

2022 年度 個人研究実績・成果報告書

2023 年 4 月 22 日

所属	商経学部	職名	准教授	氏名	小林直人
研究課題	大学におけるゲーム開発を通じた AI（機械学習）に関する教育手法				
研究キーワード	情報教育、AI（機械学習）	当年度計画に対する達成度	4.当初の計画どおり研究が進まなかった		
関連するSDGs項目	9. 産業と技術革新の基盤をつくろう	該当なし	該当なし	該当なし	
<p>1. 研究成果の概要</p> <p>授業での実践を通じて、簡単な調査結果が得られていた。しかし 2022 年 11 月に Open AI が Chat GPT を公開したことにより、AI をとりまく環境が一変し、本研究課題そのものを続ける意義が薄くなってしまった。しかし、得られた成果については、以下の形で整理した上で今後の研究（2023 年度個人研究もしくは科研費研究（20L03102：情報基盤教育における実践を通じた理論獲得のモデルに関する研究））に活かす予定である。</p> <ul style="list-style-type: none">● ゲームにおけるルールやキャラクターの動作（行動）制御について、プログラミング言語と自然言語による記述方法の違いを意識させながら学ぶ方法について● ボードゲームのルールを理解する過程を通じて、人間がどのように学んでいくかをメタ認知的に理解させる方法について <p>2. 著書・論文・学会発表等（査読の有無及び海外研究機関等の研究者との国際共著論文がある場合は必ず記載）</p> <p>【論文（査読あり）】 特になし</p> <p>【著書・論文（査読なし）】 特になし</p> <p>【学会発表等】 特になし</p> <p>3. 主な経費 主に書籍、PC 関連の維持に利用。</p> <p>4. その他の特筆すべき事項（表彰、研究資金の受入状況等） 特になし</p> <p style="text-align: right;">（本文は <u>2 ページ以内</u> にまとめること）</p>					