

溝上 慎一の教育論(動画チャンネル) Number 4-1

※動画で用いるスライドはPDFで動画下にリンクを貼り付けています

文科省Scheem-Dプロジェクト① コミュニティ大集合の会ー舞台裏を紹介！ー

溝上 慎一 Shinichi Mizokami, Ph.D.

学校法人桐蔭学園 理事長
桐蔭横浜大学 学長・教授

<http://smizok.net/>
E-mail mizokami@toin.ac.jp

学校法人河合塾 教育研究開発本部 研究顧問

【プロフィール】1970年生まれ。大阪府立茨木高校卒業。神戸大学教育学部卒業、1996年京都大学助手、2000年講師、2003年准教授、2014年教授を経て、2019年4月より現在に至る。京都大学博士（教育学）。

*詳しくはスライド最後をご覧ください

※本動画は溝上が個人的に作成・提供するものです



大学教育のデジタルイゼーション・イニシアティブ

～ With コロナ/ After コロナ時代の大学教育の創造～

Startup Pitch and Conference (2月4日開催) 登壇者募集中!
12月13日(月)まで申し込みメ切延長

CONCEPT

IDEA

EVENT

GUIDELINE

2021年2月始動

<https://scheemd.mext.go.jp/>

スキーム・ディー

Scheem-Dとは

Student-centered higher education ecosystem through Digitalization

大学（短期大学、高等専門学校を含む。）の教育、特に授業に焦点をあて、デジタル技術を上手に活用した特色ある優れた教育取組のアイデアを、大学教員やデジタル技術者（スタートアップや大企業）が協働して、教育現場で実践、試行錯誤、普及・実装していく取組です。学修者本位の大学教育を実現するため、サイバーとフィジカルを効果的に組み合わせることで授業の価値を最大化する、「大学教育のデジタルイゼーション」を目指します。

授業×デジタル＝大学教育のデジタル化（DX）

カリキュラム・評価（アセスメント）

2021年度 University Pitchアクター

ウェブアクター 民間企業のStartupアクター



メンバー

吉田 壘 (東京大学大学院工学系研究科・准教授)
中條 麟太郎 (東京大学文学部・3年生)

タイトル

LearnWiz ~オンラインにおける大規模なアクティブラーニングの実現~

概要

私たちはより良い教育を幅広く提供するために、オンラインで大規模なアクティブラーニングの実現に取り組んでいます。その過程で、一人ひとりの意見・感想を賢く集約・共有するオンラインツール LearnWiz One を開発しました。開発したツールは評価が高く、みなさまも利用できますので授業やイベントにぜひご活用ください。

ピッチ資料・動画

[ピッチ動画](#)

[ピッチ資料](#)

関連サイト

<http://edulab.t.u-tokyo.ac.jp/learnwiz/> <https://one.learnwiz.jp>



メンバー

西村 礼子 (東京医療保健大学 医療保健学部看護学科・医療保健学研究科 准教授)

タイトル

看護実践能力 (コンピテンシー) 基盤型システムによる 学習・教育の構造・過程・成果の可視化

概要

看護教育では、文部科学省・厚生労働省から到達すべき能力の明確化と看護の技術の評価する仕組みが求められている。しかし、学習・教育成果の可視化やカリキュラムマネジメントに基づく教育の構造・過程の評価に課題があり、データの散在、過重負荷、格差等が生じている。本ピッチでは、効果・効率・魅力的・システマティックな教育、DX化に取り残されない学生・教員・大学教育全体の仕組みとなる【コンピテンシー基盤型システム】の開発企業を求める。

ピッチ資料・動画

[ピッチ動画](#)

[ピッチ資料](#)

関連サイト

<https://researchmap.jp/nishiaya>



メンバー

笹谷 康之 (立命館大学理工学部准教授)
山本 奈美 (立命館大学理工学部非常勤講師「CAD演習」担当 / (株) CAD ASSIST)
遠藤 昭彦 (立命館大学理工学部非常勤講師「CAD演習」担当 / (株) F.O.B Association)
建山 和由 (立命館大学理工学部教授)
菱川 貞義 (275研究所)
根岸 健太 (株) 光陽メディア)
西田 隆人: 3Dモデルをつくり、そのサイバー空間の中で多世代の人々を巻き込みながら自身もアバターとして活躍して、まちの課題と将来像を可視化し、その成果をリアルなまちづくりに活かします。

タイトル

4D for Innovation ~土木教育からの大変革~

概要

3Dに時間軸を加えた4Dのデジタルツインを扱い、持続的なインフラ・まちづくりに貢献できるイノベータ学生を醸成します。学生は、3Dモデルをつくり、そのサイバー空間の中で多世代の人々を巻き込みながら自身もアバターとして活躍して、まちの課題と将来像を可視化し、その成果をリアルなまちづくりに活かします。

ピッチ資料・動画

[ピッチ動画](#)

[ピッチ資料](#)



