

評価方法

- 到達目標 1～4 のそれぞれを25点満点で評価し、合計を総合評価とします。
- 到達目標 1～3 は、対応する事前学習ならびに演習への参加状況で評価します。
- 到達目標 4 は、事後レポートの提出状況やプレゼンテーションで評価します。

2018/9/18

Toyohiko Hirota

7

- 秀 (S) : 総合評価で90点以上
 - 優 (A) : 総合評価で80点以上, 90点未満
 - 良 (B) : 総合評価で70点以上, 80点未満
 - 可 (C) : 総合評価で60点以上, 70点未満
- ただし、出席回数が3分の2に達しない場合には、総合評価に関わらず「不可」とします。

2018/9/18

Toyohiko Hirota

8

出席について

- 授業開始前/後の学生証によるICカードリーダーへの登録と、演習報告の提示の両方が必要です。
- 学生証を忘れたなどでICカードリーダーで登録できなかった場合には、授業開始前に申し出て、紙の出席カードを提出する必要があります。
- 授業開始後に上記の申し出をした場合には、「遅刻」扱いとすることがあります。
- 「遅刻」は、出席回数のカウントで、2分の1回「欠席」として扱います。
- 前日までに予習課題が提出されていない場合には「欠席」として扱います。

2018/9/18

Toyohiko Hirota

9

定期試験について

- 定期試験は実施しません。予習、演習、レポートならびにプレゼンテーションで総合的に評価します。
- 講義資料は下記のWebページで公開しており、ノートに手書きする必要はありません。

<http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~hirota/is18Web/ohp-j.htm>

2018/9/18

Toyohiko Hirota

10

各人の評価

- 予習
 - 毎回1点、全14回で計14点となります。
- 演習
 - 毎回4点、全14回で計56点となります。
- レポート提出・プレゼンテーション実施
 - 必ず2回以上をレポートを提出する必要があります。
 - ただし、メンバの内の1人は、レポート1回とプレゼンテーション1回となります。
 - レポート提出点は1回当たり15点とします。

2018/9/18

Toyohiko Hirota

11

アクティブラーニング

2018/9/18

Toyohiko Hirota

12

参考文献

シリーズ 大学の教授法 3

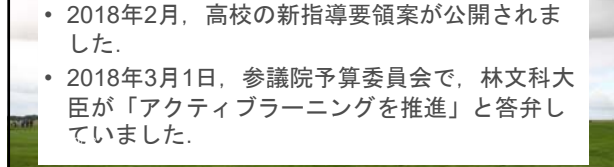
「アクティブラーニング」

- 中井俊樹 編著
- 玉川大学出版部
- 2015年12月発行



1. はじめに

- 「大学の教授法3 アクティブラーニング」を購入しました。
- 同書に、2012年8月の中教審答申が「アクティブラーニング」を提言とありました。
- 2017年後期（2017年9月～2018年1月）の途中11月から導入しました。
- 2018年2月、高校の新指導要領案が公開されました。
- 2018年3月1日、参議院予算委員会で、林文科大臣が「アクティブラーニングを推進」と答弁していました。



2. 背景

- 大学教育の大衆化に伴い、旧来の講義中心の教育方法ではうまくいかなくなりました。
- 近年の社会の急激な変化によって「知識」はすぐに陳腐化します。
- 教育には「変化に対応できる基礎力」の養成が期待されています。
- アメリカでは1990年代から新たな教育法として「アクティブラーニング」が注目を集めてきました。



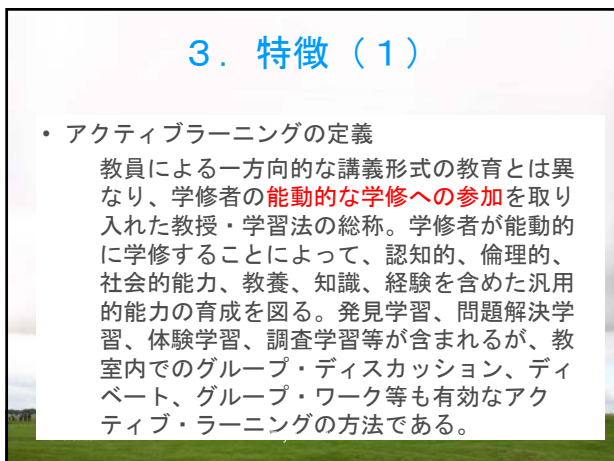
2. 背景（続）

- 日本では中央教育審議会が2012年8月に答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」を出しました。
- 新たな手法として「アクティブラーニング」が提唱されました。
- 2020年には新たな入学試験がスタートし、「考える力」が求められるようです。



