

公益社団法人私立大学情報教育協会
2023年度第2回情報教育研究委員会合同会議議事記録

I. 日 時：令和5年7月12日（水） 17:00～19:00

II. 場 所：Zoom 会議室

III. 参加者：斎藤委員長、大原副委員長、吉田委員、白木委員、笈委員、玉田主査、高岡委員、金子委員、高橋委員、中西委員、本村委員、山口委員、小原委員、松尾委員、児島主査、大久保委員、高嶋トバ伊、渡辺トバ伊
事務局：井端事務局長、野本（記）

IV. 検討事項

1. 教材・教育方法の事例コンテンツ整備について

情報活用教育コンソーシアムのWebに、新科目「情報I」と大学の情報教育が接続対応できるよう、プログラミング・アルゴリズム関連の教材及び教育方法、モデル化・シミュレーション化関連の教材及び教育方法、データサイエンス・AI活用教育に向けた教材及び教育方法の事例を重層的に整備するため、掲載コンテンツの検討を進めた。

- ・ 掲載コンテンツの範囲に質問があり、学生用教材・教員向け解説を含むの両方を意識して、ビデオの場合は15～20分程度の長さを想定している。
- ・ 委員から提供可能なコンテンツを募り掲載を検討したが、項目を体系化して教材を作成できないかの意見があった。過渡期と捉えれば、例えば大きな流れは提示しても良いのではないかと考えるが、教員・大学により進め方が異なることから、体系通りに教育するか不自由感も出るようで疑問であり、ヒント的・アレンジできそうな範囲、アプローチの例としての提供が良いのではないかと意見となった。
- ・ サンプルを自分の授業にどのように組み込めるのか説明があると良いのではないかと。
- ・ プログラミングでは、プログラミングの構造、順次・選択・繰り返しの3点は基本で押さえることになるが、言語によって応用部分は題材に変わるのではないかと。
- ・ 構成の一例として、「プログラムの心構え」、「プログラミング演習」、「アルゴリズム学修」、「モデル化・シミュレーション演習」などが考えられる。
- ・ 実践を持ち寄ることで良いのではないかと、授業のねらい、目標、回数などの概要を整えて、数を整備してはどうか。
- ・ 委員からのコンテンツ案として、以下の提供があった。
 - ① プログラム・アルゴリズム関連のエラーメッセージの読み方（プログラムの心構え）
 - ② マイコンを使ってプログラミングの基礎を学ぶ（プログラミング演習：2年生の未経験者向け）
 - ③ モデリング・データ化・オブジェクト化の設計（モデル化・シミュレーション演習）
 - ④ スクリプトとフローチャート Squeak 利用（プログラミング演習）
 - ⑤ ライフステージのフローチャート（アルゴリズム学修）
 - ⑥ 幼児向けすごろくのプログラミング（プログラムの心構え）
 - ⑦ テニス合宿予約のシミュレーション（シミュレーション実習、アルゴリズム学修例）
 - ⑧ 短冊形のコードによるプログラミング入門 Scratch・wPEN 利用（プログラミング演習例）
- ・ 日本データベース学会では、各大学のシラバス整理から最強データベース講義を整備している。また、情報学基礎としては、①コンピュータの構成、②情報理論と論理演算、③デジタル情報の基本、④音声・画像・映像、⑤OSとアプリ、⑥情報セキュリティ、⑦データベース、⑧コンピュータ・ネットワーク、⑨HTMLとCSS、⑩プログラミング、⑪社会応用の項目・章立てで構成している。
- ・ AI に対しての見極めの話も含めてはどうか。

VI. 今後のスケジュール

次回の委員会は、9月下旬を予定して、各委員から教材を持ち寄り、「プログラムの心構え」、「プログラミング演習」、「アルゴリズム学修」、「モデル化・シミュレーション演習」の項目に整理して掲載する検討を進めることにした。