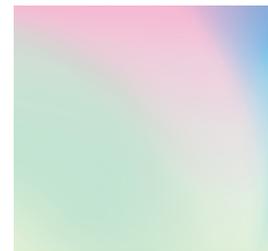


## 授業課題



認知科学2（三輪担当分）は、「熟達」をテーマに取り上げます。初日の授業でもお話ししましたが、この授業では、自らを題材として、このテーマに迫ってゆきたいと思います。

**これから2週間の間、オセロゲームを、毎日3ゲームずつ取り組んでもらいます。3（回/日）×14（日）=42回のトレーニングを行うこととなります。**最終レポートでは、授業参加者全員のトレーニングデータをフィードバックし、それを分析して、オセロゲームの熟達に関する議論を行っていただこうと思います。

**このような体験型、参加型の授業を成功させるには、一人ひとりのまじめな参加態度、授業への貢献が不可欠です。**毎日のことなので大変であるとは思いますが、時間を取って、トレーニングに向かってみて下さい。

(1) **初回の起動時には、起動コードが必要になります。**起動コードは、一人ひとり個別に与えられます。本日の15:00以降、ホームページで起動コードを公開しますので、各自自分の起動コードを使って、トレーニングシステムを起動下さい。

<http://miwalab.cog.human.nagoya-u.ac.jp/cogsciclass2014f>

(2) 毎日、トレーニング（3回のゲーム）が終了した時点で、以下のアドレスに**トレーニング終了報告メール**を出して下さい。

送付先アドレス:

20:00時点で報告がない場合には、やさしいT.A.のお兄さんから、フレンドリーな催促メールを出させていただきます。

(3) それぞれで、トレーニングの仕方が少しずつ異なります。他の参加者と相談はせず、一人で黙々とトレーニングに取り組んで下さい。また、**攻略本やネット上の情報を参照せず、独力で学習して下さい。**この点は、最終的な分析において特に重要な点ですので、**遵守をお願いします。**

それでは、2週間後、今より一段とたくましくなったまだ見ぬ皆さんにお会いできることを、心待ちにしています。