

CONTENTS

コンピュータ&エデュケーション

Vol.56
2024

◎INTERVIEW 「学習工学の展開」

平嶋宗さん（広島大学大学院先進理工系科学研究科・教授）に聞く 寺尾敦 3

◎特集 「学習環境とゲーム」

ゲーム学習研究の動向と今後の課題 藤本徹 12

ゲームを利用した教育・学習の新しい潮流 ―アナログゲーム・脱出ゲーム・クロスリアリティの観点から― 福山佑樹 18

「教育」と「ゲーム」の間で ―シリアスゲーム、新たな可能性を切り拓く― シン・ジュヒョン 24

文系女子大学生を対象とした「科学技術と社会をつなぐシリアスゲームデザイン」授業の実践 標葉靖子・長瀬瑞季・手塚若菜・武井菜織子 31

◎実践論文

無料アプリ製アバター動画教材の主観的評価 ―精神看護学教育における初学者を対象とした教材の有効性― 小村晃子・高見美樹・石垣恭子 37

スマートハウス教材を用いた授業実践 遠藤直弥・室伏春樹 43

大学生ボランティアの介入による小学校プログラミング教育の実践と評価 小林博典・新垣敬子 50

ICT環境を活用した海外の大学との遠隔交流体験が教職大学院の院生に与える影響の検討 三井一希・高井桃子 56

課題図書レポート作成時における教員養成学部生の動画活用法とその要因の分析 下崎高・谷塚光典・森下孟 62

生成AIとクリティカルシンキングの相互作用 ―教育現場におけるChatGPTの応用と影響に関する研究― 後藤勝洋・松浦執 68

◎実践報告

高校生を対象とした高専生による情報セキュリティ教育の取り組み
―アクティブ・ラーニングと実機での演習を取り入れた授業の実践― 守山凜・佐々木章人・川戸聡也 75

◎本の紹介

○CIECからのご案内 79

CIEC会誌投稿規定 80

○編集後記 82