

大学生のための日本語アカデミック・ライティング基礎講座

— レポート・論文のアウトラインから執筆まで —

(金 銀珠・田中 里実 [著]、学術図書出版社)

解答例集 (2023年3月27日更新)

第1回 【モデルレポート2】のアウトライン (解答例)

題名：ゲームは子どもの可能性を伸ばす—小学生の学習におけるゲーム導入の有効性について—

序論

1. はじめに

- 研究背景：
 - 小学生のゲームについては、生活リズム、身体活動頻度への悪影響を論じた研究がある。
 - 小学生のオンラインゲームでの課金率も社会人より少ないが、大学生と同程度で、スマートフォン保有率を考慮すると大学生よりも実際の課金率は高いという研究もある。
- 研究目的：ゲームは子ども（小学生）の可能性を伸ばすという側面があるかどうかについて検討する。

本論

2. 資料1 韓国の小学校の英語のe教科書およびゲームに関する予備調査

- 調査内容 (引用)：韓国ソウル市郊外の公立小学校に通う小学4～5年生 (英語でゲームの搭載されたe教科書を使用中) 10名に対するアンケート調査
 - 学習意欲を「注意」、「関連性」、「自信」、「満足感」の4側面から捉えるARCS動機付けモデルにもとづく質問項目を作成した。上記4つの項目すべてで8割の児童にゲームは高く評価され、特に「注意」の評価が高かった。今後友人と競ったり協力したりするゲームの搭載が望まれていた。
- 解釈：ゲームの導入によって、児童は小学校での学習内容を楽しみ、面白いと感じるという効果が得られていた。この研究は予備調査として行われたため、対象人数が10名のみである。現在、この予備調査に基づく研究が行われており、より大規模な調査研究の結果が待たれている。

3. 資料2 ゲームフィケーションの要素を取り入れた電子教材の実践と評価

- 調査内容 (引用)：ゲームフィケーションの要素を取り入れた電子教材 (以下、アプリ) の算数を70名の小学校1年生が2週間 (授業時間内で2時間、朝学習などで1日15分程度) 利用し、事前・事後のテストを行なった。また、児童に事後アンケー

ト調査、教員に事前・事後のインタビュー調査を行なった。

- 事後テストの平均点では有意な伸びが見られた。児童はアプリでの学習を楽しみ、継続したいと評価し、教員は事前に視覚的なわかりやすさ、楽しめることを期待し、学習効果を懸念していたが、事後では児童が意欲的に取り組めたことを評価していた。
- 解釈：ゲームの要素を取り入れた教材の使用により、客観的にもテストの点数が上がり、主観的にも児童が積極的に取り組むようになったという結果が得られた。客観的なテストの点数の伸びは、今後アプリを利用していないクラスとの比較もされるべき。

4. 考察

- カレイラ・金の研究（資料1）でも、福山らの研究（資料2）でも、学習の動機づけへの有効性が認められた。
- 学習効果については未使用群との比較などの課題はあるが、福山らの研究（資料2）によって一定程度の有効性が認められた。

結論

5. おわりに

- まとめ：小学生の学習において、ゲームの導入は特に学習の動機付けの面で有効である。
- 今後の課題：ゲーム使用と動機付けの関連性についてのより大規模な調査や、学習効果について未使用群との比較した調査などを行い、デメリットを上回るメリットがあるかどうかの検証を行う必要がある。

【参考文献】

- [1] 文部科学省，“小学校プログラミング教育に関する概要資料，”
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/05/21/1416331_001.pdf, 参照 Jan. 04, 2021.
- [2] イェスパー・ユール, ハーフリアル：虚実の間のビデオゲーム, 松永伸司 (訳), ニューゲームズオーダー, 2016.
- [3] 岡村佳代子, 草川恵子, 中田紋子, 若野暢代, 福本純子, 奥田豊子, “小学校高学年児童の生活リズムと朝食摂取との関連性,” 大阪教育大学紀要, vol.57, no.2, pp.37-47, 2009.
- [4] 吉田亨, 常見理英, 川島佐枝子, 石野由貴江, 武田潔子, 前原宏司, 萩原敏雄, “小・中学生の健康行動と生活・意識に関する調査—群馬県大間々町地域保健計画策定に向けて—,” 群馬保健学紀要, vol.23, pp.117-124, 2002.

