

平成28年度第6回情報教育研究委員会情報専門教育分科会議事概要

I. 日 時：平成29年2月3日（金）14：00～18：00

II. 場 所：私立大学情報教育協会事務局 会議室

III. 出席者：大原主査、須田委員、高田委員、齋藤トバイ、バンダイナムコスタジオ
（事務局）井端事務局長、野本

IV. 議事内容

分野横断型 PBL 授業について、情報通信系教育、コンテンツ・サービス系教育、ソフトウェア開発のモデル例について委員から修正提案があり検討を行った。

なお、タイトルは、構想力・問題解決力を目指した分野横断型 PBL 授業モデルの構想とすることにした。

(1) 概要部分

- ・ 背景では、情報革命の表現は、革命としてに変更する。
- ・ 仕組みでは、授業を対面およびネットに変更する。また、リテラシの必要性は最後に移動する。
- ・ モデルの内容で、自動プログラミングの記述は削除する。

(2) 情報通信系教育モデル

パワーポイントは3モデルの内容を含めて、項目を連番にすることにした。

- ・ モデルの構造部分では、ステークホルダーは、モデル授業の構成者にする。部活動は課外授業にする。企業のモチベーションとして、①イノベーション人事の育成、②新規事業立ち上げ、③新製品先行開発にした。
- ・ モデルの出口は学修成果とし、成果物は事業計画書案、ビジネスモデルはとる。特許や議事録は、留意点として※などで表記する。
- ・ 構想力の定義に、発想力を追加する。
- ・ シスコの7階層モデルは外してはどうか。

(3) コンテンツ・サービス系教育モデル

- ・ コンテンツ・サービスの意義は、情報コンテンツ・サービスは、社会生活を豊かにする要素であり、文化を形成する重要な役割を担っている。さらに、近年では我が国の成長分野の一端を担っており、国際競争力を高める上で欠かすことのできない分野であり、例えば、情報流通の仕組みを含むWebデザイン、データベース、バーチャルリアリティ、ゲームなどがある。情報そのものに価値を持たせ、社会生活にとって役に立つサービスの提供などがあげられ、我が国の文化や科学技術のイメージを世界に向かって発信することを通じて日本の存在感を意識させるソフトパワーの源となっている。それゆえ、情報通信技術と連携して新たな経済・社会的価値をもたらすイノベーションを可能にする能力が求められているの文章を元に修正することにした。
- ・ 分野横断型の人材育成は、このような背景から情報デザイン・コンテンツ系教育では、ボーダレスな領域における人間中心の設計を重視し、多面的な視点からデザインできる人材の育成を目指すものであるとした。
- ・ イノベーション志向の人材育成は、人間中心の設計を「空間」「時間」「心理」「行動」などの多面的な視点から観察し、IoTなどを用いて有機的に関係付けてコンテンツ・サービスの価値を生み出すことができる人材を育成するとした。

(4) ソフトウェア開発系教育モデル

ソフトウェア開発は、手段としての考え、基盤技術、どうなればソフト開発でイノベーションになるのかなどが議論された。

- ・ データ解析、検証技術（シミュレーション）など構想する部分で考えられないか。
- ・ 同じテーマで、AI の場合とソフトウェア開発の場合での対比やどちらかしかできない例示ができないか。
- ・ まとめの方向としては、情報通信・サービスを実現するためのソフトとして、何かを題材にソフトウェア開発をすること、そこで何が身につくのか説明を入れることにした。テーマとしては、健康管理で、見守り型の車いすがあげられた。

V. 今後のスケジュール

次回の委員会は2月21日に開催し、3モデルの修正案を持ち寄り発表内容を確認することになっている。産学連携ニーズ交流会では、資料はワード形式にして、パワーポイントでの発表を予定している。