

授業科目名 科目コード	ゼミナールⅣ (Seminar Ⅳ) 2025-0-41-061				担当教員	高島 幸成 (タカシマ コウセイ)			
科目区分	ゼミナール科目	必修・ 選択区分	必修	単位数	2	配当年次	4年次	開講期	通年
科目特性	協同学修型 AL/課題解決型 AL								

① 授業のねらい・概要

本ゼミナールは学生による地域活性化プログラム参加ゼミの一つとして、地域の子どもに対する情報教育に取り組む。ゼミナールでは学生が地域の子どもに対してプログラミング教育を実施する過程で、自身の持つ知識や技能の伝達や指導する経験や、教育イベントの企画・実施を通して協働経験と運営能力の経験を得ること、子どもへの教育を通してコミュニケーション能力を養成することを狙いとする。また、ゼミⅣ生は学ぶと同時に人に教え、伝えていく経験を積むことを中心的な目的の一つとして据える。ゼミナールⅢの履修生に対するプログラミング知識や技能の伝達や指導については教員でサポートをするが、学生が主体となって行っていく。また、地域の子どもに対するプログラミング教育のイベントや内容などはゼミナールⅢの履修生と協力しながら、学生が主体となって企画・運営を行っていく。

② ディプロマ・ポリシーとの関連

地域活性化プログラムとして地域への貢献を通して課題解決・問題解決について取り組む。従って、以下の5つの項目すべてに関連する。
地域社会に貢献する姿勢/職業人として通用する能力/専門的知識・技能を活用する能力/コミュニケーション能力/情報収集・分析力

③ 授業の進め方・指示事項

週1回の授業時間は成果報告、及び方針の打ち合わせや計画の決定が主となる。
授業時間外において、自己学習（プログラミング）、グループワーク（教材作成等）を行う。
また、授業時間外の土日などにプログラミング教室などのイベントの開催を行う。

④ 関連科目・履修しておくべき科目

ゼミナールⅢを習得していること

⑤ テキスト（教科書）

特になし。参考資料などは授業中に配布する。

⑥ 参考図書・指定図書

ゼミナールの時間に必要に応じて、適宜提示する。

⑦ 評価Aに対応する具体的な学習到達目標の目安

- (i) 自身の学んだ知識や経験を後輩に伝達し、指導することができる
- (ii) 自らの課題を設定し、チームと協働しながら課題を達成することができる
- (iii) 自ら学び、学内外協力者に相談し、問題を自力で解決しきることができる

⑧ ルーブリック					
評価項目	評価基準				
	S	A	B	C	D
	到達目標を越えたレベルを達成している	到達目標を達成している	到達目標達成にはやや努力を要する	到達目標達成には努力を要する	到達目標達成には相当の努力を要する
(i) 後輩を指導する力	自分の経験や知識を他者へ伝え、自分と同じことができるようにさせることができる。	自分が得た知識や経験を文書などに情報として出力し、他者を学習させることができる。	自分の知識や経験をまとめてアウトプットすることができる。	自分の知識や経験を認識することはできるが、アウトプットすることができない。	自分の知識や経験を認識することができない。
(ii) 課題を設定し、協働し解決する力	明確な課題を定め、チームにおいて主導的な役割を果たし課題を達成できる。	適切な課題を定め、チームワークに貢献して課題を達成できる。	課題を定め、チームワークに受動的に貢献して課題に取り組める。	過少・過剰ながら課題を定めることができ、チームに最小限の貢献ができる。	課題を設定できず、チームワークに貢献しない。
(iii) 学び、相談し、問題を自力解決する力	Aに加えて学外関係者などへも適切に相談し、問題を解決することができる。	必要に応じて自己学習し、学内関係者に相談しながら問題を解決できる。	必要に応じて自己学習をして、問題解決を図ることができる。	自分の与えられた役割の範囲について、取り組むことができる。	自分の与えられた範囲について取り組むことができない。

⑨ 学習の到達目標（評価項目）とその評価の方法、フィードバックの方法								
学習到達目標（評価項目）	試験	小テスト	課題	レポート	発表・実技	授業への参加・意欲	その他	合計
総合評価割合			30%		50%	20%		100%
(i) 後輩へ指導する力			20%			10%		30%
(ii) 課題を設定し、協働し解決力			10%		20%	5%		35%
(iii) 学び、相談し、問題を自力解決する力					30%	5%		35%
フィードバックの方法	(i) についてはⅢゼミ生への指導状況を見て評価を通知する。(ii)および(iii)についてはアンケートや教育イベント実施、及び成果発表会における発表、成果報告書の内容のそれぞれについて評価を通知する。							

