

シラバス参照

講義名	情報処理演習（A）		
（副題）	Training in Computer Literacy		
開講責任部署	子ども育成学部子ども育成学科		
講義開講時期	前期	講義区分	演習
基準単位数	2		
代表曜日	月曜日	代表時限	1 時限
校地	呉羽キャンパス		
開講時期	1年前期		
必修・選択区分	必修		

担当教員

職種	氏名
非常勤講師	◎ 岡根江見

授業の概要	情報処理の基礎知識を学び、大学の研究活動および社会人として職務につくときに備え、最低限のスキルを身につける。
キーワード①	文書作成
キーワード②	プレゼンテーション
キーワード③	動画作成
キーワード④	AIリテラシー
キーワード⑤	プログラミング教育

到達目標

到達目標①	各自の所有するパソコンについて理解し、教育研究活動に役立てるための技術を身につけることができる。（50%）
到達目標②	効果的な情報発信のためのデザインスキルを身につけることができる。（50%）
到達目標③	
到達目標④	
到達目標⑤	

卒業要件・資格関連など

卒業要件	幼稚園教諭	保育士	小学校教諭	社会福祉士	社会福祉主事	スクールソーシャルワーカー
◎	◎	○	◎			

ディプロマポリシー

人間性の向上（DP1）	専門性の向上（DP2）	社会性の向上（DP3）
○	◎	○

ディプロマポリシー配分比率					
			ディプロマポリシー配分比率		
人間性の向上（DP1）			20%		
専門性の向上（DP2）			50%		
社会性の向上（DP3）			30%		
カリキュラムポリシー					
カリキュラムポリシー①			カリキュラムポリシー②		
子①子ども育成の教養					
キー・コンピテンシー（重視する能力）					
コミュニケーション力		協働力	課題解決力	人間理解力 ※子ども育成学部のみ	教育支援力 ※子ども育成学部のみ
					◎
教授方法（授業方法）					
知識教授型	対話型授業	演習・反復型授業	グループ演習	地域フィールドワーク	授業外学修指導・自主活動
		◎	○		
授業計画表					
回	【授業内容】	（事前・事後学習）			（事前・事後学習時間）
第1回	各自のパソコンのセットアップ作業	〔予習〕パソコン本体・周辺機器・マニュアルなどがすべて揃っているか確認しておく。〔復習〕パソコンやアプリケーションの起動・終了の確認をする。			約20～30分
第2回	Windows標準搭載のアプリケーションについてデータの受信・送信方法	〔予習〕OSとは何か 調べて理解しておく。〔復習〕授業で使ったアプリケーションを使ってみる。			約20～30分
第3回	WORDによる文書作成・編集・保存・印刷	〔予習〕ローマ字の読み書きができるようにしておく。〔復習〕文字入力について、思い通りの入力ができるようにする。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第4回	PowerPointによるプレゼンテーションインターネットリテラシーについて	〔予習〕PowerPointの起動・終了ができるようにしておく。〔復習〕授業中に引き続き制作、作品を仕上げる。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第5回	EXCELによる表計算①	〔予習〕EXCELの起動・終了ができるようにしておく。〔復習〕授業中に引き続き制作、作品を仕上げる。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第6回	EXCELによる表計算②	〔予習〕EXCELによる表の作成ができるよう、先週の復習をしておく。〔復習〕授業中に引き続き制作、作品を仕上げる。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第7回	動画作成・編集① スクリーンキャプチャ、動画キャプチャ、録音など	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕授業中に引き続き制作する。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第8回	動画作成・編集② ビデオエディタなど	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕グループによる制作活動の続き			約20～30分（各自の学習進捗による）
第9回	動画作成・編集③ グループによる制作活動	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕グループによる制作活動の続き			約20～30分（各自の学習進捗による）
第10回	動画作成・編集④	〔予習〕グループによる制作活動の続き〔復習〕授業中に引き続き制作、作品を仕上げる。			約20～30分（各自の学習進捗による）
第11回	動画作成・編集⑤ 発表	〔予習〕グループによる制作活動の続き〔復習〕各班の発表について評価する。			約20～30分（各自の学習進捗による）

