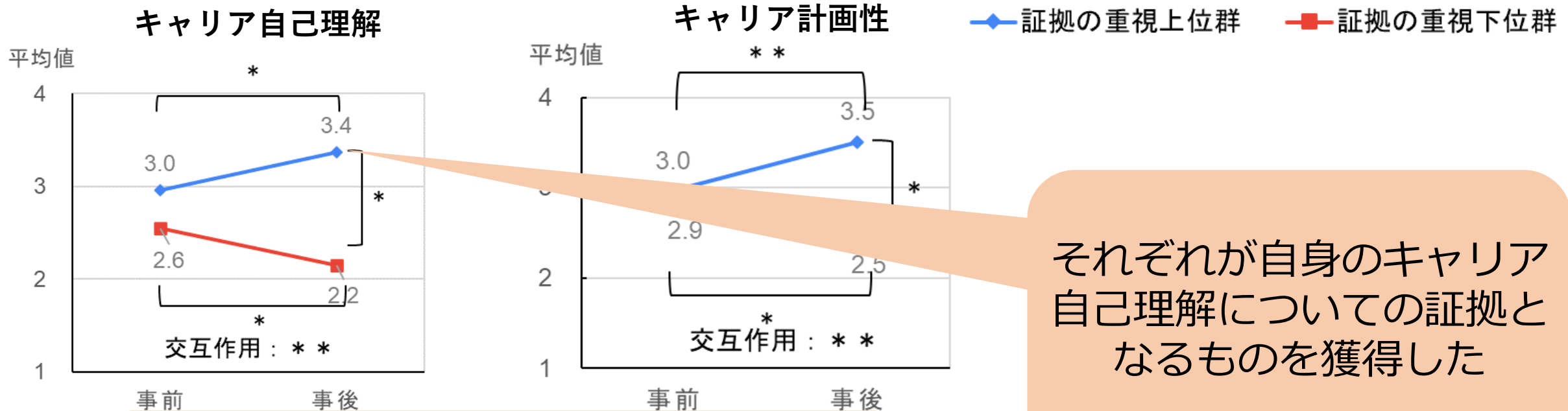
「証拠の重視」 上位群→事前 < 事後
「証拠の重視」 下位群→事前 > 事後

5. 結果・考察

第一要因：「証拠の重視」（主観ではなく適切な証拠を求めそれに基づき判断しようとする態度）

第二要因：「キャリア自己理解」・「キャリア計画性」の平均値の変容

➡ 二要因混合比較による分散分析 上位群→19名 下位群→5名



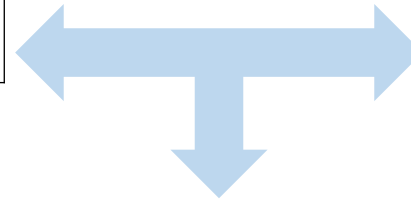
それぞれが自身のキャリア自己理解についての証拠となるものを獲得した

「証拠の重視」 上位群→事前 < 事後
「証拠の重視」 下位群→事前 > 事後

6. 結果・考察

客観性	いつも偏りのない判断をしようとする
	物事を見るときに自分の立場からしか見ない
	一つ二つの立場だけではなく、できるだけ多くの立場から考えようとする

証拠の重視	結論をくだす場合には、確たる証拠の有無にこだわる
	判断をくだす際は、できるだけ多くの事実や証拠を調べる
	何事も、少しでも疑わずに信じ込んだりはしない



様々な面から物事を考え、結論をくだす

- 大学初期から「客観性」や「証拠の重視」を意識した実践の検討余地あり

7. まとめ

【目的】

批判的思考態度に着目し、ゲーム型教材を用いたキャリア教育における学習効果を明らかにする

【結果・考察】

- ・客観性上位群→キャリア自己理解・キャリア計画性が向上
- ・証拠の重視上位群→キャリア自己理解・キャリア計画性が向上

【今後の課題】

本実践で得られた基礎データをもとに、より詳細な学習効果を検証する