

# ティーチング・ポートフォリオ

大学名 東京都市大学  
所 属 共通教育部 自然科学系  
情報教育部門  
名 前 安井 浩之  
作成日 2022年3月24日

## 1. 責務

私は共通教育部自然科学系の情報教育部門に所属しており、理工学部と建築都市デザイン学部の専門基礎・基盤科目の情報リテラシー演習、プログラミング基礎、コンピュータ概論、数値解析、ソフトウェア工学概論、情報工学部とメディア情報学部の教職科目の情報教育法(1)(2)を担当している。また、部門の教務委員を担当しており、これらの担当科目のうち、複数の担当者と一緒に開講している情報リテラシー演習、プログラミング基礎、コンピュータ概論については、科目責任者として授業設計や教材作成などを取りまとめている。

一方、部門とは別に、教育開発機構 ICT 戦略室副室長として、本学の PC 必携化実現と運用のとりまとめや授業支援システム (LMS) の WebClass の説明会や FD の担当を、情報基盤センター運営会議メンバーとして、大学の情報システム導入、運用に関する検討を行うなど、本学教育の情報化推進に参与している。

## 2. 理念

私の理念は、学生たちが人生を通して学び続けられる人間に成長できるように支援することであり、そのためには次の 2 つのことが必要であると考えている。

### 理念 1. 自ら学ぶことの重要性に気付けるようにしていくこと

これには 2 つの経験が関係している。1 つは大学進学後に、高校までの決められた課程内容を吸収する学びから自らの興味で選択した内容を学ぶことの喜びとそれによる自己の成長を強く感じたこと、もう 1 つは現職着任から現在に至るまで長きにわたって一緒に授業担当を行ってきた非常勤の先生（その後、教育講師として着任）の、学生の興味を引き出し、自ら学ぶことの大切さを伝えることに懸命になっておられる姿に感銘を受けたことによる。

最近の初等中等教育の学習指導要領でも、「生きる力」として自ら学ぶことができる日本人の育成が重視されているが、残念ながらそのように感じられない学生に遭遇することの方が多いのが現状だと感じている。

### 理念 2. 学びに対する苦手意識や嫌悪感を無くせるようにする

こちらも過去の経験が強く影響したもので、入学直後の授業において、かなりコンピュータへの苦手意識が強く、実際のできも良くなかったことが印象に残っていた学生が、後期のより高度な授業において、質問対応などの指導などを通して急に理解が進み、最終的にはとても良い成果を出すに至ったことがあった。

学びに向かおうとする気持ちを持つためにも、その障害となる苦手意識や嫌悪感を取りのぞくことが不可欠だと考える。

## 3. 方法

上記の理念 1 に対する方針として、身近で興味深く感じられる内容と自ら考えて学べるような内容を授業設計の基本とすること、理念 2 に対する方針として、上から目線にならないようにすることと嫌気を持たせないようにすることを授業実施時に心がけることとしている。

#### 方針1. 身近で興味深く感じられる授業設計

学生が体験しそうなエピソードや、最近話題となっているような事象などを教材としたり、例示の際に参照したりするようにしている。そのため、毎年、内容を改定しており、極力話題が陳腐化しないようにしている。

#### 方針2. 自ら考えて学べるような授業設計

学生に対して自ら質問をすることを指導しており、質問があっても、直接的には回答をせずに、なるべく自分で答えに到達できるように誘導するようにしている。また、予習範囲について授業時に指名質問をして回答をさせたり、反転授業形式での予習課題を設定し、授業までに学んだ内容から自分が重要だと考える点を論述させたりしている。その他にも、スキルに関する課題を通して、その時の授業では直接扱っていない事柄に関する考察をさせることなどを行っている。

別紙1～3) 担当科目シラバス

#### 方針3. 上から目線にならないようにする

学生はさん付けで呼ぶことにしており、できる限り敬語を使って対話をするようにしている。

#### 方針4. 嫌気を持たせないようにする

授業時間が超過しないように心がけ、後から自学することができるような内容で説明が多い部分についても、なるべく簡略化するようにしている。

### 4. 成果

授業設計に関しては、複数担当者がいる科目の授業内容については、各学期末に科目担当者全員で検討を行い、学生に身近なテーマを組み込んだり、自ら考えられるような内容を取り込んだりしている。また、授業TAに対しても、すぐに答えを教えずに、自分で考えさせるように指導することを求めている。

