

1. 科目名 (単位数)	情報処理演習Ⅱ (4単位)	3. 科目番号	GECM2104
2. 授業担当教員	清水 文也		
4. 授業形態	講義および演習	5. 開講学期	通年
6. 履修条件・他科目との関係			
7. 講義概要	<p>情報処理演習Ⅰの内容は、情報の利用者側(受け手)の観点の内容が主であったが、本講義では、情報の作成、加工、発信に関する内容を取り扱う。</p> <p>マルチメディア情報の作成や、Web技術等は、現代社会の様々な局面で必要とされており、かつ、一部の専門家が、これを担うのではなく、広く一般の人々が行うようになってきている。講義では、実習等を通して、情報発信者、あるいはコンテンツの作成者としての基礎的な素養を身に付ける。</p>		
8. 学習目標	<p>情報の発信者、作成者として必要な基礎技能を習得すると共に、社会の情報化の進展に伴って様々な問題が顕在化している現状に鑑み、技術的側面だけでなく、情報そのものや情報機器、コンピュータネットワークを取り扱う際にどのような姿勢で臨むべきかに関しても学習し、説明できるようになる事を目標とする。</p>		
9. アサイメント(宿題)及びレポート課題	<p>春期：毎回の考察課題の提出と理解度テスト  秋期：アンプラグド&amp;ビジュアルプログラミングの演習課題と理解度テスト  ※各回の演習課題が時間内に完成しなかった場合は宿題とし、提出期限は次回の授業開始前までとする。</p>		
10. 教科書・参考書・教材	<p><b>【教科書(購入必須)】</b>  定平 誠 著『例題100でしっかり学ぶメディアリテラシー標準テキスト』技術評論社、2022。  ※秋期については教員が作成した『小学校プログラミング教育』の研修用資料を配付する。</p> <p><b>【参考書(購入推奨)】</b>  浅野大介 著『教育DXで「未来の教室」をつくろう』学陽書房、2021。  堀田龍也 著『学校アップデート 情報化に対応した整備のための手引き』さくら社、2020。  平井孝志 著『武器としての図で考える習慣「抽象化思考」のレッスン』東洋経済新報社、2020。</p>		
11. 成績評価の規準と評定の方法	<p>○成績評価の規準</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Webを使った情報発信者としての基礎的な技術を身に付けているか。</li> <li>2. 情報そのものや情報機器・ネットワークを扱うことの有効性やリスクについて理解し、説明できるか。</li> </ol> <p>○評定の方法</p> <p>[授業への積極的参加度、日常の受講態度、課題等を総合して評価する]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 授業への積極的参加 30%</li> <li>2. 課題や日常の学習状況 70%</li> </ol>		
12. 受講生へのメッセージ	<p>春期では、情報発信者のためのメディアリテラシーについて、教科書や資料などで学習していくとともに、各回のテーマについて受講生と議論を重ねることで、より理解を深めてもらいます。大学生である自身の見解と教員としての目線で、これから情報発信者になり得る子供たちに何をどのように指導すればいいのかを考えながら講義に参加してください。秋期では、思考の『具体と抽象』をフローチャート(流れ図)で図解表現していきます。また、Scratch 言語を用いてプログラミングを体験して思考力をつける演習を実施します。結果(正解)よりも積極的な演習への参加態度(プロセス)を評価します。</p> <p><b>【受講上の注意事項】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・たとえ出席率が100%でも、課題の提出がまったくなければ点数で単位を落とすことになります。</li> <li>・授業用資料については再配布しません。各自、しっかり保管しておいてください。</li> <li>・本科目は通年科目(全30回)ですので、秋期になったとしても履修は変更できません。</li> <li>・授業形態(全面対面か否か)に応じて、講義内容や順番を調整・変更する場合があります。</li> </ul>		
13. オフィスアワー	初回に通知します。		
14. 授業展開及び授業内容			
講義日程	授業内容	学習課題	
第1回	イントロダクション ・講義概要と成績評価基準について ・受講上の注意事項	事前学習	メディアリテラシーについて調査しておく。
		事後学習	アンケートの回答を済ませておく。
第2回	情報発信者のためのメディアリテラシー(1) ・文字、画像、動画、音声のデジタルデータ ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 10~28 を読んでおく
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第3回	情報発信者のためのメディアリテラシー(2) ・進化するインターネット技術 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 30~46 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第4回	情報発信者のためのメディアリテラシー(3) ・インターネットのビジネス利用 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 47~62 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第5回	情報発信者のためのメディアリテラシー(4) ・情報の信憑性(ファクトチェックとは) ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 64~79 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第6回	情報発信者のためのメディアリテラシー(5) ・ネットいじめの現状 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 80~94 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第7回	情報発信者のためのメディアリテラシー(6) ・コミュニケーションメディアの使い分け ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 96~105 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。