メンバー

瀬崎 颯斗 (同志社大学社会学部教育文化学科4年)
正司 豪 (早稲田大学人間科学部教育学専攻4年)

タイトル

大学院生の教育スキル向上を主目的としたオンラインコミュニティの設立

概要

現在、大学院生を対象とした教育研修(ブレFD)が努力義務化されていますが、日本の大学院では普及の途上にあります。そのため、全国の大学院生が参加できる研修プログラムと教育実践機会の提供が必要だと考えています。今はコミュニティの運営体制を構築している段階のため、立ち上げに協力して下さる方を募集しています。

ピッチ資料・動画

[ピッチ動画](#)

[ピッチ資料](#)

関連サイト

[スキームD \(瀬崎颯斗・正司豪\) お問い合わせ・ご意見収集フォーム](#)

<https://scheemd.mext.go.jp/idea/>

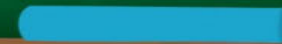
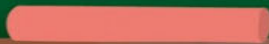
今日はここまで。続きはまた後日
ご視聴有難うございました

質問、コメントは個人メールで受け付けます。
E-mail mizokami@toin.ac.jp

- お名前、ご所属

※可能なら専門分野や教科、職位なども教えてください、回答の助けになります。
なお、動画内では個人のお名前等は出しません。

- 質問、コメント等



学校法人桐蔭学園 理事長
桐蔭横浜大学 学長・教授

1970年生まれ。大阪府立茨木高校卒業。神戸大学教育学部卒業、1996年京都大学助手、2000年講師、2003年京都大学准教授、2014年教授を経て、2018年9月に学校法人桐蔭学園へ。2019年同理事長、2020年より現職。京都大学博士（教育学）

日本青年心理学会理事、大学教育学会理事、“*Journal of Adolescence*” Editorial Board委員、文部科学省高等教育局スキームD（座長）、中央教育審議会初等中等教育局臨時委員、総合教育政策局リカレント教育審査委員、大学・高校の外部評価・指導委員など。日本青年心理学会学会賞受賞。

専門は、青年・発達心理学・教育実践研究（自己・アイデンティティ形成、自己の分権化、学びと成長、アクティブラーニング、学校から仕事・社会へのトランジション、人生100年時代のキャリア形成など）。著書に『自己形成の心理学—他者の森を駆け抜けて自己になる』（2008世界思想社、単著）、『現代青年期の心理学—適応から自己形成の時代へ』（2010有斐閣選書、単著）、『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』（2014東信堂、単著）、『アクティブラーニング型授業の基本形と生徒の身体性』（2018東信堂、単著）、『学習とパーソナリティ—「あの子はおとなしいけど成績はいいんですよね！」をどう見るか—』（2018東信堂、単著）、『高大接続の本質—「学校と社会をつなぐ調査」から見えてきた課題—』（2018学事出版、編著）など多数。

<http://smizok.net/>



最近の著作紹介

溝上慎一 (2021). 高校生の学びと成長に向けた「大学選び」
—偏差値もうまく利用する— 東信堂

第1部 自身の「大学選び」の質を高める5つのポイント

第1章 Point 1 将来の見通しを持つ

第2章 Point 2 「大学で何を学びたいか」からではなく、「将来どのような職業に就きたいか」から「学部選び」を行う

第3章 Point 3 大学がアクティブラーニング型授業を積極的に推進しているかを調べる

第4章 Point 4 偏差値をうまく利用する

第5章 Point 5 三大都市圏以外の大学を選択肢に含める

第6章 (おまけ) 中小企業はおもしろい!

——ここから職業、「大学選び」を考えてみる

第2部 高校生からの質問に答える



著作紹介

溝上慎一 (2020). 『社会に生きる個性—自己と他者・拡張的パーソナリティ・エージェンシー—』
(学びと成長の講話シリーズ3) 東信堂

第1章 自己と他者の観点から見る学びと成長

1. 人の発達において他者理解は自己理解に先立つ
3. 自己とは——他者との対峙を通して発現する一個存在
6. 講義—辺倒の授業における学習においてさえ他者は組み込まれている
7. 学習プロセスに他者を組み込む——ペア・グループワークはなぜ求められるのか
9. リフレクション（振り返り）はメタ認知を働かせた言語活動
10. 自己内対話と学習

第3章 エージェンシー

1. OECDの学習者のエージェンシー
3. バンドューラのエージェンシー論—四つの特徴
5. 自己肯定感を高めるのではなく、自己効力感（エージェンシー）を高めよ
6. 内発的動機づけ・自己決定理論——主体的な学習の第I～II層
7. 記憶の情報処理から見た学習—自己関連づけ・自己生成

第4章 教育雑考

2. 自分が生徒の時にはアクティブラーニングをしてこなかった。なぜ今の生徒にここまで求めるのか
3. 社会に生きる個性を育てる——教授パラダイムと学習パラダイムに関連づけて
4. 生徒はアクティブラーニングを熱心におこなうが、教師は成果としての手応えを感じない。そこで起こっていることは？
5. アクティブラーニングと評価