第12回	プログラミング教育について	〔予習〕 小学校等でどのようなプログラミング教育がされているか、調べておく。〔復習〕 授業で例を挙げたプログラミングツールについて、どのように使われているか調べてみる。	約20～30分（各自の学習進捗による）
第13回	プログラミング教育体験①	〔予習〕 Viscuitについて、どのようなプログラミング言語かを調べておく。〔復習〕 授業中に引き続き制作する。	約20～30分（各自の学習進捗による）
第14回	プログラミング教育体験②	〔予習〕 scratchについて、どのようなプログラミング言語かを調べておく。〔復習〕 授業中に引き続き制作する。	約20～30分（各自の学習進捗による）
第15回	プログラミング教育体験③	〔予習〕 授業中に引き続き制作する。〔復習〕 授業中に引き続き制作、作品を仕上げる。	約20～30分（各自の学習進捗による）
第16回	プログラミング教育体験④	〔予習〕 授業中に引き続き制作する。〔事後〕提出	約20～30分（各自の学習進捗による）
評価方法	出席状況と授業態度＋ α （グループ活動に対する積極性など）で40% 提出課題などで60% 提出課題では、技術的理解の他、内容、表現の的確さも評価の対象とします。 なお評価する基準は、「富山国際大学成績評価基準」にしたがって評価する。		
使用資料＜テキスト＞	オンライン上で準備したテキストを使用する。		
使用資料＜参考図書＞	使用しない		
授業外学修等	授業の内容を定着させるため、必要に応じて課題を提出する。 提出方法は主に、ネットワークを介してサーバにアップロードする方法で行う。		
授業外質問方法	質問はメールにより行う。		
オフィス・アワー	授業科目の前後 月曜日の9時から12時30分まで 講師控え室にて		

[ウインドウを閉じる](#)

シラバス参照

講義名	情報処理演習（B）		
（副題）	Training in Computer Literacy		
開講責任部署	子ども育成学部子ども育成学科		
講義開講時期	前期	講義区分	演習
基準単位数	2		
代表曜日	月曜日	代表時限	2 時限
校地	呉羽キャンパス		
開講時期	1年前期		
必修・選択区分	必修		

担当教員

職種	氏名
非常勤講師	◎ 岡根江見

授業の概要	情報処理の基礎知識を学び、大学の研究活動および社会人として職務につくときに備え、最低限のスキルを身につける。
キーワード①	文書作成
キーワード②	プレゼンテーション
キーワード③	動画作成
キーワード④	AIリテラシー
キーワード⑤	プログラミング教育

到達目標

到達目標①	各自の所有するパソコンについて理解し、教育研究活動に役立てるための技術を身につけることができる。（50%）
到達目標②	効果的な情報発信のためのデザインスキルを身につけることができる。（50%）
到達目標③	
到達目標④	
到達目標⑤	

卒業要件・資格関連など

卒業要件	幼稚園教諭	保育士	小学校教諭	社会福祉士	社会福祉主事	スクールソーシャルワーカー
◎	◎	○	◎			

ディプロマポリシー

人間性の向上（DP1）	専門性の向上（DP2）	社会性の向上（DP3）
○	◎	○

ディプロマポリシー配分比率					
			ディプロマポリシー配分比率		
人間性の向上（DP1）			20%		
専門性の向上（DP2）			50%		
社会性の向上（DP3）			30%		
カリキュラムポリシー					
カリキュラムポリシー①			カリキュラムポリシー②		
子①子ども育成の教養					
キー・コンピテンシー（重視する能力）					
コミュニケーション力		協働力	課題解決力	人間理解力 ※子ども育成学部のみ	教育支援力 ※子ども育成学部のみ
				◎	
教授方法（授業方法）					
知識教授型	対話型授業	演習・反復型授業	グループ演習	地域フィールドワーク	授業外学修指導・自主活動
		◎	○		
授業計画表					
回	【授業内容】	（事前・事後学習）		（事前・事後学習時間）	
第1回	各自のパソコンのセットアップ作業	〔予習〕パソコン本体・周辺機器・マニュアルなどがすべて揃っているか確認しておく。〔復習〕パソコンやアプリケーションの起動・終了の確認をする。		約20分～30分	
第2回	Windows標準搭載のアプリケーションについてデータの受信・送信方法	〔予習〕OSとは何か 調べて理解しておく。〔復習〕授業で使ったアプリケーションを使ってみる。		約20分～30分	
第3回	WORDによる文書作成・編集・保存・印刷	〔予習〕ローマ字の読み書きができるようにしておく。〔復習〕文字入力について、思い通りの入力ができるようにする。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第4回	PowerPointによるプレゼンテーションインターネットリテラシーについて	〔予習〕PowerPointの起動・終了ができるようにしておく。〔復習〕授業中に引続き制作、作品を仕上げる。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第5回	EXCELによる表計算①	〔予習〕EXCELの起動・終了ができるようにしておく。〔復習〕授業中に引続き制作、作品を仕上げる。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第6回	EXCELによる表計算②	〔予習〕EXCELによる表の作成ができるよう、先週の復習をしておく。〔復習〕授業中に引続き制作、作品を仕上げる。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第7回	動画作成・編集① スクリーンキャプチャ、動画キャプチャ、録音など	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕授業中に引続き制作する。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第8回	動画作成・編集② ビデオエディタなど	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕グループによる制作活動の続き		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第9回	動画作成・編集③ グループによる制作活動	〔予習〕国際大学についての情報を集める。 （国際大学のCM動画を作るための素材を集める。）〔復習〕グループによる制作活動の続き		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第10回	動画作成・編集④	〔予習〕グループによる制作活動の続き〔復習〕授業中に引続き制作、作品を仕上げる。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	
第11回	動画作成・編集⑤ 発表	〔予習〕グループによる制作活動の続き〔復習〕各班の発表について評価する。		約20分～30分（各自の学習進捗による）	

