

授業科目の概要

科目名	内 容 <small>※授業内容は変更になる場合があります。</small>
文学	日本の近現代文学はいかなる内実を持ち、そこにいかなる価値を見出せるのか。「文学」では、主として明治以降の詩歌、小説、童話など具体的な作品を概観しながら、文学の面白さやその価値にふれる。その際、作品個々にアプローチする方法を紹介し、学生自身が文学を主体的に読む姿勢を養う。また、映画やマンガなども教材として取り上げ、文学が周辺分野といかに関わっているのかも確かめる。それらによって、文学を分析するための観点を具体的に教授する。
脳科学と心	”見えてないものが見える”、”聞こえないはずの音が聞こえる”、”手で見る”、”鼻で味わう”、といった感覚の不思議さやヒトの認知・運動のメカニズムを知ることで人間の「心」の理解と脳科学が果たす役割について最新の脳科学の知見を交えて学修する。さらに脳に關係する病気（脳血管障害、てんかん、パーキンソン病、認知症）とその研究知見を神経科学的手法とともに紹介する。また神経神話（脳に関する迷信）問題について、課題発見解決型学習（PBL）を通じて、巷に氾濫する誤った脳科学情報にきちんと対処できる知識を修得する。講義が終わる頃に「脳科学」という言い方そのものに違和感を感じるようになることがこの科目のねらいでもあります。教養科目として体験活動も多く交えながらすすめていくので、「興味はあるけど難しそう」と思っている学生さんにこそ受講してほしい科目です。
教育原理	西洋と我が国における教育の理念、教育思想の歴史的、思想的展開を手がかりに、教育思想や学校や家族、社会における教授-学習の本質を理解する。さらにそれをとおして正しい教育観や子ども観、学校観を形成する。さらに、問題解決学習や参加型メディア教育における学びを手がかりに、学習の意義や学校における教授-学習の在り方を具体的に理解する。
発達心理学	・ 幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程について基礎的な知識、各発達段階における心理的特性を踏まえた学習活動を支える指導の基礎となる考え方について説明する。 ・ また、発達障害を始めとする様々な障害等により特別な支援を必要とする幼児、児童及び生徒の学習上・生活上の困難を理解し、対応していくために必要な知識や支援方法について説明する。
教育心理学	教育の現場に関連する心理学的の基礎知識を理解し、より効果的な保育を展開するための知識や手法の修得を目指します。教育と発達、学習と記憶、動機づけ、パーソナリティ、評価と測定、適応と障害、集団の特性、人間関係の発達などの基本を学びます。
プログラミング入門	この授業では、プログラミングを含む情報通信技術（ICT）全般について広く学ぶ。最初に、MITメディアラボが開発したGUIベースのプログラミング言語Scratchを使用し、独自のアプリを作成する。合わせて、Lego社製ロボットSpikeの制御プログラムの作成も行う。次に、作成したアプリや制御プログラムについてプレゼンテーションを行う。次に、プログラミングに関連する基礎的な情報技術や最新技術を調べ、レポートにまとめる。最後に、Microsoft Power Appsを使用し、ノーコードによるアプリ作成を行う。
メディアコンテンツ制作Ⅰ	この授業では、ソーシャルメディアの種類や特徴、そのコンテンツ制作、また情報発信について広く学ぶ。2005年前後から、FacebookやTwitterを代表とする、SNSの時代が始まり、誰でも情報発信ができる時代となった。また、近年は生成AIを利用したコンテンツ制作が可能となり、従来のやり方が大きく変化してきている。この大きな変化が世の中にどのような影響を与えているのか、グループディスカッションを通して、その特徴や問題点などについて理解を深める。最初に、ソーシャルメディアについて、その特徴や問題点など多角的に調査を行う。次に、コンテンツを制作するための生成AIツール（サービスやソフトウェア）について比較調査を行う。次に、生成AIツールを使って実際にソーシャルメディア用のコンテンツを制作する。最後に、コンテンツを扱う上で重要な著作権やプライバシーについて学ぶ。
日本の言語と文化Ⅰ	日本の文化とはどのようなものか。また、日本の文化が育んできた日本語とは、言語としてどのような特徴を持つのか。この授業の前半では童謡・唱歌など、日本の歌を対象として取り上げ、日本語の分析を行う。後半は俳句を作りながら、日本語の使い方を学ぶ。それらのことを通して、言葉について研究することは文化を研究することでもあるということを知る。

科目名	内 容 <small>※授業内容は変更になる場合があります。</small>
<p>情報と社会 I</p>	<p>この授業では、社会、地域、または企業・団体が抱える課題・問題に対して、情報技術（ICT）を用いた課題解決：DX（デジタルトランスフォーメーション）のプロセス（分析、仮説、実行、検証、評価）を実践する。</p> <p>最初に、DX、社会課題・問題、課題解決プロセスの概要について学ぶ。</p> <p>次に、模擬課題に対する課題解決をステップバイステップで行い、一連のプロセスを理解する。</p> <p>その後、実例を課題とした課題解決プロセスをチームで2回行う。実施後にプレゼンテーションを行う。</p>