

論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称	博 士 （ 教育学 ）	氏名	福 田 正 弘
学位授与の要件	学位規則第4条第1・②項該当		
<p>論 文 題 目</p> <p style="text-align: center;">社会科教育におけるゲーミングシミュレーションの研究 —ビジネスゲームを活用した社会実験学習の開発とその効果検証—</p>			
<p>論文審査担当者</p> <p>主 査 教 授 池 野 範 男</p> <p>審査委員 教 授 小 原 友 行</p> <p>審査委員 教 授 棚 橋 健 治</p> <p>審査委員 教 授 木 村 博 一</p>			
<p>〔論文審査の要旨〕</p> <p>本論文は、社会科授業論の研究の一環として位置づけ、経済学や経済教育の分野で開発されているビジネスゲームを活用した社会実験学習を開発し、その効果を検証することを通して、社会科教育におけるゲーミングシミュレーションの意義と活用法について究明することを目的としている。</p> <p>本論文の構成は、序章、終章を含め、4部、12の章からなっている。</p> <p>序章では、本研究の主題と課題、研究上の背景、特質と意義を述べている。現在、社会科教育において、ビジネスゲームを用いた社会実験学習を研究する背景と理由を説明したのち、研究課題を3つ、設定する。第1の研究課題は、社会科におけるゲーミングシミュレーションによる学習を整理し、その体系化を図るとともに新たな方向性を検討すること、第2は、社会科用のゲーム開発を通して、ゲーミングシミュレーションで核となるモデルを構築し、システム化すること、第3は、開発したゲームを用いた社会科授業を実践し、その結果に基づいてその効果を実証的に検証することである。</p> <p>第I部は、第1章から第3章で構成され、社会科におけるゲーミングシミュレーションの先行研究と課題を明らかにしている。</p> <p>第1章では、社会科授業論、第2章では、社会科のゲーミングシミュレーションの現状と課題を解明し、第3章では、社会を形成する学習の充実と、社会問題解決機能の十全な発揮を意図した新しいタイプのゲームを開発実践し、教育効果を評価するという課題を設定する。</p> <p>第II部は、第4章から第6章で構成され、社会科ゲーミングシミュレーションの代表的なものであるビジネスゲームを開発することと評価することの視点について検討している。</p> <p>第4章では、本研究で開発する新しいビジネスゲームの開発視点を考察する。その結果、モデル習得、モデル批判、モデル変革という3つのタイプのビジネスゲームを開発し、モデル化、文脈化、教材化の3点から社会科教材として整備することと述べている。第5章では、開発したビジネスゲームを教育現場で試行した結果得られる学習者の成果に関して、</p>			

評価の視点と方法を考察する。評価の視点としては、ゲームの成立性と、モデルの取り扱い方の到達度とし、それぞれにおいて評価の規準とその到達の度合いにより評価枠組みを構成している。第6章では、開発と評価に関する以上の視点を統合し、本研究全体の評価方略を提示し、モデル習得型、モデル批判型、モデル変革型という3つのビジネスゲームを開発し、その評価を試み、社会科学習として想定しうる社会実験学習の基本構造を示している。

第Ⅲ部は、第7章から第9章からなり、3つの社会科ビジネスゲームを実践し、その学習効果を検証している。

第7章では、モデル習得型ビジネスゲーム「Bakery」（ベーカリー）を用いた社会科授業を試み、その評価を行っている。第8章では、モデル批判型ビジネスゲーム「New Restaurant」（ニュー・レストラン）を用いた社会科授業を行い、評価を進めている。第9章では、モデル変革型ビジネスゲーム「Resort Island 2015」（リゾート・アイランド2015）を用いた社会科授業を実施し、その評価を行っている。これら3つのゲームは、社会を形成する市民を育てる社会実験学習の第1段階、第2段階、第3段階に位置づくことを明らかにしている。

第Ⅳ部は、第10章として構成している。第10章では、第Ⅲ部第7章から第9章で進めた社会科実践とその評価を踏まえ、社会科ビジネスゲームの教材としての体系化を図るとともに、ビジネスゲームを活用した社会実験学習の定義とその構造について究明している。

終章では、本研究の目的を確認したのち、その成果を解明し、21世紀において社会科が責任ある有能な市民の育成に貢献すべきとするならば、本研究で提示した社会実験学習は効果的であると結論づけている。

本論文は、以下の3点で評価できる。

第1に、国家・社会の形成者としての市民的資質を育成することをめざす社会科（地理歴史科・公民科）の本来の目標を実現することに「社会実験学習」という新たな構想によって挑戦していることである。

第2に、研究方法として、ゲーミングシミュレーションという社会のモデル形成の手法を導入し、学習に対する学習者のゲーム感覚を活用するとともに、実際の社会形成過程とその成果を視覚的に開示することによって、従来 of 社会形成学習論を大きく変革したことである。

第3に、教科教育の意義として、モデル提示に留まらず、学校における実際的な教育利活用を視野に入れ、実際の授業実施、効果検証を通して、広く学校における利活用に貢献するとともに、社会科教育の新しい研究モデルを提示していることである。

以上、審査の結果、本論文の著者は博士（教育学）の学位を授与される十分な資格があるものと認められる。

平成 29年 2月 6日