

2018 年度（後期）「情報メディアと教育」テーマ(案)一覧

担当：金西・吉田

	講義内容 / テーマ	授業日	レジメ 提出〆切
1	オリエンテーション 1	10/02 (火)	
2	オリエンテーション 2 (1 の補足, グループ作成等)	10/16 (火)	
3	講義 (プレゼンとは, リーダシップとは)	10/23 (火)	
4	テーマ 1: メディアアートはアートなのか? チームラボは知っていますか、メディアアートって芸術ですか?	10/31 (火)	10/26(金)
5	テーマ 2: オタクは地方創生に貢献するのか? マチ・アソビを事例として考えると、オタクは地方創生に貢献していますか?	11/06 (火)	11/02(金)
6	テーマ 3: ネットはフェイクニュースばかりか? 米大統領選挙で注目を集めたフェイクニュース、ネットはフェイクばかり	11/13 (火)	11/09(金)
7	振り返り I	11/20 (火)	
8	テーマ 4: 漫画村の問題はブロックadingで解決するのか? 漫画村が明らかにした現代の著作権を取り巻く問題とは	11/27 (火)	11/22(木)
9	テーマ 5: MOOC で徳島大学は必要無くなるか? 大規模オンライン学習サービスの MOOC は日本の高等教育に影響するか	12/04 (火)	11/30(金)
10	テーマ 6: AI (人工知能) は敵か味方か? AI の発達によって現在の職業の半分以上が無くなると、みなさんの将来は	12/11 (火)	12/07(金)
11	振り返り II	12/18 (火)	
12	テーマ 7: 学生提案テーマ「未定」 最近のメディアについて議論したいこと、テーマをみなさんから募集します	01/08 (火)	01/07(月)
13	テーマ 8: e スポーツはスポーツなのか? e スポーツがオリンピックの競技になるとか、そもそもスポーツなんですか?	01/15 (火)	01/11(金)
14	テーマ 9: EU はなぜ一般データ保護規則 (GDPR) を実施したのか? インターネット時代のプライバシー問題は、あなたにとって他人事ですか?	01/22 (火)	01/17(木)
15	テーマ 10: 2018 年の傑作アニメーションは? みなさんが選ぶ 2018 年一番のエンターテインメント作品は	01/29 (火)	
16	定期試験	02/05 (火)	

2018年度（ 春季 秋季 集中 ）

大 福 帳 (シャトルカード)

科目名	チーム名	連絡先：メールアドレス
学 部 学 科 コース	学籍番号	ふりがな 名 前

月／日	言いたいこと、聞きたいこと、あなたからの伝言板	あなたへの伝言板
1 ／		
2 ／		
3 ／		
4 ／		
5 ／		
6 ／		
7 ／		

自己振り返りシート

月 日

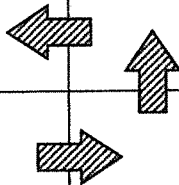
名前

① これまでの活動で、驚き、興味、不満、不安、違和感、等は感じましたか？

④ 次回、同じことをするとしたら、変えてみようと思うことはありますか？

② それらの経験から何がわかりますか？（発見）
あなたにとって、それはどういう意味を持ちますか？（発見）

③ 発見を活かすために、考えられることは何かありますか？



プレゼンテーションのコメント

チーム名 _____

プレゼンテーションのコメント

チーム名 _____

2018 年度（後期）「情報メディアと教育」の進め方について

担当：金西・吉田

この授業は、富山大学の橋本勝教授が開発した、アクティブラーニングの一種である「橋本メソッド」という形態を採ります。また、この授業は、徳島大学の総合教育センターの教員（金西・吉田）による実践であり、高等教育の新しい授業方法の開発といった側面を持っています。そのため、授業の様子を撮影したり、アンケート等により情報を収集したりします（成績とは関係ありません）。集めたアンケートは統計的な分析をおこないます。実践の結果は、日本の高等教育が改善することを目的に、口頭発表や論文の形で公開することがあります（個人が特定される情報を公開することはありません）。この授業を履修された皆さんに対し、大学の新しい授業手法の開発へ協力をお願いします。

●概 要

この授業の主役は皆さんです。ゲーム的な要素を取り入れたため、皆さんが主体的に参加すればするほど、面白いと感じると思います。この授業にとって、楽しむということは、とても大切な要素です（ただし、「楽しい」は、手を抜く、サボる、単位さえ手に入れば良いということではありません）。

この授業では、毎回、事前に課題（テーマ）を一つ出します。授業では、この課題について、皆さんと一緒に議論していきます。

対面授業の前に、オンライン学習をおこなってもらいます。事前準備として、課題についてグループで考え、考えをレジメにまとめ提出してもらいます。グループ、議論と聞く不安になるかもしれませんが、しかし、この授業はいろいろな学部の人が集まっています。むしろ、他の学部の人と知り合う最後のチャンスだと捉えてください（2年生以降、他学部の人と接する機会は少なくなります）。また、グループでの作業を通し、リーダーシップやコミュニケーションの能力を身につける機会だと理解してください。

