NO.

070

教育 ゲームと学び

What Games Can Teach Schools

ゲームが学校に教えてくれること

英文の音声

レベル ★☆☆ 標準 | 270語 | 熟語13個 | 目標3分 | 読んだ日 | かかった時間 分 秒

1 Many parents worry when their children ❶**are crazy about** video games. Some ❷**forbid their children from** playing on school nights, believing that games are a waste of time. But researchers who study learning have started to ask a different question: what can schools learn from games?

2 Think about how a good game works. It ❸**sets a clear goal** for each level and tells players at once whether they have succeeded. Players try the same difficult stage ❹**again and again** until they clear it. Does failing make them want to quit? ❺**On the contrary**, it often makes them try harder. They simply ❻**make another attempt**, a little wiser than before.

3 Good games also adjust to each player. If a level is too easy, players get bored; if it is too hard, they give up. Well-designed games keep the challenge just right, so players are always ❼**eager to** reach the next stage. No wonder many students say they ❽**would rather learn** this way.

4 ❾**Now that** tablets are common in classrooms, teachers can borrow these ideas. Some language apps let learners ❿**brush up on** vocabulary in short, game-like lessons, and some schools use building games in which students ⓫**work on** projects together. Students who struggle to ⓬**keep up with** the class can practice at their own speed, and many improve ⓭**in no time**.

5 Of course, games are not magic. Some are designed mainly to keep players spending money, and too much screen time can harm sleep. The point is not to turn every lesson into a game but to borrow what games do well: clear goals, quick feedback, and the freedom to fail.

語注 **feedback** 結果の知らせ・反応 **adjust** 合わせる・調整する **challenge** 難しさ・挑戦 **vocabulary** 語彙 **well-designed** よく作られた

この英文の熟語 IDIOMS 13個｜番号は英文の中の番号と同じ。覚えたら □ に印

1 be crazy about ~ ～に夢中である □□□

頭がおかしくなるほど好き。be absorbed in / be keen on と近いが、より口語的 例 *My brother is crazy about soccer.* 弟はサッカーに夢中だ。

2 forbid A from ~ing A が～するのを禁じる □□□

forbid A to do の形もある。prohibit A from ~ing / ban A from ~ing と同じ型。forbid-forbade-forbidden の活用も出る 例 *The law forbids people from smoking in public places.* 法律は公共の場所での喫煙を禁じている。

3 set a goal 目標を立てる □□□

set（定める）＋goal。achieve / reach a goal（目標を達成する）とセットで覚える 例 *It is important to set a realistic goal.* 現実的な目標を立てることが大切だ。

4 again and again 何度も何度も □□□

over and over (again) / repeatedly と同じ意味。繰り返しを強調する 例 *I read the letter again and again.* 私はその手紙を何度も何度も読んだ。

5 on the contrary それどころか □□□

相手の言ったことや前の内容を強く否定して、反対のことを述べる。on the other hand（その一方で）との違いが頻出 例 *"Was the movie boring?" "On the contrary, it was very exciting."* 「映画は退屈だった？」「それどころか、とてもわくわくしたよ」

6 make an attempt (to do) （～しようと）試みる □□□

attempt は名詞で「試み」。make another attempt（もう一度試みる）の形も多い。try と同じ 例 *He made an attempt to climb the mountain alone.* 彼はその山に一人で登ろうと試みた。

7 be eager to do しきりに～したがる □□□

強く望む気持ち。be anxious to do と近い。be eager for ～（～を切望する）の形もある 例 *The children were eager to open their presents.* 子どもたちはプレゼントを早く開けたがっていた。

8 would rather do (than do) （...するより）むしろ～したい □□□

rather の後は動詞の原形。否定は would rather not do。had better と同じく助動詞のように使う 例 *I would rather stay home tonight.* 今夜はむしろ家にいたい。

9 now that ~ 今や～なので □□□

「今はもう～なのだから」と状況の変化を理由にする接続詞。that は省略されることもある 例 *Now that you are eighteen, you can vote.* もう18歳なのだから投票できる。

10 brush up on ~ ～を磨き直す □□□

一度身につけた技能を復習してやり直す。英語学習の文脈で頻出（brush up on my English） 例 *I need to brush up on my French before the trip.* 旅行の前にフランス語を磨き直す必要がある。

11 work on ~ ～に取り組む □□□

仕事・課題・問題に取り組む。「（人）に働きかける」の意味もある 例 *She is working on a new novel.* 彼女は新しい小説に取り組んでいる。

12 keep up with ~ ～に遅れずについていく □□□

速さや変化に遅れない。catch up with（追いつく）は遅れている状態から追いつく、keep up with は遅れないでいる 例 *It's hard to keep up with the latest technology.* 最新の技術についていくのは難しい。

13 in no time すぐに □□□

時間が全くかからずに。very soon / immediately と同じ。in time（間に合って）と区別 例 *Don't worry. You'll get used to it in no time.* 心配しないで。すぐに慣れるよ。

内容一致問題 QUESTIONS

英文を読んで、それぞれの問いに対して最も適切なものを 1〜4 から 1 つ選びなさい。

問1 第2段落によると、よいゲームのプレーヤーは失敗するとどうなることが多いか。

① すぐにゲームをやめてしまう。
② 恥ずかしくなって誰にも言わない。
③ もっと頑張ろうとし、もう一度挑戦する。
④ 簡単なステージに戻る。

問2 第3段落で、よく作られたゲームのプレーヤーがいつも次のステージに進みたがるのはなぜか。

① 難しさがちょうどよく保たれているから
② どのレベルもとても簡単だから
③ どのレベルもとても難しいから
④ 親に禁じられているから

問3 筆者の考えに最も近いものはどれか。

① Every lesson should be turned into a game.
② Schools should borrow the strengths of games.
③ Students should play games instead of sleeping.
④ Games are a complete waste of time.