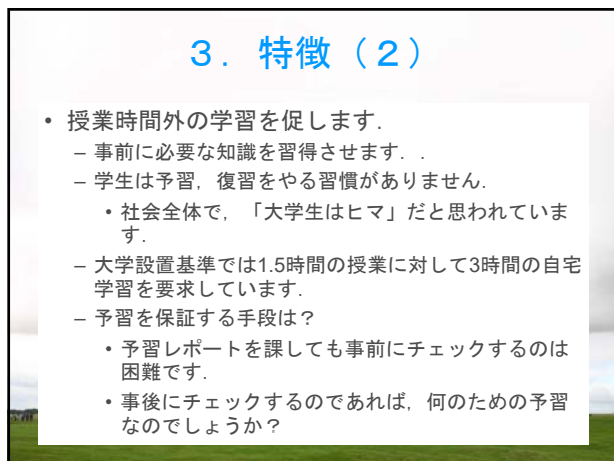
3. 特徴（1）

- アクティブラーニングの定義
 教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の**能動的な学修への参加**を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。



3. 特徴（2）

- 授業時間外の学習を促します。
 - 事前に必要な知識を習得させます。
 - 学生は予習、復習をやる習慣がありません。
 - 社会全体で、「大学生はヒマ」だと思われています。
 - 大学設置基準では1.5時間の授業に対して3時間の自宅学習を要求しています。
 - 予習を保証する手段は？
 - 予習レポートを課しても事前にチェックするのは困難です。
 - 事後にチェックするのであれば、何のための予習なのでしょう？



3. 特徴 (3)

- ファシリテータの役割
 - 教員がファシリテータの役割を果たします.
 - 学生の学習を促進します.
 - 多人数授業では、グループ毎にメンバの一人をファシリテータに指名します.
 - グループ全員の学習参加を促します.
 - タイムキーパーの役割を果たします.



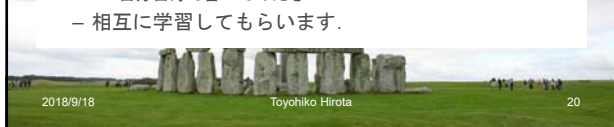
2018/9/18

Toyohiko Hirota

19

3. 特徴 (4)

- さまざまなアクティブラーニングの手法
 - 初回にアイスブレイクを実施します.
 - 発問 (教育的意図をもって問う行為) を活用します.
 - ディスカッションを活用します.
 - ライティングを実践させます.
 - 1枚の紙に1項目だけを書かせます.
 - 間違っても消さないでください.
 - 自分自身で書いてください.
 - 相互に学習してもらいます.



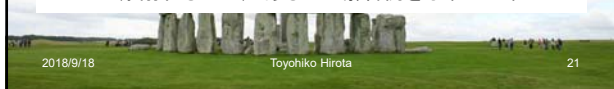
2018/9/18

Toyohiko Hirota

20

3. 特徴 (5)

- フィードバックを実施します.
 - 学習のプロセスを可視化します.
 - ワークシートを活用します.
 - 個人に対して口頭でフィードバックします.
 - メールを活用します.
 - 代表的なレポートを全員にフィードバックします.
 - 代表的なレポートをどういう基準で選択しますか?
 - 添削するのか、あるいは解答例を示すのですか?



2018/9/18

Toyohiko Hirota

21

予習課題

- 第2回小テスト「アイスブレイク」に回答してください.
 - 回答期間
 - 9月18日 (火) 14:30~9月24日 (月) 13:00
 - 次回のスライド、ネット上の資料、他科目の教材などを参照してください.
 - 友人と相談してもかまいません.
- 「お絵描きプログラムの開発演習マニュアル」に目を通しておいてください.



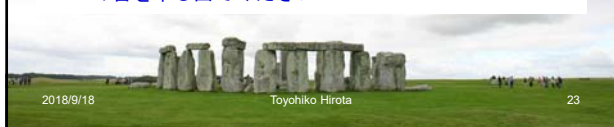
2018/9/18

Toyohiko Hirota

22

本日の演習

- 演習チームを編成します.
 - 4~5人で1チームを原則とします.
 - チーム編成を所定の紙に記載してください.
 - チーム編成後、14時20分以降学生証をかざして退室できます.
- チームに加われない学生は教室に居残ってください.
 - 受講を取りやめたい場合は、勝手に退室せずに、その旨を申し出てください.



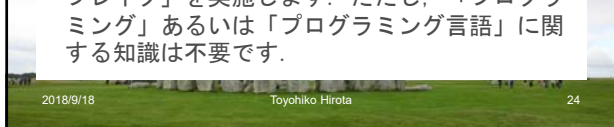
2018/9/18

Toyohiko Hirota

23

おわりに

- 次回は「アイスブレイク」を実施します.
- 「アイスブレイク」は、メンバ間の壁 (アイス) を溶かし、コミュニケーションが円滑にできることを目指します.
- 一般にいろいろな「アイスブレイク」があります. この授業は「情報科学科」で開設されているので、「プログラミング」に関わる「アイスブレイク」を実施します. ただし、「プログラミング」あるいは「プログラミング言語」に関する知識は不要です.



2018/9/18

Toyohiko Hirota

24