

科目名称：	情報学概論	
担当者名：	瀬戸 就一	
区分	授業形態	単位数
基礎教育科目	講義	2
授業の目的・テーマ		
現在の社会基盤である情報技術は、あらゆる場面で必要不可欠となっています。また、小学校でプログラミング教育が必修化されるなど、すべての人に情報やプログラミング的な考え方の基礎が必要であるという認識が高まっています。本授業では、情報の基礎的な考え方・プログラミングの考え方をわかりやすく学んでいきます。受講者数によってはグループワークを通して課題解決をする授業展開をしていきます。		
授業の達成目標・到達目標		
本講義では、情報の考え方・プログラミングの考え方を理解できることを目標とします。さらに、学んだことをほかの人に伝えられるようになることが到達目標です。 毎回の課題を次回の事前事後学修とすることを条件とします。		

基礎教育科目		ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し他者との信頼関係を築いていくことができる。		○
DP(2)	様々な課題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。		
DP(3)	専門的な知識や技能を修得し、それぞれの分野において、これらを柔軟に活用していくことができる。		

評価方法／ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
全学DP(1)	70		20	10	100
全学DP(2)					0
全学DP(3)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
なし	《内容１》	《経験年数１》
	《内容２》	《経験年数２》
	《内容３》	《経験年数３》
	《内容４》	《経験年数４》
備考		

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
情報技術に対する態度	現代の情報技術に対して好奇心を持って理解し、他者に説明しようとする態度	現代の情報技術に対してとても興味を持っている態度	現代の情報技術に対して興味を持っている態度	現代の情報技術は専門分野ではないという態度
情報技術に対する理解	授業内容について、考察が的確で、課題が大変にわかりやすく記載されている。	授業内容について、課題がとても分かり易く記載されている。	授業内容について、課題が分かるように記載されている。	授業内容について、課題の記載はあるものの、分かりにくい。
プログラミングの理解	プログラミングについてわかりやすく他者に説明できる。	プログラミングについて他者に説明できる。	プログラミングについて他者にだいたい説明できる。	プログラミングについて何とか他者に説明できる。
情報技術を利用しようとする力	授業で得た知識を使い、情報技術を駆使できる。	授業内容で得た力を使い、情報技術を大いに利用できる。	授業内容で得た力を使い、情報技術を大いに利用できる。	よく理解しないまま、情報技術を利用している。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間（分）
第1回 ITとは・コンピュータの構成要素	本シラバスを精読し、まとめておくこと。	20分
第2回 CPUとメモリ	第1回のプリント復習。コンピュータ構成要素の課題。	40分
第3回 補助記憶装置	第2回のプリント復習。CPUとメモリ。	40分
第4回 ディスプレイ（解像度）	第3回のプリント復習。補助記憶装置の課題。	40分
第5回 入出力インタフェース	第4回のプリント復習。ディスプレイの課題。	40分
第6回 10進数→2進数、2進数→10進数	第5回のプリント復習。入出力インタフェースの課題。	40分
第7回 演習1（ディスカッションしながら、第6回の変換方法を理解する）	第6回のプリント復習。10→2進数、2→10進数の課題。	40分
第8回 ビットとバイト	第7回のプリント復習。演習1の課題。	40分
第9回 文字・画像・マルチメディアの表現方法	第8回のプリント復習。ビットとバイトの課題。	60分
第10回 ファイルとディレクトリ	第9回のプリント復習。文字・画像・マルチメディアの課題。	40分
第11回 アルゴリズムとフローチャート	第10回のプリント復習。ファイルとディレクトリの課題。	60分
第12回 代表的なアルゴリズム（紙ベースでフローチャートでディスカッションしながら作成する。）	第11回のプリント復習。アルゴリズムとフローチャートの課題。	60分
第13回 プログラミング1 Scratchで簡単なプログラミングに取り組む。（ディスカッション）	第12回のプリント復習。プログラム・アルゴリズムの課題。	60分
第14回 プログラミング2 Scratchで簡単なプログラミングに取り組む。（ディスカッション）	第13回のプリント復習。プログラミング1の課題。	60分
第15回 プログラミング3 Scratchで簡単なプログラミングに取り組む。（ディスカッション）	第14回のプリント復習。プログラミング2の課題。	120分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。
また、事前事後学習としては、次回までの課題プリント（小レポート）をまとめて、Google classroomに提出してもらう。

成績評価の方法・基準
定期試験は、70%で評価する。その他の評価配分は、以下のとおりである。
期末試験で70%、課題提出で20%、提出状況で10%の評価を行う。

課題に対してのフィードバック
「授業内プリント」「次回までの課題」プリントをGoogle Classroomのルーブリックで評価し、オンラインで返却する。

教科書・参考書
教科書は、指定しない。毎回プリントを配付する。また、情報・ICTに関するものはすべて参考となる。