

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 6 年 6 月 21 日現在

機関番号：14501

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2023

課題番号：18K02664

研究課題名(和文) 社会参加の主体性と協働的問題解決能力を育成する未来創出型社会科授業の開発

研究課題名(英文) Development of future-creating social studies classes that foster proactivity in social participation and collaborative problem-solving skills.

研究代表者

吉永 潤 (YOSHINAGA, Jun)

神戸大学・人間発達環境学研究科・教授

研究者番号：50243291

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,300,000円

研究成果の概要(和文)：次のような社会科授業を開発し、学校現場ないし大学生対象の試行実施を通じて一定の教育的効果を確認した。・昭和戦前期の政党と軍部各々の「政権構想」をスピーチさせ比較選択させる授業(高校で実施)・ドイツ国民の立場に立ち難民受け入れ問題に関して主張と意思決定を行わせる授業(大学で試行)・吉田松陰が黒船密航を試みた事実を取り上げた「松陰の留学志望プレゼンテーション」授業(小学校で実施)・「一遍上人絵伝」を用いてその一つのシーンの後の展開を「ドラマスクリプト」として作成する歴史授業(大学で試行)・学習者に仮想新政党の立ち上げを求め、「政見放送」を自撮りさせる「政党旗揚げゲーム」授業(高校で実施)。

研究成果の学術的意義や社会的意義

「可能的事実」導入による活動の組織によって、学習者の学習意欲、社会事象への関心、課題解決におけるコミュニケーションの意義理解、また社会科の学びの意義に関する認識、の4点に顕著な向上を生むことを確認した。社会科学学習において、事実に関する知識・理解形成とともに、それらと関連した疑似現実的な課題状況を導入することの重要性を示した。他方で、通常学習と活動の関係づけが重要であり、特に活動の事後において、活動内容と現実社会との関わりを軸とした振り返りを組織することの重要性が把握された。以上から、民主社会の有為な構成員の育成のため、「可能的事実」導入は重要な役割を果たすことが確認された。

研究成果の概要(英文)：The following social studies lessons were developed and their educational effects were confirmed through trial at schools and among university students; a class in which students are asked to give speeches on the 'government concept' of each of the political parties and the military in the pre-Showa period and make comparisons and selections (held in high school); a class in which students make arguments and decisions on the issue of accepting refugees from the standpoint of German citizens (tried at university); a 'presentation on Shoin Yoshida's desire to study abroad' class on the fact that he tried to stowaway on the Black Ships (held in elementary school); a history class in which students create a 'drama script' of the development of a scene from the 'Ippen Shonin Eden Biography' (tried at university); a 'Launching Political Party Game' class in which learners are asked to set up a virtual new political party and to make their 'political broadcast'(held in high school).

研究分野：社会科教育学

キーワード：未来創出型社会科授業 ゲーミング シミュレーション ディブリーフィング 主体性・主体知 協働的問題解決能力

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

様式 C - 19、F - 19 - 1 (共通)

1. 研究開始当初の背景

社会科(小中学校社会科に加え高校地理歴史科・公民科を含む広義で呼称)は、未来の民主社会の発展を担うその有為な構成員を育成することを目的とする教科である。しかし、現状において本教科は、過去および現在の様々な社会的諸事実に関わる教授と学習で、教師・学習者共々、いわば「力尽きている」状況であると言える。この「現状」は、本研究「社会参加の主体性と協働的問題解決能力を育成する未来創出型社会科授業の開発」の開始時である2018年当時においてみならず、新学習指導要領が全校種において完全実施されている現在においても、基本的に課題であり続けていると言える。

2. 研究の目的

上記の課題状況が出来る基本的要因を、本研究は、社会科実践者が前提とする「事実」概念の狭さに見出した。すなわち、社会科が扱っている事実は、過去ないし現在に起こった(起こっている)諸事実であり、その生起やその原因・構造などが、諸証拠、諸資(史)料によって確認されうるものに限定される、という事実観である。この事実観は、「事実・虚構」の二分法を前提にしており、証拠によってその生起が確認されないことからは、責任ある公教育において扱われるべきではないという判断によって排除される。しかし他方で、次のような事実観もまた可能である。すなわち、その生起が確認される「事実」と、その事実とは様相は異なるが、生起しうる(しえた)と考える「可能的事実」との二分法である。あらゆる歴史・社会的諸事実は、生起しうる(しえた)可能的事実の可能性の広がりに伴っていると考えられる。

