

| | | | | | |
|-----|-----------------|------|-------|------|-----|
| 科目 | シリアスゲーム演習 | 担当 | 天野 圭二 | 履修学年 | 2年 |
| 時間数 | 90分×時限×16回(週1回) | 履修区分 | 必修 | 単位数 | 1単位 |

【授業目標・到達目標】

シリアスゲームとは「教育や社会における問題解決のためにデジタルゲームを開発・利用する取り組み」であり、これを用いて課題解決型の演習を行う。本演習は教材となるハードウェアの物的制約があるため、定員を設ける。

本演習は経営学の体系を体験的に理解することを目的とする科目である。1年次に学習した基礎4科目が身についているかを仮想実践的に再確認し、2年後期から始まる専門科目で学ぶことになる内容の事前確認を目標とする。

演習では「自らがゲーム内で直面する場面を、各科目で教えられている経営学の知識を用いて解決・改善する」ことに重きを置く。本講義の到達目標としては、以下を挙げる。

- 1) 自らが直面する場面を、各科目で教えられている経営学の知識を用いて解決・改善することができる。
- 2) 関連する各科目で教授されている経営学上の概念を自ら説明、活用することができる。

【履修注意】

- 1) 経営学概論、経済学概論、会計学総論、経営学原理すべての単位を取得済みの者を対象とする。
- 2) チームを作ったの協調学習であるため、欠席厳禁

【評価方法】

レポート:20点×2回、報告:20点×2回、議論への参加度:20点

【試験について】

各最終報告を試験の代替とする。

再試験対象者の条件: 実施しない

【予習・復習】

学習課題の設定や関連する経営学の概念の整理、関連科目表から構成されるレポートの作成や、課題を検討するためのゲームプレイ、ならびに報告資料の作成など、授業時間外に行う活動が自ずと予習・復習になる。

【教科書】

経営学概論、経済学概論、会計学総論、経営学原理の講義資料すべて

Minervaで検索可能な教材も利用すること。

【参考書】

【その他の注意事項】

【授業計画・内容】

| 回数 | 項目 | 内容 |
|----|-------------------|--|
| 1 | 演習概要説明 | シリアスゲームとは何か?この演習の位置づけは?など演習の受講に先立って把握すべきことを解説する。 |
| 2 | 選択ゲーム1:課題設定 | 学習課題設定、関連概念整理、関連科目表、事前レポートの作成。以上を実験計画とする。グループごとに使用するゲームを選択。ゲームを使って検証したい課題を文章化する。 |
| 3 | 選択ゲーム1:ゲームプレイ(前半) | 実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 4 | 選択ゲーム1:ゲームプレイ(前半) | 実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 5 | 選択ゲーム1:中間報告 | 実験の目的、手法、経過についてまとめ、事前レポートの内容と合わせてスライドによるプレゼンテーションを各グループが実施する。そこで得られたフィードバックを選択ゲーム1の後半の作業で活用する。 |
| 6 | 選択ゲーム1:ゲームプレイ(後半) | 中間報告で明らかになった課題を踏まえて、実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 7 | 選択ゲーム1:ゲームプレイ(後半) | 中間報告で明らかになった課題を踏まえて、実験計画に沿ってゲームプレイを行う。選択ゲーム1の最終報告の準備。第8回 |
| 8 | 選択ゲーム1:最終報告 | 選択ゲーム1の実験目的、経過、実験結果、考察について各グループがスライドによるプレゼンテーションを行う。関連科目表についてもプレゼンテーションの中で触れること。 |
| 9 | 選択ゲーム2:課題設定 | 第9回以降の実験で用いるゲームを選択し、課題を設定して事前レポートを作成する。設定した課題に関連する科目の一覧を作成し、科目中で出てくるどの概念を用いるのかもレポートに記載する。第10回 |
| 10 | 選択ゲーム2:課題設定 | 学習課題設定、関連概念整理、関連科目表、事前レポートの作成。以上を実験計画とする。グループごとに使用するゲームを選択。ゲームを使って検証したい課題を文章化する。 |
| 11 | 選択ゲーム2:ゲームプレイ(前半) | 実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 12 | 選択ゲーム2:ゲームプレイ(前半) | 実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 13 | 選択ゲーム2:中間報告 | 実験の目的、手法、経過についてまとめ、事前レポートの内容と合わせてスライドによるプレゼンテーションを各グループが実施する。そこで得られたフィードバックを選択ゲーム1の後半の作業で活用する。 |
| 14 | 選択ゲーム2:ゲームプレイ(後半) | 報告で明らかになった課題を踏まえて、実験計画に沿ってゲームプレイを行う。 |
| 15 | 選択ゲーム2:ゲームプレイ(後半) | 報告で明らかになった課題を踏まえて、実験計画に沿ってゲームプレイを行う。中間選択ゲーム1の最終報告の準備。第16回 |
| 16 | 選択ゲーム2:最終報告 | 選択ゲーム1の実験目的、経過、実験結果、考察について各グループがスライドによるプレゼンテーションを行う。関連科目表についてもプレゼンテーションの中で触れること。 |