ISSN 1881-7165

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(2)

藤川 大祐　編

人文社会科学研究科
研究プロジェクト報告書

第３１９集

２０１７年

千葉大学大学院
人文社会科学研究科

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(2)

藤川 大祐　編

人文社会科学研究科
研究プロジェクト報告書

第３１９集

２０１７年

千葉大学大学院
人文社会科学研究科

本研究プロジェクト報告書の一部から著者本人以外が引用を行う場合や、本報告書の内容を参照・利用した場合は、通常の引用・参照方式に則り、必ず出典を明記してください。

ISSN 1881-7165

Practical Research on Gamification in Education (2)

FUJIKAWA Daisuke ed.

RESEARCH PROJECT REPORTS

No.319

２０１７

Chiba University
Graduate School of Humanities and Social Sciences

目　次

はじめに　藤川 大祐

アクティブ・ラーニングとゲーミフィケーション
―「主体的・対話的で深い学び」のデザインに関する考察―　藤川 大祐　……　1

授業における「荒らし屋」は誰か
―バーナード・スーツ『キリギリスの哲学 ゲームプレイと理想の人生』をたよりに―　伊藤 晃一　……　11

教育原理とゲームの関係
―言語ゲームとゲーミフィケーションの観点から―　伊藤 雅一　……　25

保育実践における幼児の撮影行動
―ある「自由保育」実践の事例研究―　山田 恵李　……　31

小学校社会科におけるゲーミフィケーションを活用した「情報の有効な活用」を題材とした授業開発の試み
―1 人 1 台の端末環境に着目して―　小池 翔太　……　41

集団における意思決定を学ぶ中学生対象授業プログラムの開発
―教材「ゆら社長のジレンマ」を用いて―　小牧 瞳　谷山 大三郎　和田 翔太　藤川 大祐　藤井 篤之　……　49

労働問題と労働法を題材とした中学校社会科の授業プログラム開発
―経営シミュレーションゲームを導入して―　北爪 里菜　……　57

ソーシャルメディア社会に対応した高等学校芸術科「音楽Ⅰ」における創作授業の実践と考察
―知的財産教育の体得的な学びを目的として―　飯島 淳　……　69

デザインを学ぶ大学生を対象としたディベートの授業実践
―高レベル放射性廃棄物の処分問題を題材として―　市野 敬介　……　79

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(2)（2016年度）

千葉大学大学院人文社会科学研究科

研究プロジェクト報告書　第319集

Practical Research on Gamification in Education (2)

Chiba University

Graduate School of Humanities and Social Sciences

Research Project Reports No. 319

編者　藤川 大祐

平成29(2017)年2月28日発行

発行　千葉大学大学院

人文社会科学研究科

印刷　大学生協プリント・オンデマンド・センター