授業評価アンケートの自由記述意見として、興味深い内容で発見があった、気軽に質問ができるようになってよかった、などが挙げられており、工夫している点が伝わっていることが確認できたと考えている。一方で、質問内容によっては反応が悪いといった意見も見られたことから、もう少し注意をしていきたいと思う。

予習課題に関しては、事前に学べていることで理解しやすかったという評価が得られている一方で、予習だけでも十分で、授業の必要性が感じられないことがあるといった指摘もあったので、できる人に対するアドバンスな内容についても検討していく必要がある。

別紙4) 授業評価アンケート自由記述 (情報リテラシー演習)

### 5. 目標

今後の教育活動に対する短期目標と長期目標を次のように定める。

#### 短期目標

1. 学生の成功体験を積み上げるような課題の充実 (2023年度末まで)

より興味を持ち、進んで学びたいと感じられるような課題が十分に用意できていなかったため、課題設定を見直す。その際、課題数が多くなりすぎないように点にも配慮する。

## 2. できる人向けのアドバンスな内容の設定 (2023 年度末まで)

予習などで既に十分理解ができている人に対するアドバンスな課題などを用意することで、自らの学びを促進する。

## 長期目標

### 1. 反転授業のさらなる推進

自ら学ぶことの重要性や分かった時の喜びを実感することが成功体験としての積み重ねともなると考えられるため、反転授業の導入は効果的であると考えている。現在は一部の科目での導入に限られているため、今後、より多くの科目での導入を進めていきたい。

### 2. 学生対応の改善

基礎的な内容に対しての理解が不十分であったり、説明済みのことを質問する学生に対して、感情が顔や言動に出てしまったりすることが授業評価アンケートで指摘されるため、もっと許容範囲を広げられるように意識改革をしていきたい。

## 【添付資料】

- 1) 担当科目シラバス (別紙 1~3)
- 2) 授業評価アンケート (2021 年度前期情報リテラシー演習) 自由記述 (別紙 4)

授業科目名	情報リテラシー演習(a)	科目英名	Information Literacy (a)
開講年度	2022	開講学科	2022年度 機械システム工学科
分野系列	理工学基礎・必修	担当者	安井 浩之
学年	1年生	学期	前期前半
単位数	0.5	科目ナンバリング	10-131

## 科目概要

情報社会において工学系分野の学生に求められる情報技術に関する知識と利活用能力の養成を目的とし、OSやアプリケーションソフトウェアの実技演習を通じたコンピュータ操作の基本的技能と応用的実践力の習得、社会におけるコンピュータシステムの役割、情報の収集と発信などを学ぶ。また、著作権法に代表される各種情報関連法の理解、現代社会において不可欠なメディアリテラシーや情報セキュリティ、情報の収集力や発信力の向上を図る。

## 達成目標

この科目では情報技術に関する知識と情報の利活用能力に不可欠な下記の各項目について身に付ける。//基本スキル/ 学内の情報システムや関連規則、セキュリティポリシーを理解し、説明できる。/ OSやアプリケーションの基本的な操作ができる。/ ワードプロソフトで指定された書式の文書を作成できる。/ プレゼンテーションソフトで資料を作成することができる。/情報科学/ 情報技術に関連した基本的な専門用語や略語の意味を説明できる。/ コンピュータシステムの役割や実社会での活用例について説明できる。/メディアリテラシーと情報の収集・発信/ 書籍

## 成績評価

演習と宿題(76%)、スキルテスト(24%)により評定する。なお、スキルテストではタイピング、ワードプロに関する実技試験を行い、どちらも合格(各テスト2/3以上の評価)することを単位認定の条件とする。

