

著書、学術論文等の名称	単著、共著の別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
1 (学術論文) A Screen Touch Game for older peoples' Brain and Physical Fitness 《筆頭論文》	共著	平成 25 年 6 月	Gerontechnology, International Society for Gerontechnology. (CD-ROM)	論文全体の概要: 著者らが開発した英単語の意味・発音・綴りの自動的マッピングを助けるトレーニングゲーム「ハイ! かんづめ君」を、壁やホワイトボードなどどこにでも投影して、手の動きを認識することで進行する「頭と身体のフィットネスゲーム」として新たに制作した。(総ページ数:1) (論文全体の著者名石原恵子, 中村朋子, 石原茂和) 担当部分の概要: 研究の主要部分と論文執筆 (掲載頁特定不可能)
2 (学術論文) Design Requirements for a Cognitive Training Game for Elderly or Disabled People 《筆頭論文》	共著	平成 24 年 12 月	Kansei Engineering International Journal Vol.11 No.4, pp. 241-246. (Electronical Journal)	高齢者・障害者が何度でも楽しく認知機能をトレーニングできるゲーム機を開発し, 改良プロセスを通してゲーム機の要件を明らかにした。(総ページ数:6) 担当部分: 研究の主要部分と論文執筆。(掲載頁特定不可能) (論文全体の著者名: 石原恵子, 長町三生, 河内昌彦, 石原茂和)
3 Improvement of the Chairs in Classrooms for Better Sitting Posture of Children 《筆頭論文》	共著	平成 22 年 12 月	IAENG Transactions on Engineering Technologies Volume 5 - Special Edition of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2010, American Institute of Physics, NewYork, pp.387-395.	竹原市立忠海西小学校で実施した児童の着座姿勢改善について8ヶ月間の経過観察から, 共著者・嵩氏考案の禅クッションで何の指示がなくても約 1 割の児童が自発的に正しい姿勢で座れ, 残り全員も声かけがあれば正しく座れることがわかった。(総ページ数:9) 担当部分: 実施計画立案と結果分析, 論文執筆を行った。(掲載頁特定不可能) (論文全体の著者名: 石原恵子, 嵩和夫, 石原茂和)
4 Tutorial call for low-proficiency EFL learners	共著	平成 22 年 9 月	The 6th ICTATLL International Conference "Application of Corpus and ICT for Language Studies and Teaching"	第二言語として英語を学ぶ日本人大学生のうち, 習熟度の低い学生を支援するための多感覚教材を開発した。(総ページ数:12) 担当部分: カードゲーム型教材の開発と学習効果測定実験および分析(掲載頁特定不可能) (論文全体の著者名: 中村朋子, 石原恵子, 古川晃子, Man-Ping Chu)