

科目名	I C T基礎			担当教員	榊原 央	
単位	1単位	講義区分	演習		ナンバリング	
期待される学修成果	基礎教養 態度					
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの要素	実習、フィールドワーク					
実務経験	教諭（講師を含む）					
実務経験を生かした授業内容	学校現場の経験を生かし、教育の情報化に資するICT活用を演習形式で指導する。					
到達目標及びテーマ	コンピュータの基本的な知識、技能を身につけることに加えて、教職に役立つ知識、および、技能を身につけることを目標とする。					
授業の概要	本講義は基本的に90分の授業を30分ずつ3つのセクションに分けて実施している。まず、I C Tに関わる専門用語を学ぶ第1セクション、つぎに、コンピュータやソフトウェアの基本的操作を学ぶ第2セクション、さいごに、基礎的スキルを活用して創作的な活動（教職で実際に行う創作活動）を行う第3セクションである。それぞれ基本的にはグループ単位の協同学習ですすめる。創作活動では、グループ内発表等を繰り返し行う。なお、専門用語等に関する定期試験（コンピュータによる試験）を実施する。					

授業計画	
第1回	大学のシステム利用ガイダンスと教職におけるＩＣＴ利活用－タッチタイプと文字入力と専門用語（ＩＴメーカー、ベンダー等）
第2回	クラウドサービスの利用、Googleスライド（プレゼンテーション）の利用、電子メールの利用と専門用語（クラウドサービス関連）
第3回	写真・動画の撮影と、それらファイルのクラウドサーバへの保存と利用、および、専門用語（ファイル形式やクラウドサーバ関連）
第4回	Googleスライドによる写真画像の利用と画像トリミング等の加工、専門用語（画像編集関連）
第5回	Googleフォームによるアンケート調査作成、専門用語（ネット関連）
第6回	Googleスプレッドシートによる統計やグラフ作成、専門用語（表計算関連）
第7回	Googleドキュメントによる文書の作成－学級通信づくり－、専門用語（ワープロ関連）
第8回	Googleドキュメントによる文書共同編集－学級新聞づくり－
第9回	前半まとめ 学級通信や学級新聞作品の発表
第10回	動画の編集と専門用語（動画撮影、編集関連）
第11回	動画作品の発表
第12回	ビジュアルプログラミング1 ビスケットと専門用語（プログラミング教育関連）
第13回	ビジュアルプログラミング2 スクラッチと専門用語（プログラミング教育関連）
第14回	コンピュータプログラム作品（ゲーム等）づくり
第15回	プログラム作品（ゲーム等）の発表

事前学修	0.5時間	課題（作品やレポート）を提出する。
事後学修	0.5時間	課題作品の評価を行う。
フィードバックの方法	授業開始に事前学修（課題）のグループ内発表を実施する。	

成績評価方法	割合（％）	評価基準等
レポート	70%	作品等の相互評価
上記以外の試験・平常点評価	30%	授業内試験
定期試験	0%	実施しない
補足事項	オンラインの場合にも、極力グループ活動等を取り入れます。オンライン授業では、PCでの参加をお願いします。	

教科書				
書名	著者	出版社	ISBN	備考
特になし	参考資料を参照	参考資料を参照	参考資料を参照	参考資料を参照
参考資料	教科書はありません。ビデオ等の他、ウェブを検索するなどして学習します。プログラミングについてはScratchプログラミング（https://scratch.mit.edu）、ビスケットプログラミング（https://www.viscuit.com）、NHK Eテレ「Why!?プログラミング」https://www.nhk.or.jp/school/sougou/programming/）			

