

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