

論文No	著者	タイトル	採録カテゴリ	
1	Yoshiki Manabe, Mieko Manabe and Hiroki Manabe.	漢字の理解分析に基づいた学習ソフト「熟語マニア」の試作	提案論文	ロング
2	絆一 土肥.	プライベートクラウドとのリモート接続を想定した情報教育におけるiPadの活用	実践報告	ショート
3	Hiroki Manabe, Motomasa Omura, Kohei Hayashi and Susumu Kanemune.	情報科教育におけるIoT学習環境の利用方法の検討	提案論文	ロング
4	Michiko Oba, Taku Yamaguchi, Shigeko Takahashi and Tatsuo Kobayashi.	論理的文章作成における文章評価と編集操作との関係分析	実践報告	ロング
5	悟 木崎.	情報系専門学校におけるアクティブラーニングを導入した発想力育成教育の取組み	実践報告	ショート
6	直也 藤本, 遼介 菅原 and 正則 高木.	CGMコミュニティ育成管理モデルの提案-プログラミングに関する問題解決支援サービスteratailのケーススタディ-	実践報告	ショート
7	真之 浅野 and 孝洋 隅谷.	教員支援型クリックカー「tap4D」の開発	提案論文	ロング
8	圭司 江見, 知志 名川 and 信三 小林.	次世代農業人材育成を事例とした反転学習用教材の開発と実践	実践報告	ショート
9	剛 太田, 容介 森本 and 浩 加藤.	自動機能分析とプログラム概念の自動評価を持つプログラミング学習支援システム(Scratch用)の開発	提案論文	ロング
10	和平 長島, 佑希 本多, 慎也 長, 広樹 間辺, 進 兼宗 and 美太郎 並木.	オンラインで複数言語を扱うことができるプログラミング授業支援環境	デモンストレーション/ポスター	
13	泉 布施, 成玄 岡部, 敬広 中原 and 圭一 牧野.	素材を用いた編集著作物の生成による著作権学習システム	デモンストレーション/ポスター	
14	美佳 大月, 和樹 大田, 光浩 高崎 and 哲郎 掛下.	ソフトウェア開発技術者教育支援システムALECSSのためのプログラム点検用スクリプトの実装と評価	提案論文	ショート
15	景子 渡邊, 裕太 利根川 and 丈夫 辰己.	小学校でのクラブ活動におけるHour of Codeの実践報告	実践報告	ショート
16	Masako Furukawa, Kazutsuna Yamaji, Kouichi Yasutake, Yasuyuki Nakamura, Tsuneo Yamada and Shoji Kajita.	第6回 Learning Analytics & Knowledge Conference (LAK16) 参加報告	提案論文	ショート
17	貴史 林, 正則 高木, 敬三 山田 and 淳 佐々木.	テスト理論に基づいた項目分析支援システムの開発と評価	デモンストレーション/ポスター	
18	祥基 福坂, 正則 高木, 敬三 山田 and 淳 佐々木.	過去問題をリソースとする知識ベースを活用した問題自動生成システムの開発と評価	実践報告	ロング
19	Seiichi Tani, Takuya Sakuma, Yoshiaki Nakano, Yasushi Kuno, Katsuhiko Kakehi, Jun Murai, Keisuke Uehara, Yasuichi Nakayama, Kazunari Ito, Hiroyasu Kakuda, Mitsugu Suzuki, Takeo Tatsumi, Leo Nagamatsu, Tomohiro Nishida, Kenji Matsunaga and Koji	「第4回・第5回大学情報入試全国模擬試験」の実施と評価	実践報告	ショート
20	彦文 鈴木, 篤志 田中, 泰 不破, 徳雅 中島 and 圭威 松本.	学生の自主的な取り組みをベースとしたICT技術習得環境の構築の試みと課題事例の紹介	提案論文	ショート
22	良樹 田中, 芳昭 松澤 and 三四郎 酒井.	コーディングマトリクスを用いたブロック言語使用による構文エラー回避効果の計測	提案論文	ロング
23	Naoki Hanakawa and 浩之 富永.	ボードゲーム戦略を題材としたJava演習の大会中の提出コードの行数と勝点度による個人進捗の視覚化	デモンストレーション/ポスター	
24	Taku Yamaguchi, Michiko Oba, Shigeko Takahashi and Tatsuo Kobayashi.	作文行動の測定と分析: 分析サーバの構築	デモンストレーション/ポスター	
25	正典 大城 and 保夫 永井.	プログラミング初学者を対象としたオブジェクト指向プログラミング教育システムの提案-オブジェクト指向の基本概念の理解に基づいたプログラムの作成・実行支援機能を中心として-	提案論文	ショート
26	究 佐藤, 直哉 境澤, 巖 小林 and 博士 布川.	特別支援教育における書字学習支援アプリケーション「かける君(様)」と連携する個別指導管理支援システムの実装と評価	提案論文	ショート
27	信三 小林, 名川 知志 and 圭司 江見.	ウェアラブルカメラなどを用いた次世代農業人材育成の反転学習用コンテンツの開発	デモンストレーション/ポスター	
28	丈夫 辰己, 祐子 村上 and 卓史 大谷.	人工知能とロボットの社会における情報教育の役割	提案論文	ロング
29	Shogo Kamei, Hiroshi Koyama, Yoshio Tozawa and Kiyoshi Sakamori.	PBLフィードバック・ループ形成と学習人材の多様性(専門職大学院での社会人学び直し事業からの知見)	実践報告	ショート
30	勉 和田.	文系情報系学部に来年度編入した留学生への日本事情と情報分野の導入教育	デモンストレーション/ポスター	
31	洋貴 花田 and みち子 大塚.	学習習熟度を用いたPBL向け自主学習支援システムの構築	デモンストレーション/ポスター	
32	由美子 神戸 and 浩也 五十嵐.	高等学校芸術(美術)科における映像メディア表現教育の構造化	提案論文	ショート
33	元 大岩.	プログラミング教育の社会的意義-初等教育の視点から考える-	提案論文	ロング