

議論観点	カテゴリ	分野名 (発表時にはここだけ選択してもらいます。 プログラム編成においてセッション名として使います)	キーワード (分野選択時の参考にしてください。 ただし、各分野の発表はこれらに限るものではありません)	
支援対象	設計	授業設計・インストラクショナルデザイン	授業研究, 学習理論, 教育方法, カリキュラム・デザイン, 授業評価, 授業実践, シラバス, 研修設計	
		学習環境デザイン	デザイン研究, 学習科学	
	教育・学習手法	遠隔教育	通信教育, 国際交流, 交流学习, 異文化交流	
		ブレンディッド学習	反転授業, eラーニング授業利用	
		連携型教育	小中連携, 中高連携, 高大連携, 大学間連携, 科目間連携, 地域連携	
		協調学習	コミュニティ支援, コミュニケーション支援, グループ学習, ディスカッション支援	
		アクティブラーニング	作問学習, PBL, クリッカー	
	分析・評価	学習者特性・行動分析	ポートフォリオ, アフェクティブラーニング, 質的分析, 学習履歴分析, レディネス, 生体情報, レスポンス分析, 教学インスティテューショナル・リサーチ(IR)	
		学習評価・アセスメント	リフレクション, ルーブリック, テスト理論, 質的評価, 適応型テスト, 数理モデル, ピアアセスメント, グループワーク評価	
	対象別教育	HRD・生涯学習	リカレント教育, 社会人教育, 企業内教育/研修, 異文化理解	
		高等教育	キャリア教育, 質保証, リメディアル, 初年次教育, ファカルティ・ディベロップメント(FD), 研究活動支援	
		初等中等教育	言語活動, 教科指導, 授業実践, 教師教育	
	領域別教育	プログラミング教育	アルゴリズム理解, ビジュアルプログラミング, プログラミング言語教育, オブジェクト指向教育	
		情報技術教育	ネットワーク教育, データベース教育, 組み込みシステム教育, モデリング教育	
		語学教育	日本語学習, 外国語学習, 聴解学習, 発話学習, 作文教育, 読解教育, 語彙・単語学習, 文法教育	
		教科教育	教科情報, その他教科	
		特別支援教育	インクルーシブ教育, LD, ADHD, 発達障害, 院内学級, 身体障害, 知的障害者	
		スキル学習	身体知, 経験知, 学習スキル, メタ認知, 問題解決支援	
		医療・看護・福祉教育	カウンセリング, ボランティア, 介護, 理学療法, 保育	
		情報リテラシー	プレゼンテーション支援, コンピュータ操作, 情報倫理, セキュリティ, 情報モラル	
技術		ICT活用	マルチメディア活用	映像・音声配信/収録/活用, 電子教科書
	ソーシャルメディア活用		ソーシャルブックマーク, SNS, BLOG, マイクロBLOG	
	デバイス活用		モバイル, タブレット, ユビキタス, ウェアラブル	
	プラットフォーム活用		LMS, eポートフォリオ, CMS, テレビ会議システム	
	技術開発・運用	プラットフォーム開発	LMS, CMS, プラグイン, CSCL, eポートフォリオ, eテストング, API, データフォーマット, デバイス, テレビ会議システム, クラウド利用	
		インフラストラクチャ	認証, ネットワーク構築, センサネットワーク, クラウド, セキュリティ, システム連携, 仮想化, データ運用管理	
		コンテンツ作成支援	コンテンツ・オーサリング, カリキュラム・オーサリング, コンテンツ自動生成, SCORM, LOM	
	先進的学習支援技術	先進的学習支援	アフェクティブコンピューティング, エージェント, 機械学習, 情報検索, 適応的支援, ナビゲーション支援, リフレクション支援, 情報推薦, ゲームフィケーション	
		分析技術	テスト理論, データマイニング, ラーニングアナリティクス, ビッグデータ	
		モデリング技術	メタ認知, 学習科学, 学習者モデル, 認知ツール, 数理モデル, ドメインモデリング	
		ユーザインタフェース	仮想現実(VR), 拡張現実(AR), HCI, 視線入力, ヘッドマウントディスプレイ(HMD), ジェスチャ入力, 3D, 可視化, センサーデバイス, 音声入力, シミュレーション, マイクロワールド, 擬人化技術, アウェアネス, テレイルグジスタンス	
	その他	その他	その他	