

教育研究業績書

2023年10月23日

所属：学校教育センター

資格：助教

氏名：大山 正博

研究分野	研究内容のキーワード
ゲーミング・シミュレーションを活用した社会科教育・国際理解教育の授業づくり・分析	社会科教育, 国際理解教育, 国際関係論, 異文化コミュニケーション, ゲーミング・シミュレーション, 授業づくり, 授業分析, 現象学
学位	最終学歴
博士(教育学)	神戸大学大学院 人間発達環境学研究科 人間発達専攻 博士課程後期課程 修了

教育上の能力に関する事項		
事項	年月日	概要
1 教育方法の実践例		
1. オンラインの活用	2020年4月～現在	授業内容をWeb上で公開するとともに、掲示板等を活用し学生からの質問に対応している。 学生の理解を促進させるため、開発したゲーム教材等を活用している。 教育内容と関係のある教材を幅広く収集し提供している。例えば、人間の発達に関する内容を扱う際、マンガ『発達障害の暮らし日記』を使用するなど、学生の関心が高まるように努めている。
2. ゲーム教材の活用	2018年4月～現在	
3. マンガや映画などの活用	2018年4月～現在	
2 作成した教科書、教材		
1. 公民学習(主権者教育)用ゲーム教材	2019年2月	主権者教育の教材として、現実を模した架空の政党の候補者となり選挙演説を行った後、模擬投票を行うものを作成し、兵庫県立加古川東高等学校で実践した。 国際社会における格差問題の理解を促す教材である「貿易ゲーム」のふりかえり学習を改善した教材を作成し、立命館大学、丹波市立看護専門学校、兵庫県立加古川東高等学校で実践した。 英国のEU離脱国民投票を題材にとり、離脱支持、残留支持の役割を与えて話し合うロールプレイを実施した上で、役割を離れ模擬投票を行うというシミュレーション教材を作成し、神戸大学で実践した。 戦後日本の独立に向けた米国との講和外交を題材にとり、歴史学習での活用を目的とした外交交渉ゲーム教材を作成し、神戸大学、立命館大学、兵庫県立加古川東高等学校で実践した。
2. 地理学習および国際理解教育用ゲーム教材	2017年6月	
3. 公民学習用ゲーム教材	2016年6月	
4. 歴史学習用ゲーム教材	2014年4月	
3 実務の経験を有する者についての特記事項		
4 その他		

職務上の実績に関する事項		
事項	年月日	概要
1 資格、免許		
2 特許等		
3 実務の経験を有する者についての特記事項		
4 その他		
1. 兵庫県立加古川東高等学校・SSH運営指導委員	2022年4月～現在	スーパーサイエンススクール(SSH)運営指導委員として、主に理数科向けの地理歴史科・公民科のカリキュラム開発に対する指導を行っている。 保健師、助産師、看護師の実習指導者に対する実習指導者講習会において、教育方法の講義を行った。 「社会に生きる主体性を身につける」という表題の下、社会科や国際理解教育の授業におけるゲーム活用の仕方についての講演を行なった。 神戸大学と大韓民国天安市にあるナザレ大学(Korean Nazarene University)との共同研究の一環で、「ナザレ大学におけるインクルーシブ教育の実情」について
2. 兵庫県看護協会における特別講義	2021年11月	
3. 神戸市立小寺小学校における講演	2018年7月	
4. 韓国ナザレ大学(Korean Nazarene University)との共同研究	2015年3月2016年3月	