第8回	情報発信者のためのメディアリテラシー(7) ・Web コミュニケーション (SNS の特性比較) ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 106～124 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第9回	情報発信者のためのメディアリテラシー(8) ・情報セキュリティ対策 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 126～143 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第10回	情報発信者のためのメディアリテラシー(9) ・コンピュータウイルスとサイバー犯罪 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 144～160 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第11回	情報発信者のためのメディアリテラシー(10) ・著作権を「侵害する」とは ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 162～174 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第12回	情報発信者のためのメディアリテラシー(11) ・インターネット上のコンテンツ著作権 ・事例に触れて知見を高める考察課題	事前学習	教科書 pp. 176～186 を読んでおく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第13回	情報発信者のためのメディアリテラシー(12) ・メディアリテラシー例題 1～100 まで ・問題と解答をもとにこれまでの復習を行う	事前学習	教科書 pp. 27～187 を読んでおく。
		事後学習	教科書を通読しておく。
第14回	理解度テストと考察課題 ・理解度テスト (教科書から厳選して出題する) ・考察課題 (題: デジタルシティズンシップ教育)	事前学習	これまでの演習の振り返りを行っておく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第15回	春期まとめ ・理解度テストの解答と解説 ・考察課題の発表とフィードバック	事前学習	これまでの演習の振り返りを行っておく。
		事後学習	春期学んだ内容を振り返り理解を深めておく。
第16回	プログラミング教育のねらい ・小中高のプログラミング教育とは ・特別支援学校も例外ではない	事前学習	プログラミング教育について調査しておく。
		事後学習	プログラミング教育の事例を調査しておく。
第17回	アンブラグドプログラミング演習(1) ・例題によるフローチャート (流れ図) 演習 ・レジ精算ロジックを図解表現する	事前学習	フローチャートについて調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第18回	アンブラグドプログラミング演習(2) ・自動販売機ロジックを図解表現する ・アンブラグドの3つの問題点	事前学習	自動販売機の動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第19回	アンブラグドプログラミング演習(3) ・問題解決で思考力をつける ロジックの欠陥を発見して解決する	事前学習	自動販売機の動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第20回	アンブラグドプログラミング演習(4) ・自動券売機ロジックを図解表現する ・自動改札機ロジックを図解表現する	事前学習	自動改札機の動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第21回	アンブラグドプログラミング演習(5) ・エレベータ乗降ロジック (上昇) を図解表現する ・エレベータ乗降ロジック (下降) を図解表現する	事前学習	エレベータの動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第22回	アンブラグドプログラミング演習(6) ・各駅停車の電車乗降ロジックを図解表現する 主を「電車」、従を「乗客」として考えてみる	事前学習	各駅停車の電車の動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第23回	アンブラグドプログラミング演習(7) ・【難題】路線バス乗降ロジックを図解表現する スイムレーン×ステップモデリング	事前学習	路線バスの動作について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第24回	ビジュアルプログラミング演習(1) ・課題解決型プログラミング (アルゴロジック) 与えられた課題を解決して問題をクリアしていく	事前学習	アルゴリズムについて調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第25回	ビジュアルプログラミング演習(2) ・Scratch を用いたプログラミング基礎演習 書写プログラミングで全体像と仕組みを理解する	事前学習	Scratch 言語について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第26回	ビジュアルプログラミング演習(3) ・多角形描画プログラミング なぜ冗長的なプログラムではダメなのか	事前学習	多角形描画について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第27回	ビジュアルプログラミング演習(4) ・DeskTop Music プログラミング (DTM) 音源設定と自動演奏プログラミング	事前学習	DTM について調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第28回	ビジュアルプログラミング演習(5) ・シューティングゲームプログラミング ・課題解決 (難易度を上げるにはどこを修正するのか)	事前学習	シューティングゲームについて調査しておく。
		事後学習	期限までに課題を提出しておく。
第29回	理解度テストと考察課題 ・理解度テスト (秋期の演習範囲から出題する) ・考察課題 (題: プログラミング教育)	事前学習	これまでの演習の振り返りを行っておく。
		事後学習	期限までに考察課題を提出しておく。
第30回	秋期まとめ ・理解度テストの解答と解説 ・考察課題の発表とフィードバック	事前学習	これまでの演習の振り返りを行っておく。
		事後学習	秋期学んだ内容を振り返り理解を深めておく。