

秘 特別レポート

勉強をゲームと 同じにする秘訣

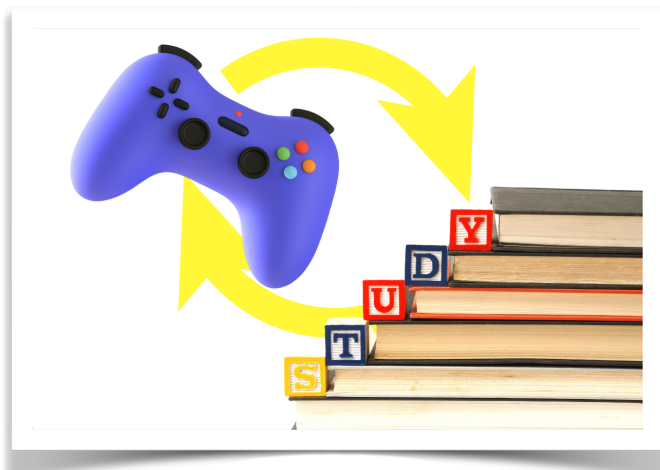


秘 特別レポート

「勉強をゲームと同じにする秘訣」

【目次】

- ・ ゲームのやる気を下げる方法
- ・ 勉強のやる気を下げる方法
- ・ ゲームをしたくなる理由
- ・ ゲームと勉強の違いは〇〇
- ・ 報酬とドーパミン
- ・ 勉強をゲームと同じにするピース



きっとあなたも、多くの親御さんたちと同じように、お子様に勉強できるようになって欲しいと、願っているはずです。

「解決策を手に入れて、課題をクリアしながらレベルアップする」

ゲームも勉強も本質は同じなのに、

✓ 「やるな」と言われてもやりたくなるゲーム

✓ 「やれ」と言われて余計にやりたくなる勉強

この違いはいったい何なのでしょう？

勉強もゲームと同じように、どんどんやるようになるためには何が必要なのでしょう？

この秘レポートに書いてあることをやれば、あなたのお子様はまるでゲームにハマるかのように勉強するようになります。あなたもぜひお子様の将来のために、この秘訣を使って成績アップ、志望校合格を実現させてください。

ハイクラブ
塾長 小野瀬佳伸

ゲームばかり、スマホばかり。 そのゲームの時間を勉強に充ててくれたら…

こんなふうに、お子様にお悩みではありませんか？
朗報です。お子様がゲームをやりにくくなる方法があります。



ゲームのやる気を下げる方法

- ・ ゲームを先にクリアした親が、子どもにクリアする方法を教える
- ・ できなかつたら怒る
- ・ 1日のプレイ時間を強制して放任する
- ・ 結果を報告させる
- ・ いきなりラスボス級の敵と戦わせる

いかがですか？

どんなに好きなゲームもこれでやらなくなります。

これを見て何かに似てると思いませんか？

ちょっと言葉を入れ替えてみましょう。



勉強のやる気を下げる方法

- ・ 勉強を先にクリアした親が、子どもにクリアする方法を教える
- ・ できなかつたら怒る
- ・ 1日の学習時間を強制して放任する
- ・ 結果を報告させる
- ・ いきなり受験勉強をやらせる

なんとなく心当たりありませんか？

今度は逆に、お子様がゲームをやりたくなる理由を見てみましょう。



ゲームをしたくなる理由

- ・ 苦戦しながらも自分でどんどん進むのが楽しい
- ・ クリアすると報酬がある
- ・ その報酬で次はもっと強い敵を倒せる
- ・ アイテムの種類が増え、強さが上がる
- ・ どんどん世界が広がる
- ・ 同じゲームをしてる友達と盛り上げられる

こんなふうなゲームって苦戦しながらも敵を倒して、強い武器や技を手に入れていくプロセスが楽しいんですよね。マリオもドラクエも。

勉強でもこれと同じことが起きれば、どんどんやるようになります。

そのためには何が必要なんでしょうか？

ゲームと勉強の違いは〇〇

「解決策を手に入れて、課題をクリアしながらレベルアップする」
ゲームも勉強も本質は同じなのに、「やるな」と言われてもやりたくなるゲーム。
「やれ」と言われて余計にやりたくなる勉強。
この違いはいったい何なのでしょう？



それは、ずばりエキサイティングな「報酬」があるかどうか。
ゲームは勉強とは異なり、ゲーム内で報酬（スコア、レベル、アイテム、称号等）が与えられます。
課金してまでこれが欲しくなる人もいます。

大人の仕事は先に報酬が振り込まれ、クリアすべき義務だけが残りますが、先に振り込まれてるだけまだマシです。

子どもの勉強は何も振り込まれてすらいなのに、やって当たり前だと思われてる上、できないものを突きつけられるから、やる気なんて出るわけないですね。
だから机から離れてしまうんです。

ではなぜこの「報酬」があるとやりたくなるのでしょうか？
その正体はドーパミンです。



報酬とドーパミン

ドーパミンとは「快感」を生み出す神経伝達物質の1つで、分泌量が多ければ多いほど、快感・喜びを感じます。そしてこのドーパミンの分泌量は、報酬そのものの大きさではなく、期待値に対する大きさに応じて増えることが神経科学の研究で明らかになっています。

私達の脳は、何をしてドーパミンが出たかを学習し、ドーパミンが出るきっかけとなった行動を繰り返そうとする働きがあります。

ドーパミンは人から褒められることでも分泌されます。

例えば、「英語が得意なんだね！」言われた生徒は、「もっと英語の勉強がしたい」と思うようになるでしょう。そして脳は、何をしてドーパミンが出たかを学習したため、「英語を勉強する」といった、ドーパミンが出るきっかけとなった行動を繰り返したいと思うようになり、「勉強しなくなる」脳を作ることができます。



勉強をゲームと同じにするピース

この「褒める」ことと「喜ぶ姿を見せる」報酬。最大値の報酬を与えてやれる人はこの世界にたった一人しかいません。親であるあなたです。もちろん先生である我々も褒めますが、最大値を持っているのは親です。

本人、親、塾が三位一体となってゲームと同じ構図を作ってあげることが、私たちの子別作戦の真骨頂です。親のピースが足りてないと、ゲームが成立しません。

	ゲーム	子別作戦
①主人公	勇者、プレイヤー	本人
②目的	ラスボスを倒す	成績、合格
③仲間	同じ目的で別の能力者、他のプレイヤー	塾生
④課題	今の敵、罠、障害、事件等	ちょうど良い負荷の問題
⑤解決策	武器、技	解き方、学習法
⑥報酬	スコア、レベル、アイテム、称号等	テストの点、親の賞賛、承認

①主人公と②目的はもう存在しますよね？

③仲間、④課題、⑤解決策はこちらでご用意しています。

最後の⑥報酬はぜひご用意ください。



私は今までの20年間、さまざまな教育機関に携わってきました。その中で確信していることがあります。**成績の向上は親子関係の向上に比例します。**

お子様の成果を塾に放任したいのであれば、ハイスタクラブはお勧めできません。なぜなら、親のあなたが子別作戦の大切な一員だからです。あなたがもし、この作戦の一員として参加して下さるのであれば、成果は保証します。ぜひ、一緒にお子様の未来を共に切り拓いていきましょう。

それでは、体験授業でお会いできることを楽しみにしています。