

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	2	教育学部 令和2年度 以降入学生用			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																
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 ブ ニ テ ン イ グ	A:知識の定着・確認	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	授業の資料を確認し, 必要に応じて予習する(15h)。															
	事後学修	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																