研究タイトル：

物語と認知／外国語教育と学習方略

氏名：	萩原　康一郎／HAGIWARA Koichiro	E-mail：	hagiwara@numazu-ct.ac.jp
職名：	准教授	学位：	修士

所属学会・協会：	文芸学研究会、全国高等専門学校英語教育学会
キーワード：	文芸学、物語論、虚構論、哲学、言語学、社会学、英語教育、学習方略
技術相談 提供可能技術：	・文芸学、文学理論、神話学、解釈学、分析美学の講義と指導 ・人文諸学（哲学、日本文学、英米文学、言語学、社会学）の講義と指導 ・ゲーミフィケーションを活用した外国語教育の実践 ・メタ認知と自律学習を促す学習マネジメントの実践 ・英語・フランス語・アカデミックスキルの指導

研究内容：

・文芸学・文学理論・物語論・虚構論

文字で書かれ、書物として読まれてきた古典作品を研究対象とする日本文学や英米文学などの個別の各国文学研究とは異なり、文芸学（Literaturwissenschaft）は、神話や伝説、民話など口頭で語り伝えられてきた広義の文芸をも対象として含め、芸術の一様式として文芸を扱う学問領域です。文芸学の目的の一つに、現代の文学理論をそれ自体として研究し、文芸と人間の知とのかかわりや文芸の人間学的な存在意義を解明することがあります。文芸学の立場でフランスや英米の文学理論を読解し解釈しながら、文学的フィクションが人間のどのような世界認識の在り方に根差しており、どのような原理をもって生成されるのかを解明することが、私の研究テーマの一つとなります。

・ゲーミフィケーションを活用した外国語教育の実践

学習意欲を効果的に高める手法として、近年注目されているのがゲーミフィケーション（gamification）という概念です。これは、「（日常生活における様々な要素を）ゲームの形にする」ことを意味する”gamify”から派生した概念で、近年では、ビジネスの分野のみならず、教育の分野でも応用され、多くの成功事例が生まれています。私も、自身が担当する英語の授業に、他者との競争原理やポイント制による成果の可視化といったゲームに典型的な要素を取り入れ、学生を外国語の継続的な学習へと動機付けるべく、様々な手法を開発し、日々、実践しています。一例として、授業の一部に、クエスト型ゲームの手法をとりいれたことが挙げられます。これは学生が自らの目標と課題に応じて、「読む、聞く、書く、話す」の4技能に関する諸活動のリストから自由に学習内容を選択し、取り組んだ結果や学習の成果に応じてポイントが付与される仕組みです。学生が自らの学びを能動的にデザインすることができるようにしたことで、学習への動機づけを高めることとなりました。また、授業では、英語運用能力の向上はもとよりのこと、課題解決能力や意見調整力などいわゆる分野横断的能力の向上を目論んで、ソーシャルゲームの手法を応用した諸活動を実践しています。グループ内のメンバーと協力しあわないと正解を導くことができないように設計された教材を準備し取り組んでもらうことで、学習者相互のコミュニケーションが活発となり、アクティブラーニングの場を生み出すことになりました。このような教育手法が学習者の外国語運用能力や学習意欲にどのような影響をもたらすのかを実証的に研究しまとめることが今後の課題となります。

教養科

提供可能な設備・機器：

名称・型番（メーカー）	