

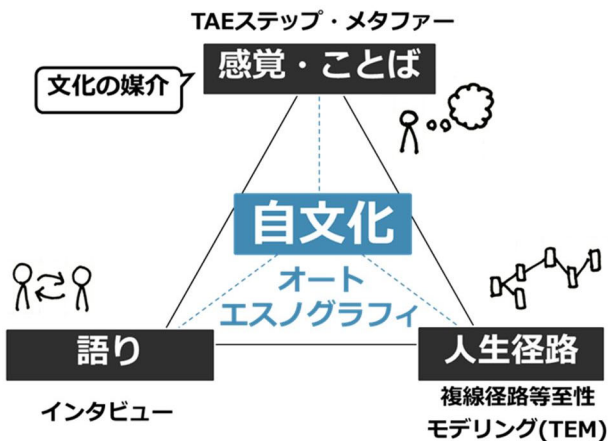
1. 【研究の概要図】

この応募用紙に記載する研究の概要を以下の枠内に図式を用いて、概要図を作成してください。 ※様式の変更・追加は不可(以下同様)

研究課題名 転機経験を対話的・協働的に価値づけるための教育的ゲームの開発

これまでの研究

転機を促すキャリア支援方法を探るための オートエスノグラフィ研究



研究者の自文化を分析、
探求する研究アプローチ

転機を促すキャリア支援への示唆

1. 自らの経験に基づく学び
2. 他者との対話的・協働的
コミュニケーション
3. 問題解決枠組みの問い直し

今後の研究

転機経験を対話的・協働的に価値づけるための 教育的ゲームの開発

メタファー×ゲーミング

他者に転機のメタファーを納得させることができるか？
※説得納得ゲーム(杉浦, 2003)を応用



研究1

メタファー化するための
方法の検討



研究2

ゲーミング・デザイン
および実践



研究3

学習者・実践者の学び
のモデル化

本研究の可能性

- ・ 転機経験を価値づけ直す革新的な教育方法の提案
- ・ FD教育、企業研修等への高い転用可能性
- ・ オートエスノグラフィの理念を導入した本邦初の教材開発

メタファーとゲーミングを用いて転機を価値づける
新しい教育的介入方法の開発