## 履修する上で必要な条件

基本的なパソコン操作能力をもつこと。

## オフィスアワー

担当者ごとに異なるため、ポータルサイトの文書ライブラリ>11教育支援センター>世田谷キャンパス 学生・教員用>08.オフィスアワー一覧を参照のこと。

## 授業形態

講義及び実習

## 授業の具体的な進め方

毎回のテーマに合わせた実習を中心とした演習授業であるが、授業内に行う講義や解説だけでなく、予習教材を受講前に自学することを前提としたり、授業外課題(宿題)を課す授業回もある。また、タイピング、ワードプロのスキル修得に関しては、単位取得の条件でもある実技形式のスキルテストを実施する。なお、これらの教材配布やテスト実施には授業支援システム(LMS)であるWebClassを用いる。

## 関連科目

情報リテラシー演習(b)、プログラミング基礎(a)(b)、コンピュータ概論

## 授業に持参するもの

パソコン(AC電源ケーブル、有線LANケーブル)

## 学生へのメッセージ

体験が大切なため、毎回出席し、課題を提出すること。また、スムーズな授業進行のためにも予復習などをしっかりしておいてほしい。/情報基盤センターの授業支援システムWebClassを用いて、資料の配布や課題の受け取り、評価・コメントの通知などをおこなうので、随時参照してほしい。

## その他・自由記述欄

課題が多いという指摘があるが、今後、学生としてどうしても必要になるものも多く含まれているので、ある程度の課題は必要となるので理解して欲しい。/その上で、課題が特に多い回については、別の回に移動させるなどして均等化を行うとともに、提出物の集約などによる負担軽減を行うこととした。

## 科目紹介動画

<https://ocw.tcu.ac.jp/Mediasite/Play/fb2c34ab54b04ca9a4374c44018ceb6f1d>

## 評価フィードバック

3

- 適切な方法で答案・レポートを返却する
- 試験問題(答案)の解説
- レポート・課題等の評価をWebClassでフィードバック
- レポート・課題等の評価を面談でフィードバック
- その他

## 教育手法

8

- PBL(Project organized Problem Based Learning)
- フィールドワーク
- 協同学習(協働学習)
- グループワーク
- グループディスカッション
- ディベート
- プレゼンテーション
- 反転授業
- その他

## 教育効果

2  3   5  
 6  7

- 課題設定力
- 情報収集力・分析力
- 思考力・創造力
- 判断力
- 積極性・能動性
- 協調性・コミュニケーション能力
- 言語表現力
- プレゼン表現力
- ディベート
- 横断的・多面的思考力
- クリティカル・シンキング・スキル
- 実践する力(実社会に応用する力)

## 実務家教員

3

- 該当する：実務経験が5年以上
- 該当する：実務経験が5年未満
- 該当しない

実務経験の概要

講義を行う際の経験の活かし方

## SDGs17の目標

4    
 10   12     16

- 貧困をなくそう
- 飢餓をゼロに
- すべての人に健康と福祉を
- 質の高い教育をみんなに
- ジェンダー平等を実現しよう
- 安全な水とトイレを世界中に
- エネルギーをみんなに そしてクリーンに
- 働きがいも経済成長も
- 産業と技術革新の基盤をつくろう
- 人や国の不平等をなくそう
- 住み続けられるまちづくりを
- つくる責任つかう責任
- 気候変動に具体的な対策を
- 海の豊かさを守ろう
- 陸の豊かさを守ろう
- 平和と公正をすべての人に
- パートナーシップで目標を達成しよう

授業計画		
第1回	授業内容 学内情報システムの利用/ 持込パソコンの利用、学内の情報システムと関連規則（LMS、メールなど）、パスワード変更	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 基本操作に関する宿題	事前事後学習時間 1時間
第2回	授業内容 アプリケーションソフトの基本/ アプリケーションの利用、画像取り込み、ファイルの種類、オフィスソフトの基本	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 オフィスソフトに関する予習と宿題	事前事後学習時間 1.5時間
第3回	授業内容 さまざまな情報システムの利用/ さまざまな情報システム（POS、CRM、ITSなど）とセキュリティ、ウェブサービス（検索エンジン、タイピング、クラウドサービス）、遠隔デスクトップ	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 情報システムに関する予習	事前事後学習時間 1時間
第4回	授業内容 ワープロソフトによる文書作成/ 文書作成のマナー（段落、書体など）、表の作成、フォーマル文書の作成、PDF、オフィスソフト間のデータ連携、ファイルの保護	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 ワープロに関する宿題	事前事後学習時間 1時間
第5回	授業内容 情報の収集と発信/ 情報とは、メディアリテラシー、ソーシャルメディアの活用と問題点、情報発信、情報の引用と知的財産権の保護、剽窃	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 知的財産権に関する予習	事前事後学習時間 1時間
第6回	授業内容 プレゼンテーションソフトによる資料作成/ プレゼンテーションソフトの基本操作、アニメーション効果、プレゼンテーション（動画）/ <ワープロソフトのスキルテスト>	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 プレゼンテーション資料作成に関する宿題/ワープロスキルテストの準備	事前事後学習時間 1時間
第7回	授業内容 情報セキュリティ/ 情報化社会における脅威と対策、情報セキュリティポリシーと関連法規/ <タイピングのスキルテスト>	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 情報セキュリティに関する宿題/タイピングスキルテストの準備	事前事後学習時間 1時間
第8回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間
第9回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間
第10回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間

