

科目名	情報基礎 1 Introduction to Information Technology 1	1年 前期 専門必修 2単位
担当者名	佐々木 茂 渡辺 博芳	
授業目標	大学における学習や生活のために十分な ICT 能力を習得することを目標とする。また、これからの大学生活においてベースとなる友人関係を築くことも大切な目標である。授業概要に示す項目を一通りレビューすることが最低限の内容である。それぞれについて深い理解や高度な活用力を習得することが目標とする到達点である。	
授業概要	情報活用の実践力(タッチタイピング、ファイル管理、ワープロ、アウトライン文書、HTML、スタイルシート、ウェブサイト、表計算ソフト、プレゼンテーション)、情報の科学的理解(情報システム、情報処理、モデル化、アルゴリズム、ソフトウェア、ハードウェア、CPU、OS、データ表現、コマンドプロンプト)、情報社会に参画する態度(情報倫理、著作権、 電子的コミュニケーションとマナー)、協同学習	
授業方法	講義、個別学習、グループによる協同学習など多様な学習活動を行う。	
授業内容のレベルと関連する科目	大学の一般情報教育に位置付けられる科目である。最近は高校において情報教育が必修になっているので、履修生のほとんどがこれまでに何らかのコンピュータやソフトウェアを使ったことがあることを前提にする。使ったことがない履修生には友人間でフォローできるよう配慮する。	

授業担当者	佐々木 茂 渡辺 博芳	
授業内容	この授業を修了すると、以下のようなことができるようになっていないはずである。また、そうなるように学習することを望む。 <ul style="list-style-type: none"> <li>CL 教室のコンピュータを使って電子メールの送受信やウェブページ閲覧ができる。</li> <li>英字および日本語の入力において、キーボードを見ずにタイピングができる。</li> <li>ワープロソフト、表計算ソフト、プレゼンテーションソフトを利用することができる。</li> <li>簡単なウェブページを作成することができる。</li> <li>文書の構造を理解し、アウトライン構造をもった文書を作成できる。</li> <li>チェーンメール、ウイルスに適切に対処するとともに、ネットワーク利用時のエチケットを守り、著作権を尊重できる。</li> <li>コンピュータの本質を理解し、コンピュータ上での数値、文字やプログラムなどの表現方法とコンピュータの基本動作を説明することができる。</li> <li>友人との協同学習において、友人を思いやり、協力して学習を進めることができる。</li> </ul>	
授業構成	第1回 ガイダンス ID・パスワード管理、ウェブブラウザの操作、WebCT の基本操作 / 第2回 タイピング練習方法とメールの操作、マナー / 第3回 情報倫理 / 第4回 ファイル管理、描画ソフトの種類、ワープロによる文書作成 / 第5回 2進数と16進数、コンピュータのしくみ、ソフトウェアとハードウェア / 第6回 タイピング試験、整数・実数・文字データの表現 / 第7回 アウトライン文書、情報倫理・著作権 / 第8回 中間試験、コマンドプロンプト / 第9回 HTML 文書の作成(文書構造とタグ) / 第10回 情報システム、情報処理、アルゴリズム / 第11回 HTML 文書の作成(スタイルシートの活用)、プレゼンソフト / 第12回 表計算ソフト、プレゼンテーション準備 / 第13回 プレゼンテーション発表会 / 第14回 最終試験 (タイピング試験を含む。)	
授業方法	毎回の授業で学習目標と学習ガイドを明示する。授業では講義、WebCT のコンテンツに基づいた個別学習、グループで行う協同学習など多様な学習アクティビティを行う。毎回の授業後に、対面でのグループ活動を義務付ける。	
達成度とその評価	以下の条件を満たした学生を合格とする。 (1)全ての授業に出席すること(やむをえない理由で欠席する場合は「欠席理由書」を提出し、特別テストまたは特別レポートによって、出席扱いとする場合がある) (2)必須課題レポートを全て提出すること (3)2回の中間試験と期末試験の得点の合計が総点の60%に達していること (4)キーボードを見ずにタイピングができること (5)プレゼンテーション発表を行うこと 合格基準を満たしたら、基本点 60 点を与える。基本点に、課題レポートの得点、試験の得点の 60%を超えた分、学習態度による加点、グループ学習におけるボーナス点などを加点する。	
使用テキスト	CL ガイドブック編集会 「CL ガイドブック」 学術図書出版社	
使用教材	教材は WebCT に掲載する。また、CL 教室にインストールされているソフトウェアを使用する。	
その他	個々の学生は、自分自身が学習目標を達成することだけでなく、クラスの仲間全員が学習目標を達成することに責任を持つ。また、友人を作るきっかけとするためにも、グループやペアによる協同学習を多用する。したがって、授業を勝手に欠席したり、遅刻すると仲間に迷惑をかけてしまうので、無遅刻・無欠席を心がけること。	