

研究報告 2019-CE-149

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください。

3月2日(土)

■一般セッション(1) [10:05-11:35]

- (1) [授業での作品制作における著作権ガイドラインの作成および教育](#)
湯下 秀樹, 江見 圭司
- (2) [主体的な学びを促進する演習型授業の設計と評価～コンピュータシステムの入門的演習を例にして～](#)
立岡 陽理, 川端 英之, 谷川 一哉, 弘中 哲夫
- (3) [天文講演におけるアンケートのテキストマイニングによる分析](#)
青木 成一郎

■学生セッション(1) [13:05-14:20]

- (4) [プログラミング上達を加速させるマスコットキャラクター付き統合開発環境の開発](#)
浦山 優樹, 齋藤 雄人, 塩野 駿, 竹林 晃, 谷口 翔一, 門地 翔太, 江見 圭司
- (5) [PLIVET: 多言語対応プログラム実行状態の可視化ツール](#)
礎 良輔, 坂本 一憲, 鷲崎 弘宜, 深澤 良彰
- (6) [DIGI-COMPII を用いた小学校低学年向け計算機科学教育の試み](#)
渡邊 亮平, 松澤 芳昭

■学生セッション(2) [14:35-15:50]

- (7) [プログラミングにおけるオブジェクト指向の学習を支援するデジタルゲームの提案](#)
渡部 皓介, 大橋 裕太郎
- (8) [作問学習における思考力・判断力・表現力の自己評価と他者評価の実践と評価](#)
佐藤 雅希, 高木 正則
- (9) [プロジェクションマッピングによる拡張現実を利用した教材の開発](#)
四方 茉琴, 加藤 直樹

■一般セッション(2) [16:05-18:05]

(10) [KT 性格検査による学生の性格・社会的スキルとソフトウェア開発 PBL における個人とチームのパフォーマンスの関連](#)

煤孫 統一郎, 長谷川 忍

(11) [コンピュータネットワーク構築の学習における学習者から見た実機演習とシミュレータ演習の比較](#)

鈴木 大助

(12) [理科における学びの教材作りを中心としたプログラミング教育の実践](#)

加藤 直樹, 保浦 良太, 野沢 朝輝, 松田 孝, 上野 朝大, 濱田 大地

(13) [震災発生時の情報リテラシーに関する考察](#)

尾崎 拓郎

3月3日(日)

■一般セッション(3)・研究論文セッション(1) [10:00-12:10]

(14) [幼児用質問ツールの開発と評価](#)

渡邊 景子, 村石 理恵子, 辰己 丈夫, 久野 靖

(15) [スクリーンリーダーで操作するジグソー・テキスト - アクセシブルな学習分析と Computer Based Testing](#)

山口 琢, 大場 みち子

(16) [文章の型の提供と相互レビューツールによる作文指導の授業実践](#)

高橋 慈子, 大場 みち子, 山口 琢

(17) [深層学習による文章編集操作の時間履歴と文章評価の関係分析](#)

藤原 亮, 大場 みち子, 山口 琢, 高橋 慈子, 小林 龍生

■一般セッション(4)・研究論文セッション(2) [13:40-15:15]

(18) [表計算ソフトウェアを利用する授業の支援を目的としたアノテーションツールの試作](#)

坂東 宏和

(19) [地域連携による小学生へのプログラミング教育の一例](#)

百合野 光哉, 田坂 駿, 青木 正和, 土肥 毅大, 村井 繁夫, 袖 美樹子

(20) [micro:bit を用いた小学校理科の協調的なプログラミング学習](#)

遠山 紗矢香