

目 次

原著論文

- キャリア教育としての STEAM 教育の可能性に関する探索的検討
渡 部 昌 平 1
- 求める教師像の計量テキスト分析に基づく教職履修カルテ「自己評価シート」の検証
伊 藤 大 輔・西 聡 7
- Can Virtual Reality be Used in the L2 for Positive Transfer of Skills
from an Intensive English Environment to Reality?
Jason TACKER 15
- A study of essential summary strategies for Japanese EFL students with lower-
intermediate English proficiency
尾 崎 加 奈 25
- コスモポリタン・シティズンシップの育成とナラティブ・メソッド
－ ヌスバウムの「物語的想像力」の意義 －
小 林 建 一 31
- コスモポリタンを育てる平和教育
－ ノディングズの「平和主義」理解をふまえて －
小 林 建 一 45

報告

- STEAM 教育の視点から教養教育を再構築する試み (第1報)
伊 藤 大 輔・高 橋 秀 晴・小松田 儀 貞・内 山 応 信
宮 本 雲 平・渡 部 昌 平・鈴 木 祐 丞・村 松 明 穂 59
- How to Memorize Words Using Anki
高 橋 守 71
- 総合科学教育研究センター教員個人業績 (2023年1月1日～2023年12月31日) 81