第12回	プログラミング教育について	〔予習〕 小学校等でどのようなプログラミング教育がされているか、調べておく。〔復習〕 授業で例を挙げたプログラミングツールについて、どのように使われているか調べてみる。	約20分～30分（各自の学習進捗による）
第13回	プログラミング教育体験①	〔予習〕 Viscuitについて、どのようなプログラミング言語かを調べておく。〔復習〕 授業中に引続き制作する。	約20分～30分（各自の学習進捗による）
第14回	プログラミング教育体験②	〔予習〕 scratchについて、どのようなプログラミング言語かを調べておく。〔復習〕 授業中に引続き制作する。	約20分～30分（各自の学習進捗による）
第15回	プログラミング教育体験③	〔予習〕 授業中に引続き制作する。〔復習〕 授業中に引続き制作、作品を仕上げる。	約20分～30分（各自の学習進捗による）
第16回	プログラミング教育体験④	〔予習〕 授業中に引続き制作する。〔事後〕 提出	約20分～30分（各自の学習進捗による）
評価方法		出席状況と授業態度＋ α （グループ活動に対する積極性など）で40% 提出課題などで60% 提出課題では、技術的理解の他、内容、表現の的確さも評価の対象とします。 なお評価する基準は、「富山国際大学成績評価基準」にしたがって評価する。	
使用資料＜テキスト＞		オンライン上で準備したテキストを使用する。	
使用資料＜参考図書＞		使用しない	
授業外学修等		授業の内容を定着させるため、必要に応じて課題を提出する。 提出方法は主に、ネットワークを介してサーバにアップロードする方法で行う。	
授業外質問方法		質問はメールにより行う。	
オフィス・アワー		授業科目の前後 月曜日の9時から12時30分まで 講師控え室にて	

[ウインドウを閉じる](#)

シラバス参照

講義名	情報リテラシー		
(副題)	Information literacy		
開講責任部署	子ども育成学部子ども育成学科		
講義開講時期	後期	講義区分	講義
基準単位数	2		
代表曜日	金曜日	代表時限	4 時限
校地	呉羽キャンパス		
開講時期	1年後期		
必修・選択区分	必修		

担当教員

職種	氏名
教授	◎ 越智士郎

授業の概要	政府が2021年度から推進している「第6期科学技術・イノベーション基本計画」では、第5期基本計画で提起された「Society 5.0」の具体化が宣言されている。これは、「『狩猟社会』『農耕社会』『工業社会』『情報社会』に続く、人類史上5番目の新しい社会」として定義されているものである。 一方、産業界においては、データとデジタル技術を活用してビジネスモデルを変革する「デジタルトランスフォーメーション(DX)」の取り組みが進んでいる。 教育界では、小学校プログラミング教育やGIGAスクール構想など、教育の情報化の取り組みも加速されつつある。 本授業ではまず、これらの動向を概説する。その後、政府の「AI戦略2019」が掲げた目標「文理を問わず、全ての大学・高専生が、課程にて初級レベルの数理・データサイエンス・AIを習得」に従い、そのカリキュラムに沿った授業と演習を行う。さらに、情報セキュリティについても説明する。 (担当教員：企業での実務経験あり)
実務経験を活かした教育内容	担当教員は公的研究機関等でオープンデータの作成やユースケースの開発にかかわってきた。授業ではオープンデータやビッグデータなどビジネスや行政において、そうしたデータの実利用の事例などを紹介しながら、実務に活かすためのノウハウを伝える。
キーワード①	Society 5.0
キーワード②	デジタルトランスフォーメーション(DX)
キーワード③	教育の情報化
キーワード④	数理・データサイエンス・AI
到達目標	
到達目標①	「Society 5.0」と「デジタルトランスフォーメーション(DX)」の基本的内容を理解し、説明できる。(20%)
到達目標②	現在進められている「教育の情報化」の概要を理解し、説明できる。(10%)
到達目標③	「数理・データサイエンス・AI」の基礎的内容を理解し、課題や留意事項も踏まえた上で、その活用に取り組むことができる。(60%)
到達目標④	数百件～数千件レベルの実データの集計・加工・分析ができる。(10%)
到達目標⑤	