この可能的事実を、学習者が事実そのものと誤認しない方法で、社会科実践の中に取り入れ位置付ける授業構成を構想することによって、社会科授業は「事実に関する学習」という従来の在り方に加えて、「可能な(可能であった)事実の探求」や「可能な(可能であった)社会的課題解決策の探求」という学習活動の組織が可能となり、それによって、少なくとも次の二つの教育効果が期待できると考えられる。

可能的諸事実との比較によって、現に生起した事実の原因等の探求やその意義の考察が広がりとなり深まりを持つ。この「広がり」と「深まり」とは、学習者は学習課題について複数の仮説や意見を持つことが可能になり、その交流や相互刺激が学習を活性化、深化させるであろうことを意味している。

一定の社会的状況、とくに課題的状況を授業の出発点とし、学習者自身にその課題解決活動を行わせることによって、すなわち、学習者を社会的課題状況とその解決の仮想的主体と位置付けることによって、学習者の社会参加の主体性を育成することが期待できる。また、そのような課題解決は、必ず複数主体(学習者)間のコミュニケーション(ときには利害が一致しない者同士のコミュニケーション)を通じて行われるため、それを通じて、協働的問題解決能力を育成することが期待できる。

この二つの違いは、端的に、学習者の視点が、学習対象の社会事象に対して客観的であるか、内在的・当事者的であるかの違いであるということが出来る。本研究は、以上のうち、主要に前者のアプローチを採用し、学習者に、課題とする社会状況の「未来を創出」することを求める複数タイプの社会科授業開発の開発と、その教育効果の検証を目的として掲げた。

3. 研究の方法

上記のような目的の授業開発は、端的には、ゲーム型(あるいはロールプレイ型)の授業開発であるということが出来る。そこでまず、社会科授業教材として開発された過去の内外のゲーム型ないしロールプレイ型授業(とみなしうるもの)及びその開発の背景諸理論を検討・比較する文献研究を進めた。

実際に新規開発を行うにあたっては、大まかに、小学校対象、中学校対象、高校対象との3校種の区分を設け、それぞれにつき少なくとも1種を開発し、効果検証を行うこととした。開発は、大学におけるゼミ指導学生・院生との共同開発研究のスタイルをとり、開発→小対象の試行→大学生を対象とした大規模試行→学校現場での試行(現場教師の協力を得る)のステップをとり、ステップごとに効果評価と改良を加えることとした。

このように開発する授業は、いずれも、新学習指導要領に示された社会科の諸単元のどこかに位置付け、かつ、その単元の教育目標実現をより高度なものとすることを目標とし、可能な限り実際の学校授業カリキュラムで実装可能なものを案出することを目指した。現場教師との連携が可能となった場合は、その事前評価をいただき、それを踏まえた改良ののち実際の教室での実施を行った。

あらかじめ予想された難点としては、授業での課題解決活動が「楽しかったで終わってしまう」点である。すなわち、授業内の課題解決活動体験が、社会科カリキュラム、さらには現実社会の諸課題との関連を欠き孤立してしまう点である。このため、上記のように、開発する授業が、社

会科単元内における学習の流れに即して必然性ある位置付きを持つようにする必要がある。加えて、当該の活動型授業の活動終了後における振り返りのディスカッション(ディブリーフィング)において、授業内での活動と現実社会の諸事象との関連を意識させる諸設問を行う必要があると考えられる。

効果検証は、基本的に事前・事後アンケート(5件法及び記述式)の形を取り、可能な場合は、アンケートに何らかの特徴ある回答を寄せた学習者を対象とするインタビュー調査を実施した。事前・事後アンケートは、基本的に、事前調査において、授業で対象とする社会事象に関する既有知識、およびそれへの関心の度合いを調査し、事後調査においては、授業に関する「おもしろさ、楽しさ」評価、授業内で印象に残る体験(とくにグループ内やグループ間コミュニケーションに関する振り返り)、授業を通じて得た認識(授業で対象とした課題事象に関し、および、そのような社会的課題の解決の方法やその困難性等)、対象とした社会的課題事象への関心の度合い、対象とした社会的課題状況に類似する現代諸事象への関心や実践的参画の意欲の度合い、を調査し、事前調査からの変化を数量的に把握するとともに、記述回答の場合、事前事後の学習者ごとの比較・変化の追跡を行った。

4. 研究成果

本研究において開発、実施した「未来創出型授業」(主要なもの)は、以下のようなものである。以下のうち、成果の社会的公表(著書・論文発表ないし学会発表)を行えたものはそれを付記した。

①前科研課題において既開発であった「外交交渉ゲーム インディペンデンス・デイ」(戦後日本と占領国米国の立場を取らせ、日本の独立如何に関して交渉させるゲーム)に、その後の日米間の諸課題を解決させる交渉や協議の活動を付加し、戦後～今日の日本の国際的諸課題を意識させる授業。想定は高校地歴ないし公民科。実施は大学生対象。成果公表は：

・Hiroki Baba, Masahiro Ohyama, Takayuki Takesada, Keiko Suga, Jun Yoshinaga, 'Educational Effects of Active Learning in Succeeding Lessons ;A Case Study of Game Use in a History Lesson Curriculum', International Simulation & Gaming Association the 49th Conference (2018).

