

# 目次

はじめに

「多数決ゲーム」から「群像劇ゲーム」へ ーゲーミフィケーションを取り入れた学校教育論の試みー	藤川 大祐	1
歴史的分野を取り入れた租税制度の授業開発 ーシナリオ教材を活用してー	中村 綾李	11
歴史を活用して問題解決を行なう授業の開発 ーゲームづくりを通してー	明石 萌子	19
マダガスカルの中等教育教員向けの ICT 活用に関する 研修プログラムの開発 ー日本の初等中等教育を参考にー	ジョナタン・エズラ	29
「オタク力」を活かした学習モデルの提案 ー中学校数学の授業実践の事例からー	小牧 瞳	39
定時制高校における「学び直し」の発生と変遷	伊藤 晃一	45
BtoB を中心とした小学生向けキャリア教育の実践 ー西千葉子ども起業塾の歩みよりー	伊藤 雅一	55
性的マイノリティに関する制度づくりを主題とした 中学生向け授業の開発	郡司 日奈乃	65
中国の大学におけるクイズを取り入れた授業の開発 ー日本語学部の専攻生を対象としてー	李 縁舟	75
高校生を対象にした脱出ゲームを用いて複数教科の 知識を活用する授業の開発	木口 恵理子	85
「ネットいじめ」防止のための人権教育プログラム開発 ー人権感覚に着目したネット上コミュニケーション能力の向上ー	石橋 博和	95
食品ロス削減に関する授業プログラムの開発	古谷 成司 関谷 紳吾 瀬尾 悠太	103