



JADE国際交流委員会ワークショップ ハワイ大会での発表を成功させるために

シメディアル教育学会, 2023年8月23日, 江戸川大学, 「ハワイ大会での発表を成功させるために」

英文要旨執筆のポイント

合田美子(熊本大学)
Powered by ChatGPT

英文要旨とは

- 研究論文の要旨 (Abstract) は、論文全体の概要を簡潔にまとめたもの。読者が論文の内容と重要なポイントを把握できるようにするための重要な部分。

2つのタイトルと要旨を比べよう!

例1

オンライン学習環境におけるゲーミフィケーションの学習効果の向上と学習者満足度の向上

本研究は、オンライン学習環境のコンテキストにおけるゲーミフィケーションの学習者の関心と学習成果への影響を調査した。30名の参加者を対象にした無作為化対照試験を実施し、実験群はポイント、バッジ、リーダーボードを使用したゲーミフィケーションの学習環境を体験し、対照群は従来のオンライン学習環境に属した。結果は、ゲーミフィケーションが学習者の学習意欲を有意に増加させたこと、プラットフォームでの参加率と特許の増加により示された。さらに、ゲーミフィケーション実施群は学習成果が向上し、テストの過半数の質問に正解してはなかった。これらの結果は、オンライン学習の環境で学習者の関心を向上させ、学習成果に有意な影響を与えるゲーミフィケーションの可能性を示している。

例2

オンライン学習とゲーミフィケーション

この研究は、ゲーミフィケーションとオンライン学習についてである。30名の参加者が参加し、2つのグループにはゲーミフィケーションのものを与えて、もう一つのグループには与えなかった。ゲーミフィケーションのものが結果が良かったため、ゲーミフィケーションが有効である。

観望点

1. 簡潔さ
2. 正確性
3. 明確さ
4. 重要なポイント
5. 一貫性

活用できる英語表現例

Contact Information:

合田美子(熊本大学)
ygoda@kumamoto-u.ac.jp



英文要旨執筆のポイント

合田美子(熊本大学)

Powered by ChatGPT



2つのタイトルと要旨を比べよう！

例1

Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in Online Mathematics Education

This study investigates the effects of gamification on student engagement and learning outcomes in an online mathematics education context. A randomized controlled trial involving 300 high school students was conducted over a semester. The experimental group experienced a gamified learning environment with points, badges, and leaderboards, while the control group followed a traditional online learning format. Results demonstrated a statistically significant increase in student engagement, as evidenced by higher participation rates and increased time spent on the platform, in the gamified group. Moreover, the gamified group exhibited improved learning outcomes, with a 20% increase in test scores compared to the control group. These findings highlight the potential of gamification to enhance student engagement and positively impact learning outcomes in online educational settings.

例2

Online Learning and Gamification

This study looks at gamification and online learning. We did a thing with 300 high school students and gave some gamification stuff to one group but not the other. The group with the gamification did better and was more engaged. So, gamification is good.



2つのタイトルと要旨を比べよう！

例1

オンライン数学教育におけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響

本研究は、オンライン数学教育のコンテキストにおけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響を調査した。300名の高校生を対象にした無作為割り付け制の試験を1学期にわたり実施した。実験群はポイント、バッジ、リーダーボードを使用したゲーミフィケーションの学習環境を経験し、対照群は従来のオンライン学習形式に従った。結果は、ゲーミフィケーションの実験群の学習者関与が有意に増加したことが、プラットフォームでの参加率と時間の増加により示された。さらに、ゲーミフィケーション実験群は学習成果が向上し、テストの得点が対照群に比べて20%増加した。これらの結果は、オンライン教育の環境で学習者の関与を向上させ、学習成果に肯定的な影響を与えるゲーミフィケーションの可能性を示している。

例2

オンライン学習とゲーミフィケーション

この研究は、ゲーミフィケーションとオンライン学習についてである。300名の高校生が参加し実験した。一つのグループにはゲーミフィケーションのものを与えて、もう一つのグループには与えなかった。ゲーミフィケーションの方がいい結果が出たため、ゲーミフィケーションは有効である。



例1

オンライン数学教育におけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響

本研究は、オンライン数学教育のコンテキストにおけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響を調査した。300名の高校生を対象にした無作為割り付け制の試験を1学期にわたり実施した。実験群はポイント、バッジ、リーダーボードを使用したゲーミフィケーションの学習環境を経験し、対照群は従来のオンライン学習形式に従った。結果は、ゲーミフィケーションの実験群の学習者関与が有意に増加したことが、プラットフォームでの参加率と時間の増加により示された。さらに、ゲーミフィケーション実験群は学習成果が向上し、テストの得点が対照群に比べて20%増加した。これらの結果は、オンライン教育の環境で学習者の関与を向上させ、学習成果に肯定的な影響を与えるゲーミフィケーションの可能性を示している。