熟語チェック CHECK 意味に合う英語の熟語を書こう（答えは「熟語」のページ）

1 〜に夢中である
2 A が〜するのを禁じる
3 目標を立てる
4 何度も何度も
5 それどころか
6 （〜しようと）試みる
7 しきりに〜したがる
8 （...するより）むしろ〜したい
9 今や〜なので
10 〜を磨き直す
11 〜に取り組む
12 〜に遅れずについていく
13 すぐに

背景知識 ゲームの仕組み（目標・得点・レベル・すぐに返ってくる結果など）を、勉強や仕事など本来ゲームではない場面に応用することを「ゲーミフィケーション」と呼ぶ。語学アプリや、ブロックで建物を作るゲームを使った授業などが例。一方で、長時間のプレーや課金、睡眠への影響を心配する声もある。入試では、ゲームそのものの良し悪しより「ゲームの何が学びに役立つか」を論じる文章がよく出る。

全訳 TRANSLATION 色の太字は熟語の部分

1 子どもがテレビゲーム**に夢中になっている**と、多くの親は心配する。ゲームは時間の無駄だと信じて、学校のある日の夜に**子どもがゲームをするのを禁じる**親もいる。しかし学習を研究する人々は、別の問いを立て始めている。学校はゲームから何を学べるだろうか、という問いだ。

2 よいゲームがどのような仕組みになっているか考えてみよう。ゲームは各レベルに**はっきりした目標を立て**、成功したかどうかをすぐにプレーヤーに知らせる。プレーヤーは、クリアするまで同じ難しいステージに**何度も何度も**挑戦する。失敗するとやめたくなるのだろうか。**それどころか**、失敗するとかえってもっと頑張ろうとすることが多い。前より少し賢くなって、ただ**もう一度挑戦する**のだ。

3 よいゲームはまた、一人一人のプレーヤーに合わせる。レベルが簡単すぎるとプレーヤーは退屈し、難しすぎると諦めてしまう。よく作られたゲームは難しさをちょうどよく保つので、プレーヤーはいつも次のステージに**進みたくてたまらない**。多くの生徒が、**むしろ**こういうやり方で**学びたい**と言うのも不思議ではない。

4 **今や**タブレットが教室で普通に**なったので**、教師はこうした考え方を取り入れることができる。ゲームのような短いレッスンで語彙**を磨き直せる**語学アプリもあれば、建物を作るゲームを使って生徒が一緒に課題**に取り組む**学校もある。クラス**についていく**のに苦労している生徒は自分のペースで練習でき、多くは**すぐに**上達する。

5 もちろん、ゲームは魔法ではない。主にプレーヤーにお金を使わせ続けるように作られたものもあり、画面を見る時間が長すぎると睡眠に悪い。大切なのは、あらゆる授業をゲームにすることではなく、ゲームが得意なこと、つまり、はっきりした目標、すぐに返ってくる結果、そして失敗する自由を取り入れることなのである。

要旨 よいゲームは、はっきりした目標、すぐに返ってくる結果、失敗してもやり直せる自由によって人を学びに夢中にさせる。授業をゲームにするのではなく、ゲームの長所を取り入れることが大切である。

解答・解説 ANSWERS

問1 3 **問2 1** **問3 2**

問1 正解 3 根拠は第2段落の Does failing make them want to quit? On the contrary, it often makes them try harder. They simply make another attempt（失敗するとやめたくなるか。それどころか、もっと頑張ろうとする。ただもう一度挑戦する）。よって 3 が正解。1 は On the contrary で否定されている内容。2 と 4 は本文にない。

問2 正解 1 根拠は第3段落の Well-designed games keep the challenge just right, so players are always eager to reach the next stage.（よく作られたゲームは難しさをちょうどよく保つので、プレーヤーはいつも次に進みたがる）。so の前が理由なので 1 が正解。2 は簡単すぎると退屈する（get bored）、3 は難しすぎると諦める（give up）とあり、どちらも理由にならない。4 は第1段落の親の話で、この段落とは関係ない。

問3 正解 2 根拠は第5段落の The point is not to turn every lesson into a game but to borrow what games do well（大切なのはすべての授業をゲームにすることではなく、ゲームが得意なことを取り入れること）。よって 2 が正解。1 は not to turn every lesson into a game と逆。4 は第1段落で一部の親が信じていることとして紹介されているだけで、筆者の考えではない。3 は too much screen time can harm sleep と反する。