教育研究業績書

2025年05月07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
教科教育学，教育方法学	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。
2.ゲーム教材の活用	2018年4月～現在	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。
3.マンガや映画などの活用	2018年4月～現在	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 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。
2.地理学習および国際理解教育用ゲーム教材	2017年6月	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。
3.公民学習用ゲーム教材	2016年6月	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。
4.歴史学習用ゲーム教材	2014年4月	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。
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.教育実習・保育実習の引率指導	2024年～現在	幼稚園，保育園，小学校，中学校の実習の引率指導を担当し，実習先の方々と円滑にやり取りを行なっている。

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		
1.株式会社あすまちラボと連携した授業	2025年1月	地域社会におけるウェルビーイングについて企業・自治体・市民・教育機関それぞれの立場を踏まえて学習するワークショップを，株式会社あすまちラボと連携して行なった。
2.SAPジャパン株式会社と連携した授業	2024年5月	生成AIを活用した地域の問題解決をテーマにした授業を，SAPジャパン株式会社と連携し，企画した。授業は武庫川女子大学経営学部にて行った。
4 その他		
1.西宮市立西宮東高等学校における講演	2025年1月	人文・社会科学コースの生徒に対して「ゲームを通した課題解決」という表題の下，地域社会における共生や協働についての講演を行なった。

職務上の実績に関する事項		
事項	年月日	概要
4 その他		
2.西宮市立西宮東高等学校・学校評議委員	2024年4月～現在	学校評議委員として，学校の運営方針等について，地域の方々と共に協議を行なっている。
3.西宮市立西宮東高等学校・教科用図書選定委員	2024年4月～現在	教科用図書選定委員として，学校で使用する教科書の選定過程において助言を行なっている。
4.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。
5.兵庫県看護協会における特別講義	2021年11月	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。
6.神戸市立小寺小学校における講演	2018年7月	「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。
7.韓国ナザレ大学（Korean Nazarene University）との共同研究	2015年3月～2016年3月	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ー現代的課題への15のアプローチー	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ー文化理解から問題解決へー（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.Serious Games	共	2020年10月	Springer	本書は，第6回シリアスゲームに関する国際合同会議（JCSG 2020）における優秀研究論文を掲載したものである。 論文名：Construction of Debriefing Designed for Applying Experiences of History Game to Contemporary Issues 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（pp.263-275）。 （執筆担当部分：1.Intoduction，2.Methodの一部以外，全て執筆） 著者：Ohyama Masahiro，Baba Hiroki，Yoshinaga Jun
4.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，Ohyama Masahiro，Sato Misaki，Yoshinaga Jun
2 学位論文				
1.国際問題の解決主体	単	2018年3月	神戸大学大学院人	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

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 学位論文				
の育成をめざす社会科国際理解教育に関する研究			間発達環境学研究科　博士学位論文	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.兵庫県立加古川東高等学校における理系生徒に向けた「イノベーション基礎（公共）」の開発と実践	共	2025年2月	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10号，pp.125-135	本論文は，兵庫県立加古川東高等学校の理数科1年生向けに開発した「イノベーション基礎」と称した「公共」のカリキュラムの実践報告である。本カリキュラムは，社会系教科に興味・関心の少ない理系生徒が「自由に自分の意見を言うこと」ができるとともに，将来に役立つ人文科学・社会科学的な見方や考え方を身につけることを目的に設計された。授業は毎回社会で活躍する外部講師を招き，現実社会でどのような問題解決が行われているのかを生徒が実感できるようにした。また，外部講師には単に講義をしてもらうのではなく，ワークショップ等をアレンジしたもらうようにした。本カリキュラムの評価として，生徒らに行ったアンケート調査および生徒らがカリキュラム開始時（4月）と終了時（2月）に記した成果物を分析した。その結果，「自由に自分の意見を言う」雰囲気が徐々に広がっていくとともに，他者との意見交流を通じて生徒が人文科学・社会科学的な見方や考え方を楽しみながら身につけたことが示された。 （執筆担当部分：論の構成と補足を行った。基本的に共著者が本文の執筆を行った） 著者：新友一郎，大山正博
2.授業における「良い雰囲気」と学習者による学びの意味づけの関連性－高等学校における１年間の「公共」カリキュラムを通じて－（査読付）	共	2024年11月	全国社会科教育学会『社会科研究』101号，pp.13-24	本論文は，誰しもが漠然と感じたことはあるが，なかなか言語化できないような，授業中の「良い雰囲気」を研究対象とした。分析を通じて以下のことが明らかになった。Ⅰ「良い雰囲気」とは，授業で問うべき「事柄の本質」に迫るために，多様な発言や関わり方（極論を述べたり，普段の自分とは異なるキャラクターで参加したりすること）を促すものであった，Ⅱ「良い雰囲気」は，社会科授業で育成すべき「多角的視点」「問題解決的思考・発想力」の育成および普段は発言をためらう生徒の「意欲の向上」に直接的に影響した，Ⅲ「良い雰囲気」は，生徒それぞれに特有の「興味関心の広がり」に間接的に影響した。以上を踏まえて，学びの多様性を保障する社会科授業の形を示すことができた。それは，一つのことを学ぶ上での「学習参加の多様性」と，個々の個性や興味関心と関わる「学習効果の多様性」を保障する授業である。 （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） 著者：大山正博，新友一郎
3.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	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，科学的思考抜きの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，Masahiro Ohyama　※共同筆頭著者
4.特定課題研究 21 世	共	2022年11月	日本国際理解教育	「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下，

