

授業科目名	【Gカリキュラム】 教養演習Ⅰ・Ⅱ ※本年度は開講せず 【EFカリキュラム】 教養演習Ⅰ・Ⅱ	選択履修	開講年次	【G】2 【EF】2	単位数	【G】2 【EF】2
科目区分	基本科目／【G】教科及び教科の指導法に関する科目（-・-・-・-）／【EF】教科及び教科の指導法に関する科目（-・-・-・-）					
担当形態	単独	【G】教員の免許状取得のための（-・-・-・-）科目 【EF】教員の免許状取得のための（-・-・-・-）科目				
施行規則に定める科目区分又は事項等						
サブタイトル	情報通信技術（ICT）の利活用	担当者	宝剣 純一郎			
授業概要	<p>【概要】 私たちが日常操作あるいは利用しているコンピュータやインターネットに関わる技術的側面に注目した演習に取り組みます。コンピュータのハードウェアあるいはソフトウェア、インターネットを対象に演習テーマを決め、学生諸君は演習を行った後、レポートを作成・発表するという形式で授業を進めます。</p> <p>【到達目標】 コンピュータやネットワークに関する知識をより深め、高い操作能力を養うことが目標です。具体的な目標は学生諸君との話し合いで決めますが、プログラミング能力向上を想定しています。</p>					
履修条件	情報リテラシーの単位取得済み、ハードウェア概論およびソフトウェア概論を履修済みであること。					
教科書・参考書	<p>【教科書】 具体的演習テーマ決定後、必要があると認める場合に指定します。</p> <p>【参考書】 具体的演習テーマ決定後、必要があると認める場合に紹介します。</p>					
授業回数	授業内容					
授業内容	<p>演習テーマは、「プログラミング」を重点分野とします。</p> <p>「プログラミング」はこれまでほぼ毎年演習テーマとしてきました。過去に演習対象としたプログラミング言語は、「C」、「JavaScript」、「Ruby」、「VBA」などです。「プログラミング」では、まず特定のプログラミング言語を選び、そのプログラミング言語で記述してあるサンプルプログラムを作成・実行することで、プログラミングを体験します。この体験を通じて、プログラミングに必要なツールの操作やプログラミング言語の文法理解などを行います。</p> <p>このようなステップを踏むことが「ハードルが高い」と感じる学生諸君には、視覚的にプログラミング可能な「ビジュアルプログラミング」、例えば「スクラッチ（Scratch）」、「プログラミン」、「ビスケット（VISCUIT）」などを利用してもらいます。「ビジュアルプログラミング」であれば、従来のプログラミング言語で要求される知識は不要で、プログラミング部品を直接操作することでプログラミングに取り組むことができます。さらに、発展系として「ロボット」を「ビジュアルプログラミング」で動作させることも想定しています。</p>					
予習復習内容	自宅のPCあるいは大学内のPCを利用して、毎回の演習で取り組む内容を事前に理解しておきましょう。また、授業時間内に完成しなかった演習問題あるいは完成したがさらに改訂が可能だと考える演習問題は、次週の授業時間までに完成・改訂しておきましょう。					
評価方法	レポートおよび発表の内容（60%）、授業への参加態度（40%）で評価します。					
評価基準	上記授業内容について、よく理解し、適切にレポートや課題を完成させた者には「A」、理解してはいるが、一部理解に不十分な箇所がある者については、その程度に応じて「B」または「C」とします。授業内容の理解自体が不十分な者については、その程度に応じて「D」または「E」とします。					
その他	<p>特になし</p> <p>※G 刈：法【Ⅰは選択必修（A）・Ⅱは選択必修（B）】 刈^o【Ⅰは選択必修（A）・Ⅱは選択必修（B）】 情【Ⅰは選択必修（A）・Ⅱは選択必修（B）】 / EF 刈：法【選択必修（γ）】 刈^o【選択必修（γ）】 経【選択必修（γ）】</p>					