

出前授業名	生活の中からアルゴリズムを考える	
対象科目	技術家庭 もしくは 総合的な学習	
対象学年	<input type="checkbox"/> 小学校低学年 <input type="checkbox"/> 小学校高学年 <input checked="" type="checkbox"/> 中学1年 <input checked="" type="checkbox"/> 中学2年 <input checked="" type="checkbox"/> 中学3年	
同時対応可能人数	<input checked="" type="checkbox"/> 1学級(約40人まで) <input type="checkbox"/> 複数学級同時対応可 <input type="checkbox"/> その他:()人まで 備考:	
授業時間	約 50 分 備考:	
授業内容	<p>コンピュータに何か処理を依頼するとき、利用者はコンピュータに処理の手順を教える必要があります。この手順を記述したものがプログラムです。さらに、コンピュータに効率的な処理のためにはアルゴリズム(どのような手順・計算・方法で問題の解を得るか?)が重要になります。</p> <p>一方、人が日常生活を行う上でも、似たようなことを目にします。例えば、料理のレシピは「人が料理を作るためのプログラム」と見ることもできるでしょう。ここでは、日常生活に見られる作業とコンピュータの世界で用いられるアルゴリズムを(少し強引ですが)対応付け、可能であれば実験的に体感し、その効率について考えてみることにします。</p> <p>(授業における話題提供例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オペレーティングシステムにおけるスケジューリングアルゴリズムを例に、複数の作業を切り替えながら同時に進める効率について考える。 ・探索アルゴリズムを例に、たくさんのもの中から目的のものを探す効率について考える。 	
教室、設備等	対応可能な教室形態	<input checked="" type="checkbox"/> 通常教室 <input type="checkbox"/> 理科室 <input type="checkbox"/> 情報端末室 <input type="checkbox"/> 体育館等 <input type="checkbox"/> その他:
	必要な設備等	<input checked="" type="checkbox"/> プロジェクターとスクリーン <input type="checkbox"/> パソコン: 台 <input type="checkbox"/> 水道 <input type="checkbox"/> その他:
	備考:	パソコンなどの機材を持ち込みます
派遣講師数	1名 (1回あたり、授業に出向く人数)	
担当者(所属学科)	川本真一(電子情報工学科)	

※ ◎は主担当