職務上の実績に関する事項				
事項		年月日		概要
4 その他				
ての調査研究を行なった。				
研究業績等に関する事項				
著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
1 著書				
1. 現代国際理解教育事典 改定新版	共	2022年3月	明石書店	日本国際理解教育学会が編纂する事典における「シミュレーションゲーム」の項目 (p.205) を執筆した。
2. 国際理解教育を問い直す－現代的課題への15のアプローチ	共	2021年3月	明石書店	日本国際理解教育学会創立30年を記念した本の第4章を執筆した (全15章)。 章題：国際理解教育は理解ありきでよいか－文化理解から問題解決へ－ (pp.63-76) グローバル化が深化する現代において求められる資質について、学会において議論されてきた文化理解の概念を整理することで明らかにした。さらに、その資質を育成するための社会系教科における具体的な教育目標、教材、教授行為等のあり方を示した。
3. Intersections in Simulation and Gaming	共	2018年4月	Springer	本書には、International Simulation & Gaming Association 2016年度の国際学会における優秀研究発表が、論文としてまとめられ収録された。 論文名：The Effectiveness of Negotiation Games in Citizenship Education: An Examination of Diplomatic Negotiation Game INDEPENDENCE DAY in a Japanese High School 社会科学習における「主体的・対話的で深い学び」を実現する教育方法としてゲームを活用することの意義を論じた。ゲーム教材は学習者間の多様なコミュニケーションを促すことで、社会問題の解決方法について多面的に模索させることができ教育方法として有効であることが実証された。分担執筆であり、論文全体の構成および英訳を担当した (pp.360-370)。 著者：Baba Hiroki, <u>Ohyama Masahiro</u> , Sato Misaki, Yoshinaga Jun
2 学位論文				
1. 国際問題の解決主体の育成をめざす社会科国際理解教育に関する研究	単	2018年3月	神戸大学大学院人間発達環境学研究科 博士学位論文	国際問題の解決に参画する市民的資質を育成するために、主権国家体制を軸としながらも、グローバルな諸価値の追求を試みる現実的な問題解決について学ぶ学習の理論および方法を検討した。前半部は、社会科教育および国際理解教育における理論的検討を行い、後半部ではそれに基づく実践の開発・検証を行った。
2. 大平学校にみる日中国際文化交流の意義と実践	単	2009年3月	神戸大学大学院国際文化学研究科 修士学位論文	1980年から1985年に日中国際文化交流事業の一環として設置された、日本語研修センター (通称：大平学校) の国際関係論的位置付け、および教育的意義を検討した。具体的には、当時の関係者 (教師、学生、実施に携わった国際交流基金の担当者) に対するインタビューや当時の資料から、大平学校における学習形態やその意義を明らかにした。
3 学術論文				
1. Educational Effects of Gaming Simulation for Experiencing “The World Lacking Something” : Through an Experimental Lesson about Society without Scientific Communication (査読付)	共	2023年9月18日	Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions, Proceedings of ISAGA 2023 Conference, pp. 20-29	民主主義社会における話し合いにおいて、科学がいかに必要かを理解するための授業を設計し、その実践の効果検証を行った。理論的にコリンズの「科学の形成的意志」およびハイデガーの『存在と時間』を参照し、科学的思考の全くできない空間を体験する授業を開発した。学習者は、科学的思考抜き話し合いが成立しないことを体験をもって実感し、科学の社会的意義に対する理解を深めた。 著者：Hiroki Baba, <u>Masahiro Ohyama</u>
2. 特定課題研究 21世紀の社会変容と国際理解教育 報告書 (査読なし)	共	2022年11月	日本国際理解教育学会 研究・実践委員会, pp.15-17	「21世紀の社会変容と国際理解教育」という包括的なテーマの基、2019年度より日本国際理解教育学会の研究・実践委員会において進められた4つの研究プロジェクトを総括した報告書である。そのなかで、政策研究プロジェクトのメンバーとして、1974年国際教育勧告