- [5] 小川一仁, 川村哲也, 小山友介, 本西泰三, 森知晴, “日本の小中高生はオンラインゲームにどれほど課金しているのか? : 教室内アンケートを用いた分析,” 情報通信学会誌, vol.37, no.1, pp.47-52, 2019.
- [6] カレイラ松崎順子, 金庭希, “韓国の小学校の英語の e 教科書およびゲームに関する予備調査,” 東京未来大学研究紀要, vol.10, pp.203-210, 2017.
- [7] 福山佑樹, 床鍋佳枝, 森田裕介, “ゲーミフィケーションの要素を取り入れた小学校 1 年生向け電子教材の実践と評価,” デジタルゲーム学研究, vol.9, no.2, pp.31-40, 2017.

第2回 学術的な文章にふさわしい表現

スタートテスト

問題 I

1. よい
2. より、さらに
3. 急速に
4. 重要な
5. いずれも／ほぼ

問題 II

1. 可能性がある
2. 拡大している
3. ほど
4. 実施し
5. 多くの

ポイント 1

問題 2.1

1. 期待されている
2. 困難である

ポイント 2

問題 2.2

1. 原子力発電所
2. リハビリテーション

問題 2.3

1. 述べている
2. 考えられる

問題 2.4

1. さまざまな
2. そのような

問題 2.5

1. したがって、よって、そのため
2. ため
3. であり

問題 2.6

1. きわめて、非常に、大変
2. 十分に
3. いまだ、まだ

問題 2.7

1. または、もしくは、あるいは
2. 本論文、本稿／概観する

ポイント3

問題 2.8

1. 本稿（本論文、本研究）では、SNS に着目し、複雑ネットワーク分析の手法により、その構造や性質を明らかにする。
2. 自己概念を自己認知の側面と自己全体への評価に分けて整理することにより、自己概念の構造がより明確に把握されると考えられる。

ポイント4

問題 2.9

1. 従来の統計の概念にとらわれず、既存の利用可能性の高いデータを含めて活用していくことが重要である。

ポイント5

問題 2.10

1. 今後の方向としては、費用を考慮できるように拡張することや、重力モデル以外の分析にも応用して有効性の検証を行うことなどが考えられる。
2. 小学生の朝食摂取習慣を形成するためには、栄養学的知識を与えるだけでは不十分であり、朝食の意義に対する積極的態、睡眠行動を含む生活リズムおよびセルフエスティームや社会的スキルの形成が欠かせない。

第3回 読みやすい文章の書き方、読点・記号の使い方

スタートテスト

問題 I

1. (解答例 1) 小さな子供があげる声に耳を傾ける必要がある。
(解答例 2) 子供の小さな声に耳を傾ける必要がある。
2. 本手法は、従来の教育手法を参考に筆者らが改善を試みたものである。
3. 項目の追加や削除の際に、確認ダイアログを表示するように設定する。

問題 3.1

1. 給食の食べ残しは、栄養面、環境面、費用面など、様々な問題につながる。また、学童期に形成された食習慣は大人になっても持続するため、学童期の食生活の乱れは、将来の生活習慣病などの健康問題につながると考えられる。
2. 近年、コンピュータとそれを取り巻くネットワーク技術は目覚ましい発展を遂げ、非常に勢いで普及しつつある。これによって、我々はネットワークを通して、速やかに情報にアクセスすることが可能になった。しかしその一方で、「情報洪水」という新たな問題を引き起こしていることも事実である。

問題 3.2

1. 伊藤は、ヴィゴツキーらが「意味」という単位によってどのように人格（自己）形成を捉えていたかをまとめている [1]。
2. 本研究の目的は「組織社会化」に関するこれまでの研究を批判的に検討し、組織社会化研究において今後取り組むべき諸問題について考察を行うことである。

