

# 準備委員会企画シンポジウム 1

## ゲーミングによる主体的学び

### 【企画趣旨】

このシンポジウムでは、ゲームを用いた学習について、シミュレーション&ゲーミングの国内外の最新の研究動向を踏まえ、その理論的な背景と実際の活用方法を提案する。ゲームを用いた学びというと、ユーザーフレンドリーな学習機会を提供することと捉えられがちである。それを必ずしも否定する訳ではないが、ここでは学習者が主体的に学ぶ場を設定し、ゲームであるからこそ学べることは何かを問う。ゲームを実際に教育で活用している専門家から話題提供をいただく。ゲーミングは対話を生み出す装置であり、具体的なゲームを紹介しつつ、ゲーミングによる学びを簡単に実演しながら、教育現場にゲームをどのように導入したらよいか、その実際について検討していく。ゲームだけを行えばよいのではなく、ゲームを行った後にいかなる振り返りの機会を設ければよいのか、カリキュラムの中にどう位置づけたらよいのかなど、教育現場への導入の実際と課題についてフロアの参加者とアクティブに検討したい。