

准教授  
杉谷 修一

## ■ 学歴

---

1. 1993年 九州大学大学院教育学研究科地域教育社会学専攻（博士課程）単位取得満期退学

## ■ 学位

---

1. 1990年 修士（教育学）

## ■ 研究分野

---

1. 教育社会学
- 2.
- 3.

## ■ 研究キーワード

---

1. ゲーミフィケーション
2. 子ども文化
3. 遊び

## ■ 研究課題

---

1. 教育分野におけるゲーミフィケーションについて考察する。閉じた構造を持つ活動（授業等）に対して、ゲーミフィケーションが開かれた活動を促進する可能性について検討する。
- 2.

## ■ 担当授業科目

---

1. 道德教育の理論と実践（前期）（看護・福祉・栄養・英語学科）選択
2. 社会調査の基礎（前期）（福祉学科）選択
3. 教育原理（後期）（福祉学科）選択
4. 教育社会学（後期）（看護・福祉・栄養・英語学科）選択
5. 社会学と社会システム（後期）（福祉学科）選択
6. 初年次セミナーⅠ（前期）（福祉・栄養学科）必修
7. 初年次セミナーⅡ（後期）（福祉学科）必修
8. 教職実践演習（後期）（看護・福祉・栄養・英語学科）選択
9. 養護実習（前期）（福祉学科）選択
10. 養護実習事前事後指導（三期にわたる）（福祉学科）選択
11. 専門研究Ⅱ（通年）（福祉学科）必修

## ■ 授業を行う上で工夫した事項

---

※ 助教・助手については、実習・演習等の指導を行う上で工夫した事項

1.	<p>授業科目名【<b>道徳教育の理論と実践</b>】</p> <p>道徳の理論に関する学習にとどまらず、教育現場での道徳教育の実践と結びついた力を養うことを心がけた。「考え、議論する」道徳教育という学習指導要領の方向性を踏まえ、道徳科のテーマに学生自身が深くコミットできるよう心掛けた。学習指導案の構造と基本的な書き方を身に着け、教材研究、発問の工夫、評価の観点と実際など、実践的力量形成を重視した。また「道徳教育データベース」やその他の実践記録を視聴・分析するなど、具体的な授業イメージの形成を促した。</p>
2.	<p>授業科目名【<b>教育社会学</b>】</p> <p>「社会化」をキーワードに、理論的枠組みとそれが把握しようとする教育現象について、できるだけ具体的な場面や事例を取り上げて解説した。また、学校、地域、家族が時代の変遷とともにどのように移り変わったのか。現代的な教育課題にどのようにつながるのかを通時的に取り上げた。学力、貧困などのテーマについては、調査データを丁寧に読みながら、教育問題への理解力の向上を目指した。スライド資料や動画資料などできるだけ興味を持てるよう工夫した。</p>
3.	<p>授業科目名【<b>社会調査の基礎</b>】</p> <p>統計学の手法と関わりが大きい科目であり、学生の苦手意識が強い科目である。この概念はなぜ必要なのか、使い方やその意味を身近な例を使って理解できるよう心掛けた。テキストを補足するスライド資料を充実させ、授業中に理解したスライドの内容を自宅でテキストを参照しながら復習できるようにした。</p>
4.	<p>授業科目名【<b>社会学と社会システム</b>】</p> <p>国家試験の科目であるため、内容が総花的になりやすい科目である。社会システム論を基盤としながら、社会を説明・理解するツールとしての理論について、できるだけ実例を挙げながら解説した。特に現代社会の課題に関する部分は変化が早く、テキストがフォローできない部分や学生がニュースで触れている日常のできごとをなるべく多く取り上げ、自分事として社会学を意識できるよう工夫した。スライド資料、動画視聴など興味を引く教材作成にも取り組んだ。</p>
5.	<p>授業科目名【<b>教育原理</b>】</p> <p>保育士を目指す学生の科目であるが、なじみの薄い教育の本質論、目的や方法についての歴史や哲学などに触れるため、テキストを補足するスライド資料を工夫した。教育の歴史については、社会の在り方と教育がどのように関連するのかを具体例を挙げて解説した。また、現代的な教育課題については、いじめ・不登校・暴力行為等、子どもと貧困の現状と社会の取り組みについて、教育現場だけでなく広い視野で理解できるよう資料を工夫した。</p>
6.	<p>授業科目名【<b>初年次セミナーⅠ・Ⅱ</b>】</p> <p>大学初年次を対象とする、基礎的なスキル向上を目指す科目だが、アカデミックスキルだけでなく、時間管理や課題への取り組み方など日常生活に関連する TIPS も取り上げた。この授業ではアカデミックなものに限らない広いリテラシーの基礎を作るという意味で、情報リテラシー、読む楽しさやどう見つけ、広げるかなど「本を好きになる」きっかけづくりを心がけた。読み取りに課題のある学生は、どこで、どのようにつまづくのかを実際に問題を解き、解説し、グループワークで解決策を共有・発表するなどの方法で体験してもらった。</p>

