

ナンバリング	授業科目名(科目の英文名)					区分・【新主題】/(分野)	授業形式					
E112G018	情報科学A (Information Science A)											
必修選択	単位	対象年次	学部	学期	曜・限	担当教員						
必修	2	3	教育学部 平成31年度以前入学生 用			氏名 大隈 ひとみ  E-mail okuma@oita-u.ac.jp 内線 7646						
授業の概要	コンピュータのハードウェアとソフトウェアの仕組みや動作原理, コンピュータ内部での情報の表現方法を理解する。また, 情報化された現代社会において欠かせないツールとなったインターネットの仕組みやサービスを理解し, インターネットを安全に利用する上での基礎知識とマナーを身につける。さらに, プログラミング演習では, プログラミングの基本的な考え方を理解し, 様々な情報がコンピュータによってどのように処理されていくのかを体験的に学習する。											
具体的な到達目標	DP等の対応(別表参照)						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10					
目標1	コンピュータの動作原理を説明できる。											
目標2	コンピュータによる情報処理において必要な基礎的概念を説明できる。											
目標3	正しく情報機器を操作し, 情報を活用することができる。											
目標4	初歩的なプログラミングができる。											
目標5												
目標6												
目標7												
目標8												
目標9												
目標10												
授業の内容												
1	情報科学とは(コンピュータの歴史, 情報科学の分野)											
2	コンピュータの仕組み1(コンピュータの構成)											
3	コンピュータの仕組み2(内部表現)											
4	インターネットの仕組みとサービス											
5	インターネットのマナー・セキュリティ											
6	基礎プログラミング(初めてのプログラム)											
7	基礎プログラミング(変数と計算)											
8	基礎プログラミング(条件分岐)											
9	基礎プログラミング(繰り返し1)											
10	基礎プログラミング(繰り返し2)											
11	応用プログラミング(イベント処理1)											
12	応用プログラミング(グラフィック)											
13	応用プログラミング(乱数)											
14	応用プログラミング(イベント処理2)											
15	まとめ											
ラ ア ク ニ テ ン イ グ ブ	A:知識の定着・確認 B:意見の表現・交換 C:応用志向 D:知識の活用・創造	毎回, 授業内容に関連する演習問題に取り組んでもらう。また, 必要に応じてレポートを課す。	工 夫 そ の 他 の	LMSの活用								
時間外学修の内容と時間の目安	準備学修 事後学修	授業の資料を確認し, 必要に応じて予習する(15h)。 パソコン実習は積み重ね式の授業構成になっているので, 授業時間内に演習問題が完成しなかった場合や, やむをえず欠席した場合は, 次回までに自習して補っておく(30h)。										
教科書	教科書は指定しない											
参考書	参考書は指定しない											
成績評価の方法及び評価割合	評価方法	割合	目標1	目標2	目標3	目標4	目標5	目標6	目標7	目標8	目標9	目標10
	課題レポート	50%										
	各回の演習	50%										
注意事項	・ 授業の資料をWebサイトにアップするので, 確認すること。 ・ パソコン実習は積み重ね式の授業構成になっているので, 授業時間内に演習問題が完成しなかった場合や, やむをえず欠席した場合は, 次回までに自習して補											
備考	なし											
リンク	なし											
	URL											