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
3 学術論文				
3. Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues (査読付)	共	2020年10月	Serious Games: Joint International Conference pp.263-275	<p>の実施状況調査に関連するユネスコ文書の分析を行い、SDGs, ESD, GCED のユネスコにおける位置付けを考察した。</p> <p>ロールプレイ型の歴史学習で学んだことを現代の問題解決につなげる「ふりかえり学習」の設計およびその効果検証を行った。検証の結果、学習者は①歴史と現代的問題の関連性、②政治や外交といった概念の類似性、③現代の問題に対する関心の高まりについて述べるようになり、歴史を学ぶこと自体の意味を理解できたことが明らかになった。また、学習者の多様な質的記述に対応した学習評価の方法について論じた。</p> <p>(執筆担当部分：1.Introduction, 2.Methodの一部以外、全て執筆)</p> <p>著者：Ohyama Masahiro, Baba Hiroki, Yoshinaga Jun</p>
4. 合意形成後の社会を体験させる「継続的社会構成学習」の提唱－「貿易ゲーム」のルール改変後の社会をプレイさせる授業を通じて－(査読付)	共	2019年12月	日本社会科教育学会『社会科教育研究』第138号, pp.39-50	<p>「平和で民主的な国家及び社会の形成者」とは、問題の解決策を決定するのみでなく、決定後の社会を当事者として検証するものである。その前提から、問題解決策の決定に関わる体験と、決定後の社会を検証する体験の二つを包含した学習を組織した。自分たちが決定したルールの体験的検証を通じて、学習者は議論を重ねたルールにも改善の余地があることに気づき、継続的に問題解決に挑んでいくことの必要性を理解した。さらに、その気づきが人権学習や道徳教育にも適用されることが示された。</p> <p>(執筆担当部分：全ての部分を執筆した。共著者は実践を担当した)</p> <p>著者：大山正博, 新友一郎</p>
5. Educational Effects of Active Learning in Succeeding Lessons ; A Case Study of Game Use in A History Lesson Curriculum (査読付)	共	2018年7月	International Simulation and Gaming Association, Proceedings, pp.591-599	<p>ゲームを活用した歴史学習で得た知識が、どのように活用されるのかを明らかにした。具体的に、ゲーム体験によって身につけた歴史的事象を一つの問題解決のあり方として捉える視点が、その後の歴史学習において発展していくことが明らかになった。</p> <p>(執筆担当部分：単元の導入部にゲームを体験させるカリキュラムを開発し、単元全体を通じた学習効果を分析した)。</p> <p>著者：Baba Hiroki, Ohyama Masahiro, Takesada Takayuki, Suga Keiko, Matsuyama Kohei, Yoshinaga Jun</p>
6. 障害学生の「学び」から見るインクルーシブな大学教育の意義と課題－韓国ナザレ大学卒業生のインタビュー調査を踏まえて－(査読付)	共	2017年12月	神戸大学大学院人間発達環境学研究所『研究紀要』第11巻第1号, pp.19-36	<p>大韓民国天安市にある「ナザレ大学」で韓国人研究者と共同で行った調査研究をまとめたものである。韓国ナザレ大学の障害学生の経験を「学び」と捉え、その「学び」を形成する「他者(教師や友人)との関係性の意味」、「支援の意味」等を明らかにした。また、検討を通じて高等教育における「学び」とは何かについて示した。</p> <p>(執筆担当部分：「学び」の分析および青年段階におけるインクルーシブ教育の意義と課題について論じた。pp.25-32)</p> <p>著者：金丸彰寿, 大山正博, 川手さえ子, 張主善, 和田仁美, 岩崎昭, 塩田愛里, 高寅慶, 金明淑, 金 英淑, 金榮喆, 津田英二</p>
7. 国際問題の解決主体を育成する学習の組織－利害当事者として「貿易ゲーム」のルールを再構成する授業を通じて－(査読付)	共	2017年11月	全国社会科教育学会『社会科研究』第87号, pp.25-36	<p>社会科、国際理解教育で広く活用される「貿易ゲーム」のふりかえり学習を、教育方法的に応用した実践の開発・分析を通じて、「平和で民主的な国家及び社会の形成者」としての資質を育むための授業設計を示した。具体的に、異なる利害をもつ他者とのコミュニケーション経験に対する省察が、学習者に納得解を提案する力の必要性に気づかせることを示した。この成果は、地域の問題解決や地球環境問題についての授業設計に応用可能である。</p> <p>(執筆担当部分：全ての部分を執筆した。共著者は実践を担当した)</p> <p>著者：大山正博, 新友一郎</p>
8. 国際理解教育は「国家」をいかに扱うか－国家間における葛藤を経験させる教育の展望－(査読付)	単	2016年6月	日本国際理解教育学会『国際理解教育』第22号, pp.13-22	<p>社会科および国際理解教育において、「世界に勝てる真のグローバル人材」の育成と、「平和、人権、民主主義、寛容、持続的発展等の価値を重視したグローバル・シティズンシップ」の育成を両立するための基礎理論を提示した。</p>
9. Communication Games for Activating	共	2015年7月	The 46th Annual Conference of the	<p>シティズンシップ教育の教材開発を通して、学習者のコミュニケーション能力と主体的な社会参画を育むための授業デザインについて検証した。本研究の見解は、地域と協働したシティズンシップ教育</p>

