

システム情報工学科ニュース

第4巻 第3号 発行日 2009/08/06

創造性教育プロジェクト成果発表会

今年も、前期分の創造性教育プロジェクトの終了に合わせて、成果発表会が行なわれました。熱気にあふれた発表会風景をお伝えいたします。

創造性教育プロジェクトでは、

- (1) プログラミングコンテスト
- (2) コンピュータグラフィックスコンテスト
- (3) ロボットコンテスト
- (4) マネジメントシミュレーションプログラム
(会社経営および生産流通(ビール)ゲーム)
- (5) デザインコンテスト

の5つのグループに分かれて、自分で取り組んでみたいテーマにチャレンジしました。

今年度前期の発表会は、7月14日(火)と17日(金)の2日をかけ、どのテーマを選んでもPowerPointを用いたプレゼンテーションを行なう、という方法で進められました。

動画や音声を加えるのは学生の自由で、発表者がほとんどクチパク状態という、かなり凝ったものもありました。この点でも、個々の学生が楽しみながら、自身のペースに合わせて自立性・独創性・適応性を獲得するという、この科目の教育目的の幾分かは達成できたと考えられます。

発表会の最後にアンケートを取りましたが、この科目へは学生自身から見ても好意的な評価が与えられたようです。後輩へのアドバイスにも、有用なものが見られました。

発表会の風景とアンケート結果の一部は、以下の通りです。



「各会社の経営状況は、
このようになっています。」

「プログラミングならやっぱ、
ゲームがいろいろあぁ・・・」





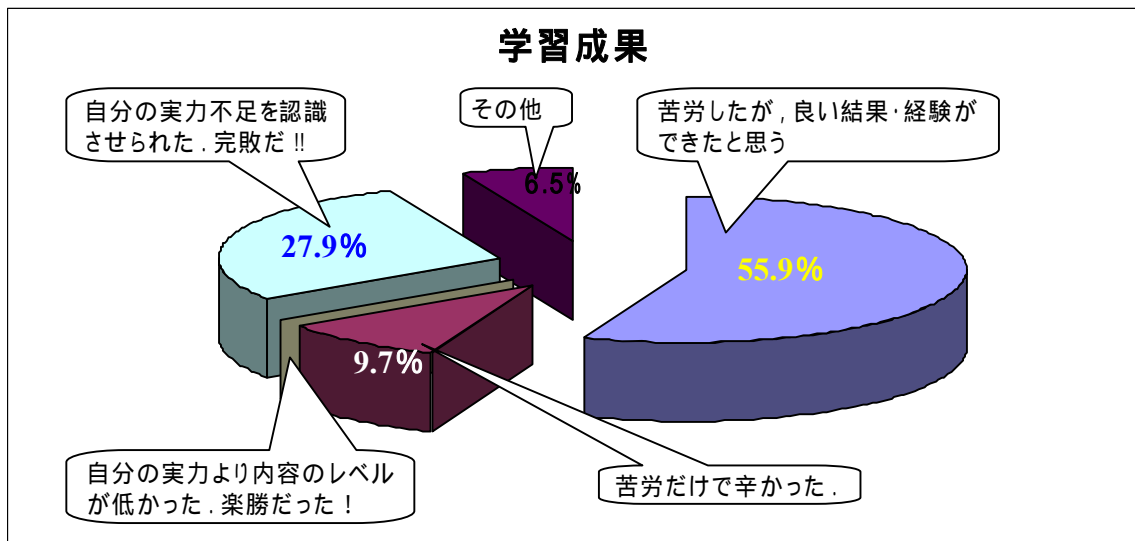
「ステージを見ている観客が
CG 作品というユニークなもの
…もちろん動画です。」



「暗い夜道も、明かしの点く靴なら怖く
ありません。…狼なんか怖くない？」

他にもいろいろあって、載せ切れません。興味がおありなら、来年1月に後期の発表会がございますので、一度ご覧ください。

アンケート結果から、「学習成果（…と本人たちが思うもの）」を抜き出します。



また、後輩たちへのアドバイスには、次のようなものがありました。

- 作品は早めに決めて作り始めた方が良い。
- 困ったら先生に聞くか、ネットを見よ!!
- 何をすべきかは自分で考えること。
- あんまり背伸びしすぎると自爆するぞ。
- あとは勇気だけだ!
- 身近なことで考えてほしい。
- 目的がないと辛い。目的があれば楽しい。

…などなど