授業計画					
第11回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第12回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第13回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第14回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
教科書					
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考
『情報リテラシー』	安井浩之	三恵社	2021	9784866932194	
参考書					
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考
参考URL					
表示名	URL			説明	





授業計画		
第1回	授業内容 コンピュータとプログラム/ 授業導入、授業登録/ コンピュータの構成、プログラムとアルゴリズム	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 アルゴリズムの復習	事前事後学習時間 4時間
第2回	授業内容 プログラムの作成方法/ フローチャート、プログラミング環境の整備	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 フローチャートの予習と復習	事前事後学習時間 5時間
第3回	授業内容 プログラムの作成から実行まで/ IDEを用いたプログラム作成実習	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 プログラム作成の予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第4回	授業内容 文字の表示/ Cプログラムの基本構造、文字の表示、数値の表示	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 文字表示の予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第5回	授業内容 変数と数値演算/ 定数、変数、数値演算	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 変数の予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第6回	授業内容 変数の型/ 変数の型、型変換、複合演算	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 変数の型の予習と復習	事前事後学習時間 5時間
第7回	授業内容 数値の入力/ 数値の入力、さまざまな計算処理	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 数値の入力の予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第8回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間
第9回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間
第10回	授業内容	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題	事前事後学習時間

授業計画					
第11回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第12回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第13回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
第14回	授業内容			参考資料・参考URLなど	
	事前事後学習課題			事前事後学習時間	
教科書					
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考
『プログラミング基礎授業資料集』	安井浩之	三恵社	2022	9784866932903	
参考書					
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考
参考URL					
表示名	URL			説明	

授業科目名	ソフトウェア工学概論	科目英名	Introduction to Software Engineering
開講年度	2022	開講学科	2020年度 機械工学科
分野系列	理工学基礎・選択	担当者	安井 浩之
学年	3年生	学期	前期後半
単位数	2	科目ナンバリング	10-235

## 科目概要

現代社会において不可欠な存在であるソフトウェアシステムを、工学的手法によって開発するための学問分野であるソフトウェア工学の全般について学習する。具体的には、ソフトウェアのライフサイクルである、分析、設計、実装、テスト、運用、保守の各プロセスに関わるさまざまな技術や手法について学ぶと共に、技術標準、開発方法論、オブジェクト指向、リレーショナルデータベース、品質特性、プロジェクト管理といった事柄についても学ぶ。

## 達成目標

情報処理技術者としての基本的な知識を身に付ける。具体的には、システム開発手法、/オブジェクト指向、データベース設計、プロジェクト管理などの基本について習得する。/ソフトウェア工学/ソフトウェア工学の目的や必要性について理解できる。/ソフトウェアのライフサイクルやプロセスモデルについて理解できる。/オブジェクト指向について理解できる。/分析・設計・実装/分析の必要性や分析手法について理解できる。/モデリングについて理解し、説明できる。/設計手法について理解できる。/リレーショナルデータベースの基本について理解で

