

(シラバス No.3) (基幹科目)

科目名	ICT 教育利用演習	単位数	2単位	科目コード	S1-1
	Advanced Seminar on the Educational Use of ICT	形態	必修		S1-2
		担当教員	齋藤 俊則	教職	小中高
【授業概要】					
この科目は ICT (Information and Communication Technologies) が社会活動の基盤を形成する現代の教育専門職者が持つべき ICT の教育利用に関する基礎技能とビジョンを形成することを目標に講義と演習を行う。この授業では ICT 教育利用をクラス内で実践しつつ、ICT の核となるコンピュータ及びネットワークに関する技術的背景、ICT の世界的な普及に伴う社会変動と其中での教育に対する要請の変化、教育分野の ICT 利用の前提及び ICT 利用の普及が教育現場に及ぼす影響、などについての理解を深めていく。					
【授業の到達目標】					
(1) ICT 利用が活かされるために教育現場が共有すべき前提を説明できる					
(2) 教育への社会的要請の変化に対応した ICT 教育利用デザインを構想できる					
(3) 一般的な ICT サービスの消費者とは異なる視点から ICT 利用の教育的意味を説明できる					
【授業計画】					
1. ICT 教育利用演習へのイントロダクション					
2. 世界と日本の ICT 教育利用の現状：そのギャップをどう理解すべきか					
3. ICT 教育利用の基礎知識：コンピュータとは、そしてネットワークとは何か					
4. ICT 教育利用の基本技能：クラウド技術を利用した学習環境をいかに構築すべきか					
5. ICT 教育利用の基本技能：情報共有とは何か、それはいかにして可能か					
6. ICT 教育利用の基本技能：情報セキュリティとは何か、それはいかにして可能か					
7. ICT 教育利用の基本技能：学生発表：ICT 教育利用が学習効果に結びつく学習環境とはどのようなものか					
8. ICT 教育利用の基本技能：ICT を利用した学習環境をいかにデザインすべきか					
9. 21 世紀型学習観と ICT 教育利用：その論点とは					
10. 21 世紀型学習観と ICT 教育利用：前提となる学習観と ICT 教育利用の関係とは					
11. 21 世紀型学習観と ICT 教育利用：学生発表：教員に求められるアプローチとそれを実現する ICT 教育利用とは					
12. プログラミングと ICT 教育利用：プログラミングとは何か、なぜ学ぶべきなのか					
13. プログラミングと ICT 教育利用：「コンピュータに図形を描かせるプログラム」から何が学べるのか					
14. プログラミングと ICT 教育利用：「アプリ制作プロジェクト」から何が学べるのか					
15. プログラミングと ICT 教育利用：学生発表：プログラミングから何が学べるのか					
【評価方法】					
授業への貢献（学生発表、質疑応答等の積極性など）：50%、科目修得試験レポート：50%					
【教科書】					
授業時に適宜プリントを配布する。					
【参考図書】					
シーモア・パパート『マインドストーム』（未来社、1982）					
学習指導要領及び解説（小学校・中学校・高等学校）：文部科学省					