

平成26年度授業シラバスの詳細内容

| | | | | |
|---------------|--|-----|-------------|---------|
| 科目名(英) | 教職実践演習(中・高)(Practical Seminar for the Teaching Profession) | | 授業コード | K006351 |
| 担当教員名 | 藪内 聡和、山本 義史 | | 科目ナンバリングコード | K40111 |
| 配当学年 | 4年次 | 開講期 | 後期 | |
| 必修・選択区分 | 必修 | 単位数 | 2 | |
| 履修上の注意または履修条件 | 教職課程の必修科目である。 | | | |
| 受講心得 | 欠席・遅刻をしないこと。やむをえず欠席する場合は事前連絡をすること。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 参考文献及び指定図書 | 随時、紹介し、配布する。 | | | |
| 関連科目 | 教職課程の全科目 | | | |

| | |
|-------|---|
| 授業の目的 | 科目履修による知識・技能の習得、それを踏まえた教育実習での学校現場・授業実践を経験した後での教師としての力量や資質のさらなる伸長と補完により、教職課程の実践的な総まとめを目標とする。 |
| 授業の概要 | <p>本授業では、上記の目標を達成するため次のことを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 各種学校の理解活動。 中学校・高校・併設型中高一貫校の授業等を参観し、教育現場の実態を学ぶことによって、これまで教職課程で学んだ内容を実践にどう生かすのかを考察する。 教育委員会や保護者との連携活動。 教育委員会から講師派遣による、現場の体験を踏まえた「生徒指導」・「学習指導」・「人権教育の指導」に係わる講義や保護者の視点からの学校教育活動などに関する協議討論を行う。 ロールプレイング形式の模擬授業活動。 ロールプレイング形式の模擬授業を計画し実践することにより、演習・実践を学んだ内容を総括する。 |

| ○授業計画 | |
|---|------------------|
| 学修内容 | 学修課題(予習・復習) |
| 第1週：履修カルテの自己分析 | 復習：自己分析の結果をまとめる |
| 第2週：子ども園での授業等観察 | 復習：授業観察等の成果をまとめる |
| 第3週：中学校での授業等観察 | 復習：授業観察等の成果をまとめる |
| 第4週：高等学校での授業等観察 | 復習：授業観察等の成果をまとめる |
| 第5週：特別支援学校での授業等観察 | 復習：授業観察等の成果をまとめる |
| 第6週：中学校での学習補助1(木曜日) ※報告書にて一回分の出席とする | 復習：報告書を作成する |
| 第7週：中学校での学習補助2(木曜日) ※報告書にて一回分の出席とする | 復習：報告書を作成する |
| 第8週：小学校土曜スクール参加(土曜日) ※報告書にて一回分の出席とする | 復習：報告書を作成する |
| 第9週：保護者行事参観 | |

| | | |
|---------------------------------|----------------|-----------------|
| | | 復習:学んだ内容をまとめる |
| 第10週:教育委員会講話(教員採用の実態・教育現場の実情等) | | 復習:学んだ内容をまとめる |
| 第11週:ロールプレイング・グループワーク等を活用した模擬授業 | | 予習:指導案作成 |
| 第12週:ロールプレイング・グループワーク等を活用した模擬授業 | | 予習:指導案作成 |
| 第13週:ロールプレイング・グループワーク等を活用した模擬授業 | | 予習:指導案作成 |
| 第14週:ロールプレイング・グループワーク等を活用した模擬授業 | | 予習:指導案作成 |
| 第15週:ロールプレイング・グループワーク等を活用した模擬授業 | | 予習:指導案作成 |
| 第16週:期末試験 | | |
| 授業の運営方法 | (1)授業の形式 | 「演習等形式」 |
| | (2)複数担当の場合の方式 | 「共同担当方式」 |
| | (3)アクティブ・ラーニング | 「アクティブ・ラーニング科目」 |
| 備考 | | |

| | |
|----------------------|---|
| ○単位を修得するために達成すべき到達目標 | |
| 【関心・意欲・態度】 | 学校現場の実態を知り、模擬授業を行うことによって教職に対する関心が高まったか。 |
| 【知識・理解】 | 学校の現場を深く理解したか。 |
| 【技能・表現・コミュニケーション】 | ロールプレイングやグループワーク等の授業方法を身につけたか。 |
| 【思考・判断・創造】 | 教職課程の総まとめができたか。 |

| ○成績評価基準(合計100点) | | | 合計欄 | 100点 |
|--|-----------------|---------------|--------------|------|
| 到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点 | 期末試験・中間確認等(テスト) | レポート・作品等(提出物) | 発表・その他(無形成果) | |
| 【関心・意欲・態度】 ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。 | 5点 | 10点 | 10点 | |
| 【知識・理解】 ※「専門能力(知識の獲得)」を含む。 | 5点 | 10点 | 10点 | |
| 【技能・表現・コミュニケーション】 ※「専門能力(知識の活用)」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。 | 5点 | 10点 | 10点 | |
| 【思考・判断・創造】 ※「考え抜く力」を含む。 | 5点 | 10点 | 10点 | |
| (「人間力」について) ※以上の観点到、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。 | | | | |

| ○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安 | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 成績評価方法 | 評価の実施方法と達成水準の目安 |
| レポート・作品等(提出物) | 報告書が適切に記載され、期日までに提出されているか評価する。 |
| 発表・その他(無形成果) | 学習指導案と模擬授業の内容を評価する。 |