

ナンバリング	授業科目名(科目の英文名)						区分・【新主題】/ (分野)				授業形式						
AA41G026	Playful Learning ~遊びと学び~(Playful Learning)						全学共通科目 導入・転換/総合				対面						
必修選択	単位	対象年次	学部	学期	曜・限	担当教員											
選択	2	1・2・3・4	教・経・医・理・工・福	後期	水3	氏名 竹中真希子 (STEAM教育推進センター), 鈴木雄清 (IRセンター), 中原久志 (教育学部) E-mail tmakiko@oita-u.ac.jp, suzuki@oita-u.ac.jp, nakaharah@oita-u.ac.jp 内線 (竹中)											
授業の概要	夢中になって遊んでいる自分を想像しよう。人が真剣に何かに取り組んでいるとき、追究することへのワクワク、上手くいかず不安のドキドキを感じている。これこそがPlayful。真剣にやるから楽しい。真剣にやるから学びが深い。何よりも真剣にやるから自分の力を発揮できる。失敗してもまた前に進める。本科目では、遊びと学びの関係について演習やものづくりなどの体験を通して理解し、Playfulに何かに取り組むマインドを体得することを通して問題解決場面においてそれを発揮することができることを目指す。																
具体的な到達目標																	
目標1	取り組みを通して得た自己の認識を言語化できる。																
目標2	演習やものづくりに取り組み、その結果を振り返り考察することができる。																
目標3	演習や振り返りにおいて、他者とのディスカッションを通して、相互理解を図ることができる。																
目標4																	
目標5																	
目標6																	
目標7																	
目標8																	
目標9																	
目標10																	
DP等の対応(別表参照)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
目標1											○						
目標2											○						
目標3											○						
目標4																	
目標5																	
目標6																	
目標7																	
目標8																	
目標9																	
目標10																	
授業の内容																	
1	イントロダクション																
2	演習1: Welcome to STEAM World																
3	演習2: 見方を変えて自由になる																
4	ものづくり1: 発想をデザインにする																
5	ものづくり1: デザインを形にする																
6	ものづくり1: 振り返り																
7	演習3: 遊びと創造																
8	演習4: 遊び心と問題解決																
9	ものづくり2: 発想する																
10	ものづくり2: デザインする (1)																
11	ものづくり2: デザインする (2)																
12	ものづくり2: 形にする (1)																
13	ものづくり2: 形にする (2)																
14	ものづくり2: 振り返り																
15	まとめ																
ラ	A:知識の定着・確認	<input type="checkbox"/>	演習、ものづくり、ディスカッション、プレゼンテーション						工	Moodleの活用、動画の活用							
イ	B:意見の表現・交換	<input type="checkbox"/>							そ								
二	C:応用志向	<input type="checkbox"/>							夫								
三	D:知識の活用・創造	<input type="checkbox"/>							の								
四	各種資料の通読(15h), 情報収集・資料収集(15h)																
時間外学修の内容と時間の目安	課題, 小レポート (15h)																
事後学修																	
教科書	特に指定しません。 資料を配布します(配布は基本Moodleで行います)。																
参考書	上田信行 (2020) プレイフル・シンキング【決定版】働く人と場を楽しくする方法, 宣伝会議. ISBN: 9784883354931																
成績評価の方法及び評価割合	評価方法						割合	目標1	目標2	目標3	目標4	目標5	目標6	目標7	目標8	目標9	目標10
課題							20%		○								
小レポート							30%	○									
のプレゼンテーション							20%		○								
方法最終レポート							30%			○							
及び評価割合																	
注意事項																	
備考	ゲストティーチャー: パフォーマー, 数学講師, クリエイターの池田洋介氏, アルゴループ, からくり看板HAGURUMAなどの考案者																
リンク	URL																

担当教員の 実務経験の 有無	○
教員の実務 経験	中原久志（中学校教諭・技術）