## 成績評価

授業内演習および宿題(50%)、期末試験(50%)により評定する。/<試験については対面実施ができない場合、WebClassを用いた試験となる>

## 履修する上で必要な条件

コンピュータの仕組みやプログラミングの基本に関する知識を身に付けていること。

## オフィスアワー

火水2限

## 授業形態

講義

## 授業の具体的な進め方

毎回の講義資料(授業支援システムWebClassで配布)を用いて座学形式で授業を行う。授業中は予習範囲に関して受講者に解答をして貰う。また、毎授業の最後に演習を行う。

## 関連科目

情報リテラシー演習、プログラミング基礎、コンピュータ概論、数値解析

## 授業に持参するもの

## 学生へのメッセージ

授業内演習を毎回実施するので休まず出席すること。また、予復習をしっかりとしておくこと。/授業支援システムWebClassを用いて、資料の配布や演習問題の配布などをおこなうので、随時参照して貰いたい。

## その他・自由記述欄

前回演習の解説を、演習を実施する前に行って欲しいという要望があったのでそのように対応することとした。

## 科目紹介動画

<https://ocw.tcu.ac.jp/Mediasite/Play/f0bf2268dfe8417fa10fa6f82124cf471d>

## 評価フィードバック

3

- 適切な方法で答案・レポートを返却する
- 試験問題(答案)の解説
- レポート・課題等の評価をWebClassでフィードバック
- レポート・課題等の評価を面談でフィードバック
- その他

## 教育手法

8

- PBL(Project organized Problem Based Learning)
- フィールドワーク
- 協同学習(協働学習)
- グループワーク
- グループディスカッション
- ディベート
- プレゼンテーション
- 反転授業
- その他

## 教育効果

3    
      
  12

- 課題設定力
- 情報収集力・分析力
- 思考力・創造力
- 判断力
- 積極性・能動性
- 協調性・コミュニケーション能力
- 言語表現力
- プレゼン表現力
- ディベート
- 横断的・多面的思考力
- クリティカル・シンキング・スキル
- 実践する力(実社会に適用する力)

## 実務家教員

3

- 該当する:実務経験が5年以上
- 該当する:実務経験が5年未満
- 該当しない

実務経験の概要

講義を行う際の経験の活かし方

## SDGs17の目標

9

- 貧困をなくそう
- 飢餓をゼロに
- すべての人に健康と福祉を
- 質の高い教育をみんなに
- ジェンダー平等を実現しよう
- 安全な水とトイレを世界中に
- エネルギーをみんなに そしてクリーンに
- 働きがいも経済成長も
- 産業と技術革新の基盤をつくろう
- 人や国の不平等をなくそう
- 住み続けられるまちづくりを
- つくる責任つかう責任
- 気候変動に具体的な対策を
- 海の豊かさを守ろう
- 陸の豊かさを守ろう
- 平和と公正をすべての人に
- パートナーシップで目標を達成しよう

授業計画		
第1回	授業内容 授業導入/ 情報処理システムとは、ソフトウェア工学	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 ソフトウェア工学に関する復習	事前事後学習時間 4時間
第2回	授業内容 システム開発/ プロセスモデル、成果物	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 プロセスモデルに関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第3回	授業内容 分析1/ 要求分析、要件定義、モデリング、データフローモデル	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 要件分析に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第4回	授業内容 分析2/ ERモデル、状態遷移モデル、構造化分析手法	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 分析手法に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第5回	授業内容 オブジェクト指向/ オブジェクト指向開発、UML	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 オブジェクト指向に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第6回	授業内容 設計・実装1/ 分割統合法、構造化による設計・実装	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 構造化設計に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第7回	授業内容 設計・実装2/ データベースの設計・実装	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 データベースに関する予習と復習	事前事後学習時間 5時間
第8回	授業内容 設計・実装3/ オブジェクト指向による設計・実装	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 オブジェクト指向設計に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間
第9回	授業内容 テスト1/ 品質、論理的検証法	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 ソフトウェア品質に関する予習と復習	事前事後学習時間 5時間
第10回	授業内容 テスト2/ テストデータによる検証法	参考資料・参考URLなど
	事前事後学習課題 テスト手法に関する予習と復習	事前事後学習時間 4時間

