

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、総合的学習	
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、たくさんの中のもの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) <p style="text-align: right;">◎は主担当</p>	