

登録コード	EKE16900	開講年度	2026			
授業科目	教育課題教材開発演習				担当教員	林 寛平
英文授業名	Learning Environment Development Seminar of School Education				副担当	伏木 久始・宮野 尚・宮地 弘一郎・小倉 光明
単位数	1	講義期間	通年(集中)	曜日・時限	集中・不定期	履修学年
講義室			授業形態	演習	備考	
信大コンピテンシー	非該当					
(1)【授業の達成目標】	【授業で得られる「学位授与の方針」】				【授業の達成目標】	
	2 6 E Aカリ, 2 5 E Aカリ, 2 4 E Aカリ					
	教育の専門職としての学識・技能				1	
	既存の枠組みを超える柔軟な発想力と深い省察力				1	
(2)授業の概要	演習形式で、新しい技術やアイデアを実際に試してみ、教育分野への応用可能性について検討し、議論する。また、必要に応じて専門家から話を聞いたり、フィールドワークを行うなどして、その技術やアイデアの背景にある事情を理解する。これにより、教科指導等の学級内に留まらず、組織運営や日常業務の改善、新しい教育実践を構想する。					
(3)授業計画	第1回：ドローン操縦―はじめの一步（屋内での操縦） 第2回：ドローン操縦―外で飛ばせるまで（法令等の座学含む） 第3回：ドローンの教育活用を考える 第4回：VRゴーグルとメタバース、音響ベストの教育活用を考える 第5回：おいしいコーヒー（スウィーツ）が組織運営にもたらす効果を考える 第6回：IoTとセンサー、ロボット掃除機（草刈り機）は学校をどう変えるか 第7回：仕掛学とゲーミフィケーション その他、学校家具、空間配置、ウェルビーイング、スマートキー、プールの水道栓閉め忘れ、水くれ、などの具体例をもとに議論します。					
(4)成績評価の方法	・各回の議論の内容（40％）、および最終レポート(60％)によって評価する。 ・評価割合は、授業の進行状況により若干の調整を行うことがある。 ・得点率による評価基準は次のとおりとする。 90％以上 秀, 89-80％ 優, 79-70％ 良, 69-60％ 可, 59％以下 不可					
(5)履修上の注意	・授業計画は社会情勢等により変更になる場合がある。 ・機材を用いる演習のため、受講者数の制限を行う場合がある。 ・自ら調べ、新しいことに挑戦しようとする姿勢で臨むこと。 ・授業の進行状況により、費用負担が発生する場合がある。 ・教育実習等で欠席する場合には個別に代替措置を講じますので、必ず十分に前もって相談してください。事後の対応には応じられない場合があります。（学部授業を科目等履修する場合には、教職大学院の授業が優先されます） ・授業アンケートの依頼がある場合にはご協力をお願いします。					
(6)質問、相談への対応および連絡先	質問・相談はメールで林寛平(kampe@shinshu-u.ac.jp)まで					
(7)成績評価の基準	「卓越している」：授業中の議論および最終レポートにおいて、(1)教育現場での実践上の課題が的確に把握できている, (2)新しい技術やアイデアの教育活用に工夫が見られる, (3)課題の解決策に教育的意義が大きい, のすべてを十分に満たしている 「かなり上である」：授業中の議論および最終レポートにおいて、(1)教育現場での実践上の課題が的確に把握できている, (2)新しい技術やアイデアの教育活用に工夫が見られる, (3)課題の解決策に教育的意義が大きい, のすべてを満たしている 「やや上にある」：授業中の議論および最終レポートにおいて、(1)教育現場での実践上の課題が的確に把握できている, (2)新しい技術やアイデアの教育活用に工夫が見られる, (3)課題の解決策に教育的意義が大きい, のいずれかを十分に満たしている 「水準にある」：授業中の議論および最終レポートにおいて、(1)教育現場での実践上の課題が的確に把握できている, (2)新しい技術やアイデアの教育活用に工夫が見られる, (3)課題の解決策に教育的意義が大きい, のいずれかを満たしている					
(8)事前事後学習の内容について	【事前学習】履修前にはSociety 5.0に関する議論を事前に調べ、十分に理解して臨むこと。また、自身の経験から、解決すべき教育課題を考えておくこと。 【事後学習】毎回の授業で議論したことを自ら調べ、理解を深めたり、自分のフィールドで実際に構想を実践してみたりするなどして教育活用の実現に向けてアクションを起こすこと。					
【教科書】	必要に応じて提示する。					
【参考書】	松村真宏『松村式 子育て仕掛学』（主婦の友社、2021） 深田浩嗣『ゲームにすればうまくいく―＜ゲーミフィケーション＞9つのフレームワーク』（NHK出版、2012） 飯田美樹『カフェから時代は創られる』（クルミド出版、2020） 広瀬幸雄『工学屋の見たコーヒーの世界』（いなほ書房、2004）					