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