

知の冒険へ。



2020年1月30日(木)

14時30分 ▶ 16時30分

## コンピュータゲームを通して情報科学を概観する 情報教育の授業手法

※本講演会は「学部教育を担当する専任教員FD参加」として計上されます。

小学校のプログラミング教育必修化など、これからの情報教育はコンピュータリテラシ教育から一步進んで、コンピュータの仕組みや理論を理解する「情報の科学」の学習が強化される流れにある。講演者は、ともすると目に見えない概念的な話になりがちな「情報の科学」を、より手触り感のある形で学べる環境の構築として、コンピュータゲームの具体例から情報科学の原理を紐解く授業の実践や、情報教育の学習トピックを体験的に学ぶICT教材の開発などを行ってきた。講演では、自身の事例を含めコンピュータの概念を体験的に理解する学習の具体例をいくつか紹介し、情報教育を取り巻く現状と今後求められる方向性について講演を行う。

道先案内人

冒険の舞台

**長瀧寛之**(ながたきひろゆき)  
大阪電気通信大学 特任准教授

**共通教育棟 C12番教室**

参加費

対象者

定員

**無料**

**学生・教職員**

**100名**

申込

申込は以下の URL または QR コードから行ってください。  
[http://www.itc.u-toyama.ac.jp/course\\_out/200130.html](http://www.itc.u-toyama.ac.jp/course_out/200130.html)