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				
紀の社会変容と国際理解教育 報告書（査読なし）			学会 研究・実践委員会，pp.15-17，pp.20-21	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。
5.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	「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うることが示された。 （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） 著者：大山正博，新友一郎
6.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	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。 （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）。 著者：Baba Hiroki, Ohyama Masahiro, Takesada Takayuki, Suga Keiko, Matsuyama Kohei, Yoshinaga Jun
7.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科『研究紀要』第11巻第1号，pp.19-36	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。 （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） 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
8.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	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。 （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） 著者：大山正博，新友一郎
9.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	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」の育成に対して，「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」の育成をどのように展開していけばよいかという課題がある。本論文は，これまでの国際理解教育研究で検討されてきた理論を整理した上で，上記課題に応えるための理論枠組みを提示した。具体的には，他者の理解可能性あるいは理解不可能性はいったん括弧に入れ，国家の「利己性」を前提とした国際社会の実態について学び考察することを目的とする教育の理論を示した。
10.Communication Games for Activating Citizenship Education in Japan	共	2015年7月	The 46th Annual Conference of the International Simulation and	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。本研究の知見は、地域と協働したシティズンシップ教育や，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。

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				
（査読付）			Gaming Association, Proceedings, pp. [6-P-19]-[6-P-34]	（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
11.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	神戸大学人間発達環境学研究科・教育科学論コース『教育科学論集』第18号，pp.11-18	「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.どのようにしてゲームの「雰囲気」を学びにつなげるか？ ―「貿易ゲーム」のディブリーフィングを通じて―	共	2024年11月	日本社会科教育学会（沖縄県中頭郡，琉球大学）	ゲームで盛り上がった「雰囲気」をディブリーフィングにおいてどのように学びにつなげるかについて，実践事例を基に分析した。分析の結果，次のことを示すことができた。①ゲームの雰囲気は，A「演じること」と「非日常性」から生ずる失敗許容性，B「競合性」から生ずる熱中性，C「教師の正しさからの解放」から生ずる自由性に現れる。②ディブリーフィングにおいて，AとBを持続させるためゲームでの立場を保持させつつ学習課題に取り組ませること，Cの観点から話し合いにおいて教師は司会者に徹することが効果的である。以上で示した方法は，ゲーム後のディブリーフィングに限らず，様々な授業において適用することができる。 発表者：大山正博，新友一郎
2.学習者による学びの意味づけを踏まえた授業分析枠組みの考察ー〈関係形成〉〈理解・認識〉の実存論的考察を通じてー	単	2024年10月	全国社会科教育学会（鹿児島県鹿児島市，鹿児島大学）	学習者による学びの意味づけに着目することは，教師が自身の実践を捉え直し，その可能性を広げる上で重要である。学習者の学びの実態に触れつつ，教師の意図自体も発展していくと考えられるためである。教師の意図と学習者にとっての学びが相互に関わり合いながら発展していく，そのような様子を捉えることができる授業分析枠組みを構築したいと考えた。そこで着目したのが，「共生」の教育を志向する金丸彰寿（2024）が提示した〈関係形成〉〈理解・認識〉という分析枠組みである。さらに，この枠組みをハイデガー，M.（1927=2013）が論じた「実存」の観点から捉え直すことで，佐長健司や田本正一が展開する教育における実存論的考察の意義づけを行った。
3.授業における「雰囲気」と学習者の学びに対する意味づけの関連性ー教室と社会をつなぐ「雰囲気」を問うー	共	2023年11月	全国社会科教育学会（岡山県岡山市，岡山大学）	良い授業には「良い雰囲気」があり，それは学習者の学び（ひいては将来の社会参画）に影響する。このことを示すため，①授業における「良い雰囲気」とは何か，②「良い雰囲気」が学習者の学びとどのように関わるかを分析した。分析対象は筆者らが共同で実施し，「良い雰囲気」であったと感じた１年間の「公共」カリキュラムである。分析の結果，「良い雰囲気」とは，生徒の多様な参加を保障しつつ，授業で学ぶべき「事柄の本質」の探求を促すものであった。さらに「良い雰囲気」は，社会科授業で育成すべき「多角的視点」等の「思考力・判断力・表現力等」の育成に直接的に影響し，生徒それぞれに特有の「興味関心の広がり」等の「学びに向かう力，人間性等」の育成に間接的に影響したことを明らかにした。 発表者：大山正博，新友一郎
4.Educational Effects of Gaming Simulation for Experiencing “The World Lacking	共	2023年7月	International Simulation and Gaming Association（フランス，ラ・ロシェ	「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：Hiroki Baba, Masahiro Ohyama

