

確認問題

セッション： 記号： 机：

これから行う課題の説明として、以下の内容が正しいのであれば「正」を、誤っているのであれば「誤」に○をつけてください。必要であれば、インストラクションを参照して教えてください。

1. 実験中、最適な矢尻の形状（最も高いカロリーを生み出す矢尻）が変化する場合がある。
正 ・ 誤
2. 同じ矢尻で狩りを続けても、ランダムな要因によって得られるカロリー（ポイント）が変動する場合がある。
正 ・ 誤
3. 「矢尻をデザインする」を選んだ場合、その日はカロリーを得ることができない。
正 ・ 誤
4. 「狩場に行く」を選んだ場合でも、矢尻の形状が変化する場合がある。
正 ・ 誤
5. 実験を通して高いカロリーを得るには「矢尻のデザイン」と「狩り」をバランス良く行う必要がある。
正 ・ 誤

次の A から N のリストうち、インストラクションに含まれている情報の記号（アルファベット）を全てページ下の空欄に書き入れて下さい（なお、ここでの質問は深く考えず、できる限り記憶に頼ってお答えください。また可能性があるか否かではなく、インストラクションに含まれているかどうかをお答えください）。

- A) この実験は、東京都と北海道でも行われる予定である。
- B) この実験は、国内外の歴史資料館や美術館でタブレット端末を用いて行われる場合もある。
- C) この実験で用いる矢尻の画像は、アメリカ合衆国のグレート・ベースンで実際に出土した矢尻の画像をイラストレーターに依頼してデフォルメしたものを使っている。
- D) 実験の開始時に、「山」に行くのか「草原」に行くのかを選択する。
- E) 実験の開始時に「赤・黄・白・黒」の4つの矢尻の色から1つを選択することができる。
- F) 実験の開始時に別の参加者が作成した矢尻を引き継ぐ場合がある。
- G) 実験中、「矢尻をデザインする」か「狩場に行く」のかを選択することができる。
- H) 実験中、「漁師になる」を選択することで、釣り具を作成し「釣り」を行う課題に切り替えることができる。
- I) 実験中、得られるカロリーが2倍になるボーナスタイムが出現する場合がある。
- J) 実験終了後、実験中あなたが稼いだカロリーに基づき、追加報酬を得ることができる
- K) 実験終了後、別の参加者が稼いだボーナス金額（追加報酬）も報酬として得られる場合がある。
- L) 実験終了後、あなたが作成した矢尻が別の参加者に引き継がれる場合がある。
- M) 実験終了後、最も稼いだ金額が高い参加者は賞品を追加で受け取ることができる。
- N) 実験終了後、スタイリッシュな矢尻をデザインした場合、狩りとは別に美術点が追加で報酬として加算される場合がある。

インストラクションに含まれている：

--