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
3 学術論文				
Citizenship Education in Japan (査読付) 10. 大学生による社会科教育で活用可能な交渉ゲームの開発－開発過程と教育効果の検討－ (査読付)	共	2015年3月	International Simulation and Gaming Association, Proceedings, pp. [6-P-19]-[6-p-34] 神戸大学人間発達環境学研究所・教育科学論コース『教育科学論集』第18号, pp.11-18	や、中高生に対するコミュニケーション能力育成を目的とした協働的学習の設計に適用できる。 (執筆担当部分：第2章：開発した各ゲームの紹介，第3章：各ゲームの教育効果の分析) 著者：Ohyama Masahiro, Baba Hiroki, Yoshinaga Jun 「主体的・対話的で深い学び」に迫る教材設計について理解を深めるために、教職課程においてゲーム教材の開発を大学生向けの課題として実施した。複数名で行うゲームは対話を誘発するため対話的な学びのデザインに有効であること、教授設計理論や協働的学習理論に関する深い知識が教材開発には欠かせないことへの気づきなどが、学生の学びとして確認された。 (執筆担当部分：第1章：はじめに，第3章：受講者によるゲームの開発過程を含む講義全体の構成とねらい，第4章：学生の学びの分析) 著者：大山正博，馬場大樹，吉永潤
その他				
1. 学会ゲストスピーカー				
2. 学会発表				
1. 学習者の人間形成に着目した 問題解決型学習カリキュラムの開発と実践①	共	2022年10月	全国社会科教育学会 (福岡県宗像市, 福岡教育大学, オンデマンド学会)	個人の主体性を育もうとするのであれば、具体的な到達目標にとらわれず、一人ひとりの学びに対する意味づけに着目する必要があると考えられる。とはいえ、社会科を通じた人間形成が、社会参画に全く関連のないものとは考え難い。「学習に対する個人的な意味づけ」と「社会参画」との関連をどのように捉えればよいか。本発表では、「共生」の教育を専門とする金丸彰寿 (2022) の提唱する「〈関係形成〉〈理解・認識〉」の枠組みを参照し、「問題解決＝〈関係形成〉」の場を設定する教師、その場での体験を「意味づけ＝〈理解・認識〉」する学習者という視点から考察した。 発表者：大山正博，新友一郎
2. 歴史はサンプルなのか？－ガダマー解釈学に基づく「出会い」としての歴史学習の提案－	共	2021年10月	全国社会科教育学会 (広島県東広島市, 広島大学, オンデマンド学会)	ハンス・ゲオルグ・ガダマーの解釈学を基にJ. V. ワーチの提示した専有の概念を分析することで、歴史学習における知識の活用という概念を問い直した。具体的には、活用を現代の問題に直接的に関連づけることのみ限定せず、現代を生きる学習者の文脈に関連づけて捉える必要があることを示した。 発表者：大山正博，吉永潤
3. ゲーミング・シミュレーションで培う市民的資質についての考察－ジレンマを体験することの教育効果とは？	単	2021年6月	日本国際理解教育学会 (東京都町田市, 玉川大学, オンライン学会)	市民育成の方法としてのゲーミング・シミュレーションの可能性を提示した。手続きとして、①ゲーミング・シミュレーションに関する先行研究を参照しつつ、その学習の意義について述べ、②兵庫県内の公立高校のあるクラスにおいて約2年間継続的に「ゲーミング・シミュレーションを活用した学習」を行った成果について、学習者自身のふりかえりを基に考察した。長期的な効果に着目することで、学校の授業という文脈に閉じることのないゲーム型学習の効果を明らかにした。
4. Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues	共	2020年11月	Joint International Conference on Serious Games (イングランド, ストークオントレント, スタッフォードシャー大学, オンライン学会, オンライン学会)	「学術論文」の「No.8」の内容を基にした発表である。内容については、上述部分と重複するため割愛する。 発表者：Ohyama Masahiro, Baba Hiroki, Yoshinaga Jun
5. 社会科国際理解教育における問題解決型学習の理論構築－国際理解教育における	単	2020年10月	全国社会科教育学会 (徳島県鳴門市, 鳴門教育大学, オンデマンド学会)	国際理解教育における「文化理解」と、社会科における「合意形成」とを関連づけ、「社会科国際理解教育」としての問題解決型学習の理論を提示することを試みた。文化理解に関する国際理解教育研究の蓄積を基に、社会科の合意形成理論を異質な他者との共生に

