

熊本学園大学 教員免許状更新講習シラバス【選択】

開設講習名	環境の変容と会計教育のあり方		
開設日	平成30年8月1日(水)	会場	熊本学園大学
時間数	6時間	試験の方法	筆記試験(60分)
主な受講対象者	高等学校の商業科教諭		
講習の概要	<p>(1) 企業会計制度の社会経済的機能について(担当:酒巻) 会計という書記言語システムが経済・社会のなかで果たしている役割を概観する。高等学校のテキストではほとんど触れられないことのない簿記会計知識の社会的意味・役割を社会経済的視点から検討する。</p>		
	<p>(2) 工業簿記と原価計算について(担当:吉永) 製造業に適用される工業簿記・原価計算を取り上げます。 原価計算は製品を製造するために投入された原材料、賃金、諸経費などの費用から製品原価等を算定し、分析する一連の手続であり、工業簿記はその計算結果を複式簿記の原理に基づいて記録することです。 まず、工業簿記の記帳計算の仕組みに簡単に触れた上で、原価計算の役割・目的などを説明していきます。</p>		
	<p>(3) 経営管理に役立つ管理会計について(担当:吉永) 製造業をはじめとする企業の経営管理に役立つ管理会計を取り上げます。 企業の経営は意思決定の連続であり、経営者は直面する諸問題を適切に処理しなければなりません。そのために必要な諸情報を提供することが管理会計の役割です。 まず財務会計とは違う管理会計の目的と構造に触れた後、管理会計の様々な手法について説明します。</p>		
	<p>(4) ビジネスゲームを用いた簿記の能動的学習の意義(担当:小谷) 従来、簿記の教育は座学形式に基づく知識注入型授業によって行われることが一般的であった。一方近年では、ビジネスゲームを活用し、学生が疑似的な取引を実践しながら、ビジネスの思考方法とともに会計記録の方法を学ぶような教育法が開発されている。この講義では、そうした教育法の例を紹介するとともに、それがもたらす教育効果について考える。</p>		
	<p>(5) ビジネスゲームによる能動的学習の一例について(担当:小谷) この時間は、能動的学習法の一例である、ボードゲーム「モノポリー」を用いた簿記教育手法を紹介する。ここでは、受講生は実際に当該ゲームをプレイし、ゲームの中で生じた取引を記録する。そうすることにより、会計記録の役立ちを理解してもらおうというのが、ここでの目的である。受講生には、この学習法を自分の授業の中でどう活用したらよいか、より高い教育効果を得るには、どのような工夫を施したらよいかについて、議論してもらおう。</p>		
	<p>(6) 筆記試験 講義で話題にした内容について各担当者が一問ずつ出題します。</p>		
その他			