

科目名	ICT基礎		担当教員	芳賀 高洋	
単位	2単位	講義区分		ナンバリング	YB1OUT101
期待される学修成果	基礎教養 態度				
アクティブラーニングの要素	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、ICTに関す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	2時間	課題（作品やレポート）を提出する。
事後学修	2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（ <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> ）、ビスケットプログラミング（ <a href="https://www.viscuit.com">https://www.viscuit.com</a> ）、NHK Eテレ「Why!?プログラミング」 <a href="https://www.nhk.or.jp/school/sougou/programming/">https://www.nhk.or.jp/school/sougou/programming/</a> ）			