

目次

巻頭言	山田 恒久	1
論文		
アルゴリズムとプログラム作成の学習を容易にする プログラミング言語の提案	今福 啓	6
韓国語の「의 (wi)」名詞句と日本語の「の」 名詞句の対応様相についてのコーパス分析	朴 鍾厚	14
実践論文		
設備再配置問題のためのハイブリッドアルゴリズムと データ特性に関する実験的検討	鈴木 淳	22
資料論文		
DiGRA 2019 参加記—デジタルゲーム研究の動向—	林 志修	32
情報処理学会の研究動向 —コンピュータと教育研究会を中心にして—	立田 ルミ	36
研究速報		
デジタルゲームにおける意味づけの枠組みの分類	林 志修	44
小学校におけるプログラミング教育の現状 —最近の動向—	立田 ルミ	53
情報学研究 論文投稿規定		58
査読の基準		61
著作権許諾等に関するガイドライン		62
著作権に関する規定		63
獨協大学情報学研究所規程		64

Contents

Preface	Tsunehisa YAMADA	1
Research Papers		
Proposition of A Programming Language for Easy Learning of Algorithms and Programming	Kei IMAFUKU	6
The Corpus Analysis on the Correspondence Patterns between Korean ‘ui’ Noun-phrase and Japanese ‘no’ Noun-phrase	Jonghoo PARK	14
Case Study Papers		
An Experimental Study of Hybrid Algorithms and Data Characteristics for Facility Rearrangement Problem	Atsushi SUZUKI	22
Review Articles		
Attending DiGRA 2019 —Trends in Digital Game Research—	Ji Soo LIM	32
Research theme of IPSJ —Recent Trends of Computer and Education Research Group—	Lumi TATSUTA	36
Research Letters		
Categorizing the Frames of Meaning in Digital Games	Ji Soo LIM	44
Current State of Programming Education in Elementary School —Recent trends—	Lumi TATSUTA	53
Manuscript Submission Guidelines		58
Review Policy		61
Copyright Guidelines		62
Copyright Rules		63
Institutional Provisions		64