⑩ 担当教員からのメッセージ（昨年度授業アンケートを踏まえての気づき等）	
前半は授業時間外でも情報を収集し計画を練ることが非常に重要になります。また、中盤は教育イベントの企画・運営主体的な取り組みについて、チームワークや後輩への指導などチームでの活動を意識しているかを評価していきます。	

⑪ 授業計画と学習課題			
回数	授業の内容	授業外の学習課題と時間（分） （※特別な持参物）	
1	オリエンテーション	配布資料の確認および目標設定	60分
2	今年度の目標の作成	前年度の目標と結果の再確認、及び前年度の成果報告書の確認	180分
3	3年ゼミ生向けの模擬授業資料の作成	授業資料の作成	180分
4	プログラミング学習③ 模擬授業練習1（4年生授業、3年生受講）	授業資料の作成、及びオリジナルプログラムの製作	180分
5	プログラミング学習④ 模擬授業練習2（3年生授業、4年生受講）	授業資料の作成、教室の計画	180分
6	プログラミング教材作成① テーマ・プログラム内容の決定と作成	教材となるコードを完成させる	120分
7	プログラミング教材作成② 配布教材資料の作成	教材の配布資料を作成する	120分
8	A プログラミング教室の計画①（分担・企画） B 2023年度事業の計画①（分担・計画）	プログラミング教室の計画書作成 2023年度の活動計画に沿った計画書作成	120分
9	A 教室の計画②（スケジュール計画） B 2023年度事業の計画②（実施事項創出）	プログラミング教室の計画書作成 2023年度の活動計画に沿った実施事項の作成	120分
10	A 教室の計画③（運営計画、教材計画） B 2023年度事業の計画③（質問事項検討）	運営計画、教材作成 2023年度事業の活動開始	120分
11	A 教室の計画④（タイムスケジュール計画、教材作成） B 2023年度事業の計画④（計画書作成）	タイムスケジュール作成、教材作成、計画書の作成	120分
12	A 教室の計画⑤（募集方法検討、教材作成） B 2023年度事業の計画⑤（内容確認）	募集と応募の方式構築、2023年度事業の内容をアドバイザーに確認	120分
13	ゼミ内中間報告（スケジュール報告、模擬授業、アンケート内容の発表）	振り返りと各自の制作物の修正	120分
14	A 教室の計画⑥（募集方法実施、教材作成） B 2023年度事業の計画⑥（活動開始前最終調整）	教室参加者募集依頼、教材作成、2023年度事業の最終確認	120分

15	A 教室の計画⑦（応募者管理、教材作成） B 2023 年度事業活動開始	応募者の管理、2023 年度事業開始	120 分
16	A 教室実施結果（1 回目）のフィードバック B 2023 年度事業の活動経過報告①	中間レビュー用報告資料作成	120 分
17	中間レビュー	中間レビューの要点をまとめる	120 分
18	A 教室の開催準備（2 回目） B 2023 年度事業の活動経過報告②	教室開催準備	120 分
19	A 教室実施結果（2 回目）のフィードバック B 2023 年度事業の活動経過報告③	教室結果のアンケート集計	120 分
20	A 教室の開催準備（3 回目） B 2023 年度事業の活動総括	教室開催準備 2023 年度事業の活動報告書作成	120 分
21	A 教室実施結果（3 回目）のフィードバック B 2023 年度事業の活動報告書提出	教室結果のアンケート集計	120 分
22	成果報告会発表準備① 役割分担決定	成果報告会発表用資料作成	180 分
23	成果報告会発表準備② 資料作成	成果報告会発表用資料作成	180 分
24	成果報告会発表準備③ 発表リハーサル	成果報告会発表用資料作成	180 分
25	成果報告会振り返り	成果報告会の反省点を踏まえて発表用資料を再修正	120 分
26	報告書作成① 役割分担	成果報告書作成	180 分
27	報告書作成② 書類作成	成果報告書作成	180 分
28	報告書作成③ 分担箇所の相互評価	成果報告書作成	180 分
29	報告書作成④ 最終統合版の確認	成果報告書作成	180 分
30	フィードバックと次年度計画	次年度の内容の計画作成	60 分

⑫ アクティブラーニングについて

協同学修型 AL・課題解決型 AL については教育イベント、報告会、報告書でグループ毎に役割を分担し、目標を達成していくことで実施する。

※以下は該当者のみ記載する。

⑬ 実務経験のある教員による授業科目
実務経験の概要
実務経験と授業科目との関連性