

令和3（2021）年度 長岡大学シラバス

授業科目名 科目コード	ゼミナールⅢ（Seminar Ⅲ） 263045-14000					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	3年次	開講期	通年
科目特性	地域志向科目／知識定着・確認型 AL／協同学修型 AL／課題解決型 AL								

① 授業のねらい・概要									
<p>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、地域の子供に対するプログラミング教育に取り組む。ゼミナールでは学生がプログラミング教育を地域の子供に実施する過程で、プログラミングとアルゴリズム思考、教育イベントの企画・運営を通じた協働経験、教育経験を通じたコミュニケーション能力の習得を狙いとする。プログラミング技能の習得については教員側でサポートをするが、地域の子供に対するプログラミング教育のイベントや内容などは学生が主体となって企画・運営を行っていく。</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。</p> <p>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回の授業時間は実績報告、及び方針の打ち合わせや計画の決定が主となる。</p> <p>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）を行う。</p> <p>また、実際の教育活動として後期に教育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									
<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、表計算ソフト利用技術を習得しておくことが望ましい。</p>									
⑤ 標準的な達成レベルの目安									
<p>(i) プログラミングの基礎理解とアルゴリズム思考ができる</p> <p>(ii) プログラミングを理解し、初心者に対してプログラミング教育の補助ができる</p> <p>(iii) 教材を作成し、教育イベントの内容を計画し、実際に運営することができる</p>									
⑥ テキスト（教科書）									
<p>特になし。参考資料などは授業中に配布する。</p>									
⑦ 参考図書・指定図書									
<p>ゼミナールの時間に必要に応じて、適宜提示する。</p>									

⑧ 学習の到達目標とその評価の方法、フィードバックの方法								
具体的な学習到達目標	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) アルゴリズム思考で考えることができる			20%			10%		30%
(ii) プログラミング教育の補助を行うことができる			10%		20%	5%		35%
(iii) 教育イベントを計画し、実際に運営できる					30%	5%		35%
フィードバックの方法	(i)については10回目頃を目安に課題の取り組み状況を見て評価を通知する。(ii)および(iii)については実際の教育イベントの実施、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。							

⑨ 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）
前半は授業時間外の自主的な学習が非常に重要になります。また、中盤以降の教育イベントの企画・運営については可能な限り主体的な取り組みを評価していきます。

⑩ 授業計画と学習課題			
回数	授業の内容	持参物	授業外の学習課題と時間（分）
1	オリエンテーション	筆記具	配布資料の確認と読み込み 60分
2	プログラミング学習① Scratchの基礎	筆記具・提出物 ・参考資料	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 順次、反復	筆記具・提出物 ・参考資料	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 条件分岐	筆記具・提出物 ・参考資料	授業内容の復習、及び課題の実施 180分
5	プログラミング学習④ オリジナルプログラム製作	筆記具・提出物 ・参考資料	授業内容の復習、及び課題の実施 180分
6	プログラミング学習⑤ 模擬授業練習1	筆記具・提出物 ・参考資料	授業内容の復習、及びオリジナルプログラムの製作 180分

7	プログラミング学習⑥ 模擬授業練習 2	筆記具・提出物 ・参考資料	授業内容の復習、及びオリジナルプログラムの製作	180分
8	プログラミング教室の計画① グループ割り・企画	筆記具・提出物 ・参考資料	プログラミング教室の計画書作成	120分
9	プログラミング教室の計画② 役割分担・企画	筆記具・提出物 ・参考資料	プログラミング教室の計画書作成	120分
10	教材作成① 教材計画・サンプルコード作成	筆記具・提出物 ・参考資料	教材の作成	180分
11	教材作成② 教材作成・手順作成	筆記具・提出物 ・参考資料	教材の作成	180分
12	教材作成③ 教材作成・手順作成	筆記具・提出物 ・参考資料	教材の作成	180分
13	教材作成④ 中間報告	筆記具・提出物 ・参考資料	教材の作成	180分
14	教室参加者募集の方法検討① 開催時期・応募方法などの計画	筆記具・提出物 ・参考資料	応募用のフレームワーク構築	60分
15	教室参加者募集の方法検討② 募集用チラシの内容作成	筆記具・提出物 ・参考資料	募集用のチラシ作成	60分
16	プログラミング教室準備① 参加者の確認	筆記具・提出物 ・参考資料	必要教材の作成 参加人数の集計と開催日時の返送	180分
17	プログラミング教室準備② 会場設営と教材の確認	筆記具・提出物 ・参考資料	必要教材の作成 授業のリハーサル	180分
18	プログラミング教室準備③ 授業のリハーサル	筆記具・提出物 ・参考資料	必要教材の作成 会場設営	180分
19	プログラミング教室準備④ 会場設営と教材の確認	筆記具・提出物 ・参考資料	必要教材の作成 会場設営	180分
20	教室実施結果のフィードバック① 実施内容の振り返り	筆記具・提出物 ・参考資料	実施内容の振り返り 実施報告書の作成	120分
21	教室実施結果のフィードバック② 実施報告書の作成	筆記具・提出物 ・参考資料	実施内容の振り返り 実施報告書の作成	120分
22	成果報告会発表準備① 役割分担決定	筆記具・提出物 ・参考資料	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	筆記具・提出物 ・参考資料	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	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告会発表用資料作成	180分

25	成果報告会振り返り	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告会の反省点を踏まえて発表用資料を再修正	60分
26	成果報告書作成① 役割分担	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告書作成	180分
27	成果報告書作成② 書類作成	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告書作成	180分
28	成果報告書作成③ 分担箇所の相互評価	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告書作成	180分
29	成果報告書作成④	筆記具・提出物 ・参考資料	成果報告書作成	180分
30	フィードバックと次年度計画	筆記具	次年度の内容の計画作成	60分

⑪ アクティブラーニングについて	
知識定着・確認型 AL については前半部分で学ぶプログラミングについて、主として毎回の課題と中盤以降作成する教材の内容にフィードバックをすることで実施する。また、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。

⑫ 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