

課題研究 日常生活における対立と協調 ～ゲーム理論に基づいて～

1. 使用教材

書名 ゲーム理論・入門～人間社会の理解のために～

著者名 岡田 章

発行所 有斐閣株式会社

2. 年間指導計画(活動計画を実施内容の通りに修正したもの)

学期	月	内容
1	4	使用教材の第1章の輪読
	5	使用教材の第2章～第6章第3節までの輪読とその内容の討議
	6	使用教材の第6章第4節～第12章の輪読とその内容の討議
	7	自分たちの研究テーマを決め、モデルの作成と考察
2	9	研究テーマのモデルの考察
	10	研究テーマのモデルの考察 ----- 中間発表会での発表と準備
	11	理論を検証するための実証実験の具体的な内容を検討
	12	協力を得て実証実験を実際に8グループ(24人)に行う
3	1	実証実験の結果を分析
	2	「サイエンスフェアin兵庫」での発表と準備 ----- SSH課題研究発表会での発表と準備

補足：長期休業中に数回、また、平日の放課後にも集まり研究を行った。

(回数としては全部で約20回)