・Masahiro Ohyama, Hiroki Baba, Jun Yoshinaga, 'Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues', *Serious Games*, pp.263-275, Springer (2020).

②政策のみではなく人物に着目して選挙演説と投票を行わせる衆院模擬選挙の授業。想定は高校公民科(及び大学初年度を含む10代後半の主権者教育)。実施は大学生対象。成果公表は：

・Jun Yoshinaga, Keiko Suga, 'Developing School Lessons of Civic Education for Cultivating Ability of Judgement on "human Factors"', Second Interdisciplinary and Research Alumni Symposium iJaDe (2018).

・菅慶子、吉永潤「人間を選ぶ」判断力を育成する主権者教育の授業開発—大学生の意識調査を通じて—、全国社会科教育学会第67回大会(2018)。

③源平争乱時代の源氏・平氏それぞれの「政権構想」をスピーチさせ「投票」させる「源平選挙戦」の授業。想定は小学校及び中学校。試行実施は大学生対象。

④「米騒動」に関する対立する主張を評価して自己の判断を形成させる歴史法廷型の授業。想定は小学校。実施は小学生対象。成果公表は：

・武貞隆之「対立の判定力としての公民的資質を育成する授業開発—「米騒動」を題材として—」、『教育科学論集』22、pp.13-19(2019)。

⑤昭和戦前期の政党と軍部それぞれの「政権構想」をスピーチさせ、比較選択させる日本近代史授業。想定は高校地歴科。実施は大学生対象。成果発表は：

・松山航平「歴史授業における役割体験学習の組織—統帥権干犯問題を題材に—」全国社会科教育学会第67回大会(2018)。

⑥ドイツ国民の立場に立ち難民受け入れ問題に関して主張と意思決定を行わせる授業。想定は高校公民科。実施は大学生対象。

⑦黒船密航を試みた吉田松陰が何を見よう・知ろうとして米渡航を志したかを松陰自身となって語らせるロールプレイ型授業「吉田松陰の留学志望プレゼンテーション」。想定は小学校。実施は小学生対象。成果公表は：

・古谷亨仁・兼田奈保子・吉永潤「小学校社会科におけるゲーミング教材の実装について—6年生歴史学習の事例から—」、第70回全国社会科教育学会(遠隔開催)(2021)。

・古谷亨仁、吉永潤「キーパーソン論に基づく小学校歴史人物学習ゲーミング化の試み—吉田松陰・黒船密航未遂事件を題材として—」第71回全国社会科教育学会(遠隔開催)(2022)

⑧金融教育において、学習者に資産活用を促進する「ナッジ」政策案を案出させる授業。想定は高校公民科。実施は高校生対象。成果公表は：

・大塚雅之、吉永潤「社会的問題解決における着想力を育成する単元と評価手法の開発」第71回全国社会科教育学会(遠隔開催)(2022)

・大塚雅之「行動経済学を取り入れ、公共的・社会的課題解決力を育成する高等学校公民科「金融」の単元開発と実践」神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要,17(1):pp.43-52。

⑨「一遍上人絵伝」を用いてその一つのシーンを示し、その後の展開を「ドラマスクリプト」として作成すること(グループ作業)を求める授業。中学校及び高校地歴科装置。実施は大学生対象。

⑩「政党旗揚げゲーム」：学習者グループに仮想の新政党の立ち上げを求め、趣旨と政策を「政見放送」として自撮りさせる授業。想定は高校公民科(及び大学初年度を含む10代後半の主権者教育)。実施は高校生及び大学生対象。成果公表は：

・Yoshinaga, Jun ; Hase, Ayano ; Shin, Yuichiro ; Ohyama, Masahiro ; Otsuka, Masayuki ; Mori, Yumi ; XU, Xiaoqing ‘Development of “Let’s Launch Political Parties” Game for Citizenship Education :Toward Cultivating “Political Creativity” and Encouraging Proactive Participation in Politics’ the 54th ISAGA(International Simulation and Gaming Association)Conference(La Rochelle Univ.,France)(2023).