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
2. 学会発表				
「文化理解」と社会科学における「合意形成」の接合－				に向けた問題解決型学習の理論としてとらえ直した。
6. 意思決定・合意形成を行うゲーム型学習を繰り返し経験することによる学び－過去2年間に行った学習の生徒自身によるふりかえりを通じて－	共	2019年11月	全国社会科教育学会（島根県松江市、島根大学）	ゲーム型学習を繰り返し経験することで得られる学びを、学習者自身によるふりかえりを通じて分析した。ゲームによる学びは、抽象的なものに形を変えながら生活に活用可能なものとして残っていること、意思決定や合意形成における各自のスタイル形成に影響したことが明らかになった。 発表者：大山正博，新友一郎
7. 国際社会における「理念」をいかに学ぶか－「貿易ゲーム」のルール改変と改変後の世界をプレイする学習を通じて－	単	2019年6月	日本国際理解教育学会（愛知県名古屋市、杉山女学園大学）	ルールや制度を決めることにより社会を構成するのみでなく、その構成した社会において生じる問題に向き合うための学習を提案した。具体的な学習は、学習者自身が仮想社会（ゲーム）におけるルールを決定し、その状況下で実際に生きてみる（プレイする）というものである。学習を通じて、学習者は自身が構成した社会における問題点および現実世界における理念の必要性について考えることができた。
8. 国際問題の解決主体を育成する社会科国際理解教育－「貿易ゲーム」のルール改変および改変後の世界をプレイする授業の開発と実践－	単	2018年10月	全国社会科教育学会（山梨県甲府市、山梨大学）	「社会科国際理解教育」を提唱し、その理論的検討および実践の開発・検討を行った。社会科国際理解教育とは、既存の教科である社会科に、国際理解教育の学習理論を組み込んでいくものである。それは、国際理解教育の重視する理念に近づくための、現実的に可能な方法についての合意形成を行わせるという社会科学学習の一つの形である。
9. Educational Effects of Active Learning in Succeeding Lessons ; A Case Study of Game Use in A History Lesson Curriculum	共	2018年7月	International Simulation and Gaming Association（タイ、ナコーンパトム県、マヒドン大学）	「学術論文」の「No.3」の内容を基にした発表である。内容については、上述部分と重複するため割愛する。 発表者：Baba Hiroki, Ohyama Masahiro, Takesada Takayuki, Suga Keiko, Matsuyama Kohei, Yoshinaga Jun
10. 国際問題の解決主体の育成をめざす学習－「貿易ゲーム」のルールを再構成する授業を通じて－	単	2018年3月	学校教育研究会（京都府京都市、同志社大学）	社会科および国際理解教育において、国際問題を題材とする学習の検討を行った。これまでの実践は、「合理性」や「国際協調」といった一種の理念を志向する傾向があり、それら理念は時として学習者の思考を限定する可能性があることを指摘した。
11. 公民的・市民的資質の育成を目標としたゲーミング・シミュレーションの構成－ゲーム教材のもつ「巻き込み機能」に注目して－	共	2017年10月	全国社会科教育学会（広島県東広島市、広島大学）	ゲーム教材の固有性を分析した上で、容易に授業にゲームを取り入れるための方略を提示した。ゲーム教材の固有性とは、ゲーム空間において学習者は日常の教師－生徒といった関係性と関わらず、ゲームルールの範囲内で自由に活動することができる点にある。実践分析を通じて、学習者をゲームに引き込む場および役割の設定さえあれば、ゲーム教材は効果をもつことが明らかになった。 発表者：馬場大樹，大山正博，武貞隆之，菅慶子，吉永潤
12. 「対立を処する」授業の実践	単	2017年6月	日本国際理解教育学会（茨城県つくば市、筑波大学）	今日の国際社会において、他者と競争的かつ協調的に国際問題の解決に取り組む資質が重要であることを示した。その資質を育成するための学習として、学習者自身に国際社会を題材としたゲームのルールを再構成させ、かつ新しいルールで再度ゲームを体験させるものを提示し、その有効性を示した。
13. 英国のEU離脱国民投票を題材とした同時進行型社会科授業の試み－過去と現在・未来をつなぐ問題解決学習の一試案として－	共	2016年10月	全国社会科教育学会（兵庫県東港市、兵庫教育大学）	社会的事象における「不確実性」を取り入れる一つの試みとして、同時進行型社会科授業を開発し、その実践の結果を報告した。同時進行型社会科授業とは、現在の社会事象を社会科授業の題材とし、当該社会事象の進展とともに社会科授業を展開させていくものである。社会的事象と授業が同時に進行していくことにより、学習者の学習意欲を高めることができた。 発表者：吉永潤，大山正博，馬場大樹
14. 「対立を処する」ための学習の組織－	単	2016年10月	全国社会科教育学会（兵庫県東	国際問題を題材とする「貿易ゲーム」のふりかえり学習を改善し、学習効果を分析した。具体的には、ふりかえり学習において、学習

