

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 学習環境デザイン	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 デザイン研究, 学習科学
	教育・学習手法	遠隔教育 フレンティッド学習 連携型教育 協調学習	通信教育, 国際交流, 交流学習, 異文化交流 反転授業, オーラーニング授業利用 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, 産学連携 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, アイデアソン, ハッカソン, ループリック, サービスラーニング, テキストコミュニケーション, 社会人基礎力, 反転授業, 体験学習
		学習者特性・行動分析 学習評価・アセスメント	ポートフォリオ, アエクティブラーニング, 實的分析, 学習履歴分析, レディネス, 生体情報, レスポンス分析, 教学インスティューションナル・リサーチ(IR), 質問行動
		HRD・生涯学習 高等教育 初等中等教育	リフレクション, ループリック, テスト理論, 實的評価, 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, ハウォーマンス評価, 項目反応理論, 所見による評価 リカレント教育, 社会人教育, 企業内教育/研修, 異文化理解 キャリア教育, 質保証, リメイアル, 初年次教育, ファカルティ・ディベロブメント(FD), 研究活動支援, テーマングサポートフォリオ, チュータートレーニング, 教養教育, 教職課程 言語活動, 教科指導, 授業実践, 教師教育, 情報モラル, 一人一台タブレット環境
	領域別教育	プログラミング教育 情報技術教育 語学教育 教科教育 特別支援教育 スキル学習 医療・看護・福祉教育 情報リテラシー 防災教育	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, ロボットプログラミング, WebAPI 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, システム要件定義, 技術者倫理教育, ソフトウェア開発教育, IoT 日本語学習, 外国語学習, 聽解学習, 発話学習, 作文教育, 読解教育, 語彙・単語学習, 文法教育, エッセイライティング, 例文検査 教科情報, 教学, 国語, 理科, 社会, 音楽, 美術, 技術・家庭科 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, 視覚障害, 言語障害 身体知・経験知, 学習スキル, メタ認知, 問題解決支援, 批判的思考, 自己調整学習 カウンセリング, ボランティア, 介護, 理学療法, 保育, 作業療法, スポーツ医学 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, 情報スキル, クラウドサービス活用 レジリエンス, リスクマネジメント, 災害情報, 意思決定, 災害心理, 疑似体験, 避難訓練, 災害アーカイブ
		マルチメディア活用 ソーシャルメディア活用 デバイス活用 プラットフォーム活用	映像・音声配信/収録/活用, 電子教科書, 電子黒板, プレゼンテーションドキュメント ソーシャルブックマーク, SNS, BLOG, マイクロBLOG, チャット モバイル, タブレット, ユビキタス, ウェアラブル, ヒューマノイドロボット, IoT LMS, eポートフォリオ, CMS, テレビ会議システム, コンテンツ共有
		プラットフォーム開発 インフラストラクチャ コンテンツ作成支援	LMS, CMS, プラグイン, CSCL, eポートフォリオ, eテスティング, 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 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, 教材データベース, BYOD 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, 問題作成支援
		先進的学习支援技術 先進的学习支援 分析技術 モデリング技術 ユーザインターフェース	AI(人工知能), アエ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, ゲーミフィケーション, 外在化支援, 抽象化支援, 知識マップ, 生成AI 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 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 仮想現実(VR), 拡張現実(AR), HCl, 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, テレイギジスタンス, 力覚情報, ヒューマノイドロボット
その他	その他	その他	