

学生のやる気を引き出す 授業のデザイン

自らの経験を
振り返る

子どもたちは
なぜゲームに
夢中なの？



対象：上智大学教員

アクティブラーニング、グループ学習、協同学習、反転授業、ワークショップ型授業に興味のある先生方の学びのネットワークづくりが目的です。

ワークショップ型授業を体験しながら、学生の学習意欲を引き出す教育方法を一緒に考える体験型のプログラムです。

日時：2014年11月27日(木) 17:15から19:15 (要事前申込)

場所：2号館5階 2-510会議室 進行役：経済学部経済学科 教授 川西諭

主催：上智大学FD委員会 企画運営：上智大学フューチャーセンタープロジェクト