授業は、毎回、2 チームの発表から始まります。発表の 2 チームは、エントリーしたチームから選抜されます。2 チームの発表（約 10 分）の後、全体でテーマについて討議します。発表した 2 チームに対し、皆さんの投票により、勝者を決めます。投票は、単純な人気投票ではありません、発表の内容や、議論の態度といったことを総合的に判断してください。

授業の最終的な成績は、個人毎の成績になります。しかし、この授業では、チームに付加された点数と、個人的に付加された点数を合わせて個人の成績を得ますので、チームの活動を大切にしてください。

●チーム

一チームの構成人数は、4 名程度を予定しています（チームの人数は、その年の履修者の総数により変動します）。授業開始時に、当該年度の一チームの構成人数をお知らせします。

チームの結成は、基本的に、皆さんの自主性にお任せします。いろいろな人と友達になれるチャンスなので、初めて会う人とグループを作ることも、一つのチャレンジになるかもしれません。

チームの構成員が、南常三島キャンパスと蔵本キャンパスにまたがるチームは、スペシャルチームと認定します。スペシャルチームの場合、レジメ提出、エントリーおよび選抜の際の加点にボーナス点が付加されます。それは、グループの作業におけるスケジュール調整等、困難が伴うと想像されるからです。

●課題（テーマ）

この授業では、インターネットの世界のメディアに関する話題を広く取り上げます。新しいメディアの持つ課題を、みなさんと一緒に考えていきます。課題は、例年 10 件程度です。今年度の課題は別紙に示します。なお、別紙に提示した課題は、あくまでも予定です。社会状況等（取り上げるべき事件等が発生することがあります）により回数やテーマが変更になることがあります。

●オンライン学習（予習）

課題について、あらかじめオンラインの学習をおこなってください。オンライン学習とは、本学の LMS に置かれた教材コンテンツ（動画や PDF 等）を、PC やスマホを使い、事前に視聴することです。徳島大学では全学 LMS として manaba を用意しています。みなさんは、manaba にログインし、教材コンテンツを PC やスマホから視聴してください。予習は個人でもグループでおこなってかまいませんが、予習する習慣を身につけてください。

●エントリー

授業では 2 つのチームが発表します。そこで、授業で発表するためには、発表の前週までに、発表したという意思を宣言しておく必要があります。この宣言作業を、エントリーと呼びます。

各チームは、本年度のテーマ（十件程度）の中から 2 つのテーマに対しエントリーすることができます。発表するためには、必ずエントリーしてください。ただし、エントリーするチームが 2 つ以上の場合、エントリーしたチームの中から 2 つのチームが選抜されます。選抜の結果は、授業の始まりに発表します。

●レジメ

レジメとは、テーマについて、チームで話し合い、意見をまとめたものです。レジメは A3 版の用紙に、その内容をまとめください（手書き、PC を用いる、作成方法は自由です）。ただし、用紙サイズは守ってください。様式は自由です。チーム名と、メンバーの名前は、必ず書いてください。また、エントリーしたチームは「エントリー」と、必ず明記してください。ただし、レジメは、エントリーをする／しないとは関係ありません。毎回、必ず、提出してください。レジメはグループの活動の記録だからです。各チームは、原則、金曜の夕方（17 時まで）に、金西研究室（6 号館 2 階）へ提出してください。発表チームとして選抜された 2 つのチームのレジメは、議論の資料として授業時に配布します。

●発表チームの選抜

エントリーしたチームの中から、発表チームとして、2 チームが選抜されます。選抜は、提出されたレジメの内容を金西・吉田が見て、主観的に判断します。選抜の結果、もう少しで発表へ選抜されたということで、佳作が出ることがあります。エントリーが 2 チームまたは、1 チームしかなかった場合、その段階で発表チームが決定します。その場合の発表点は、通常の発表点の 70%とします。さらに、エントリーが 1 チームしかない場合、授業当日、非エントリーチームの中から発表を指名することがあります。皆さんは、心の準備をしておいてください（その場合は残念ですが、指名された非エントリーチームにエントリー点、発表選抜点は付加されません。勝った場合の勝利点は付きます）。

●チームの評価

発表した 2 チームについて、プレゼンの内容を、皆さんの投票によって決定します。評価シートを授業開始時に配布しますので、その週に発表したチームで良かったと思う方のチーム名を書いてください。また、コメントがあればコメントも書いてください。ただし、勝敗の判定は、単なる人気投票ではありません。発表だけではなく、質疑応答やレジメの内容を総合的に判断してください。コメントは、感情的なことではなく、建設的な内容を書くようにしてください。