・羽瀬彩乃・吉永潤・徐小晴「主権者教育における『政党旗揚げゲーム』の開発 『政治的創造力』の育成を目指して」、全国社会科教育学会第72回大会(2023)。

本研究によって得た実践的、理論的知見につき社会的公表を行ったものとして、次の著書及び論文がある。

①近藤敦、豊田祐輔、宮脇昇、吉永潤編著、『大学の学びを変えるゲーミング』晃洋書房(2020) (日本シミュレーション&ゲーミング学会優秀賞受賞)。

②吉永潤「個別事象の二項関係で学ばせる社会科授業の提案—『個別事象対一般概念』図式の優越性を抜け出るために—」、『歴史地理学』63, pp.32-41(2021)。

③吉永潤「小学校社会科指導法に関する遠隔学修教材の作成(1)」、『教育科学論集』25, pp.89-102(2022)。

④吉永潤「小学校社会科指導法に関する遠隔学修教材の作成(2)」、『教育科学論集』26, pp.75-90(2023)。

⑤宮脇昇・河村律子・森隆知・玉井良尚・吉永潤・阪井士紋・近藤佑哉「ハイブリッド・ゲーミングにおける「音」の問題:逆デジタル・ディバイドを越えられるか」、『シミュレーション&ゲーミング』34(2024)、印刷中。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計10件（うち査読付論文 8件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 4件）

1. 著者名 吉永潤	4. 巻 26
2. 論文標題 小学校社会科指導法に関する遠隔学修教材の作成（2）	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 教育科学論集	6. 最初と最後の頁 75-90
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 吉永潤	4. 巻 25
2. 論文標題 小学校社会科指導法に関する遠隔学修教材の作成（1）	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 教育科学論集	6. 最初と最後の頁 89-102
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 Masahiro Ohyama , Hiroki Baba , Jun Yoshinaga	4. 巻 LNCS12434
2. 論文標題 Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Serious Games	6. 最初と最後の頁 263-275
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 吉永潤	4. 巻 63
2. 論文標題 個別事象の二項関係で学ばせる社会科授業の提案－「個別事象対一般概念」図式の優越性を抜け出るために－	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 歴史地理学	6. 最初と最後の頁 32-41
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 武貞隆之	4. 巻 22
2. 論文標題 対立の判定力としての公民的資質を育成する授業開発－「米騒動」を題材として	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 教育科学論集	6. 最初と最後の頁 13-19
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 馬場大樹	4. 巻 136
2. 論文標題 社会科におけるゲーム教材の活用がその後の授業に与える学習効果－ゲーム教材による「問題解決パースペクティブ」の形成に着目して	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 社会科教育研究	6. 最初と最後の頁 1-13
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 大山正博・新友一郎	4. 巻 138
2. 論文標題 合意形成後の社会を体験させる「継続的問題解決学習」の提唱－「貿易ゲーム」のルール改変後の社会をプレイさせる授業を通じて－	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 社会科教育研究	6. 最初と最後の頁 39-50
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 菅慶子	4. 巻 21
2. 論文標題 人間的活動としての政治に取り組む主権者教育の授業-衆議院議員選挙を題材とした同時進行型実践の開発と評価を通じて－	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 教育科学論集	6. 最初と最後の頁 1-14
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 馬場大樹、新友一郎	4. 巻 第12巻第2号
2. 論文標題 ゲーム教材を活用した世界史カリキュラム共同開発を通じた社会科教師の成長	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 神戸大学人間発達環境学研究科研究紀要	6. 最初と最後の頁 1-12
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 武貞隆之	4. 巻 22
2. 論文標題 対立の判定力としての公民的資質を育成する授業開発－「米騒動」を題材として－	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 教育科学論集	6. 最初と最後の頁 13-19
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計22件（うち招待講演 1件 / うち国際学会 4件）

