

NEO 教育工学のための ゲーミング教材開発

本研究部会では、松田(2015)の「問題解決の縦糸・横糸モデル」(右図)を活用してゲーミング教材を開発しています。

これまでに研究部会メンバーは当該モデルを活用して

- ・教師教育, 情報リテラシー
- ・情報モラル, 技術者モラル
- ・ソーシャルスキル
- ・日本語教育

多様な分野でのゲーミング教材を開発しています。

興味がある方はご連絡ください

玉田 ktamada@edogawa-u.ac.jp