●レジメへのコメント

各チームの提出したレジメは、本学の e ポートフォリオの mahara にアップロードします。各チームの提出したレジメは、金西・吉田が PDF ファイルへ変換します。この PDF ファイルを mahara にアップロードしておきます。mahara では、アップロードされているレジメに対して、各自コメントを書くことができます。皆さんは、アップロードされた各チームのレジメへ、コメントを書いてください。授業の終わりに、個人毎に書いたコメントの数を集計します。たくさんコメントを書いた人に加点します。

徳島大学 LMS (manaba) のアドレス

<https://manaba.lms.tokushima-u.ac.jp>

徳島大学 e ポートフォリオ (mahara) のアドレス

<https://sihep.ait231.tokushima-u.ac.jp>

●点数（ポイント）の付加について

I. チーム点

I-1 やる気点

1回につき1点

- ・メンバー全員が授業開始時に揃っていることで加算されます
- ・朝一限目の授業なので、あわてて交通事故等に遭ってははいけません、体調等のこともあります、このチーム点はみなさんに無理を強いるものではありません（グループ内で、よく話合ってください）

I-2 レジメ提出点

1回につき1点（1.5点）

- ・レジメは発表へエントリーする／しないに関わらず提出してください
- ・レジメの内容によって数値が変動することがあります。とくに、あからさまな手抜きと判断した場合は、0点となることもあります

I-3 エントリー点

1回につき3点（5点）

- ・エントリーすることでエントリー点が加算されます、ただし、エントリーできるのは2回までです

I-4 発表選抜点

1回につき4点×難易度係数（6点×難易度係数）

- ・発表に選抜されることで加点されます
- ・レジメの内容や、発表や質疑の様子で点数が変動することがあります
- ・発表には選ばれなかったものの内容が優れている（ほとんど、発表チームと遜色ない）と判断されたチームに対し、佳作点が加算されます、佳作点はレジメの内容により変動します

難易度係数：エントリーするチーム数が多い場合は、選抜チームにボーナスを付与することがあります

I-5 勝利点

1回につき8点－惜敗係数（12点－惜敗係数）

- ・評価シートによる投票の結果、勝者に加算されます
- ・同点の場合は両チームに勝利点を配分します

惜敗係数：コメントの数により惜敗点として、負けたチームに勝利点の一部を分配することがあります

※ 上記の点数の配点方法は、授業の途中で変更になることがあります

※ チームのポイントと個人のポイントを合計したものを、個人の最終成績とします

※ 最終成績の算出において、チームと個人のポイントの合計が100点を超えた場合、点数は100点とします

※ 少数点以下の点数が発生した場合は、四捨五入します

II. 個人点

II-1 大福帳

1回につき0～3点

- ・授業の感想や、質問事項について記述してください、次の授業で、質問等は内容を共有することがあります
- ・授業に関すること以外、皆さんの趣味、アルバイトの様子、近況等自由に書いてかまいません
- ・極端に記述が少ない場合（例えば、2行以下）、内容が全く無いと認められる場合は、0点となります

II-2 質疑応答

1回につき0～3点

- ・この授業はみなさんが作るものです。授業中は積極的に発言してください
- ・質疑の際、チーム名と氏名を必ず言ってから質問してください
- ・質疑は議論を盛り上げるため、簡単なことでもどんどん質問してください、ただし、感情論を戦わせるわけではないので、感情的な質問はつつしみましょう
- ・発言することに不安があるかもしれませんが、発言することは授業に大きく貢献します。勇気を持って発言してください
- ・質疑の際、発言すれば基本的に1点が、加算されます（内容によっては、さらに加算されることがあります）
- ・不規則発言や、内容が無いと判断される場合は0点のこともあります

II-3 期末試験点

50点

- ・期末におこなう定期試験は、50点を満点とします
- ・平常点の合計（チーム得点と個人得点の合計）が60点に達した場合、本人が点数に納得している場合、必ずしも、期末試験を受けなくてもかまいません（本学は60点以上で単位を付加します）

II-4 レジメコメント点

5点～1点

- ・授業の終了段階で、maharaのレジメに書かれたレジメのコメント数を集計します。たくさんコメントを書いた人には加点します。コメントの数に応じて、点数を配分します。
- ・コメントをたくさん書いても、内容のないコメントと判断した場合、コメント数としてカウントしないことがあります

II-5 その他ボーナス点

1回につき1～5点

- ・授業の運営やイベント等に関して、協力してくれた皆さんに加算されます（例えば、タイムキーパー、マイク係の手伝い等）
- ・点数は、作業の内容により変動します