

◆ 論文 ◆

教科におけるプログラミング教育の指導案の評価方法に関する調査と考察

| | | |
|-------|-------|---|
| ----- | 永田 衣代 | 1 |
| | 星 千枝 | |
| | 小田 理代 | |
| | 後藤 義雄 | |
| | 赤堀 侃司 | |

◆ 解説 ◆

プログラミング教育に関する現状と今後の展開

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 赤堀 侃司 | 11 |
|-------|-------|----|

◆ 速報 ◆

英会話授業における教授言語（日本語・英語）の影響

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 安西 弥生 | 19 |
|-------|-------|----|

制御適合は小学生のパフォーマンスを高めるのか

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 三和 秀平 | 22 |
| | 外山 美樹 | |
| | 長峯 聖人 | |
| | 湯 立 | |
| | 相川 充 | |

電子メールコミュニケーションにおける感情伝達の正確さとその確信度

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 加藤 由樹 | 25 |
| | 加藤 尚吾 | |

クリティカルシンキングの設問における識別力・困難度

| | | |
|----------------------------|-------|----|
| ー ベイズ, 4枚カード問題を項目反応理論で分析 ー | | |
| ----- | 若山 昇 | 28 |
| | 宮澤 芳光 | |
| | 梶谷 真司 | |
| | 宇都 雅輝 | |
| | 植野 真臣 | |

マンガのセリフを英語にすると、要約時に過大・過小評価されるコマの特徴

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 竹内 俊彦 | 31 |
|-------|-------|----|

スマートフォンを自由に使用しながら講義を受けることが
学習者の意識に与える影響

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 宇宿 公紀 | 34 |
|-------|-------|----|

潜在的自尊心のバッファリング効果の検討 ー困難課題後の感情を指標としてー

| | | |
|-------|-------|----|
| ----- | 稲垣 勉 | 37 |
| | 澤海 崇文 | |
| | 相川 充 | |

スマートフォンのBYODに着目した反転授業の研究

| | | |
|-------|------|----|
| ----- | 北澤 武 | 40 |
|-------|------|----|

自己の映像を利用した英語プレゼンテーション改善に関する研究

| | | |
|---------------------|-------|----|
| ーフィードバック方法による違いの検証ー | | |
| ----- | 小林 輝美 | 43 |