

|                            |  |         |  |
|----------------------------|--|---------|--|
| 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。 )<br>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. アサインメント ( 宿題 ) 及びレポート課題 | マルチメディア教材の活用の意義と作成方法を学習して、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、自分が学習した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。<br>・ レポート課題 ( 各講義毎 )<br>・ 最終課題 ( 1 回 )   |         |  |
| 10. 教科書・参考書・教材             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教科書：本講義は実践性とフロンティア性を重視し、担当教員作成の e-Text を使用します。</li> <li>・ 副教材：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。<br/>：入江祐也『YouTube 動画編集入門』技術評論社、2022。<br/>：相澤裕介『Canva でデザイン作成』カットシステム、2024。<br/>：イーディーエル株式会社『Google for Education』技術評論社、2021。</li> <li>・ 参考書：講義の中で適宜紹介します</li> </ul>  |         |  |
| 11. 成績評価の規準と評定の方法          | <ul style="list-style-type: none"> <li>○成績評価の規準</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>○評定の方法</li> <li>[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。</li> <li>1. 授業への積極的参加、受講態度 30%</li> <li>2. 授業ごとに課されるレポートや課題 70%</li> </ul>   |         |  |
| 12. 受講生へのメッセージ             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 質問はいつでも気軽にしてください。</li> <li>・ 欠席、遅刻、早退をする場合は連絡してください。</li> <li>・ 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。</li> </ul> |         |  |
| 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                      | イントロダクション<br>アクティブ・ラーニングと Society5.0、学習環境におけるマルチメディアの定義、マルチメディアを活用した学習の利点、最終課題等を確認して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    | アクティブ・ラーニングと Society5.0 等について理解した上で、レポート作成や最終課題の準備を始める |
| 第 2 回                      | スプレッドシートの活用と評価<br>教科書や紙媒体とマルチメディア教材の比較<br>それぞれの強みと弱み   | 事前学習    | e-text 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                      | アニメーション動画の活用<br>スライドショーを作成 ( 画像 + テキスト + BGM ) と発表<br>【CANVA を活用した演習】  | 事前学習    | e-text 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                      | Youtube 動画の活用<br>4 次元動画を作成 ( 画像 + テキスト + BGM ) と発表<br>【CANVA を活用した演習】  | 事前学習    | e-text 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 5 回                      | ビデオメッセージ動画の活用<br>テーマに沿って内容を構想して作品制作と発表<br>【CANVA を活用した演習】  | 事前学習    | e-text 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6回  | アバターの活用(1)<br>サイバー空間におけるアバターの意義について<br>【Vodnoz AIを活用した演習】  | 事前学習 | e-text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 | 実習の内容を復習する                                |
| 第7回  | アバターの活用(2)<br>サイバー空間における自由意志と責任について<br>【Vodnoz AIを活用した演習】  | 事前学習 | e-text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8回  | 音楽生成AIの活用<br>作詞と作曲の実践と発表<br>【SUNOを活用した演習】  | 事前学習 | e-text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 | 実習の内容を復習する                                |
| 第9回  | ICTで教室を変える(1)<br>アニメーション動画活用での授業改善(基本)<br>【動画生成AIを活用した授業改善の探求演習】                                       | 事前学習 | e-text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 | 実習の内容を復習する                                |
| 第10回 | ICTで教室を変える(2)<br>アニメーション動画活用での授業改善(発展)<br>【動画生成AIを活用した授業改善の探求演習】                                       | 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 | 最終課題作成<br>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」「評価規準」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作成する                         |
| 第12回 | 最終課題提出締切<br>所定の場所に最終課題を提出します。  | 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13回 | 総合演習①：自己評価と相互評価<br>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作品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 | 制作作品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        |
| 第14回 | 総合演習②：自己評価と相互評価<br>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作品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 | 前回の授業内容の復習をしておく                           |
|      |  | 事後学習 | 「評価規準」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 | 自己評価能力の向上<br>自己評価と相互評価の差異から自己評価能力の客観性レベルを科学的に測定することで自己評価能力の向上を図る基点を意識して自己教育力を向上させる意義を講義し、秋期講義のまとめとします。 | 事前学習 | 自己評価能力の客観性レベルを内省して自己分析する                  |
|      |  | 事後学習 | 自己教育力を向上させる意義を考える                         |