

科目区分	専門教育科目	科目名	情報処理論		科目コード	20L330	担当者	森 弘行			
対象学生	生活創造学科 ビジネス・医療秘書コース 1年生	学期区分	後期		単位数	2	担当形態	単独			
		授業区分	講義								
科目		施行規則に定める科目区分又は事項等				卒業要件	選択				
						免許・資格要件					
科目の主題						学修成果との関連（大◎、中○、小△）					
コンピュータの基本的な仕組みと機能を理解し、コンピュータを活用する。						1. 「 反心 」 誠実な人柄と 人間力	2. 「 創造 」 高度な知性と 創造力	3. 「 実践 」 明確な意思と 実践力			
科目の到達目標						① 誠実性・真摯性	② 多様性・協働性	③ 知識・技能	④ 思考力・創造断力	⑤ 実行力性・自立性	⑥ 就業力・貢献力
1.	簡単な論理式を処理できる										
2.	制御装置の働き、加算器の原理を理解する										
3.	補助記憶装置の特性を理解する										
4.	ファイル管理システムと管理ソフトの活用ができる							◎	◎		
5.						成績評価の方法と割合					
授業方法						受講態度 (75%) 提出物 (25%)					
パソコンやロボットで実験や動作の確認をしながらの講義。											
課題等への対応						授業外学修時間					
授業の冒頭で解説します。						予習・復習 3時間/週程度					
回数	授業計画					学習課題（予習・復習）					
第1回	パソコンの仕組みと機能					課題、授業のポイントの整理					
第2回	ハードウェアとソフトウェア					課題、授業のポイントの整理					
第3回	2進数と論理演算					課題、授業のポイントの整理					
第4回	論理演算と論理回路					課題、授業のポイントの整理					
第5回	文字コードとフォント					課題、授業のポイントの整理					
第6回	オペレーティングシステム					課題、授業のポイントの整理					
第7回	メモリの使われ方					課題、授業のポイントの整理					
第8回	ファイルシステム					課題、授業のポイントの整理					
第9回	アルゴリズム					課題、授業のポイントの整理					
第10回	プログラミング					課題、授業のポイントの整理					
第11回	Scratchプログラミング					プログラミング自習					
第12回	Scratchプログラミング					プログラミング自習					
第13回	Scratchプログラミング					プログラミング自習					
第14回	Scratchプログラミング					プログラミング自習					
第15回	Scratchプログラミング					プログラミング自習					
試験	定期試験を実施しない										
教科書	プログラムの絵本 プログラミングの基本がわかる9つの扉、アंक、翔泳社				受講生へのメッセージ	理解度により授業の進行速度を変更します。不明の点や質問を、授業の中で復習をすることもあります。					
参考書等	なし										