

平成26年度
ひらめき☆ときめきサイエンス～ようこそ大学の研究室へ～KAKENHI
(研究成果の社会還元・普及事業)

実施報告書

HT26078 ゲーミング・シミュレーションを通して現代経済社会の本質を理解する



開催日：平成26年7月26日(土)

実施機関：千葉工業大学
(実施場所) (津田沼キャンパス)

実施代表者：遠山 正朗
(所属・職名) (社会システム科学部・教授)

受講生：高校生6名

関連 URL：

【実施内容】

・受講生に分かりやすく研究成果を伝えるために、また受講生に自ら活発な活動をさせるためにプログラムを留意、工夫した点

当プログラムでは、高校生自身が能動的に思考する機会を十分に確保できるよう、ゲーミング・シミュレーションによる実習を行った。また、受講生1名に対して実施協力者となる学生1名以上を配置することによって、受講生の積極性を側面から引き出せる支援体制を組んで実施した。

・当日のスケジュール

- 9:30～10:00 受付(津田沼キャンパス1号棟10階エレベータ前集合)
- 10:00～10:20 開講式(あいさつ、オリエンテーション、科研費の説明)
- 10:20～10:40 講義「ノーベル経済学賞ってなに？／取引に注目すると現代経済社会の本質がわかる(講師:遠山正朗)」
- 10:40～11:15 実施者との交流・クッキータイム
- 11:15～12:00 実習「ゲーミング・シミュレーションによって現代経済社会を理解する(1)」
- 12:00～13:00 昼休み
- 13:00～13:45 実習「ゲーミング・シミュレーションによって現代経済社会を理解する(2)」
- 13:45～14:25 研究室見学
- 14:25～15:10 実習「ゲーミング・シミュレーションによって現代経済社会を理解する(3)」
- 15:10～15:40 実施者との交流・クッキータイム
- 15:40～16:25 実習「ゲーミング・シミュレーションによって現代経済社会を理解する(4)」
- 16:25～16:40 休憩
- 16:40～17:00 まとめ「どのような取引のシステムが私たちの生活をより豊かにするのか」
- 17:00～17:30 修了式(アンケート記入、未来博士号授与)
- 17:30 終了・解散

・実施の様子

最初は講師からの講義。受講者はまだ緊張感につつまれた様子。



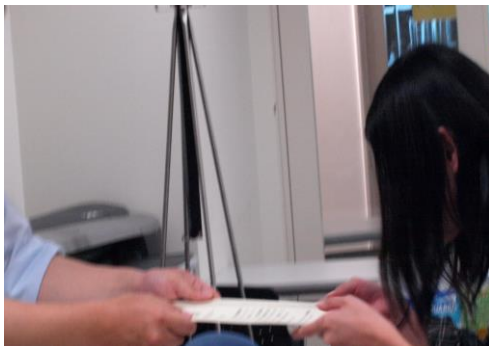
クッキータイムでリラックスモード。実施協力者として多くの学生を各テーブルに配置したこともあって和やかに。



各自で政策を考えて実行。計算結果も各自で記入。



未来博士号の授与。全員無事修了。



・事務局との協力体制

事務局が、委託費の管理、支出報告書の確認、振興会への連絡調整および提出書類の確認・修正、広報資料の手配、大学ホームページへの掲載、受講希望者との連絡、当日の受付、写真撮影等、数多くの仕事を担当することによって、当事業の円滑な運営が導かれた。

・広報活動

実施者と実施協力者は近隣の高校に対して本事業のPR活動を行った。高校生に対してはオープンキャンパスの際にも当事業が開催される旨、案内した。また、多くの高校に開催案内を郵送するとともに、大学のホームページへの募集案内の掲載、タウン紙への募集案内の掲載等、事務担当者、実施協力者、実施者の協力のもと、さまざまなかたちで広報活動を行った。

・安全配慮

実施にあたり、受講生と実施協力者には短期の傷害保険に加入してもらった。また、受講生1人に対して1人以上の実施協力者を配置することによって、大学に不慣れな受講生に不測の事態が生じないよう、体制を組んだ。

・今後の発展性、課題

当日の様子から、参加者はほぼ実施内容を理解し、自己の将来像を描くことができたようである。当プログラムにおいては、現代経済社会の取引をシミュレートするためのゲーミング・シミュレーションを行い、また、受講生1名に対して実施協力者となる学生1名以上の配置が重要な工夫であるが、これらのことが十分機能しての結果であると推測される。こうした方法は学生を対象とする授業においても採用しており、効果を実感しているため、今回もこうした効果は実施前より期待していたものであるが、十分にその効果を発揮したものと感じている。実施協力者の中には、高校生のときに受講者として参加をしていた者もあり、成果を挙げつつある。今後も改善を重ねて実施していきたいと考えている。

【実施分担者】

【実施協力者】 19 名

【事務担当者】
秋葉 知宏 研究支援部 産官学融合課