

ゲーミング・シミュレーションを活用した オンライン教育環境の実装

経済学部
経済学科
教授

砂口 洋毅



研究シーズの紹介

本研究により、ゲーミング・シミュレーションサーバを本学内に実装することによって、オンライン学習環境の構築を実現した。利用者は配信サーバにアカウントおよび教材を登録することによって、PCやタブレット、スマートフォンなどのネットワーク端末を利用し、時間や場所などの制約を受けることなくアクセスが可能となる。

特に、暗記を主体とした繰り返し学習が必要な基礎教育などの分野において、ゲーミフィケーション環境が学習モチベーションの低下を抑制する。これにより、持続的な学習が可能となり、初期段階における脱落者を減らす効果が認められる。



ゲーミング・
シミュレーション

- ネットワーク環境下であれば、端末に依存せず利用可能
- 基礎教育や高大連携教育、企業内研修などに利用可能

【入力画面】

【問題 C】 次の文章に関する問題に答えなさい。

日常取引における現金の移動は、紛失や盗難などの危険を伴う恐れがあるため、小切手を利用するのが通常であり、その前提条件として、取引銀行で（①）口座が開設されていることが必要となる。小切手による支払いは小切手の振り出しという、振り出した側を振出人、その小切手を受け取った側を受取人（または持参人）という。振出人は現金の代わりに受取人に小切手を振出し、小切手金額を（②）勘定の（③）に記入する。受取人はその小切手を金融機関に提示し、小切手金額を受け取り、（④）勘定の（⑤）に記帳するか、または取引銀行にある自らの当座預金口座に預け入れ、（⑥）勘定の（⑦）に記帳する。

【C 1】 ①に入る語を漢字で入力せよ。

【C 2】 ②および③に入る語の組合せとして適切なものを選べ。

【C 3】 ④および⑤に入る語の組合せとして適切なものを選べ。

【C 4】 ⑥および⑦に入る語の組合せとして適切なものを選べ。

次へ リセット

①現金、⑦借方
②現金、⑦貸方
③当座預金、⑦借方
④当座預金、⑦貸方

【出力画面】

セッション名: ctrl チーム名: 01 ラウンド: 04

間違いがあります、もう一度やり直してください

第3回テスト結果

【C 1】 = ○
【C 2】 = ○
【C 3】 = ○
【C 4】 = ×

解説

小切手を銀行に持っていくと、直ちに換金ができる大変便利ではあるが、その小切手を盗んだ言や拾った言までも銀行に持ち込めば現金にすることができてしまう。このようなリスクを避けるために、小切手の裏面に事前に2本平行線を引いておく。支払銀行は、自分と直接取引のある会社や個人または他の金融機関にしか支払いができなくなるので、より安全に利用できる。この「線引き」した小切手のことを「線引小切手」という。また、小切手の一種に「送金小切手」もある。金銭の送金にあたって、銀行から送金小切手の交付を受け、これを遠隔地の受取人に郵送し、受取人がこの小切手を支払銀行に提示して支払いを受ける小切手のことで、この場合の振出人は銀行となる。

復習 C

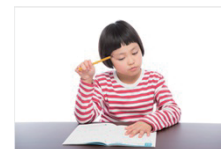
次へ リセット

期待される活用シーン

- 学生に向けて基礎教育を効果的に提供したい（初等・中等・高等教育、高大連携など）



学習意欲の低下を防止し、継続的な学習を実現



- 新入社員や中途社員に向けて、企業内研修を提供したい



時間や場所などの制約を受けない学習環境を提供

