

科目名	情報リテラシー実践 B	A0102	基礎科目群	単位数	2	特別申請科目
担当教員		後期				
科目ナンバリング 2018年度以降入学生対象	GAB-202-1：全学共通科目					
授業方針・テーマ	プログラミングの基礎知識を学び、具体的な問題解決に取り組む。					
習得できる知識・能力や 授業の目的・到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム言語の基本的な文法を理解し、プログラムの作成と読解ができるようになる（幅広い教養としての知識・理解、論理的思考力）</li> <li>・プログラムの構成方法を理解し、具体的な課題解決を実践できるようになる（専門分野の基本的な知識・理解及び技術、総合的問題思考力、能動的学修姿勢）</li> </ul>					
授業計画・内容 授業方法	<p>オンライン授業（リアルタイム授業とオンデマンド授業の両方を含む）での実施となるが、詳しくは担当教員からの指示に従うこと。</p> <p>授業ごとにJava, Python, C言語の中から1つの言語のみを用いて以下の内容について学習する。</p> <p>【基本】7回程度</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情報倫理講習会、授業ガイダンス、オペレーティングシステムの基礎知識、プログラミングの基礎知識</li> <li>2. 変数の定義と変数の型宣言</li> <li>3. 整数、実数、文字、論理型変数と型変換、キーボードからのデータ入力</li> <li>4. 条件文</li> <li>5. 繰り返し文</li> <li>6. アルゴリズム(問題の解法)入門</li> <li>7. 課題提出のための実習</li> </ol> <p>【発展】8回程度</p> <p>以下の学習内容については、プログラミング言語の性質に従う</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. データ構造(配列・リスト・辞書)</li> <li>9. 関数・メソッドの作成</li> <li>10. システムプログラミング入門（ポインタ、並列処理）</li> <li>11. 例外安全（ポインタ応用、例外処理）</li> <li>12. アプリケーションソフトウェア開発（1）</li> <li>13. アプリケーションソフトウェア開発（2）</li> <li>14. アプリケーションソフトウェア開発（3）</li> <li>15. まとめ</li> </ol>					
授業外学習	eラーニングシステム上のコースウェアや、担当教員が公開する資料などを用いて、予習や復習、課題への取り組みを十分に行うこと。					
テキスト・参考書等	eラーニングシステム「kibaco」上に、標準コースウェアおよび各種コンテンツを設置する。クラスによっては担当教員から別途、指示される場合がある。					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業への積極的な参加、【基本】や【発展】などで提示される課題などの観点に基づき、総合的に評価する（担当教員により若干異なる場合がある）</li> <li>・授業への積極的な参加は、理解を深めるために提示される応用的な課題への取り組みによって評価する（能動的学修姿勢）</li> <li>・提示される課題については、基本的なプログラムの作成と読解（幅広い教養としての知識・理解、論理的思考力）、プログラムの構成（専門分野の基本的な知識・理解及び技術、総合的問題思考力）などから評価する</li> </ul>					
質問受付方法 (オフィスアワー等)	担当教員により異なるため、授業ガイダンスの際に提示する。					
特記事項 (他の授業科目との関連性)	<p>前期の情報リテラシー実践ⅠまたはⅠAの内容を十分に理解していること。</p> <p>本授業では、担当教員によって扱うプログラミング言語（Java、C、Python）が異なるため、履修の方法と併せて教務課の掲示を確認すること。</p>					