

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|---|--|------------------------|-----|------|---------------|
| 科目名 | 情報技術の基礎 | 英文表記 | Fundamentals of IT | 平成24年3月 | | | |
| 科目コード | 1015 | | | | | | |
| 教員名:パイティガ ザカリ、佐藤 尚 技術職員名: | | | | 作成 | | | |
| 対象学科/専攻コース | | 学年 | 必・選 | 履修・学修 | 単位数 | 授業形態 | 授業期間 |
| 全学科 | | 1年 | 必 | 履修 | 3単位 | 講義 | 通年 |
| 科目目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータリテラシを習得する。 ・ 情報処理、通信に関する基礎知識、技術について理解する。 ・ 社会における情報化の進展と情報の意義や役割について理解を深める。 ・ 情報及び情報手段を活用する能力を会得する。 | | | | | | |
| 総合評価 | 前期評価: 定期試験(中間・期末)の平均の70%, および演習30%により評価する。 後期評価: 定期試験(中間のみ)の60%, および演習40%により評価知る。 学年末評価は前期評価と後期評価の平均で行い、60%以上を合格とする。 | | | | | | |
| 達成度目標と評価方法 | 科目達成度目標(対応するJABEE教育目標) | | | 達成度目標の評価方法 | | | |
| | ① | プレゼンテーション技法と電子メールの使い方を学ぶ。 | ⇒ | 正しく理解できているかを演習で評価する。 | | | |
| | ② | コンピュータリテラシ、情報モラル、そしてネットワークの活用方法とそれを利用する上での心構えを理解する。 | ⇒ | 正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。 | | | |
| | ③ | HTMLによるWEBページ制作の基本を学び、情報発信について理解を深める。 | ⇒ | 正しく理解できているかを演習で評価する。 | | | |
| | ④ | 問題解決の方法とそのための情報活用方法、およびマルチメディアについて学ぶ。 | ⇒ | 正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。 | | | |
| | ⑤ | コンピュータの構成要素と周辺機器、メディアやネットワークの仕組み、そして情報の歴史について学ぶ。 | ⇒ | 正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。 | | | |
| | ⑥ | 基本的なアニメーションの制作を通して、動画のしくみについて理解を深める。 | ⇒ | 正しく理解できているかを演習で評価する。 | | | |
| 本科・専攻科教育目標 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| | ◎ | ○ | ○ | ○ | | | |
| 授業概要、方針、履修上の注意 | 表計算、プレゼンテーション、電子メール、Webブラウザなどの実習を通してコンピュータリテラシを習得する。次に、コンピュータの構成と動作、通信システムとネットワーク構成、情報セキュリティ技術、情報社会の進展とその影響・課題、情報社会での個人の責任など情報処理と情報通信に関わる基礎的知識と基本技術を学ぶ。 | | | | | | |
| 教科書・教材 | 高校情報A | | | | | | |
| 授 業 計 画 | | | | | | | |
| 週 | 授 業 項 目 | 時間 | 授 業 内 容 | | | | 自学自習(予習・復習)内容 |
| 1 | ガイダンス | 2 | OSの基本操作と沖縄高専におけるネットワークの利用について理解を深める。また、教科内容や授業の進め方・評価方法を説明し、実習室使用上の留意点及び実習用機器の利用法について理解する。 | | | | |
| 2 | プレゼンテーションソフト | 2 | プレゼンテーションの基本を理解し、そのソフトウェアを利用した課題の作成と発表を行うことでプレゼンテーション能力を身につける。 | | | | |
| 2.5 | プレゼンテーションソフト | 1 | プレゼンテーションソフトを用いた演習 | | | | |
| 3 | プレゼンテーションソフト | 2 | プレゼンテーション(スライドを用いた自己紹介) | | | | |
| 4 | 情報モラル1 | 2 | 情報社会の特徴や問題、メディアについて理解を深める。 | | | | |

