

2026年度 長岡大学シラバス

授業科目名	ゼミナールⅢ (Seminar Ⅲ)					担当教員	李 欣洙 (イー フンスウ)	
2020-23年度 入学者(20K-23K)	科目コード	科目区分	必修・ 選択区分	単位数	配当年次	開講期	科目 特性	知識定着・確認型AL / 協同学 修型AL / 課題解決型AL
	2025-0-31-060	ゼミナール 科目	必修	2単位	3年次	通年		
2024-26年度 入学者(24K-26K)	科目コード	科目区分	必修・ 選択区分	単位数	配当年次	開講期	科目 特性	知識定着・確認型AL / 協同学 修型AL / 課題解決型AL
	2425-0-31-005	ゼミナール 科目	必修	2単位	3年次	通年		

① 授業のねらい・概要						
<p>本ゼミナールは、学生が地域活性化プログラムに参画する取り組みの一環として、地域の子どもを対象とした情報教育に力を入れています。現在、小学校でのプログラミング教育は基礎的な内容に留まっており、十分な教育効果が得られていないという課題があります。</p> <p>そこで本ゼミナールでは、学生自身が子ども向けプログラミング教育を企画・実施することで、**プログラミング的思考(アルゴリズム思考力)**を身につけるとともに、教育イベントの運営経験を通して 協働力・マネジメント能力・コミュニケーション能力の向上を目指します。</p> <p>さらに、新たな取り組みとして、地域の中小企業・零細企業を対象としたホームページ制作支援を行います。現状、長岡市の中小・零細企業の約9割がホームページを持たず、人手不足や後継者不足といった課題を抱えています。本ゼミナールでは、企業の認知度向上の一助としてホームページ制作を提供し、地域産業の活性化につなげることを目標としています。</p> <p>プログラミングスキルの習得に関しては、教員およびゼミナールⅣ履修生が学習をサポートします。一方、子ども向け教育イベントの内容や企画立案、当日の運営については、ゼミナールⅣの履修生と協力しながら、学生主体で進めることを基本とします。</p>						
② ディプロマ・ポリシーとの関連						
<p>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</p>						
③ 授業の進め方・指示事項						
<p>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、ホームページ作成関連ツール等)、グループワーク(教材作成。ホームページ作成対象企業の下調べ等)を行う。</p> <p>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。</p>						
④ 関連科目・履修しておくべき科目と履修に望ましい予備知識・技能						
<p>コンピュータリテラシー1、2は習得、あるいは習得しているレベルに達していることが必須。</p> <p>また、表計算ソフトやプレゼンテーションソフト利用技術を習得しておくことが望ましい。</p>						
⑤ テキスト(教科書)※授業で使用する。						
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 ※授業では使用しないが、授業内容に関係し、理解を深めるために必要とする。						
ゼミナールの時間に必要に応じて、適宜提示する。						
⑦ 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)						
<p>授業時間外の 自主的な学習 は、知識を深めるために欠かせない重要な要素です。授業内で扱う内容には限りがありますが、自分で調べ、手を動かし、試行錯誤することで、より広く深い理解を得ることができます。こうした自主学習の積み重ねが、プログラミング的思考や実践的なスキルの向上につながります。</p> <p>また、教育イベントの 企画・運営への主体的な参加 も、本ゼミナールで特に重視する点です。自らアイデアを出し、積極的に役割を担う姿勢は、受け身の学習では得られない多くの経験と能力をもたらします。</p> <p>企画を形にしていくプロセスは、問題解決力や協働力を養うだけでなく、将来のキャリアにも大いに役立つものです。</p> <p>そのため本ゼミナールでは、学生が主体的に取り組む姿勢や、企画実現に向けた意欲・行動を 評価の重要なポイント として位置づけています。</p>						
⑧ 評価Aに対応する具体的な学習到達目標の目安						
<p>(1) プログラム的思考(アルゴリズム思考力)な思考能力が身についている。</p> <p>(2) 自らの課題や目標を設定し、チームと協働しながら課題を達成することができる。</p> <p>(3) 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。</p>						
⑨ ルーブリック						
評価基準	S	A	B	C	D	
評価項目	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	
(1)	プログラムの思考(アルゴリズム思考力)	実社会の活動や計画においてプログラムの思考(アルゴリズム思考力)を応用できる。	自分が実現したい事象に対して適切にプログラムの思考を組むことができる。	条件分岐や反復を用いて、指定された仕様に基づいてプログラムの思考を組むことができる。	条件分岐や反復などの処理について、個別の部分で正しい処理を考えることができる。	プログラムの思考における基本的な処理や考え方が理解できない。

(2)	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できない。
(3)	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。	自分の与えられた役割の範囲について取り組むことができない。

⑩ 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）	定期試験 (レポート含む)	小テスト	課題	発表・ 実技	授業への 取組姿勢・意欲	その他	合計
総合評価割合			30%		50%	20%	100%
(1) プログラム的思考（アルゴリズム思考力）			20%			10%	30%
(2) 課題を設定し、協働し解決する力			10%		20%	5%	35%
(3) 学び、相談し、問題を自力解決する力					30%	5%	35%
評価項目「その他」詳細	(1)については記録の正確性・整理力・期限遵守の状況を見て評価を通知する。 (2)および(3)については学外関係者（地域企業・小学校関係者等）との連絡・調整・対応の適切さ、ゼミ全体の円滑な運営に寄与する継続的な姿勢・責任感などそれぞれについて評価を通知する。						
フィードバックの方法	(1)については課題の取り組み状況を見て評価を通知する。(2)および(3)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。						

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	プログラミング学習①Scratchの基礎、順次と反復 WordPress 学習①PCへの設置方法	授業内容の復習、及び課題の実施	180分
3	プログラミング学習②条件分岐とオリジナルプログラム製作 WordPress 学習②テーマの活用法	授業内容の復習、及び課題の実施	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	120分
6	プログラミング教材作成① ホームページ作成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 ホームページ作成② サンプルページの作成	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 2025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 2025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 2025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 2025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 2025年度事業の計画③（質問事項検討）	運営計画、教材作成 2025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 2025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 2025年度事業の計画⑤（内容確認）	募集と応募の方式構築、2025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 2025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、2025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 2025年度事業活動開始	応募者の管理、2025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 2025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 2025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 2025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 2025年度事業の活動総括	教室開催準備 2025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 2025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

本ゼミナールでは、学びの深化と実践力の向上を目的として、複数のアクティブラーニング (AL) 手法を組み合わせることで授業を進めます。

1. 知識定着・確認型アクティブラーニング (AL)

授業前半で学ぶプログラミングに関する内容について、毎回の課題や中盤以降に作成する教材に対して、個別にフィードバックを行いながら学習内容の定着を図ります。

適切な指摘やアドバイスを提供し、学生が自らの理解を確認・深化できるよう支援します。

2. 協同学修型アクティブラーニング (AL) / 課題解決型アクティブラーニング (AL)

教育イベントの企画・運営、地域への報告会、報告書の作成などについては、グループごとに役割を分担し、目標を達成する形で実施します。

これらの協働活動を通して、

- ・チームワーク
- ・コミュニケーション能力
- ・問題解決力
- ・計画立案力・実行力

といった実務的な能力を養います。

学生同士で議論し、試行錯誤しながら活動を進めることで、知識を“使える力”へと発展させていきます。

※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