

ゲーム性を取り入れた「図書館演習」の効果と 今後の課題

古谷野 ありさ，佐藤 菊代，川崎 かおる
岩手医科大学附属図書館

1. はじめに

岩手医科大学附属図書館では，全学部（医学部，歯学部，薬学部，看護学部）新入生が履修する「多職種連携のためのアカデミックリテラシー」の中で，各クラス 50 名～90 名に対し 1 コマ（90 分）で資料の探し方についての講義を実施している。個々に異なる課題 ①書誌事項から検索する，②疾患内容から検索する課題（疾患名で検索しても，該当する図書が OPAC でヒットしないテーマ）を配布し，OPAC の使い方や図書の探し方を実習形式で教えている。今回は，2018 年度より改訂した講義内容について報告する。

2. 問題点

2017 年度までは，②についてグループワーク形式（4～5 人）としていたが，グループ内で役割分担が出来てしまう等，検索の流れを 1 人ずつが体験出来ていない状況であった。

3. 変更点

他館の事例等を参考に，下記のとおり講義内容を変更した。

- ・課題②について，1 人 1 題に変更
- ・検索はスマートフォンを使用（蔵書検索アプリをインストール）
- ・内容を「手がかりをヒントに盗まれた「命の書」を見つけ出す」というストーリー仕立てに変更し，課題①，②の表記も「Mission1，2」に変更する等，ゲーム性を持たせる

4. 効果と課題

【効果】

実施内容の変更により，全員が資料検索の流れをひと通り体験出来るようになった。

また，講義内容についても「宝探しのようで面白い」「楽しい」という感想が多く寄せられるようになり，資料の探し方をより効果的に，楽しみながら学習することが出来るようである。

【課題】

特に課題②に関し，予備を含め，およそ 100 題の準備と検証に掛かる負担が大きい。疾患名そのものが書誌事項に含まれる図書を新規受入した場合や，選定した疾患内容の難易度が高すぎる等，前年度の講義で用意した課題が次年度では使用出来なくなるケースがあり，当初想定していた以上に講義前の確認作業が発生した。

内容の改定により，講義の効果は向上したと推測される。今後も継続して講義を実施するために更なる工夫が必要である。