

Subject	PBL in Multicultural Environment		
Day/Period	Thu.5Period	Place	川北キャンパスC105
Subject Group	全学教育科目先進科目－国際教育		
Credit(s)	2.0Credits		
Eligibility	全		
Instructor (Position)	大工原 勇人 所属：高度教養教育・学生支援機構		
Term	2/4/6/8セメスター		
Course Numbering	ZAC-GLB807J		
Language of Instruction	日本語		
Media Class Subjects			
Essential Subjects	各学部の履修内規または学生便覧を参照。		
Class Subject	【国際共修】ゲームとは何か？ その可能性を探る（日本語） What is Gaming? Exploring Its Potential (Japanese)		
Class Objectives and Summary	<p>本コースの目的は、ゲームの定義や歴史、社会的影響を学び、異文化理解や交流におけるゲームの可能性について多角的に考察することである。前半では、学生はグループごとにゲームに関するテーマを調査し、発表を行う。後半では、ゲームが教育や異文化交流にどのように活用されているかを学び、ゲームの社会的意義を議論した上で、具体的な活用方法を提案する。多様な価値観を持つ学生が協力し、対話を通じて理解を深めることを重視する。本授業は、日本語で行う。JLPT N2以上、または同等の日本語運用能力を必要とします。</p> <p>The objective of this course is to study the definition, history, and social impact of games and to explore their potential in intercultural understanding and exchange from multiple perspectives. In the first half, students will research and present on various game-related topics in groups. In the second half, they will learn how games are utilized in education and intercultural exchange, discuss their social significance, and propose concrete ways to apply them. Emphasis is placed on collaboration and deepening understanding through dialogue among students with diverse perspectives. The course is conducted in Japanese. A Japanese proficiency level of JLPT N2 or equivalent is required.</p>		
Learning Goals	<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲームをめぐる探究学習を通して、「自ら問い、考える」という大学における学びの基礎を身につける。 2. ゲームの活用法や社会的意義について考察し、教育や異文化交流などの分野における可能性を探る。 3. 調査・議論の成果をまとめ、ゲームの多様な側面を伝える読本を作成することで、情報整理・編集・発信のスキルを身につける。 <ol style="list-style-type: none"> 1. Through exploratory learning about games, students will develop the foundational academic skills of formulating questions and thinking critically. 2. Explore the applications and social significance of games, particularly in education and intercultural exchange. 3. Compile research and discussions into a reader that conveys the multifaceted nature of games, developing skills in information organization, editing, and communication. 		
Contents and Progress Schedule of the Class	<p>全15回の授業は以下のように進める予定であるが、状況に応じて変更の可能性はある。 The 15-week course will proceed as outlined below, but may be adjusted as needed based on the situation.</p> <p>第1-8週：ゲームの多角的理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション（授業の説明、グループ分け） 2. ゲーム・トーク（好きなゲームを紹介し、その魅力を語る） 3. テーマ決定（ゲームに関する問いを立て、グループごとに研究テーマを決定） 4. グループ・ワーク①（調査・準備） 5. グループ・ワーク②（調査・準備） 6. グループ発表①（各グループの研究発表とディスカッション） 7. グループ発表②（各グループの研究発表とディスカッション） 8. グループ発表③（各グループの研究発表とディスカッション） <p>第9-15週：ゲームの応用可能性の探究</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. ゲームの社会的応用を考察（教育、異文化交流、福祉などの事例を分析） 10. グループ・ワーク③（ゲームの応用可能性に関する研究・企画） 11. グループ・ワーク④（発表準備） 12. グループ発表④（応用可能性の研究発表とディスカッション） 13. グループ発表⑤（応用可能性の研究発表とディスカッション） 14. グループ発表⑥（応用可能性の研究発表とディスカッション） 15. 振り返りと総括（学びの共有、フィードバック、授業の総括） <p>Weeks 1-8: Multidimensional Understanding of Games</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientation (Course explanation, group formation) 2. Game Talk (Introducing favorite games and discussing their appeal) 3. Theme Selection (Formulating research questions about games and deciding on group research topics) 4. Group Work ① (Research and preparation) 5. Group Work ② (Research and preparation) 6. Group Presentation ① (Group research presentations and discussions) 7. Group Presentation ② (Group research presentations and discussions) 		