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
2. 学会発表				
「貿易ゲーム」のディブリーフィングの改良を通じてー			市、兵庫教育大学)	者にゲーム内での立場からゲームのルールを再構成させた。異なる立場から持続可能な国際社会の形について考えさせることで、多面的に国際問題の解決方法について学習者に理解させることができた。
15. The Effectiveness of Negotiation Games in Citizenship Education: An Examination of Diplomatic Negotiation Game INDEPENDENCE DAY in a Japanese High School	共	2016年9月	International Simulation and Gaming Association (オーストラリア、メルボルン市、コンベンションセンター)	「著書」の「No.1」の基になった発表である。内容については、上述部分と重複するため割愛する。 発表者：Baba Hiroki, Ohyama Masahiro, Sato Misaki, Yoshinaga Jun
16. 国際理解教育の課題を乗り越えるためにー「複数の未来像」の獲得をめざすゲーミング・シミュレーション教材の必要性ー	共	2015年12月	日本シミュレーション&ゲーミング学会(福岡県福岡市、福岡大学)	国際理解教育の課題は、国益を追求する「国家」という当事者性を帯びた主体が扱われず、国際問題の解決を考えさせる上で国際協調などの理念を提示するに留まっている点にある。本発表において、当事者として国際問題の解決に模擬的に参画した上で、どの解決がより良いかを考えさせることのできるゲーム教材の開発が、国際理解教育において求められることを示した。 発表者：大山正博, 馬場大樹, 吉永潤
17. 社会科歴史学習において多面的政策評価能力を育成するディブリーフィングー外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践に基づいてー	共	2015年12月	日本シミュレーション&ゲーミング学会(福岡県福岡市、福岡大学)	歴史学習教材として開発した外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践を基に、多面的な政策評価能力の育成にゲームを活用することが有効であることを明らかにした。具体的には、ゲーム後のふりかえり学習において、①ゲーム経験の共有と相対化、②ゲーム結果の可視化と整理・比較を行うことが効果的であることが明らかになった。 発表者：馬場大樹, 大山正博, 吉永潤
18. 「不確実性」の中で未来をひらく意思決定と合意形成能力の育成ー外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践に基づいてー	共	2015年10月	全国社会科教育学会(広島県東広島市、広島大学)	外交交渉ゲーム“Independence Day”のふりかえり学習を改善し、学習効果を検証した。多数の学習者が、他にとりえた選択肢と比較することで、戦後日本の政策決定を多面的に評価できるようになった。 発表者：馬場大樹, 大山正博, 吉永潤
19. Communication Games for Activating Citizenship Education in Japan (ポスター発表)	共	2015年7月	International Simulation and Gaming Association (京都府京都市、立命館大学)	「学術論文」の「No.2」の内容を基にした発表である。内容については、上述部分と重複するため割愛する。 発表者：Ohyama Masahiro Baba Hiroki Yoshinaga Jun)
20. 教育学系学部学生による学校教育で活用可能な交渉ゲームの開発ー開発過程とその教育効果の検討ー	共	2014年12月	日本シミュレーション&ゲーミング学会(東京都、フクラシア浜松町)	教員免許の取得を希望する学生を対象とした神戸大学発達科学部の講義において、学生にゲーム教材を開発させ、その経験を通じた学生の学びについて分析し報告した。講義全体を通して、学生は、ゲームによって促進される学習者間の「対話」および対話を通じて得られる「学び」の必要性に気づいた。また学生の教材開発に対する意欲を高めることができた。 発表者：大山正博, 馬場大樹, 吉永潤
21. 社会科における交渉ゲームの実践と効果検討ー地歴科における外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践をふまえてー	共	2014年11月	全国社会科教育学会(愛媛県松山市、愛媛大学)	歴史および社会における多様な選択可能性を学習者に実感させるためのゲーム教材“Independence Day”の開発および実践について報告した。学習者は、ゲームにおいて異なる立場をもつ他者とのコミュニケーションを体験することで、社会的問題を解決する上での多面的な視点を形成することが明らかになった。 発表者：馬場大樹, 大山正博, 新友一郎, 吉永潤
3. 総説				