例2

オンライン学習とゲーミフィケーション

この研究は、ゲーミフィケーションとオンライン学習についてである。300名の高校生が参加し実験した。一つのグループにはゲーミフィケーションのものを与えて、もう一つのグループには与えなかった。ゲーミフィケーションの方がいい結果が出たため、ゲーミフィケーションは有効である。



英文要旨とは

- 研究論文の要旨（Abstract）は、論文全体の概要を簡潔にまとめたもの。読者が論文の内容と重要なポイントを把握できるようにするための重要な部分。



英文要旨を書く目的

- 1.要約と案内:** 読者に論文の内容を要約して提供し、論文を読むかどうか（発表を聞くかどうか）の判断を支援する。
- 2.情報提供:** 研究の目的、方法、結果、結論など、重要な情報を提供する。
- 3.検索効率の向上:** 学術データベースなどで論文を検索する際に、要旨を読むことで論文の適切性を評価する。



要旨の構成要素

1. **背景と目的:** 研究の背景や問題意識、研究の目的を簡潔に述べる。
2. **方法論:** 研究のデザイン、サンプル、データ収集・分析方法を要約する。
3. **結果:** 主な研究結果や発見を示す。
4. **結論:** 研究の主要な結論や示唆を要約する。



要旨を書く際の留意点

1. **簡潔さ**: 要旨は簡潔であるべき。余計な詳細や背景情報を省略し、重要なポイントのみを強調する。
2. **正確性**: 研究結果や主張を正確に伝える。間違った情報を提供しないように注意する。
3. **明確さ**: 論理的で明確な文体を使用し、読者が内容を理解しやすいようにする。
4. **重要なポイント**: 論文の主要なポイント、研究の新規性、結果の意義などを強調する。
5. **一貫性**: 要旨の内容は論文本文と整合していること。



研究要旨の一般的な評価基準例

評価基準	詳細説明
テーマへの関連性	学会のテーマと関連性があることを示し、研究が学術的または実務的な価値を持つことを示す。
ストランドへの関連性	学会のストランド（テーマのカテゴリ）と関連性があることを示す。
研究目的	研究目的が明確、適切、妥当である。研究の主要な目標や何を達成しようとしているのかを示す。研究の動機や研究対象に関する疑問、問題を解決しようとする意図などを包括的に表現する。
理論的基盤と研究背景	研究の理論的な基盤と背景を説明し、研究の位置づけを明確にする。
方法論とデータ	使用した方法論やデータ収集・分析手法を詳しく説明し、信頼性と妥当性を示す。
結果と主張	主な研究結果とその意義を明確に示し、研究の成果や寄与を強調する。
クリティカル思考と展望	研究の強みと限界を認識し、今後の展望や研究への影響について議論します。
論理的構成と文章の質	論理的に整理され、明確な文章構造を持ち、読者が内容を理解しやすいこと。
新規性とオリジナリティ (参考文献の適切性)	新しいアイデアやアプローチを提案し、研究のオリジナリティと新規性を示す 適切な参考文献を引用し、研究の基盤となる文献を示すことで、信頼性を高める。



2つのタイトルと要旨を比べよう！

例1

オンライン数学教育におけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響

本研究は、オンライン数学教育のコンテキストにおけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響を調査した。300名の高校生を対象にした無作為割り付け制の試験を1学期にわたり実施した。実験群はポイント、バッジ、リーダーボードを使用したゲーミフィケーションの学習環境を経験し、対照群は従来のオンライン学習形式に従った。結果は、ゲーミフィケーションの実験群の学習者関与が有意に増加したことが、プラットフォームでの参加率と時間の増加により示された。さらに、ゲーミフィケーション実験群は学習成果が向上し、テストの得点が対照群に比べて20%増加した。これらの結果は、オンライン教育の環境で学習者の関与を向上させ、学習成果に肯定的な影響を与えるゲーミフィケーションの可能性を示している。

例2

オンライン学習とゲーミフィケーション

この研究は、ゲーミフィケーションとオンライン学習についてである。300名の高校生が参加し実験した。一つのグループにはゲーミフィケーションのものを与えて、もう一つのグループには与えなかった。ゲーミフィケーションの方がいい結果が出たため、ゲーミフィケーションは有効である。

