

1. 科目名（単位数）	教育方法学特論（2 単位）	池袋・名古屋	3. 科目番号	EDMP5235
2. 授業担当教員	【池袋】片岡 浩 【名古屋】石崎 達也			
4. 授業形態	講義・演習		5. 開講学期	春期
6. 履修条件・他科目との関係	履修条件は特になし。			
7. 講義概要	技術革新が進み、世の中が大きく変化する中で「STEAM 教育」という概念が生まれた。STEAM とは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学・ものづくり）、Art（芸術・リベラルアーツ）、Mathematics（数学）の 5 つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念であり、これら 5 つの分野の学習を通して未来を拓く人材を育てていくことが目指されている。 本講義では、STEAM 教育のうち、特に Art（芸術）・Liberal Arts（リベラルアーツ）に着目し、我が国における現代の教育の動向や課題をふまえ、さまざまな教育方法（学）の議論を通して、「人間教育」としての教育方法のあり方、芸術活動を通じた創造性（Creativity）・感性（Sensitivity）を育む教育に関して考察し、教育方法のあり方を探究することを目的とする。具体的には、まず、教育方法の基礎的事項（学習、授業、評価・評価、カリキュラム）について考察する。次に、「21 世紀型スキル」（OECD）を育むすぐれた教師の実践や Art（芸術）教育の実践に関する文献講読・メディア鑑賞を通して、学習の成果とそれを支える教育方法について考察する。そして担当教員の専門分野に関する授業・ワークショップの演習を通して、学習者にとって魅力的な学習環境・教育方法・ガイドラインのデザイン（Instructional Design）について学ぶ。 以上の学習活動を通して、新たな教育方法（学）の可能性を探究する研究者としての素養を高める。			
8. 学習目標	1. 我が国における現代の教育の動向や課題に関心を持ち、今日の教育方法（学）の課題について説明することができる。 2. 教育方法の基礎的事項（学習、授業、評価、カリキュラム）の要点を理解した上で説明することができる。 3. すぐれた教師の実践や Art（芸術）教育の実践の分析を通して、授業とそれを支える教育方法に関する判断力・思考力を身につけることができる。 4. 授業・ワークショップの演習を通して、教育設計力・授業実践力を身につける。			
9. アサインメント（宿題）及びレポート課題	1. 講義資料を通して授業に臨むこと。 2. テーマごとに小レポート課題を課す。 3. 授業デザインに関する期末課題を課す。			
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】なし。必要な資料は配布する。 【参考文献】 ・石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための 5 つのツボ』, ミネルヴァ書房, 2020 年。 ・Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S., “Art for Art’s Sake? : The Impact of Arts Education”, OECD Publishing, 2013. (邦訳) OECD 教育研究革新センター編著, 篠原康正, 篠原真子, 巖岩晶訳『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』明石書店, 2016 年。 ・笠原広一『子どものワークショップと体験理解 ―感性的な視点からの実践研究のアプローチ』九州大学出版会, 2017 年。 ・佐伯胖, 藤田英典, 佐藤学編『シリーズ学びと文化⑤-表現者として育つ』, 東京大学出版会, 1995 年。 ・佐藤学, 今井康雄編『子どもたちの想像力を育む-アート教育の思想と実践』, 東京大学出版会, 2003 年。 ・Herbert Lead, “Education through Art”, Hassell Street Press, 2021. (邦訳) ハーバード・リード, 宮脇理, 岩崎清, 直江俊雄訳『芸術による教育』, フィルムアート, 2001 年。			
11. 成績評価の規準と評定の方法	○成績評価の規準 1. 我が国における現代の教育の動向や課題に関心を持ち、今日の教育方法（学）の課題について説明することができたか。 2. 教育方法の基礎的事項（学習、授業、評価、カリキュラム）の要点を理解した上で説明することができたか。 3. すぐれた教師の実践や Art（芸術）教育の実践の分析を通して、授業とそれを支える教育方法に関する判断力・思考力を身につけることができたか。 4. 授業・ワークショップの演習を通して、教育設計力・授業実践力を身につけることができたか。 ○評定の方法 ・授業態度（自ら感じ考え思考し行動する姿勢・試行錯誤や創意工夫等）：30% ・小レポート：30% ・期末課題：40%			
12. 受講生へのメッセージ	将来の教師・研究者として教育研究能力の資質・能力の向上に努めるとともに、研究論文作成に向け、自ら進んで資料収集し、文献研究、調査研究を行う等、試行錯誤しながら学びを深めて下さい。			
13. オフィスアワー	事前にメール等でアポイントをとって下さい。			
14. 学習の展開及び内容	【テーマ，学習の目標，学習の内容，キーワード，学習の課題，学習する上でのポイント等】			
1. テーマ	オリエンテーション（授業の進め方、評価等について）			
	【学習の目標】本講義の授業の進め方・講義内容・学習目標を理解すること。 【学習の内容】シラバスを読み、本講義の授業の進め方・講義内容・学習目標を理解し、学習の見通しをもつ。 【キーワード】教育方法（学），人間教育，感性教育，授業デザイン			