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
4. 芸術（建築模型等含む）・スポーツ分野の業績				
5. 報告発表・翻訳・編集・座談会・討論・発表等				
1. 武庫川女子大学における教育実習事前事後指導（中高）の実践報告	共	2023年2月28日	武庫川女子大学学校教育センター『学校教育センター紀要』第8号, pp.131-139	武庫川女子大学における教育実習の事前事後指導について、各担当教員の講義内容を記載した実践報告である。 (執筆担当部分：1. はじめに、担当した「教育実習事前事後指導（中高）」の報告(3-1), 5. おわりに) 著者：大山正博, 池田容子, 谷本公子, 中山大嘉俊, 濱崎伸樹, 大和一哉
2. 【ラウンドテーブルでの報告】学習者の多様な意味づけに着目した社会科・問題解決型学習カリキュラム	共	2022年	日本教育学会（広島県東広島市, 広島大学, オンライン）	〈関係形成〉〈理解・認識〉の概念（金丸彰寿2022）を手がかりに、教室におけるインクルーシブの概念を検討し、学習者による多様な学びに対する意味づけを保障するカリキュラムについて考察した。 ラウンドテーブルテーマ：「共生」の教育創造に向けた複数領域からの対話及び検討－〈関係形成〉〈理解・認識〉の枠組みをめぐる－ 企画・司会者：金丸彰寿, 報告者：戸野塚厚子, 村田観弥, 大山正博, 指定討論者：片岡美華
3. 【ラウンドテーブルの企画・司会】	共	2018年8月	日本教育学会（宮城県仙台市, 宮城教育大学）	学際的な理念であり、実態の掴み難い概念である「インクルージョン」について、フィリピン, スウェーデン, 日本（京都）における個々の教育実践を基に問い直すことを試みた。 ラウンドテーブルテーマ：実践研究を通じたインクルーシブ教育の批判的検討（2）－障害児教育と多文化教育の接合－ 企画・司会者：大山正博, 報告者：村田観弥, 金丸彰寿, 藤原孝章, 指定討論者：戸野塚厚子
4. 【シンポジウムでの報告】障害学生の「学び」を通じたインクルーシブな大学教育の意義と課題－韓国ナザレ大学の卒業生の経験に着目して－	共	2017年12月	神戸大学人間発達環境学研究科・学術WEEKS, 日韓交流セミナー（兵庫県神戸市, 神戸大学）	神戸大学で開催された日韓の研究者が合同で行ったシンポジウムにおいて、「学術論文」の「No.5」の執筆者及び研究協力者を中心に、韓国のインクルーシブ教育実践の変遷を当事者の視点を交えて検討した。本発表は、上掲の論文において執筆を担当した箇所（特に、韓国ナザレ大学を卒業した一人の障害学生の経験を「学び」ととらえ、その「学び」をもとにかなる自己形成過程を経たのかについて分析した箇所）の報告を行った。 報告者：金丸彰寿, 大山正博
5. 【ラウンドテーブルの司会】	共	2017年8月	日本教育学会（東京都町田市, 桜美林大学）	学際的な理念であり、実態の掴み難い概念である「インクルージョン」について、特別支援教育における個々の教育実践から問い直すことを試みた。 ラウンドテーブルテーマ：実践研究を通じたインクルーシブ教育の批判的検討 企画者：村田観弥, 司会者：大山正博, 報告者：村田観弥, 金丸彰寿, 竹田彩香, 指定討論者：戸野塚厚子
6. 【ラウンドテーブルでの報告】韓国ナザレ大学における障害学生のライフ・ストーリー研究－障害学生の自己形成過程に着目して－	共	2016年9月	日本教育学会（北海道札幌市, 北海道大学）	韓国ナザレ大学の障害学生による語りの分析から、インクルーシブな空間における「学び」について報告した。具体的には、「学び」を形成する上で、どのような支援が有効であったかについて報告した。 ラウンドテーブルテーマ：インクルーシブ教育環境の国際比較を通じた批判的検討－米・韓の実践に着目して－ 企画者：村田観弥, 金丸彰寿, 司会者：金丸彰寿, 報告者：赤木和重, 村田観弥, 大山正博, 指定討論者：戸野塚厚子
7. 【図書紹介】新しい教育評価入門－人を育てる評価のために－	単	2015年7月	神戸大学教育学会『研究論争』第22号, pp.66-71	京都大学大学院教育学研究科の教育方法研究室で学んだ研究者たちによって書かれた本書の図書紹介を行なった。本書が、パフォーマンス評価やポートフォリオ評価などについての近年の研究を踏まえると共に、「生活綴方」や東井義雄の「生活の論理」などにも言及し、教育評価の概念や方法を歴史的に捉えようとする点に、入門書としての意義があることを指摘した。
6. 研究費の取得状況				
1. 学習者の意味づけに着目した社会参画を促す社会科カリキュラムの開発	単	2022年10月		科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）（研究活動スタート支援）
2. グローバル時代の環	共	2018年2月		公益財団法人科学技術融合振興財団平成29年度研究補助金（課題C）

