



## SCHOOLS OF THE FUTURE 2017 Annual Conference

公立大学法人首都大学東京 産業技術高専

助教 延原 みか子

### はじめに

国際交流助成として、わたくしの研究を採択いただき、心より御礼申し上げます。国際学会にご参加したご報告を、以下のとおり記述いたします。また、得られた知見の概略と、ゲームの重要性、そして今後の研究の抱負についても合わせて記載し、ご報告いたします。

### 参加学会概要

学会名 SCHOOLS OF THE FUTURE 2017

Annual Conference

開催場所 アメリカ、ハワイ

ハワイコンベンションセンター

開催期間 2017年10月26~27日(2日間)

参加者 世界から多数参加

役割 First author(oral presentation)

内容 (引用元: <http://2017.softconf.org>)

This collaborative event is presented by the Hawaii Association of Independent Schools, the Hawaii Department of Education and the Hawaii Community Foundation in partnership with the Pillars of Peace Fund of the Hawaii Community Foundation and the Hawaii Society for Technology in Education to highlight the best practices that are taking place in our learning environments today and being planned for those of tomorrow.

大会プログラムURL:

<http://fbry0q.m.attendify.com/app/schedule/9ENG4qu7yaaAG8R3ml>

### 研究発表

タイトル: Game-based Activities using iPad to Promote Intercultural Communication in Elementary School

日時: October 26, 3:15 PM - 4:15 PM

会場: Room 313C

### Keynote Speakers の紹介

- Marc Prensky, Founder and Executive Director, Global Future Education Foundation and Institute
- Zoe Weil, President and Co-Founder, Institute for Humane Education
- George Couros, Division Principal of Innovative Teaching and Learning, Parkland School Division

### 他研究者の発表・国際交流

本学会には、非常に多くの参加者が発表者、リスナーとして参加しており、その職業のほとんどは、学校関係者、企業の教育関係者、研究者、学生等であり、学会発表後の質疑応答の時間だけでなく、休憩できるティー・サロンで交わした会話も忘れることができない。

国際交流として、様々なバックグラウンドの方々との意見交換、研究体制等について話をすることができ、非常に有意義な時間を過ごすことができた。これらのことは、日本国内の学会ではおぼろげな体験も含んでいることは間違いのない。今後、自身の研究のみならず、学生に対する教育の場面でも大いに活かせるものを得られたと強く思う。

### ゲームの重要性

本学会で得られた学術的な知見として最も大きかったのは、ゲームをするという行為、ゲームをしているという感覚を学習者が得ているか、そうでないかによっても効果が変わることがあるかもしれない、ということである。その具体的な検証については、特定の学習者の協力、費用、ある程度まとまった研究期間などが必要で、研究者にとっては非常にハードルが高いと痛感せざるを得ない。しかし、もし今後可能であれば、具体的に教育実践として調査したいと強く感じている。

どの発表者も、ゲーム、そしてゲームをするという行為は教育において重要であり、これからの教育現場では必須のものであると主張している点も、印象的であった。



図1 発表時の様子

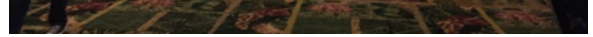


図4 交流ルーム、デモ・展示場所



図2 会場正面(Hawaii Convention Center)



図3 会場入り口・Digital Sinage スケジュール(Hawaii Convention Center)

### おわりに

帰国後、他学会において、同じく学びにおいてゲーム感覚を取り入れることに重要性を感じていらっしゃる研究者と意見交換を行ったり、ゲーム感覚で得られる感情、達成感などを調査している研究者の研究を調査するなど、本発表に関する延長的な研究を続けている。今後、ゲーム感覚を有効に活用した語学学習に関する研究についての学会発表を予定している。

### 謝辞

今回採択された、国際学会発表のための助成をひとつのきっかけとして、研究活動が以前より充実しております。また萌芽的であった研究を採択いただき、国際交流という素晴らしい機会を頂戴したことは非常に嬉しく、心より感謝申し上げます。

今後も日本の英語教育のよりよい形を想像・模索し、実践的な教授法の開発を目指していきたいと考えております。また、ゲームという行為やその成果に着目した研究も継続して参りたいと存じます。