

大規模計算機資源と生態系ビッグデータを活用した自然観察ゲームプラットフォームの実証と効果検証

21-A1-62・中島徹

目的

自然体験プログラムを、十年以上実施している東京大学附属施設と、その参加者を対象に、ゲーミフィケーションを伴う自然体験を通じた環境教育が、子どもに及ぼす好影響について明らかにする

方法

10名未満にわかれて主要な樹木の説明を受けながら自然を探索するプログラムを実施することとした。この時、参加者の保護者も基本的に同伴している。

上記のリッカート法のアンケートは、これらの自然体験の前後で実施した。また、SD法、記述式のアンケートは、自然体験後に行った。

結果と考察

上記のアンケートにおいて、参加した子どもたちにとって、対人的なコミュニケーションの好影響が統計的に明らかになった。一方で、保護者の児童に関して、自然体験を通じたコミュニケーション能力の向上についての言及は少なかった。このことから、保護者等にとって、子どもへのコミュニケーション能力や社交性への好影響を、期待される効果として十分に、認知されていない可能性はある

アンケート結果の例