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				
Something”：Through an Experimental Lesson about Society without Scientific Communication			ル，ラ・ロッシェル大学）	
5.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
6.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，活用を現代の社会的課題に直接的に関連づけることのみに限定せず，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
7.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。
8.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，スタフォードシャー大学，オンライン学会，オンライン学会）	「著書」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：Ohyama Masahiro, Baba Hiroki, Yoshinaga Jun
9.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「文化理解」と社会科における「合意形成」の接合－	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向けた問題解決型学習の理論としてとらえ直した。
10.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
11.国際社会における「理念」をいかに学ぶか－「貿易ゲー	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	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

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				
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－			大学）	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。
12.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習の一つの形である。
13.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.6」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
14.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。
15.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にとらわれず，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
16.「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。
17.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（兵庫県加東市，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
18.「対立を処する」ための学習の組織－「貿易ゲーム」のディブリーフィングの改良を通じて－	単	2016年10月	全国社会科教育学会（兵庫県加東市，兵庫教育大学）	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。
19.The Effectiveness of Negotiation Games in Citizenship Education: An Examination of Diplomatic Negotiation Game INDEPENDENCE DAY in a Japanese High	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.4」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

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				
School				
20.国際理解教育の課題を乗り越えるために－「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－	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
21.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－外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践に基づいて－	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
22.「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－外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践に基づいて－	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
23.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.10」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
24.教育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－開発過程とその教育効果の検討－	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
25.社会科における交渉ゲームの実践と効果検討－地歴科における外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践をふまえて－	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				
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.【ラウンドテーブルでの報告】授業における「良い雰囲気」と社会科教育における学びとの関連性－教科教育における学びの多様性とは何か－	共	2023年8月	日本教育学会（東京都，東京都立大学・法政大学，オンライン）	社会科（高校・公共）の授業において，教師と生徒たちが学問で遊び，楽しもうとする教室の全体的雰囲気が，個々の多様な学びを醸成することを示した。 ラウンドテーブルテーマ：「共生」の場はいかにしてつくられるのか？－学校内外の実践に着目して－ 企画・司会者：金丸彰寿，報告者：村田観弥，呉文慧，大山正博，指定討論者：戸野塚厚子
2.【実践報告】武庫川女子大学における教育実習事前事後指導	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	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

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
５．報告発表・翻訳・編集・座談会・討論・発表等				
（中高）の実践報告			ター紀要』第８号，pp.131-139	（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，濵﨑伸樹，大和一哉
3.【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〉の枠組みをめぐって－ 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
4.【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：実践研究を通し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
5.【シンポジウムでの報告】障害学生の「学び」を通し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.6」の執筆者及び研究協力者を中心に，韓国のインクルーシヴ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」をもとにい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
6.【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：実践研究を通し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
7.【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した批判的検討－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
8.【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－『環境会議ゲーム』の開発と実践か	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） 共同研究者

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				
ら－				
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－『交渉ゲーム』教材の実践と分析を通して－	共	2016年2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