

## A-1 「ICTとことば」

### (1) 科目の紹介

基本情報	平成 26 年度・教養教育・前期	曜日・校時	月 3 限
モジュール名	ことばと文化	科目名	ICT とことば
教員名 (所属)	福田 正弘 (教育学部)		教室 C-45(call3)
選択者数	49 名	2 年生の所属学部	医学部 歯学部 工学部 環境科学部
再履修数	0 名		( 25 名) ( 1 名) ( 5 名) ( 18 名)
<p>授業のねらい：</p> <p>ICT 機器を制御することばを理解するとともに、ICT を活用したコミュニケーションの重要性を学ぶ。また、IT 機器の操作を通して、生活を豊かにする ICT 活用法を学ぶ。さらに ICT 活用の倫理も身に付ける。</p>			
<p>アクティブラーニングに向けて工夫した点：</p> <p>○3 人 1 組のチームでレストランを経営し、クラス全体で 16 チームが営業利益を競い合うビジネスゲームを実施する。</p> <p>○自チームの意思決定とその結果をデータに基づいて分析し、経営報告会で発表する。また、その評価を即時的に得られるようにする。</p> <p>○個人の意見とチームの意思決定の双方の記録を取らせ、社会的意思決定のプロセスを意識させる。</p>			

### (2) 学修の評価

到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 社会における ICT の活用とその制御の仕組み、種々の課題について関心を持ち、主体的に課題解決に向け探求しようとする。</li> <li>2) ICT を制御している各種言語を理解し、ICT 機器を使った表現活動を通してその意味を説明できる。</li> <li>3) ICT を活用した社会シミュレーションにおいて、協同して意思決定するとともに、社会認識上の意味を考えることができる。</li> <li>4) ICT 機器の操作を通して、目的にあった適切な情報処理ができる</li> </ol>
成績評価の方法	<p>1 部 2 部各 50% で、合計 60% 以上が合格。</p> <p>欠席が 1 / 3 以上の場合は失格。</p> <p>評価の方法・観点</p> <p>1 部 2 部共に、授業中の学習状況、レポート等の課題の成果物、発表内容と態度、試験を総合的に判断する。グループによる活動については、グループの協力状況も評価の対象とする。</p>

### (3) 授業の進行

概要：		
回	学習内容	授業方法（講義、グループワーク、プレゼンなど）
9	ガイダンス・課題提示・グルーピング・シミュレーションのデモ	講義
10	シミュレーション1	シミュレーション（ゲーミング）
11	シミュレーション1 続き・シミュレーション結果の分析	シミュレーション（ゲーミング）
12	発表準備・資料作成	討議（グループワーク）
13	発表と相互評価・反省1	プレゼンテーション・討議（全体）
14	発表と相互評価・反省2・まとめ	プレゼンテーション・討議（全体）
15	シミュレーション2	シミュレーション（ゲーミング）

### (4) 授業の成果

全体の総括	<p>評価の結果として、受講生はほぼ到達目標を達成したといえる。</p> <p>また、学生の授業評価結果からは、授業満足度が高いことが窺われる。</p>
今後の改善点	<p>(授業の中身・方法)</p> <p>全体的に満足度の高い授業であったが、学生による授業評価設問6の結果において学習意欲の喚起にやや課題が見受けられる。授業のテーマや導入が、学生自身の問題関心に十分にマッチしなかったのかも知れない。受講生の大半が文科系でない学部の学生であることも考慮に入れ、授業の導入の工夫を一層図るとともに、適切なテーマの設定も考えてみたい。</p> <p>(環境)</p>

	<p>ICT を常時活用しながらのグループディスカッションが学習活動のメインになるので、個別学習用の PC 室のレイアウトではグループ学習の利点が十分生かせない。教室を再考したい。</p> <p>(LACS)</p> <p>授業の課題提示や資料の提供、学生のグルーピングの他、発表会時のアンケートでも活用した。学生発表に対する学生からのフィードバックをはじめ学生同士のコミュニケーションを豊かにする仕掛けを工夫したい。</p>
--	---

(5) アクティブ・ラーニングの充実に向けた提案

ポイント提案	<p>学生の将来の姿を念頭に置いて授業を構想する必要があると思います。学生は、将来、職業人としてばかりでなく、様々な形で社会に関わっていきます。その時の姿を思い描き、今この授業の意義を考える必要があると思います。10 年後、20 年後の評価に耐えうる授業を目指したいものです。</p>
参考になる資料	<p>本授業で使用したビジネスゲームは YBG (Yokohama Business Game) のシステムを利用した「New Restaurant」である。YBG については <a href="http://ybg.ac.jp/">http://ybg.ac.jp/</a>、ゲームについては <a href="http://www.edu.nagasaki-u.ac.jp/~fukuda/sim-game/index.htm">http://www.edu.nagasaki-u.ac.jp/~fukuda/sim-game/index.htm</a> を参照されたい。</p>

(別添資料)



写真 1 事業報告書作成 1



写真 2 事業報告書作成 2



写真3 事業報告書作成3



写真4 経営報告会1



写真5 経営報告会2