

時間割コード	G2B4H101		開講年度	2026			
授業題目	STEAM教育概論【EA】					担当教員	茅野 公穂 他
英文授業名	An overview of STEAM education						
単位数	1	講義期間	後期（随時）	曜日・時限	集中・不定期	対象学生	ShinXiaコース選択者が優先
講義室				授業形態	e-Learning	遠隔授業科目	該当
備考							
信大コンピテンシー	該当						
(1)授業の達成目標	授業で得られる「学位授与の方針」要素					⇔	【授業の達成目標】
	大学D P						
	学士の称号にふさわしい基礎学力と専門的学力					⇔	教育活動を支え、実現する上で不可欠なSTEAM教育と各教科等との関連に関する専門的知識・技能を身に付けることができる。
(2)授業で学べる「テーマ」	その他						
(3)全学横断特別教育プログラム	ShinXiaコース(ShinXia)						
(4)授業の概要	STEAM教育のねらいや構成などを学んだ後に、STEAM教育と各教科および情報活用能力などの関連教育について、各コースや担当教員による講義により学ぶ。オンデマンド授業により、効率的かつ効果的に学習を進める。						
(5)授業のキーワード	STEAM教育，各教科の教育，総合的な学習						
(6)授業計画	第1回：STEAM教育の概要および情報活用能力との関連（オンデマンド） 第2回：STEMA教育とサイエンスコミュニケーション（オンデマンド） 第3回：STEAM教育と理科・数学・技術（オンデマンド） 第4回：STEAM教育と家庭科・美術・音楽（オンデマンド） 第5回：STEAM教育と国語・英語・社会（オンデマンド） 第6回：STEAM教育と保体・野外・特別支援（オンデマンド） 第7回：STEAM教育と現代教育Ⅰ・Ⅱ・心理（オンデマンド）※授業アンケート含む						
(7)成績評価の方法	・試験（100％）で総合して評価。 ・試験は、第3回から第7回の講義毎にShinXia-LMS上の小テストを実施し、講義毎の評価とする。						
(8)成績評価の基準	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。						
(9)事前事後学習の内容	・ShinXia-LMS上に事前に参考資料を提示しておく。事後学習については、適宜指示をする。 ・各回の授業で話題になったことについて、事後に自分で調べて考察を深めること。また、適宜小テストを課すので、授業前後の学習に努めること。 ・各1回の講義あたり事前・事後の学習時間は少なくとも合計4時間は確保すること。事前と事後の学習時間の配分は個々の学生の判断に任せる。						
(10)履修上の注意	・設定されているすべての小テストに解答ください。						
(11)質問、相談への対応	オフィスアワー・・・emailにて随時 茅野：chinok@shinshu-u.ac.jp						
(12)授業への出席	オンデマンドで提供される各回の授業と小テストを受講ください。						
(13)授業に出席できない場合の学修の補充	オンデマンドのため各自学修を進めてください。						
【教科書】	なし						
【参考書】	講義毎に必要な応じて指示する 赤堀侃司（2022）. STEAM教育と俯瞰力. ジャムハウス. 1,870円						