

2026年度 長岡大学シラバス

授業科目名	ゼミナールⅣ (Seminar Ⅳ)					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
	2025-0-41-061	ゼミナール 科目	必修	2単位	4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
	2425-0-41-006	ゼミナール 科目	必修	2単位	4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つとして、地域の子どもたちを対象とした情報教育に力を入れています。小学校でのプログラミング教育は基礎的な内容にとどまり、理想的な学習成果を得にくい現状があります。そこで本ゼミナールでは、学生自身が子どもたちにプログラミングを教える活動を通して、子どもたちの学びを支援すると同時に、学生の実践的な成長を促すことを目的としています。</p> <p>さらに、新しい活動として 地域の中小企業・零細企業向けのホームページ制作支援 に取り組みます。長岡市では、約9割の中小・零細企業がホームページを持たず、知名度不足や人手不足・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、学生がホームページを制作・提供することで、地域企業の情報発信を支え、地域産業の活性化に貢献することを目指します。</p> <p>学生が地域の中で実践的に活動することを通して、以下の力を育成します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知識と技能の伝達・指導力の向上 学生は自らのプログラミング知識やスキルを子どもたちに伝え、教える経験を積みます。これは、理解を深めるだけでなく、指導者としての視点を身につける機会にもなります。 2. 協働経験と運営能力の獲得 教育イベントの企画・運営をグループで行うことで、役割分担、協力、計画立案、実行力といった実務的なスキルを養います。 3. コミュニケーション能力の育成 子どもたちとの関わりを通して、伝える力や対話力が自然と鍛えられます。教育の現場ならではの実践的なコミュニケーション能力を身につけることができます。 <p>ゼミⅣの履修生は、学ぶだけでなく教える立場として活動することを重視します。 ゼミナールⅢの履修生へのプログラミング指導については、教員がサポートしつつも、学生が主体となって進めます。 また、地域の子どもたちを対象としたプログラミング教育イベントも、ゼミナールⅢの学生と協力しながら、企画・内容の立案から当日の運営まで学生主体で行うことが求められます。 自分のアイデアを形にし、子どもたちに価値のある学びを届ける経験は、将来のキャリアにつながる大きな成長の機会となります。</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>本ゼミナールでは、週1回の授業時間は主に成果報告、方針の確認、計画の決定を中心に進める。 一方で、ゼミの活動を充実させ、学修成果を高めるためには、授業時間外での自主的な取り組みが欠かせない。</p> <p>授業外では、以下の活動に積極的に取り組むことを推奨する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自己学習 (プログラミング) 授業だけで習得できる知識には限りがあるため、学生は自主的にプログラミング学習を進め、より深い理解を身につけることが求められる。 書籍やオンライン教材を活用し、自ら学ぶ姿勢を継続することで、指導者としての基礎力が高まる。 2. グループワーク (教材作成・プロジェクト活動) 地域の子ども向けプログラミング教育で使用される 教材作成 や、ホームページ制作プロジェクトなどについて、仲間と協力して進める。 グループワークを通じて、 <ul style="list-style-type: none"> ・実践的なプログラミングスキル ・協働スキル ・プロジェクト管理能力 を養うことができる。 3. プログラミング教室等のイベント開催 土日や放課後を利用し、実際に地域の子どもたちを対象としたプログラミング教室を企画・運営する。 この活動を通して、 <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーション能力 ・教える力 ・イベント運営経験 ・地域連携の実践力 が自然に身につく。 								

学生が主体的に企画し、必要に応じてゼミⅢ・Ⅳ生や教員がサポートしながら進める。								
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								
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ある。授業のみで得られる知識には限界があるため、自主的に調べたり、手を動かしたりしながら学習を進めることで、より広範で深い理解が得られる。</p> <p>特に 授業前半（企画準備段階） では、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報収集 ・計画立案 ・活動内容の検討 <p>などを授業時間外に積極的に行うことが非常に重要となる。学生一人ひとりが主体的に計画を練ることで、後半の活動の質が大きく高まる。</p> <p>教育イベントの企画・運営においては、主体的な取り組み が重要な評価ポイントとなる。自らアイデアを出し、積極的にプロジェクトに関わる姿勢は、受け身の学習では得られないスキルを育てるものである。</p> <p>また、授業中盤以降（チーム主体型活動） では、以下の観点を中心に評価を行う：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームワークへの積極的な貢献 ・後輩（ゼミⅢ生）への指導・サポート ・グループ内での役割遂行 ・自らのアイデアを企画に反映させる姿勢 <p>企画から当日運営までの一連のプロセスにおいて、主体性・協働性・リーダーシップ が特に求められる。</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) 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。</p> <p>(2) 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。</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)	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。		
(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) 後輩へ指導する力				20%			10%	30%

(2) 課題を設定し、協同し解決する力			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Ⅲゼミ生への指導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。							
⑩ 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 WordPress 学習①PC への設置方法	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 WordPress 学習②テーマの活用法	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						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			
<p>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、授業を進めます。</p> <p>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。</p> <p>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、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 <p>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。</p>			

※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	