

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Ⅳ(Seminar Ⅳ) 264046-14000					担当教員	吉川 宏之 (ヨシカワ ヒロユキ)		
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	地域志向科目／協同学修型 AL								

① 授業のねらい・概要									
<p>携帯電話、携帯ゲーム機など、コンピュータは身近な所で利用されています。これらの機能やサービスを調べることから始めていきます。基本を理解した上で、「身近な地域にどんなサービスがあれば便利か」を考えていきます。最近、スマートフォンの普及で便利な点も増えてきましたが、ウイルスや個人情報の漏洩など、問題も多くなっています。これらの点もふまえて検討していきたいと思います。コンピュータ室で実際にコンピュータを使いながら、新しい機器、サービスの利用方法などのグループディスカッションを含めて進めていきます。また、アルゴリズム(プログラム)の基本となる「判断分岐」、「繰り返し」についてパズルなどを利用して理解を深め、簡単なプログラムの作成を行っていく予定です。</p>									
② ディプロマ・ポリシーとの関連									
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									
<p>課題などの作成のために、パソコンが必要になります。学校のコンピュータを使用できますが、自宅にあると作業がはかどります。プレゼンテーションを何度か行います。PowerPoint 以外のソフトウェアでもかまいません。プレゼンテーションは内容が重要です。発表方法は各自くふうしてください。プログラムやプレゼンテーションなどの課題を期限までに作成しておくこと。</p>									
④ 関連科目・履修しておくべき科目									
⑤ 標準的な達成レベルの目安									
<p>インターネットを活用し、自分で考えて Word、Excel、PowerPoint 等を組み合わせ、適切な資料の作成とプレゼンテーションを行える実力を養うことを目標とします。</p> <p>(i) 5分程度のプレゼンテーション資料の作成</p> <p>(ii) 5分程度のプレゼンテーション</p> <p>(iii) 50行程度のプログラム作成</p>									
⑥ テキスト (教科書)									
⑦ 参考図書・指定図書									

--

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				20%	50%	30%		100%
(i) 5分程度のプレゼンテーション資料の作成					20%	10%		30%
(ii) 5分程度のプレゼンテーション				5%	20%	10%		35%
(iii) 50行程度のプログラム作成				15%	10%	10%		35%
フィードバックの方法	プログラムやプレゼンテーションなどの課題のフィードバックを行う。							

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）
<p>プレゼンテーションの回数を増やし、自分の考えを相手に伝える方法（コミュニケーション能力のひとつ）の向上をはかる。</p> <p>遠隔による授業参加を考慮し、グループワークは後期から取り入れていく。</p>

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	概要の説明 遠隔で授業を受ける場合の注意事項		授業内容を復習し、次回の授業受講のために準備を行う。	30分
2	自己紹介を兼ねた地域の紹介 プレゼンテーションの説明		プレゼンテーション作成	30分
3	地域の紹介プレゼンテーションの作成 1		プレゼンテーション作成	30分
4	地域の紹介プレゼンテーションの作成 2		プレゼンテーションの発表準備	60分
5	地域の紹介プレゼンテーションの発表		発表の振り返り	30分
6	プログラミングパズル 1(アルゴリズム)		パズルの振り返り	60分

7	プログラミングパズル 2(アルゴリズム)		パズルの振り返り	60分
8	プログラミングパズル 3(blockly)		パズルの振り返り	60分
9	プログラミングの基礎 1(Scratch)		プログラミングの振り返り	30分
10	プログラミングの基礎 2(Scratch)		プログラミングの振り返り	30分
11	プログラミングの基礎 3(Scratch)		課題作成の準備	30分
12	課題(ゲームなど)の作成 1(Scratch)		課題作成	30分
13	課題(ゲームなど)の作成 2(Scratch)		課題作成	30分
14	課題(ゲームなど)の作成 3(Scratch)		課題発表の準備	60分
15	課題の発表と前半のまとめ		前期の振り返り	30分
16	プログラミングパズル		パズルの振り返り	30分
17	プレゼンテーション作成 1		プレゼンテーションの資料作成	30分
18	プレゼンテーション作成 2		プレゼンテーションの発表準備	60分
19	プレゼンテーション発表		プレゼンテーションの振り返り	30分
20	テーマ課題 1 作成 1(Scratch)		課題作成	30分
21	テーマ課題 1 作成 2(Scratch)		課題作成	30分
22	テーマ課題 1 作成 3(Scratch)		課題発表の準備	60分
23	テーマ課題 1 発表(Scratch)		発表の振り返り	30分
24	プレゼンテーション作成		プレゼンテーションの発表準備	60分
25	プレゼンテーション発表		プレゼンテーションの振り返り	30分

26	テーマ課題 2 作成 1		課題作成	30 分
27	テーマ課題 2 作成 2		課題作成	30 分
28	テーマ課題 2 作成 3		課題発表の準備	60 分
29	テーマ課題 2 発表		課題発表の振り返り	30 分
30	まとめ		全体の振り返り	30 分

⑪ アクティブラーニングについて				
協同学修型 AL を採用する。演習問題を課し、調査結果を持ち寄ってグループディスカッションを行う(2 回程度)。作成したプログラムを、互いに比較しながら動作の違い、使いやすさ、見栄えの違いなどの検証をおこなう(2 回程度)。				

※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				