

シラバス: 学びの楽しさとゲーム理論の応用

1. コース概要

コース名: 学びの楽しさとゲーム理論の応用

科目コード: LGA601

担当教員: ー

- メール: example@hs-univ.edu.jp
- オフィスアワー: 月曜日 14:00-16:00 (事前予約制)

コースの目的: 本コースは、学生が学びの楽しさを発見し、ゲーム理論を教育や日常生活に応用する方法を学ぶことを目的としています。ゲームベース学習、ゲーミフィケーション、戦略的思考、協力と競争のダイナミクスなどを学び、実践的なスキルを身につけます。

2. 学習目標

学習成果:

- 学びを楽しくする方法を理解する。
- ゲーム理論の基本概念と応用を習得する。
- ゲームベース学習とゲーミフィケーションの手法を理解し、実践する。
- 戦略的思考と意思決定の技法を習得する。
- 協力と競争のバランスを取った学習環境をデザインする。

3. コース構成

モジュールと単元:

- モジュール1: 学びの楽しさの探求
 - 1.1 学習理論と楽しさの要素
 - 1.2 学びを楽しくするテクニック
- モジュール2: ゲーム理論の基礎
 - 2.1 ゲーム理論の基本概念
 - 2.2 囚人のジレンマとナッシュ均衡
- モジュール3: ゲームベース学習
 - 3.1 教育におけるゲームの役割
 - 3.2 効果的なゲームベース学習のデザイン
- モジュール4: ゲーミフィケーション
 - 4.1 ゲーミフィケーションの原則

- 4.2 ゲーミフィケーションの実践例
- モジュール5: 戦略的思考と意思決定
 - 5.1 戦略的思考の基本技法
 - 5.2 意思決定のプロセスとツール

学習リソース:

- 教科書:『学びの楽しさとゲーム理論の応用』(著者: ———)
 - 参考書:『ゲーム理論入門』(著者: ———)
 - オンラインリソース: ゲーム理論に関するオンラインコース、関連する学術論文
-

4. 授業計画と進行

スケジュール:

- 第1週: コースの導入と学習理論の概要
- 第2週: 学びを楽しむテクニック
- 第3週: ゲーム理論の基本概念
- 第4週: 囚人のジレンマとナッシュ均衡
- 第5週: 教育におけるゲームの役割
- 第6週: 効果的なゲームベース学習のデザイン
- 第7週: ゲーミフィケーションの原則
- 第8週: ゲーミフィケーションの実践例
- 第9週: 戦略的思考の基本技法
- 第10週: 意思決定のプロセスとツール
- 第11週: プロジェクト発表とフィードバック

授業内容:

- 各週のテーマ:
 - イン트로ダクションと講義
 - グループディスカッション
 - 関連ビデオクリップの視聴
 - 実践的な演習と課題
-

5. 評価方法

評価基準:

- 試験: 30%(中間試験と期末試験)
- プロジェクト: 40%(グループプロジェクトと個人プロジェクト)
- レポート: 20%(指定されたテーマについてのレポート)
- ディスカッション参加: 10%(グループディスカッションとクラス参加)

具体的な基準:

- 試験: 知識の理解度と応用力
 - プロジェクト: 創造性、実践的な解決策の提案、チームワーク
 - レポート: 論理的な構成、分析の深さ、文献の活用
 - ディスカッション参加: 積極的な参加態度と貢献度
-

6. サポートとフィードバック

学生サポート:

- メンター制度: メンターによる個別指導とサポート
- オフィスアワー: 教員との個別相談(事前予約制)

技術サポート:

- オンラインツールガイド: オンライン学習プラットフォームの利用方法
 - 技術的なトラブルシューティング: 学習管理システム(LMS)のサポート
-

7. 利用上の注意事項

前提条件:

- 必要な前提知識: 基礎的なゲーム理論の知識
- 推奨される前提科目: ゲーム理論入門、教育学

準備事項:

- チェックリスト: 教材の購入、事前の学習、技術的な準備(アカウント作成、ソフトウェアのインストールなど)

学習の進め方:

- 時間管理のヒント: 週ごとの学習計画とタイムマネジメントのアドバイス
-

8. キャリア支援とコミュニティ

就職サポート:

- キャリアカウンセリング: 個別相談と履歴書作成支援
- ネットワーキングイベント: 業界専門家との交流イベント
- インターンシップ機会: 教育関連企業や研修機関でのインターンシップ紹介

アルムナイネットワーク:

- 卒業生ネットワーク: 活動紹介とメンタリングプログラム

- 定期的なイベント: 卒業生向けのセミナーやワークショップ