

2014年度 アカデミックコモンズプロジェクトルーム 利用申請書

作成日 2014年 2月 6日

プロジェクト名		Feel Learning 感学	
申請代表者	ふりがな	み ね はな	
	氏名	三輪 華	
	所属	理工学部 情報科学科	
目的 および 目標	<p>私たちがプロジェクトの目的は、多くの人に「感じて学ぶ楽しさ」を体験してもらうことです。具体的には、コンピュータを使ってプログラミングを行うワークショップを開催し、プログラミングを通して、言式行錯誤という学びを楽しむことから体験してもらいます。そして、「プログラミングは誰もが楽しむことができる」、「プログラミングは新しい学びの可能性を持っている」、「学ぶことは楽しいことである」ということに参加者だけでなく、実施者もが気づける場を作り、全員で成長していくつもりです。さらに、この楽しさを日本中、また世界中に広げていきたいと考えています。</p>		
活動概要	<p>小学生から大学生までを対象としたワークショップの開催を予定しています。このワークショップは、コンピュータを使って簡単なプログラミングを体験してもらうものです。このワークショップを通じて、参加者には受身ではなく、自らが意欲を持って学んでもらいます。私たちが、この「学び」を楽しく体験できるようにサポートする役割としてワークショップを企画します。</p> <p>上記の目的を達成するためにどのような活動を予定しているかなどについて記入してください。</p>		
アクティビティ概要	<p>アカデミックコモンズの一部をお借りして、アカデミックコモンズを利用する学生を対象に上記のようなワークショップを開催する予定です。ここでは、自ら学ぶ楽しさを感じてもらいたいだけでなく、自身の活動の振り返りを通じて、自ら自身の成長につなげてもらいたいと考えています。</p> <p>アカデミックコモンズを利用する学生を対象としたアクティビティについて記入してください。</p>		