| | | | |
|----|--------------------------------|-----|--|
| 5 | 情報モラル2 | 2 | ネットワークを利用する際に注意すべきルールやマナーについて理解を深める。 |
| 6 | 情報モラル3 | 2 | ネットワークを利用する際に注意すべきとセキュリティについて理解を深める。 |
| 7 | 情報とネットワークの活用1 情報の検索と収集1 | 2 | インターネットの基本的な仕組みと、Webページの閲覧方法を理解する。 |
| 8 | 情報とネットワークの活用1 情報の検索と収集2 | 2 | インターネットで利用される検索エンジンの種類について、ディレクトリ型とロボット型の意味と特徴を理解する。 |
| 9 | 情報とネットワークの活用2 情報の伝達と取り決め1 | 2 | 電子メールを用いた情報の受発信について理解する。 |
| 10 | 情報とネットワークの活用2 情報の伝達と取り決め2 | 2 | 異なるソフト同士におけるデータのやり取りについて理解する。 |
| 11 | 情報とネットワークの活用2 情報の伝達と取り決め3 | 2 | 情報の加工・再利用について理解する。 |
| 12 | 情報とネットワークの活用3 ネットワーク利用の心がまえ | 2 | 情報の信憑性と信頼性、個人情報保護や知的財産権・著作権等について理解する。 |
| 13 | 情報とネットワークの活用3 ネットワーク利用の心がまえ | 2 | ネットワークを利用する上で必要最小限のマナーやセキュリティについて理解を深める。 |
| 14 | 情報とネットワークの活用3 ネットワーク利用の心がまえ | 2 | 知的財産権について理解する。 |
| 15 | 前学期中間試験 | 1 | |
| 16 | 情報モラルとネットワーク利用についての復習1 | 2 | 情報の収集や発信、そして加工をする上で注意すべき点について復習する。 |
| 17 | 情報モラルとネットワーク利用についての復習2 | 2 | 情報モラルに関する教育用DVD鑑賞 |
| 18 | 問題解決と情報活用1 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 問題解決の意味や解決までの手順を理解する。表計算を中心に文字、表、グラフによる表現を学び、得られた情報の分析方法・技術について理解を深める。 |
| 19 | 問題解決と情報活用2 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 表計算ソフトの演習 |
| 20 | 問題解決と情報活用3 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 表計算ソフトの演習 |
| 21 | 問題解決と情報活用4 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 表計算ソフトの演習 |
| 22 | 問題解決と情報活用5 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 表計算ソフトの演習 |
| 23 | 問題解決と情報活用6 (問題解決の工夫・実践) | 2 | 表計算ソフトの演習 |
| 24 | マルチメディア作品の制作1 (WEBページ制作) | 2 | HTMLによるWEBページ制作の基本を学び、情報発信について理解を深める。(PBL1) |
| 25 | マルチメディア作品の制作1 (WEBページ制作) | 2 | HTMLによるWEBページ制作演習 |
| 26 | マルチメディア作品の制作1 (WEBページ制作) | 2 | HTMLによるWEBページ制作演習 |
| 27 | マルチメディア作品の制作1 (WEBページ制作) | 2 | HTMLによるWEBページ制作演習 |
| 28 | マルチメディア作品の制作1 (WEBページ制作) | 2 | HTMLによるWEBページ発表会 |
| 29 | マルチメディアの活用1 (周辺機器の取り扱い) | 2 | 情報機器の取り扱い、コンピュータとそれらに接続されている周辺機器について学習する。 |
| 30 | マルチメディアの活用2 (周辺機器の取り扱い) | 2 | 情報機器の取り扱い、コンピュータとそれらに接続されている周辺機器について学習する。 |
| 期末 | 前期期末試験 | [1] | |
| 31 | 情報とマルチメディア活用に関する復習 | 2 | 情報とマルチメディアを活用する上で注意すべき点について復習する |
| 32 | 情報機器の発達と仕組み1 メディアの仕組み1 | 2 | 記録メディアの発達と仕組みについて理解を深める |

| | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|----|--|-------------|
| 33 | 情報機器の発達と仕組み1 メディアの仕組み2 | 2 | 通信の発達とコンピュータの発達の過程について理解を深める。 | |
| 34 | 情報機器の発達と仕組み1 メディアの仕組み3 | 2 | アナログとデジタルの意味、情報の単位などの情報学の基本を学習する。 | |
| 35 | 情報機器の発達と仕組み2 コンピュータネットワークの仕組み1 | 2 | コンピュータの基本的な動作の仕組みを理解する。 | |
| 36 | 情報機器の発達と仕組み2 コンピュータネットワークの仕組み2 | 2 | インターネットとLANの仕組みについて理解する。 | |
| 37 | 情報機器の発達と仕組み3 情報の歴史その未来 | 2 | コンピュータやネットワーク、メディアの歴史について解説して現在直面している問題について理解する。 | |
| 38 | 後学期中間試験 | 2 | | |
| 39 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション制作の基本を学び、動画について理解を深める。(PBL1) | |
| 40 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーションの基本的な制作方法を学ぶ。 | |
| 41 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション制作演習 | |
| 42 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション制作演習 | |
| 43 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション制作演習 | |
| 44 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション制作演習 | |
| 45 | マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作) | 2 | アニメーション発表会 | |
| 学習時間合計 | | 90 | 実時間 | 67.5 |
| 自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証) | | | | 標準的所用時間(試行) |
| ① | | | | |
| ② | | | | |
| ③ | | | | |
| 備考欄 | | | | |
| | | | | |

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)