授業計画						
第11回	授業内容			参考資料・参考URLなど		
	開発環境/ IDE、CASEツール					
	事前事後学習課題			事前事後学習時間		
	開発環境に関する予習と復習			4時間		
第12回	授業内容			参考資料・参考URLなど		
	プロジェクト管理/ 工程管理、コスト見積もり					
	事前事後学習課題			事前事後学習時間		
	プロジェクト管理に関する予習と復習			4時間		
第13回	授業内容			参考資料・参考URLなど		
	運用・保守/ 保守の種類、部品化					
	事前事後学習課題			事前事後学習時間		
	運用と保守に関する予習と復習			4時間		
第14回	授業内容			参考資料・参考URLなど		
	理解度確認・解説/ 授業内容の理解度確認、解説					
	事前事後学習課題			事前事後学習時間		
	理解度確認に関する予習と復習			8時間		
教科書						
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考	
『ソフトウェア工学 - オブジェクト指向・UML・プロジェクト管	松本啓之亮	森北出版	2005	9784627829213		
参考書						
書籍名	著者	出版社	出版年	ISBN	備考	
参考URL						
表示名	URL			説明		

## 別紙4

講義コード	講義名	自由記述	担当者1
saa132304	情報リテラシー演習(a)	授業でやっていることと、時間の配分がなかったと思った。そのせいで、授業に追いつけていない生徒も多かったと思うし。もう少し配分を考えるべきかなと思いました。	安井 浩之
saa132304	情報リテラシー演習(a)	とても良いです。	安井 浩之
saa132304	情報リテラシー演習(a)	プレゼンテーションの作り方を知れて良かった。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	情報の授業だから一番ZOOM授業がスムーズでした	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	スキルテストの見本をやり忘れて、本番でかなり苦戦したので、見本の大切さを知りました。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	情報について知らなかったことの方が多かったです。情報社会を生きていくうえで大切なことを学べて良かったです、これからは勉強し続けようと思いました。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	授業資料が充実していてわかりやすかったです。予習として事前に資料を見ることができるのがありがたかったです。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	社会に出ても大切なことをたくさん身につけることができました。ためになる授業でした。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	私は元々コンピューターを操作することが得意ではない為、情報リテラシーの授業がとても不安でした。ですが、先生やTAの方々が私の初歩的すぎる質問にも親切かつ丁寧に教えてくださり、情報の授業に大幅な遅れを取ることなく参加することが出来ました。私はこの2か月間でコンピューターに関するいくつかの新しい知識を得られました。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	予習」の問題を解く時間が少ないように感じます。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	情報リテラシーの授業は自分の知らなかったことを知ることが出来る授業だったのでとても有意義な時間だったと思う。後期もあるのもっともっと知識を増やしていきたい。また自分の知らないことが多かったこともあるが演習、宿題が適当になってしまっていたので後期にはソニニ幼なことがないようにしたい。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	難しいことが多いけど慣れるまで頑張りたい。	安井 浩之
saa221201	情報リテラシー演習(a)	以前よりも知識をつけることができた	安井 浩之
sab132308	情報リテラシー演習(b)	全体的に難しい内容が多かったですが、演習や宿題を通してそれらを理解して、使えるようになったと思います。表計算やワープロなど、授業でやったことを忘れないように日々使っていこうと思いました。	安井 浩之
sab132308	情報リテラシー演習(b)	授業中の説明では演習をこなすことができないので、前日に予習動画を見て演習を先にやった方ができた。	安井 浩之
sab132308	情報リテラシー演習(b)	特に不満もなく授業を受けられたので良かったです。	安井 浩之
sab132308	情報リテラシー演習(b)	メールで聞いたことに対して早く返事をいただいてとても助かった。スキルテストは全て追試でしたが、救済措置を連絡下さり、ありがとうございます。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	表計算などの専門的な部分について分からない時があったため、もう少し分かりやすく説明してほしい。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	興味深い内容でした。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	この先役立つ知識を得られました。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	難しい面もあったけどなんとかついていけました	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	難しかった。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	演習動画等がありながらも授業中に説明をくれたりと、授業前から自身で実施できるようなものがあり苦手な人得意な人のどちらにも対応できるような授業でよかったと思う。	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	PCについての知識が身についた	安井 浩之
sab221205	情報リテラシー演習(b)	わかりやすい授業ありがとうございました。	安井 浩之