

2020年度 特別研究推進費実績報告書

2021年 4月 22日

北九州市立大学長 様

(所属・職名) 基盤教育センター・教授

(氏名) 佐藤 貴之

2020年度に交付を受けた特別研究推進費に係る研究実績について、  
次のとおり報告します。

研究課題名	PBLを用いたPBL教育プログラムの開発とその学習効果					
実施内容・研究成果の要旨 (概要書を別途添付)	<p>本研究の主な成果は、研究代表者が担当する授業「地域創生スキル3（プロジェクトマネジメント）」におけるゲームを活用した授業教材の開発である。授業教材を開発したのは、本授業を受講していた研究代表者のゼミに所属する地域創生学類の3年生3名であった。</p> <p>学生が最初に取り組んだことは、PBL（Problem Based Learning）の重要な部分である、本授業の課題・問題点を発見することであった。学生が示したもののうち、最も大きい課題として学生が示したものは、リスクマネジメントであった。本授業では、リスクマネジメントの授業回では、リスク事象の洗い出し、評価、重要なリスク事象の原因の明確化、予防対策、発生時対策などを説明し、あるケースをもとにリスクマネジメントを体験してもらう形式を取っていた。その中で、リスク事象の洗い出しが学生は特に難しいと感じていたため、洗い出しの能力を高めることを教材の目的とした。</p> <p>授業の課題点、および、開発する授業教材の目的の明確化をした後、学生3名が主体となって教材開発を進めていった。しかし、新型コロナウイルスの影響で授業が全て遠隔の授業になったため、教材開発、テストプレイが後ろ倒しになり、提出時の計画より進捗状況がよくなかった。本来であれば、PBL（Project Based Learning）の視点から、期日を意識した学生の指導方法を検討しなかったものの、その成果をあまり得ることができなかった。</p> <p>本研究において、最初に開発したカードゲームでは、PBL（Point, Badge, Leaderboard）を明確に定義できておらず、最初のテストプレイでも大きな問題となった。改良したボードゲームは、すごろくのようにサイコロを振ってコマを進めながら、止まったマスに書かれた出来事に対して事前に想定していたリスク対応をするというものである。若干の改良の余地があるものの、適切にPBLを組み込み、シリアスゲームの特長を保持する設計ができており、2回目のテストプレイを終了することができた。</p> <p>この研究で得られた成果を2021年度中に公表することを目指して、授業を履修している2年生を対象としたゲーム教材の実践や論文の執筆等、今後も継続して研究を進めていきたい。</p>					
使用内訳（単位：円）						
交付決定額	446,096	備品費	消耗品費	報酬	その他	旅費交通費
支出額	437,659	228,639	207,260	0	1,760	0
執行残額	8,437					
共同研究者	所属・職名		氏名		役割分担等	