

1. 科目名 (単位数)	マルチメディアと学習環境 (2 単位)		3. 科目番号	EDIT3335
2. 授業担当教員	里吉竜一			
4. 授業形態	講義および演習		5. 開講学期	秋期
6. 履修条件・他科目との関係	情報科教諭免許選択科目 (ただし、情報科教員として必須の内容であるので履修することが望ましい。) 演習課題に取り組めるためにインターネットに接続できるノート PC (MacBook 推奨) を用意できること。			
7. 講義概要	マルチメディアの教育利用について、教科書に基づいて過去の実例から学ぶ。また、コンピュータを利用したデジタル教材作成の演習を通して、マルチメディアと学習環境について理解を深める。			
8. 学習目標	情報化社会における学習環境について学び、マルチメディアに関わる最新技術や学習システムなどについて深く理解し、活用することを目標とする。			
9. アサイメント (宿題) 及びレポート課題	教科書の各章を割り当て、発表レジメをまとめて授業で発表及びディスカッションを行うという、アクティブ・ラーニングを通じて実社会で通用する周りの人と協力し合う能力や自ら進んで学ぶ能力を身に付けることができます。最終課題は、自分が発表を担当した章以外のテーマについて簡潔に要点を整理し、それらに対する自分の意見及び試作品を提出して発表します。 ・レポート課題 ・最終課題 (1 回)			
10. 教科書・参考書・教材	・教科書： 横溝紳一郎・山田智久 『日本語教師のためのアクティブ・ラーニング』くろしお出版、2021。 ・副教材：入江祐也『YouTube 動画編集入門』技術評論社、2022。 ：相澤裕介『Canva でデザイン作成』カットシステム、2024。 ：イーディーエル株式会社『Google for Education』技術評論社、2021。 ・参考書：講義の中で適宜紹介します			
11. 成績評価の規準と評定の方法	○成績評価の規準 1. 授業で扱うマルチメディアの教育活用に関する内容について理解しているか。 2. 分かりやすい表現方法や明瞭かつ論理的な文章で、自分の考えを述べられるか。 ○評定の方法 [授業への積極的参加度、日常の受講態度、レポート等を総合して評価する。 1. 授業への積極的参加、受講態度 30% 2. 授業ごとに課されるレポートや課題 70%			
12. 受講生へのメッセージ	・正解を事前に設定できない問題を科学的な根拠に基づいて解決し、生涯にわたって自ら学び続けられる素養を身に付けることができます。 ・Society5.0 と GIGA スクール構想に対応した授業を設計するので各自パーソナルデバイス (スマホかタブレット) を準備してください。 ・アクティブ・ラーニングを実現するためにマルチメディアが有効活用される学習環境を構築できる素養を身に付けることができます。 ・質問はいつでも気軽にしてください。 ・欠席、遅刻、早退をする場合は連絡してください。 ・本学規定により 3/4 以上の出席が確認できない場合は単位の修得を認めないので注意してください。			
13. オフィスアワー	・面談や補講の希望者は事前にメール等で連絡してください。p-rysatoyo@ed.tokyo-fukushi.ac.jp			
14. 授業展開及び授業内容				
講義日程	授業内容		学習課題	
第 1 回	春期イントロダクション I アクティブ・ラーニングを実現するため授業改善、マルチメディアの経験値に関するアンケート、教科書の「はじめに」、最終課題等を確認して発表テーマ (章) を割り当て春期講義の導入とします。		事前学習	はしがきを読んでおく
			事後学習	発表レジメの書き方や発表の方法等について理解した上で、自分の担当章の読解、資料収集、レジメ作成や最終課題の準備を始める
第 2 回	調査発表・ディスカッション (1) 第 1 章 アクティブ・ラーニングとは何か		事前学習	教科書 pp.1～17 を読んで要旨をドキュメントファイルにまとめて提出しておく
			事後学習	発表とディスカッションをもとに要点をまとめる
第 3 回	調査発表・ディスカッション (2) 第 2 章 アクティブ・ラーニングの特徴		事前学習	教科書 pp.20～42 を読んで要旨をドキュメントファイルにまとめて提出しておく
			事後学習	発表とディスカッションをもとに要点をまとめる
第 4 回	ICT で教室を変える (1) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【オンラインストレージ・オンラインディスカッションを活用した演習】		事前学習	教科書 pp.175～207 を読んでおく。 「Dropbox」「lino」「slack」を活用した授業について調べておく
			事後学習	実習の内容を復習する
第 5 回	ICT で教室を変える (2) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【Google スプレッドシートを活用した演習】		事前学習	教科書 pp.208～214 を読んでおく。「Google スプレッドシート」を活用した授業について調べておく
			事後学習	実習の内容を復習する
第 6 回	ICT で教室を変える (3) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【Google フォームを活用した演習】		事前学習	教科書 pp.215～227 を読んでおく。「Google フォーム」を活用した授業について調べておく

		事後学習	実習の内容を復習する
第 7 回	I C T で教室を変える (4) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【YouTube に発表動画をアップする演習】	事前学習	教科書 pp.234～239 を読んでおく。 「YouTube」動画編集について予習しておく
		事後学習	実習の内容を復習する
第 8 回	I C T で教室を変える (5) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【YouTube 動画を Google フォームに組み込んで活用する演習】	事前学習	教科書 pp.240～241 を読んでおく。「Google フォーム」と「YouTube」動画編集について復習しておく
		事後学習	実習の内容を復習する
第 9 回	I C T で教室を変える (6) 第 5 章 アクティブ・ラーニングの視点での授業改善 【画像生成 AI を活用した授業改善の探求演習】	事前学習	教科書 pp.279～280 を読んでおく。画像生成 AI「Canva」について予習しておく
		事後学習	実習の内容を復習する
第 10 回	調査発表・ディスカッション (3) 参考になったマルチメディア学習支援教材を紹介して授業を設計する。	事前学習	参考になったマルチメディア学習支援教材をドキュメントファイルにまとめて提出しておく
		事後学習	参考になった学習支援教材をチェックしておく
第 11 回	マルチメディア学習教材作成ソフトの活用 (1) マルチメディア学習教材作成ソフトの操作方法の復習	事前学習	PowerPoint 等の操作方法の復習をしておく
		事後学習	参考になったマルチメディア学習支援教材作成ソフトをチェックしておく
第 12 回	学習教材作成ソフトの活用 (2) マルチメディア学習教材作成ソフトの操作方法の復習	事前学習	Web ページ作成ソフト、画像及び動画生成 AI 等の操作方法の復習をしておく
		事後学習	参考になったマルチメディア学習支援教材作成ソフトをチェックしておく
第 13 回	最終課題作成・提出 これまでに学習したことを活用して最終課題を作成するために、「テーマ」「作成条件」「評価基準」を確認して評価方法、評価システム、教育的価値等を講義します。	事前学習	これまでの授業内容を復習しておく
		事後学習	諸条件を確認して最終課題を提出する
第 14 回	最終課題発表 所定の場所に最終課題を提出して発表します。	事前学習	前回の授業内容の復習をしておく
		事後学習	「評価基準」を確認して自己評価及び相互評価の教育的価値を考える
第 15 回	総合演習：自己評価と相互評価 学生自身が他者の作品を評価するのと同じように客観的に自己の最終課題も評価する実践を行います。自己の内面に向かう自己教育力の醸成を目的とします。	事前学習	最終課題を客観的に評価する意義を考えておく
		事後学習	どうしたら客観的な自己評価ができるようになるかについての考察を深める