1. 発表者名 羽瀨彩乃・吉永潤・徐小晴
2. 発表標題 主権者教育における『政党旗揚げゲーム』の開発 『政治的創造力』の育成を目指して
3. 学会等名 第72回全国社会科教育学会（岡山大学）、口頭発表
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Yoshinaga, Jun ; Hase, Ayano ; Shin, Yuichiro ; Ohyama, Masahiro ; Otsuka, Masayuki ; Mori, Yumi ; XU, XIAOQING
2. 発表標題 'Development of "Let's Launch Political Parties" Game for Citizenship Education :Toward Cultivating "Political Creativity" and Encouraging Proactive Participation in Politics'
3. 学会等名 the 54th ISAGA(International Simulation and Gaming Association) Conference (La Rochelle Univ.,France), poster session. (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 古谷亨仁、吉永潤
2. 発表標題 キーパーソン論に基づく小学校歴史人物学習ゲーミング化の試み 吉田松陰・黒船密航未遂事件を題材として
3. 学会等名 第71回全国社会科教育学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 大塚雅之、吉永潤
2. 発表標題 社会的問題解決における着想力を育成する単元と評価手法の開発
3. 学会等名 第71回全国社会科教育学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 宮脇昇、河村律子、玉井良尚、吉永潤
2. 発表標題 ハイブリッドゲーミングにおける「音」の問題 逆デジタルディバイドを越えられるか
3. 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2022年秋季大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 大山正博・吉永潤
2. 発表標題 歴史はサンプルなのか？ - ガダマー解釈学に基づく「出会い」としての歴史学習の提案 -
3. 学会等名 第70回全国社会科教育学会(遠隔開催)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 古谷享仁・兼田奈保子・吉永潤
2. 発表標題 小学校社会科におけるゲーミング教材の実装についてー6年生歴史学習の事例からー
3. 学会等名 第70回全国社会科教育学会(遠隔開催)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 吉永潤
2. 発表標題 社会科における 孤立的な知識 形成の克服 個別事象間のアナロジー・比喻で学ばせる授業の提案
3. 学会等名 第69回全国社会科教育学会・第37回鳴門社会科教育学会合同全国研究大会(遠隔開催)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Masahiro Ohyama , Hiroki Baba , Jun Yoshinaga
2. 発表標題 Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues
3. 学会等名 Joint International Conference, JCSG 2020 (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 吉永潤
2. 発表標題 「その史実専用の知識」を超える学習材としての社会科ゲーム教材
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 菅慶子
2. 発表標題 「人間を選ぶ」判断力を育成する主権者教育の授業2 - 高等学校での授業実践を通じて -
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 武貞隆之
2. 発表標題 判断力を育成する小学校社会科授業の開発 他者の意見を自らの意見に反映するスクエア型ワークシート
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 馬場大樹
2. 発表標題 「制限時間」を考慮した意思決定・合意形成学習の提案
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 大山正博・新友一郎
2. 発表標題 意思決定・合意形成を行うゲーム型授業を繰り返し体験することによる学び 過去2年間に行った学習の子ども自身によるふりかえりを通じて -
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 松山航平
2. 発表標題 歴史における対立の争点を顕在化させる学習の効果検討－「満蒙問題」を題材としたゲーム型学習を通じて－
3. 学会等名 全国社会科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Hi roki Baba, Masahiro Ohyama, Takayuki Takesada, Keiko Suga, Jun Yoshinaga
2. 発表標題 Educational Effects of Active Learning in Succeeding Lessons; A Case Study of Game Use in a History Lesson Curriculum
3. 学会等名 International Simulation & Gaming Association the 49th Conference (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Jun Yoshinaga, Keiko Suga
2. 発表標題 Developing School Lessons of Civic Education for Cultivating Ability of Judgement on 'human Factors'
3. 学会等名 Second Interdisciplinary and Research Alumni Symposium iJaDe2018 (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 菅慶子、吉永潤
2. 発表標題 「人間を選ぶ」判断力を育成する主権者教育の授業開発－大学生の意識調査を通じて－
3. 学会等名 全国社会科教育学会第67回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 武貞隆之
2. 発表標題 対立の判定力としての市民的資質を育成する授業開発－「米騒動」を題材として
3. 学会等名 全国社会科教育学会第67回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 大山正博
2. 発表標題 国際問題の解決主体を育成する社会科国際理解教育-「貿易ゲーム」のルール改変及び改変後の世界をプレイする授業の開発と実践－
3. 学会等名 全国社会科教育学会第67回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 馬場大樹
2. 発表標題 ゲーム教材による問題解決パースペクティブの育成－世界史A(現代史) 単元においてゲーム教材が単元全体にもたらす学習効果の検証－
3. 学会等名 全国社会科教育学会第67回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 松山航平
2. 発表標題 歴史授業における役割体験学習の組織－統帥権干犯問題を題材に－
3. 学会等名 全国社会科教育学会第67回大会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計2件

1. 著者名 近藤敦・豊田祐輔・吉永潤・宮脇昇	4. 発行年 2020年
2. 出版社 晃洋書房	5. 総ページ数 207
3. 書名 大学の学びを変えるゲーミング	

1. 著者名 Hiroki Baba, Masahiro Ohyama, Misaki Sato, Jun Yoshinaga	4. 発行年 2018年
2. 出版社 Springer	5. 総ページ数 11
3. 書名 Intersections In Simulation and Gaming	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------