科目名	I C T 基礎			担当教員	糟谷 咲子	
単位	1単位	講義区分	演習	ナンバリング		
期待される学修成果	基礎教養 態度					
7カテゴリ・ラーニングの要素	グループワーク					
実務経験						
実務経験を生かした授業内容						
到達目標及びテーマ	[テーマ]本授業は情報通信技術について基本的な考え方を身につけ、デジタルシティズンシップの観点から情報と社会の関わりについて理解すること、問題解決のためのコンピュータリテラシーを修得すること、情報格差の改善により質の高い教育を誰もが受け産業と技術革新の基盤を作ることができることを理解することを目的とする。[到達目標]①学内の情報システムを利用できる。②コンピュータの基本的な仕組みと情報の表現の仕方について説明できる。③情報システムが社会の中でどのように利用されているのか、デジタルシティズンシップの観点から、その特徴と問題点について説明できる。④情報格差の改善の必要性を説明できる。					
授業の概要	情報システムおよびコンピュータの仕組みについて学ぶために、実際に本学の情報システムを使用します。また、情報システムの社会利用について、現状を知ると同時に各自で問題点について意見を持てるよう情報の収集・検討を行います。その過程においても情報機器を使用します。このため講義区分は講義ですが、授業内において適宜、課題演習も行います。					

授業計画	
第1回	ガイダンス、情報システムの利用（１）学内システムの構成と機能、ファイルとデータの管理、学修支援システムの利用
第2回	情報システムの利用（２）クラウドサービスの利用①クラウドサービスの基本、メール
第3回	情報システムの利用（３）クラウドサービスの利用②オンラインストレージ
第4回	情報システムの利用（４）文書作成① ワードプロソフト活用の基本 文書の表現力を高めるための図表の利用
第5回	情報システムの利用（５）データ分析① 表計算ソフト活用の基本 作表・グラフ作成
第6回	情報システムの利用（６）文書作成② レポート作成の基礎
第7回	情報システムの利用（７）プレゼンテーション資料の作成
第8回	情報システムの利用（８）データ分析② 関数の活用、データベース
第9回	情報システムの利用（８）データ分析③ 作業の効率化 マクロとプログラムの利用基礎
第10回	コンピュータの仕組み（１）コンピュータの構成要素と役割
第11回	コンピュータの仕組み（２）情報の表し方
第12回	情報システムと社会（１）インターネットと検索、ネット検索の社会性と忘れられる権利
第13回	情報システムと社会（２）ソーシャルメディア
第14回	情報システムと社会（３）知的財産権（著作権）、生成AI
第15回	情報システムと社会（４）デジタル・シティズンシップ、情報格差（デジタルデバイド）、教育の機会均等・ジェンダー平等とICT活用

事前学修	0.5時間	１）指定した教科書の該当箇所を読んでくること ２）UNIVERSAL PASSPORT（ユニバ）で授業資料をダウンロードし、読んでくること
事後学修	0.5時間	１）授業内で取り上げた演習について復習すること ２）課題が出された場合は、その課題に取り組み提出すること ３）小テストを実施した場合は、そのテストを復習すること
フィードバックの方法	1)UNIVERSAL PASSPORT（ユニバ）によりレポートを返却し、必要に応じて個別にコメント、または全体に説明する。 2)UNIVERSAL PASSPORT（ユニバ）による小テストを行い、現在の学修課題がわかるようにフィードバックする。	

成績評価方法		割合（％）	評価基準等
定期試験		0%	実施しない
レポート		90%	追加補足事項に詳細を示す。
上記以外の試験・平常点評価		10%	追加補足事項に詳細を示す。
補足事項	成績評価：レポートについて、評価基準は以下とする。 １）毎回、その回の授業内容に関する演習および課題を出す。理解度に応じ0～3点/回または0～5点/回で評価する。配点は課題の難易度によって異なる。 ２）総合課題レポートで、情報化社会における問題について現状と課題および解決策について、的確に述べることができるか0～40点で評価する。 成績評価：上記以外の試験・平常点評価について、評価基準は以下とする。 １）小テストを実施し、授業内容に関する理解度を、0～5点/回で評価する。 ２）授業内での意見発表、討論への参加度により評価する。		

教科書				
書名	著者	出版社	ISBN	備考
情報リテラシー	なし	FOM出版	978-4-938927-53-0	なし
参考資料	教科書に加え、UNIVERSAL PASSPORT（ユニバ）学修支援システムにより、授業資料を適宜、配布する。			