

教育におけるゲーミフィケーション
に関する実践的研究 (3)

藤川 大祐 編

人文公共学府
研究プロジェクト報告書

第324集

2018年

千葉大学大学院
人文公共学府

*Practical Research on Gamification
in Education (3)*

FUJIKAWA Daisuke ed.

RESEARCH PROJECT REPORTS

No.324

2 0 1 8

Chiba University
Graduate School of Humanities and Studies on Public Affairs

はじめに

藤川 大祐

目次

ゲームとしての討論 —AI を活用した討論支援システム構築のための試論—	藤川 大祐	…………	1
定時制高校の特別活動における 生徒たちの「やり過ぎ」方略についての一考察 —生徒たちへのインタビューをたよりに—	伊藤 晃一	…………	11
小学校第 3 学年の総合的な学習の時間におけるプログラミング 教育のカリキュラム開発の試み	小池 翔太	…………	23
ゲーミフィケーションを用いた租税授業の開発 —「目指せ！パーフェクト納税者」の実践から—	中村 綾李	…………	33
「読書会」はいかなるゲームか —参加者へのインタビューを通して—	小牧 瞳 伊藤 晃一	…………	41
生徒指導における「隠れたカリキュラム」の ゲーミフィケーションによる解釈	伊藤 雅一	…………	53
教員養成学部授業における協働学習用アプリ教材制作の試み —家庭科および社会科の事例—	阿部 学 藤川 大祐 狩野 明香理	…………	59

Introduction

Daisuke FUJIKAWA

Table of contents

Discussion as Gaming: An Essay on Construction of Discussion Support System Utilizing AI	Daisuke FUJIKAWA	1
A Study on Students' Strategies of 'Overdoing' in Special Activities of Part-Time High School: Referring to interviews with students-	Koichi ITO	11
An Attempt to Develop a Curriculum for Programming Education in the "Period for Integrated Studies" for Third Grade Elementary School Students	Shota KOIKE	23
Development of Lesson on Taxation Using Gamification: From "Pursuing" Aiming! Perfect Taxpayers"	Ayari NAKAMURA	33
What Kind of Game Do Participants Play in the "Book Club"? : Through the Analysis by the Interview to the Book Club Participants	Hitomi KOMAKI Koichi ITO	41
Interpretation of "Hidden Curriculum" on Student Guidance through Gamification	Masakazu ITO	53
Making Educational Applications for Collaborative Learning: In the Cases of Home Economics and Social Studies	Manabu ABE Daisuke FUJIKAWA Akari KANO	59

教育におけるゲーミフィケーションに関する
実践的研究 (3) (2017年度)

千葉大学大学院人文公共学府
研究プロジェクト報告書 第324集

Practical Research on Gamification in Education

Chiba University
Graduate School of Humanities and Studies on Public Affairs
Research Project Reports No. 324

編者 藤川 大祐

平成30(2018)年2月28日発行

発行 千葉大学大学院
人文公共学府

印刷 大学生協プリント・オンデマンド・センター