## ■ 学会における活動

加入時期	所属学会等の名称	役職名等（任期）
------	----------	----------

1.	1985年6月～現在に至る	日本教育社会学会	
2.	1990年11月～現在に至る	日本社会学会	
3.	1990年5月～現在に至る	日本教育学会	
4.	1997年5月～現在に至る	日本教育方法学会	
5.	1990年5月～現在に至る	九州教育学会	

## ■ 研究業績等に関する事項（2023年度）

	発行又は 発表の年月	著書、学術論 文等の名称	単著・ 共著の別	発行所、発表雑 誌等又は発表学 会等の名称	概 要
<b>（著書）</b>					
1.	2023.10	変動社会と 子どもの発 達（第3版）	共	北樹出版	①教育社会学の教科書として編まれた もので、子どもの社会的発達について多 面的な理解を深めるものである。担当箇 所は SNS などニューメディアの広がり が子どもの社会化に与える影響につい て取り上げている。 ②編著者：住田正樹、高島秀樹 共著者：住田正樹、杉谷修一、他9名 ③担当部分： 第8章ニューメディアと子どもたち （P118～P140）総頁数：P208 ④A5版
2.					
3.					
<b>（学術論文）</b>					
1.	2024.3	自己理解を 深める教育 ゲーミフィ ケーション ーナラティ ブ要素の活 用を中心に ー	単	西南女学院大学 紀要 Vol.28	① 教育ゲーミフィケーションにおける ナラティブ要素に注目し、学習者がメカ ニクスとの相互作用を通じて活動に意 味づけを行う能力であるエージェンシ ーを通じて自己理解を深める可能性を 検討した。 ② P29～P38
2.	2024.3	道徳科にお けるゲーミ フィケーシ ョンの検討 （2）ーアナ	単	西南女学院大 学・西南女学院 短期大学部教職 論集 第2号	① 「考え、議論する」道徳の授業を実現 するためにゲーミフィケーションを導 入する際、学習者の活動を組織する枠組 みとなるゲームメカニクス、特に教室場 面での活動と類似性があるアナログゲ

		ログゲーム のメカニク スの可能性 —			ームのメカニクスにどのような可能性 があるかを整理・検討した。 ② P1~P16
3.					
(翻訳)					
1.					
2.					
3.					
(学会発表)					
1.					
2.					
3.					

## ■ 外部資金（科学研究費補助金等）導入状況（本学共同研究費を含む）

(1) 共同研究				
	研究題目	交付団体	研究者 ○代表者（ ）内は学外 者	交付決定額 (単位：円)
1.				
2.				
3.				

(2) 個人研究				
	研究題目	交付団体	交付決定額 (単位：円)	備考
1.				
2.				
3.				

## ■ 社会における活動

	任 期 期 間 等	団体・委員会等の名称 (内 容)	役 職 名 等
1.	2007年9月～現在に至る	特定非営利活動法人生涯学習指 導者育成ネットワーク	講師
2.			
3.			

## ■ 学内における活動等（役職、委員、学生支援など）

	任 期 期 間 等	会議・委員会等の名称 (内 容)	役 職 名 等
1.	2014年4月～現在に至る	教職課程委員会	
2.	2021年4月～現在に至る	大学点検評価改善会議 FD 部門 会議	
3.	2022年4月～現在に至る	福祉学科インスタグラム検討会	
4.	2022年4月～2024年3月	福祉学科保護者懇談会ワーキン ググループ	