【学習の課題】学習内容・本講義で学びたいこと／期待することについて発表すること。 【参考文献】ハーバード・リード『芸術による教育』， 佐藤学，今井康雄編『子どもたちの想像力を育む-アート教育の思想と実践』 【学習する上での留意点】事前にシラバスを精読し、講義内容についての理解を深めておくこと。	
2 . テ ー マ	授業デザイン①
【学習の目標】授業の本質・教師の技量・新しい学力について理解すること。 【学習の内容】「学ぶこと」と「教えること」に関する基礎的な理論と方法について学ぶ。 【キーワード】学力、学びの質、コンピテンシー、アクティブ・ラーニング 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
3 . テ ー マ	授業デザイン②
【学習の目標】教育目的・目標の明確化とすぐれた教材・学習課題の条件について理解すること。 【学習の内容】教材研究の考え方を学び、教科内容に適した学習課題の作成方法について学ぶ。 【キーワード】教育目標の明確化、カリキュラム、学習課題、教材研究 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
4 . テ ー マ	授業デザイン③
【学習の目標】学習の流れ、学習形態・学習環境のデザインについて理解すること。 【学習の内容】授業の流れと展開、学習形態と学習環境のデザインの仕方について学ぶ。 【キーワード】授業の展開、学習活動の配列、学習形態、グループ学習、空間づくり 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
5 . テ ー マ	授業デザイン④
【学習の目標】技とテクノロジー（Art & Technology）を活用した教師の働きかけ、授業改善に生きる評価の仕方について学ぶこと。 【学習の内容】授業における教師の働きかけの技法について学び、その意義と限界について学ぶ。 【キーワード】教師の指導言、板書とノート、ICT活用・評価（Assessment）、パフォーマンス評価、エンパワメント 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
6 . テ ー マ	授業デザイン⑤
【学習の目標】授業デザイン①～④で学んだ内容をふりかえり、共有し、理解を深める。 【学習の内容】授業デザイン①～④について学んだことについてディスカッションして理解を深めた上で、学習した内容をまとめて発表する。 【キーワード】学力、学びの質、カリキュラム、アクティブ・ラーニング、学びの技 【学習の課題】学習した内容を小レポートにまとめて発表すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
7 . テ ー マ	授業デザインの展開①
【学習の目標】すぐれた教師の実践やArt（芸術）教育が学習者の認知・非認知的能力に与える影響について理解すること。 【学習の内容】文献講読・メディア鑑賞を通してマルチ・アート教育の成果について学ぶ。 【キーワード】学びの技、マルチ・アート教育と学力 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】OECD 教育研究革新センター『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
8 . テ ー マ	授業デザインの展開②
【学習の目標】すぐれた教師の実践やArt（芸術）教育が学習者の認知・非認知的能力に与える影響について理解すること。 【学習の内容】文献講読・メディア鑑賞を通して音楽教育・視覚芸術教育の成果について学ぶ。 【キーワード】音楽教育と知能指数・読解力・視覚的スキル・空間的スキル 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】OECD 教育研究革新センター『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	
9 . テ ー マ	授業デザインの展開③
【学習の目標】すぐれた教師の実践やArt（芸術）教育が学習者の認知・非認知的能力に与える影響について理解すること。 【学習の内容】文献講読・メディア鑑賞を通して演劇教育・ダンス教育の成果について学ぶ。 【キーワード】演劇教育と学力・言語能力・創造性 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】OECD 教育研究革新センター『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』 【学習する上での留意点】事前に講義資料を通読しておくこと。	

10. テーマ	授業デザインの展開④
【学習の目標】すぐれた教師の実践や Art（芸術）教育が学習者の認知・非認知的能力に与える影響について理解すること。 【学習の内容】文献講読・メディア鑑賞を通して創造性・社会的スキルに対する Art（芸術）教育の成果について学ぶ。 【キーワード】芸術教育と創造性・問題解決能力, 社会的・行動的スキル 【学習の課題】学習した内容を復習すること。 【参考文献】OECD 教育研究革新センター『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』 【学習する上での留意点】事前に参考文献を熟読しておくこと。	
11. テーマ	授業デザインの展開⑤
【学習の目標】すぐれた教師の実践や Art（芸術）教育が学習者の認知・非認知的能力に与える影響について理解すること。 【学習の内容】学習を通して学んだ Art（芸術）教育の成果についてまとめること。 【キーワード】芸術（Arts）・革新（Innovation）・創造性（Creativity）・想像力（Imagination）・コミュニケーション能力 【学習の課題】学習した内容を小レポートにまとめて発表すること。 【参考文献】OECD 教育研究革新センター『アートの教育学——革新型社会を拓く学びの技』 【学習する上での留意点】事前に参考文献を熟読しておくこと。	
12～14. テーマ	授業・ワークショップの演習
【学習の目標】授業・ワークショップの演習を通して、授業実践力を身につけること。 【学習の内容】授業デザインについて学んだことを活かし、授業・ワークショップの演習を通して自ら授業・ワークショップの指導（活動）案を立案し、授業・ワークショップを実施する。 【キーワード】学習者主体の授業・学習支援ツール・学習指導案・模擬授業・事後検討会・体験理解・エピソード記述 【学習の課題】自ら授業・ワークショップの指導（活動）案を立案し、授業・ワークショップを実施すること。 【参考文献】石井英真『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための 5 つのツボ』， 笠原広一『子どものワークショップと体験理解 ―感性的な視点からの実践研究のアプローチ』 【学習する上での留意点】演習に積極的に参加すること。	
15. テーマ	まとめ
【学習の目標】本講義・演習を通して学んだこと、身につけたことについて発表・共有すること。 【学習の内容】本講義・演習を通して学んだこと、身につけたことを「今後の教育研究活動にどのように活かすか」に関する各自の発表とディスカッションを行う。 【キーワード】教育設計（Instructional Design）・革新（Innovation）・創造性（Creativity）・想像力（Imagination） 【学習の課題】各自が得た本講義・演習の成果を整理し、発表する。 【参考文献】これまでの配布資料と参考文献 【学習する上での留意点】事前にレポートを作成し、指定された時間内に研究成果を報告する。	