問題 3.3

1. なぜなら、たとえ教師が構想した学習内容であっても、それがなんらかの記号に変換されて学習者の認識になるとき、必ずそれは学習者による改変を受けなくてはならないからである。

問題 3.4

1. 佐藤は次のように述べている。地方自治体の区域が、時代の変化とともに、その展開すべき機能と十分に対応できなくなってくると、受け皿となる区域を変えるか、もしくは機能を別の次元の単位に移すかしなければならなくなる [2]。

問題 3.5

1. コミュニケーション能力は、仕事をする上で非常に重要な要素である。

問題 3.6

1. ウイルスの集団感染を防ぐためには、手洗いやマスクの着用を指導することが重要である。

問題 3.7

1. また、これまでパーソナルコンピューターが主流だった情報端末に関しても、iOS や Android OS を搭載した安価なタブレット端末が普及したことで、より低いコストでイ

ンターネットが利用できるようになった。

2. 質的研究者は、量的研究の手法を十分に学んでおくべきである。

問題 3.8

1. つまり、時間的トラップ構造は、自然災害の被害リスクを回避しようとする意志をもつていても、行動選択時には短期的コストに焦点があてられるため、そのような意志とは矛盾した選択に至る可能性を示唆している。
2. フードシステムとは農業生産から流通、加工、消費に至る一連の体系を指すが、この体系を明快に表現していると考えるのがポラー [3] の示す図である。

問題 3.9

1. 専門別日本語教育（以下、JAP）の領域については、「専門日本語教育学会」の学会誌『専門日本語教育研究』の各巻を参照すれば研究対象分野の広がりや研究の多様性が見て取れる。
2. 日本の風土に根差した農村舞台・民芸・工芸・建築・都市の現代的な視点からの研究もこれに属する。

第4回 接続表現の使い方

スタートテスト

問題 I

1. そのため
2. しかし
3. のみならず
4. 一方
5. または
6. たとえば
7. つまり
8. 特に

問題 4.1

1. 一方／特に／そのため
2. にもかかわらず／なぜなら／そして／および

問題 4.2

1. 他方、情報化社会を迎えた現在、生活は便利に、そして快適に過ごせるようになってきている。しかし、情報化社会を支えているのはSE（システムエンジニア）やプログラマーなどの人たちであり、SE やプログラマーといった職業に就くには、プログラミング能力が必須である。そのため、C 言語などのプログラミングは多くの教育機関で教えられている。しかし、プログラミングには、ポインタや構造体といった特有の概念が存在し、プログラミング初級者にとって大きな障壁となっている。その結果、理解が追いつかず、学習に対する意欲を失い、挫折してしまう学生が少なくない。

第6回 レポート課題の把握

問題 6.1

1. 袋や容器を開けないままで、書かれた保存方法を守って保存していた場合に、この「年月日」まで、「安全に食べられる期限」のこと。
2. 袋や容器を開けないままで、書かれた保存方法を守って保存していた場合に、この「年月日」まで、「品質が変わらずにおいしく食べられる期限」のこと。

問題 6.2

1. そこで賞味～報告する。
2. 上記各々の～点させた。
3. 微生物
4. 1. 官能検査の／ 2. 官能検査は／ 3. 微生物検査

問題 6.3

1. 「納品期限の緩和」「賞味期限の年月表示化」「賞味期限の延長」

アウトライン

- ① 序論
- ② 目的
- ③ 解釈
- ④ 考察
- ⑤ 結論
- ⑥ 参考文献

第13回 参考文献リストの記載方法

問題 13.1

1. 情報太郎, IoT システム構築の基礎, 北海道情報大学出版会, 2020.
2. 総務省, “ICT 超高齢社会構想会議報告書—「スマートプラチナ社会」の実現—,”
https://www.soumu.go.jp/main_content/000268318.pdf, May. 2013, 参照○○○.
○○, ○○○○.*
3. 大阪次郎, “高齢者の IT 利用特性に関する研究,” 日本情報学会誌, vol.7, no.2, pp.49-67,
Oct. 2020.

* 閲覧日を記入すること。例：Aug. 3, 2009.