

## 目次

巻頭言.....	山田恒久	1
論文		
復帰距離による減点法を用いた並べ替え問題の部分採点法.....	安間一雄	5
実践論文		
Excel のレポート課題における学業不正防止システムの提案.....	今福啓	24
ベストワースト尺度法によるコンセプト型国際シェアハウスに関する大学生選好分析.....	大床太郎	35
多基準意思決定モデルに基づく情報マネジメントシステムの評価方法の検討.....	鈴木淳	46
高等学校までの情報教育の現状分析－大学における今後の情報学教育の展望－.....	立田ルミ	56
民訴法3条の9にいう「特別の事情」があるとされた最高裁判決の検討.....	山田恒久	69
教育ビッグデータを用いた学習活動及び質問難易度の可視化に関する研究.....	李 凱	78
研究速報		
デジタルゲームにおける向社会的行動の動機付け.....	林 志修	83
韓国におけるプログラミング教育の現状と問題点.....	立田ルミ	88
初等教育へのプログラミング導入と問題点－最近の動向－.....	立田ルミ	92
情報学研究 論文投稿規定.....		97
査読の基準.....		100
著作権許諾等に関するガイドライン.....		101
著作権に関する規定.....		102
情報学研究所規定.....		103

## Contents

Preface.....	1
 Research Papers	
Partial Scoring of Reordering Tasks with Recovery Distance as Penalty.....	AMMA Kazuo 5
 Case Study Papers	
Proposition of a system to prevent academic misconduct for Excel.....	IMAFUKU Kei 24
A Best–Worst Scaling on Preferences of University Students for Concept-type International Shared Houses in Japan.....	OHDOKO Taro 35
Evaluation Methods for Information Management Systems based on Multi-criteria Decision Making Models.....	SUZUKI Atsushi 46
Analysis of informatics education —Perspectives of Future Informatics Education at Dokkyo University—.....	TATSUTA Lumi 56
A Case Study of the Supreme Court’s Judgment on § 3-9 of Japanese Code of Civil Procedure.....	YAMADA Tsunehisa 69
Development of Visualization Tool for Learning Activities and Difficulty of Question Items with Big Data in e-Learning.....	LI Kai 78
 Research Letters	
The Motives of Prosocial Behaviors in Digital Games.....	LIM Ji Soo 83
Current Status and Problems of Programming Education in Korea.....	TATSUTA Lumi 88
Introduction of Programming to Primary Education and some Problems—Recent Trends—..	TATSUTA Lumi 92
Manuscript Submission Guidelines.....	97
Review Policy.....	100
Copyright Guidelines .....	101
Copyright Rules.....	102
Institutional provisions.....	103