

科目名	情報処理 I Information Processing I			担当教員	松下浩明, 野中清孝, 奥山真吾, 川染勇人 小野安季良, 澤田士朗 三崎幸典, 天造秀樹, 藤井宏行		
学年	1年	学期	通年	履修条件	必修	単位数	2
分野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	10I01_30160	単位区別	履修
学習目標	工学に興味を持ち、高専5年間の学習に粘り強く取り組む姿勢を養うための工学導入教育である。そのため演習を中心に体験的に学ぶことを原則とする。この授業によりプログラミングの楽しさやプレゼンテーションの方法などを演習を通じて学び、2年生以降の専門教育や工学実験に対する動機付けを行う。						
進め方	コンピュータ教育の導入として、始めに情報リテラシー教育を行う。 VBプログラミングでは、さらなるリテラシー教育としてパワーポイント、表計算ソフト及びグラフィックスソフトに関する知識を習得する。プログラミングではVBを用いてプログラミングの基礎を習得し、その知識を用いて創造的かつ独創的なプログラムを作成する。 ロボットプレゼンテーションコンテストでは、ロボット製作を行い製作したロボットのパワーポイントによるプレゼンテーションコンテストを行う。学生同士や学生と教員のコミュニケーションを密にしてアイデアを出し合い創造力を養う。						
学習内容	学習項目 (時間数)			学習到達目標			
	1. 情報リテラシー (12)						
	(1) ガイダンス, コンピューター概要 (2) Webメールの使い方 (3) タイピング練習 (4) ワードソフトの使い方			Webメールが使用できる。 D2:1 ブラインドタッチができる。 D2:1 ワープロソフトを用いて文書を作成できる。 C3:1			
	2. VBプログラミング (36)						
(1) プレゼンテーション資料の作成 (2) 表計算ソフトの使い方 (3) グラフィックスソフトの使い方 (4) VB (Visual Basic) プログラミングの基礎 (5) VBによるアニメーションの作成 (6) VBによる創造的課題プログラミング			発表資料を作成できる。 C3:2 表計算ソフトの基本操作ができる。 C2:1-2 プログラミングの基礎を理解する。 D2:1 基本的なプログラムを作成できる。 D2:2-3 基本的なプログラミングの知識を用いて独創的なプログラムを作成できる。 D2:4				
3. ロボットプレゼンテーションコンテスト (12)							
(1) プレゼンテーションコンテスト説明, 製作 (2) プレゼンテーション製作 (3) プレゼンテーションコンテスト			パワーポイントの使い方を習得する C1:1-3 自作ロボットのプレゼンテーションを作製する C3:1-4 自分の作製したプレゼンテーションを発表する C4:1-8				
評価方法	各時間の最後には必ず創造実験・実習レポートを提出すること。もし欠課した場合は欠課時間だけ補充実験を行い創造実験・実習レポートを提出すること。すべての時間について創造実験・実習レポートが提出されていない場合は不可(50点未満)とする。 VBプログラミングでは、演習課題の提出得点、創造的課題の評価得点および演習への取り組み姿勢を総合的に評価する。 プレゼンテーションコンテストでは、ロボット製作を行い製作したロボットのパワーポイントによるプレゼンテーションコンテストの得点を総合的に評価する。 以上の平均を取り最終評価する。						
履修要件	特になし。						
関連科目	情報処理II						
教材	自作テキスト, 教科書: 松下浩明他著「情報処理入門」コロナ社						
備考	特になし。						