

電気通信大学 平成18年度シラバス

授業科目名	コンピュータリテラシー		
英文授業科目名	Computer Literacy		
開講年度	2006年度	開講年次	1年次
開講学期	1学期	開講コース・課程	昼間コース
授業の方法		単位数	2
科目区分	専門科目-専門基礎科目-必修科目		
開講学科・専攻	情報通信工学科		
担当教官名	柏原 昭博		
居室	西2-119		

公開E-Mail	授業関連Webページ

<p>【主題および達成目標】</p> <p>【主題】 Problem-Based Learning (PBL) の考え方に基づき、具体的な課題（文書作成・ホームページ作成）の解決を通して、オペレーティングシステムUNIXの基本事項やアプリケーションソフトウェアの使い方、情報モラル・セキュリティについて学習する。</p> <p>【達成目標】 『課題の解決過程で必要なことを自分で学ぶ』ことができるようになることを目的としている、具体的には、課題を解決する過程を通して、Webclassに用意された自習用教材や、参考書やWeb等を主体的に活用して課題解決に必要な知識を獲得することをねらいとする。特に、以下の3つの基本事項を身につけることを達成目標としている。</p> <p>1．コンピュータシステムやオペレーティングシステムUNIXの基本事項を学ぶ。 ファイルシステムによる情報の蓄積・管理 電子メール コンピュータネットワークによる情報の送受信 環境設定</p> <p>2．以下のアプリケーションソフトウェアの基本的な使い方を学ぶ。 文書編集emacs 文書清書Tex 電子メールmew Webページ作成HTML</p> <p>3．情報モラル・セキュリティに関する基本的知識を習得する。</p> <p>さらに、課題を解決する過程で得られる作成物を学生同士で相互に評価することで、日本語リテラシーを高めることも目標としている。</p>
--

【前もって履修しておくべき科目】

なし

【前もって履修しておくことが望ましい科目】

なし

【教科書等】

渡邊成良・若月光夫・織田健 / 共著
「UNIX コンピュータリテラシー（第2版）」（共立出版）

【授業内容とその進め方】

1. 授業担当教員から課題を提示する。
2. Webclass上の教材や参考書などを参照しながら，課題を解決する。
3. TAによる質問応答
4. 成果物に対するPeer Reviewとレポートの作成
5. 基本事項に関する復習テストの実施

課題について

授業中に具体的に示すが，Unix上のアプリケーションを用いて，文書やホームページを作成することを課題とする。

Webclassの教材構成

- ・本学ネットワーク利用ポリシー
- ・システム利用の基本事項
- ・文書の編集・日本語入力
- ・電子メール
- ・UNIXの基本事項
- ・ファイルシステム
- ・情報倫理
- ・文書の清書
- ・コンピュータネットワーク
- ・Webページの作成
- ・環境設定

【成績評価方法及び評価基準(最低達成基準を含む)】

【成績評価方法】

課題に対する成果物およびレポートの評価点で50点満点，期末試験で50点満点，計100点満点とする。
課題成果物の評価は，以下のとおり「学生による相互評価」によってコンペを行う。

- ・各学生に，自分以外の成果物について評価点をつける。
評価項目：見やすさ，内容の分かりやすさ，簡潔さ，十分さなど
- ・評価点の高いものから10程度優秀作品として選定する。
- ・さらに，2次コンペとして，評価点の高いものから2～3程度を最優秀作品として選定する。
- ・優秀作品あるいは最優秀作品に選定されたものについては，成績に反映する。

授業には特別な事情がない限り出席すること。特別な事情なしに欠席した場合は減点する。
課題後に行う復習テスト（基本事項の確認テスト）は必ず受けること。受けない場合は減点する。
課題の成果物およびレポートはすべて提出すること。未提出の場合は減点する。

【評価基準(最低達成基準)】

以下の到達レベルをもって合格の最低基準とする。

1. UNIXの基本コマンドを使用することができる。
2. 漢字仮名混じりの文書の作成、編集ができる。
3. ファイルシステムを理解している。
4. 電子メールの送受信ができる。
5. 以上を組み合わせる、具体的な文書作成作業・Webページ作成作業を遂行できる。
6. 計算機の利用におけるモラル、セキュリティー、ネットワーク利用ポリシーの基本事項を理解している。

【オフィスアワー：授業相談】

適宜相談に応じるが，電話や電子メールなどで事前にアポイントを取ること。

【学生へのメッセージ】

- ・UNIXを使った経験のある人はほとんどいないので，コンピュータに初めて触れる人も気後れすることなく積極的に学習に取り組んで欲しい。
- ・実際にコンピュータを操作し，体験的に学習をすること。

【その他】