卒業要件・資格関連など						
卒業要件	幼稚園教諭	保育士	小学校教諭	社会福祉士	社会福祉主事	スクールソーシャルワーカー
◎		○				

ディプロマポリシー		
人間性の向上（DP1）	専門性の向上（DP2）	社会性の向上（DP3）
○	◎	○

ディプロマポリシー配分比率	
	ディプロマポリシー配分比率
人間性の向上（DP1）	10%
専門性の向上（DP2）	80%
社会性の向上（DP3）	10%

カリキュラムポリシー	
カリキュラムポリシー①	カリキュラムポリシー②
子①子ども育成の教養	

キー・コンピテンシー（重視する能力）				
コミュニケーション力	協働力	課題解決力	人間理解力 ※子ども育成学部のみ	教育支援力 ※子ども育成学部のみ
		◎		○

教授方法（授業方法）					
知識教授型	対話型授業	演習・反復型授業	グループ演習	地域フィールドワーク	授業外学修指導・自主活動
◎		○			

授業計画表					
回	【授業内容】	（事前・事後学習）	（事前・事後学習時間）		
第1回	「『狩猟社会』『農耕社会』『工業社会』『情報社会』に続く、人類史上5番目の新しい社会」として定義されてる「Society 5.0」について説明する。 データとデジタル技術を活用してビジネスモデルを変革する「デジタルトランスフォーメーション(DX)」について説明する。 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕 新聞記事やインターネットで「デジタルトランスフォーメーション(DX)」について調べておくこと。 〔復習〕 授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分		
第2回	小学校プログラミング教育やGIGAスクール構想など、教育の情報化の動向について説明する。 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕 新聞記事やインターネットで、教育の情報化の動向について調べておくこと。 〔復習〕 授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分		
第3回	社会におけるデータ・AI利活用 - 「1-1. 社会で起きている変化」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕 テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕 授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分		
第4回	社会におけるデータ・AI利活用 - 「1-2. 社会で活用されているデータ」	〔予習〕 テキストの該当箇所を読んでおく。	180分		

	(理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	
第5回	社会におけるデータ・AI活用 - 「1-3. データ・AI活用領域」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第6回	社会におけるデータ・AI活用 - 「1-4. データ・AI活用のための技術」 理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第7回	社会におけるデータ・AI活用 - 「1-5. データ・AI活用の現場」「1-6. データ・AI活用の最新動向」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第8回	前半のまとめ 中間試験	〔予習〕これまでの授業内容を復習しておくこと 〔復習〕中間試験の結果を確認し、間違った部分は復習しておくこと	180分
第9回	データリテラシー - 「2-1. データを読む」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第10回	データリテラシー - 「2-2. データを説明する」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第11回	データリテラシー - 「2-3 データを扱う」 (教育用標準データセット[SSDSE]を用いた演習を行う。理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。Excelの使い方を復習しておく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第12回	数百件～数千件レベルの模擬データを用いた集計・加工・分析の演習を行う。	〔予習〕第1回から第11回までの説明スライドを見返しておくこと。 〔復習〕自分が行った集計・加工・分析結果を見直し、間違っていた点や改善すべき点があれば、やり直しを行う。	180分
第13回	データ・AI活用における留意事項 - 「3-1. データ・AIを扱う上での留意事項」 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第14回	データ・AI活用における留意事項 - 「3-2. データを守る上での留意事項」と情報セキュリティの課題・事例・法律 (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行います)	〔予習〕テキストの該当箇所を読んでおく。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第15回	全体まとめ (理解度を自己確認できるように、授業中にMicrosoft Formsを使った小テストを行う。結果はすぐに自己確認できる。小テスト実施後に解説を行う。)	〔予習〕これまでの説明スライドを見返しておくこと。 〔復習〕授業で説明したスライドを再確認し、小テスト結果を見直しておくとともに、課題に取り組む。	180分
第16回			

評価方法	中間試験（45%）、期末試験（50%）、数回の授業で課した課題（5%）にて評価する。 「富山国際大学成績評価基準」に従って評価する。
使用資料＜テキスト＞	北川源四郎/竹村彰通編「教養としてのデータサイエンス改訂第2版」（講談社、2024）
使用資料＜参考図書＞	内閣府 「科学技術・イノベーション」のホームページ https://www8.cao.go.jp/cstp/stmain.html 文部科学省 「教育の情報化の推進」のホームページ https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/index.htm 「数理・データサイエンス・AI（リテラシーレベル）モデルカリキュラム」

	http://www.mi.u-tokyo.ac.jp/consortium/pdf/model_literacy.pdf 特許庁のホームページ https://www.jpo.go.jp 文化庁のホームページ https://www.bunka.go.jp
授業外学修等	数回の授業において課題を課す。提出された課題のうちフィードバックが必要なものは、次回の授業でフィードバックを行う。
授業外質問方法	担当教員まで電子メールで気軽にお問い合わせください。 ochi@tuins.ac.jp
オフィス・アワー	電子メールで事前相談して設定します。

[ウインドウを閉じる](#)