

# 愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	総合演習 II		
担当者(Instructors)	岩本 光一郎	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	必修

<b>■授業の目的と概要(Course purpose/outline)</b>			
<p>我々が社会の中で安定した生活を送るためには、金融や経済に関する正しい知識や適切な判断力を持つことが不可欠であるの言うを待たない。その金融に関する情報を正しく理解し、主体的に判断できる能力、すなわち「金融リテラシー」を身に付けるため、本演習では以下の様な活動を実施する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「金融リテラシー」という概念を理解し、その詳細な中身、特にリテラシー・マップについて理解する</li> <li>・金融リテラシーの一つである「資産形成」について自ら調べて、理解を深める</li> <li>・現実の資産形成の一助となりうる「投資学習ゲーム」について調べ、内容を理解する： 後期は実際にプレイしてみる</li> </ul>			

<b>■授業形態・授業の方法(Class form)</b>	
授業形態(Class form)	演習
授業の方法(Class method)	毎回の演習では図書館やインターネットでの調べ物の結果や輪読したテキストの内容についてのプレゼンテーション、ゲームプレイを行い、その内容について教室内で討論を行う。そのため、演習時にはインターネットに繋がるPCを必携とする。 ※月に一回程度、リモート演習を行う予定

<b>■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)</b>			
回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	ガイダンス	シラバスを基に本演習の目的と内容、進め方等について説明する。	<input type="checkbox"/>
第2回	投資ゲームについて 1	前期で調べたことを元に、投資ゲームについてさらに深く知る。	<input type="checkbox"/>
第3回	投資ゲームについて 2	日本証券業協会の株式学習ゲームについて知る。	<input type="checkbox"/>
第4回	投資ゲームをプレイする 1	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第5回	投資ゲームをプレイする 2	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第6回	投資ゲームをプレイする 3	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第7回	投資ゲームをプレイする 4	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第8回	投資ゲームをプレイする 5	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第9回	投資ゲームをプレイする 6	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第10回	投資ゲームをプレイする 7	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第11回	投資ゲームをプレイする 8	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第12回	投資ゲームをプレイする 9	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第13回	投資ゲームをプレイする 10	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第14回	投資ゲームをプレイする 11	演習中に実際に投資ゲームをプレイし、その結果について討論する。	<input type="checkbox"/>
第15回	総括	後期の演習について振り返る。	<input type="checkbox"/>

<b>■授業時間外学習(予習・復習)の内容(Preparation/review details)</b>	
<p>事前： 演習は学生によるプレゼンとゲームプレイ、そしてプレゼン内容やゲームの結果についての全員での討論が中心となる為、プレゼンすべき内容やゲームについて事前に調べておく(2時間程度)。 事後： 学生は、討論で得られたコメント等をまとめて自分が得た気付きや知識を整理してメモしておく(2時間程度)。 ※メモをまとめて最終講で期末レポートとして提出する</p>	

<b>■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)</b>	
各自が調べた内容やゲームの結果はプレゼンや討論を通して、全体で知識・情報を共有する。	

<b>■授業の到達目標と評価基準(Course goals)</b>		
区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)

知識・技能	◇ 2019全学共通DP1	現代社会に関連した事象を分析することによって、金融に関する専門知識および技能を身につけるとともに、それを活用することができる。
思考力・判断力・表現力	◇ 2019全学共通DP2	各自が選択した経済や金融に関するテーマについて幅広く思考し、その課題について多面的な判断し、他者に自分の考えを表現、発信することができる。
主体性	◆ 2019全学共通DP3	経済と金融に関する新しい概念を自ら学び、他者と協力して疑問や課題を解決・分析することができる。

■成績評価(Evaluation method)				
筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			50%	50%
授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)				
成績評価については、演習中のプレゼンテーションをはじめとする演習への取組具合や、授業内試験(期末レポート報告)の結果等を基に、総合的に評価する。				

■テキスト(Textbooks)		
No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	必要に応じて随時、指示する。	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)		
No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	必要に応じて随時、指示する。	
2		
3		
4		
5		