留意点

- 1.簡潔さ
- 2.正確性
- 3.明確さ
- 4.重要なポイント
- 5.一貫性



2つのタイトルと要旨を比べよう！

例1

オンライン数学教育におけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響

本研究は、オンライン数学教育のコンテキストにおけるゲーミフィケーションの学習者の関与と学習成果への影響を調査した。300名の高校生を対象にした無作為割り付け制の試験を1学期にわたり実施した。実験群はポイント、バッジ、リーダーボードを使用したゲーミフィケーションの学習環境を経験し、対照群は従来のオンライン学習形式に従った。結果は、ゲーミフィケーションの実験群の学習者関与が有意に増加したことが、プラットフォームでの参加率と時間の増加により示された。さらに、ゲーミフィケーション実験群は学習成果が向上し、テストの得点が対照群に比べて20%増加した。これらの結果は、オンライン教育の環境で学習者の関与を向上させ、学習成果に肯定的な影響を与えるゲーミフィケーションの可能性を示している。

例2

オンライン学習とゲーミフィケーション

この研究は、ゲーミフィケーションとオンライン学習についてである。300名の高校生が参加し実験した。一つのグループにはゲーミフィケーションのものを与えて、もう一つのグループには与えなかった。ゲーミフィケーションの方がいい結果が出たため、ゲーミフィケーションは有効である。

研究要旨の構成要素でチェック

- 1.背景と目的
- 2.方法論
- 3.結果
- 4.結論



2つのタイトルと要旨を比べよう！

例 1 - 良い例：

この要約は、研究のトピック、方法論、主な結果、および示唆について簡潔に伝えている。研究デザイン（無作為割り付け試験）、研究対象の変数（ゲーミフィケーション、学習者の関与、学習成果）、サンプルサイズ（300名の高校生）、結果（関与の増加、学習成果の向上）について明確な詳細が提供されている。要約は具体的なゲーミフィケーション要素についても簡潔に触れている。構造が整理され、教育技術のための研究結果の重要性を伝えている。

例 2 - 悪い例：

この要約は明確さ、詳細、構造を欠いている。研究デザイン、方法論、使用されたゲーミフィケーション要素の性質を特定していない。方法論の情報が不足しているため、結果の妥当性を評価するのが難しい。要約は非常に非公式であり、研究の重要性や結果の意義についての適切な文脈や説明がない。また、要約は典型的な要約の構造に従っておらず、研究の文脈や結果の示唆といった重要な情報を省略している。



活用できる英語表現例





背景と目的:

1. The study aims to investigate the impact of climate change on coastal communities.
2. With the rise in urbanization, there is a growing need to assess the effects of air pollution on public health.
3. Given the increasing reliance on digital technologies, this research aims to explore the implications of online education on traditional classroom settings.
4. In light of recent economic fluctuations, this study seeks to examine the factors influencing consumer purchasing behavior.
5. This research addresses the lack of studies focusing on the psychological well-being of adolescents in the context of social media usage.



方法論:

1. The study employed a mixed-methods approach, combining qualitative interviews with quantitative surveys.
2. A randomized controlled trial was conducted involving a sample of 500 participants.
3. Data was collected through online questionnaires administered to a diverse group of respondents.
4. Statistical analyses, including regression modeling, were used to assess the relationship between variables.
5. Content analysis was performed on a corpus of news articles to identify recurring themes and patterns.



結果:

1. The findings revealed a significant positive correlation between exercise frequency and mental well-being scores.
2. A notable decrease in biodiversity was observed in the experimental area as compared to the control group.
3. The survey indicated that 75% of participants favored renewable energy sources over traditional fossil fuels.
4. An unexpected outcome emerged when analyzing the influence of gender on leadership roles in the workplace.
5. The experimental group displayed a statistically higher level of skill retention after the training program.



結論:

1. The study's results suggest a need for increased public awareness campaigns to mitigate the effects of plastic waste on marine ecosystems.
2. These findings underscore the importance of early childhood interventions in shaping long-term cognitive development.
3. In conclusion, the research highlights the potential of artificial intelligence to revolutionize healthcare diagnostics.
4. The study concludes that socio-economic factors play a crucial role in educational attainment among underprivileged communities.
5. The implications of the study extend to policymaking, particularly in crafting strategies to promote sustainable urban planning.



Contact Information:

合田美子(熊本大学)

ygodak@kumamoto-u.ac.jp