松江工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)	授業科目	情報工学基礎演習
科目基礎情報					
科目番号	0005		科目区分	専門 / 必履修	
授業形態	演習		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	情報工学科		対象学年	1	
開設期	前期		週時間数	2	
教科書/教材	授業で用意するスライドなど				
担当教員	橋本 剛, 渡邊 千夏				
到達目標					
(1) Windowsの基本的な使い方・大まかな仕組みの理解と習得 (2) プログラミングの基本的な考え方の習得 (3) プログラミングによって実際に物を動かす方法の実践					
ルーブリック					
		理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安	
評価項目1		Windowsの基本的な使い方、大まかな仕組みを良く理解し、良く使いこなせるようになった	Windowsの基本的な使い方、大まかな仕組みを理解し使えるようになった	Windowsの基本的な使い方、大まかな仕組みをあまり理解できていない	
評価項目2		プログラミングの基本的な考え方を良く習得できた	プログラミングの基本的な考え方を習得できた	プログラミングの基本的な考え方を習得できていない	
評価項目3		プログラミングによって実際に物を動かす方法を良く実践できた	プログラミングによって実際に物を動かす方法を実践できた	プログラミングによって実際に物を動かす方法を実践できなかった	
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 J2 情報工学科教育目標 J3					
教育方法等					
概要	今後情報工学を学ぶにあたり、基礎となる以下の演習を行う。 Windows基礎演習： キーボード機能およびショートカットキー機能に関する演習を行う。 プログラム基礎1： 入門用言語Scratchでプログラミング演習を行う プログラム基礎2： レゴマインドストームを用いて、実機を動かすプログラムを作成し実際に動かす演習を行う				
授業の進め方・方法	到達目標の達成度を以下の割合で評価する。 課題 100% ただし、提出物の未提出が一つでもあれば、試験成績とは無関係に不合格とする。 提出遅れは100点満点による評価から1週間につき10点ずつ減点する。				
注意点	グループ学習では、恥ずかしがらずに積極的に行動し、発言する。間違いを恐れて発言しない、行動しないことが恥ずかしいことです。折角の機会に進歩しないことを恐れるべし。メンバーの役割分担をしっかりと決め、課題は連絡を取り合ってうまく調整しながら進めること。				
授業の属性・履修上の区分					
☒ アクティブラーニング		☒ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応	
☐ 実務経験のある教員による授業					
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	ガイダンス Windows基礎(1): キーボード演習 キーボード各キーの役割を学び、ショートカットの演習を行う	Windowsの基本的な使い方、大まかな仕組みを説明できる	
		2週	Windows基礎(2): キーボード演習 キーボード各キーの役割を学び、ショートカットの演習を行う	Windowsの基本的な使い方、大まかな仕組みを説明できる	
		3週	プログラム基礎1: Scratch (1)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
		4週	プログラム基礎1: Scratch (2)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
		5週	プログラム基礎1: Scratch (3)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
		6週	プログラム基礎1: Scratch (4)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
		7週	プログラム基礎1: Scratch (5)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
		8週	プログラム基礎1: Scratch (6)	プログラミングの基本的な考え方を説明できる。	
	2ndQ	9週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(1) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		10週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(2) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		11週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(3) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		12週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(4) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		13週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(5) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		14週	プログラム基礎2: レゴマインドストーム(6) レゴマインドストームを用いたプログラム演習を行う	プログラミングによって実際に物を動かす方法を説明できる。	
		15週	作品発表会: Scratch で作成した作品を発表する	プレゼンテーションにより自分の考えや作品を説明できる。	
		16週			

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週		
評価割合							
	課題	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	100	0	0	0	0	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	100	0	0	0	0	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0