研究業績等に関する事項

著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
6. 研究費の取得状況				
境教育に活用可能なゲーミングシミュレーション教材の開発ー『環境会議ゲーム』の開発と実践からー				共同研究者
3. 社会科教育においてゲーミングの学習効果を増進するディブリーフィングの方法に関する実践調査研究	共	2016年2月		公益財団法人科学技術融合振興財団平成27年度調査研究助成金（課題A） 共同研究者
4. 社会科教育においてオープンエンドなゲームの学びを促進するディブリーフィングの提案	共	2016年2月		公益財団法人科学技術融合振興財団平成27年度研究補助金（課題C） 共同研究者
5. グローバル社会における判断力及び意思決定能力を育成する社会科授業の構築ー『交渉ゲーム』教材の実践と分析を通してー	共	2016年1月		公益財団法人未来教育研究所第5回研究助成金（課題C） 共同研究者
6. 国際理解教育におけるゲーミング・シミュレーション教材の開発および実践とその効果について	共	2015年2月		公益財団法人科学技術融合振興財団平成26年度研究補助金（課題C） 研究代表者

学会及び社会における活動等

年月日	事項
1. 2022年4月～現在	日本教育方法学会会員
2. 2018年8月～現在	日本教育学会会員
3. 2017年9月～現在	日本社会科教育学会会員
4. 2015年9月～現在	日本国際理解教育学会会員（2019～2022年 研究・実践員会 政策研究プロジェクト 事務局員）
5. 2015年3月～現在	神戸大学教育学会会員
6. 2014年12月～現在	日本シミュレーション&ゲーミング学会会員
7. 2014年11月～現在	全国社会科教育学会会員