

第3分科会

高大における情報教育の課題と挑戦 ～受験指導、AI教育の行方～

[報告者] 高畠 祐輔（東山中学高等学校 教諭）

[報告者] 山田 修司（京都産業大学 理学部 教授）

[コーディネーター] 長谷川 卓也（京都橘高等学校 教諭）

AIをはじめとするデジタル技術が大きな影響力を持つ社会において、情報教育への期待はいっそう高まっている。大学入学共通テストでは、プログラミングやデータ活用を含む情報Iが入試科目に加わった。また、大学では数理・データサイエンス・AI教育プログラムの充実が進められている。本分科会では、受験指導とキャリア教育の両立を図る東山高等学校、および数理・データサイエンス・AI教育を文系学部にも展開する京都産業大学の報告をもとに、高大における情報教育の課題と取り組みについて議論を深める。

概 略

15:30～15:40 タイムスケジュール

15:40～16:20 趣旨説明

16:20～16:30 高校報告 高畠祐輔（東山中学高等学校）

16:30～17:10 質疑応答

17:10～17:20 大学報告 山田修司（京都産業大学理学部）

17:20～17:30 質疑応答まとめ

<高等学校側からの報告>

東山高等学校では、土台力を基盤としたセルフリーダーシップの育成に学校全体で取り組んでいる。生徒アンケートや教員による授業見学を積極的に実施し、授業力の向上を図っている。情報科では、主体的学習者の育成と受験指導を結び付けた教育活動を展開している。プログラミング教育では、キャリア意識の醸成を目的に、大学や企業でも広く使用されるPythonを用いて指導を行っている。

<大学側からの報告>

数理・データサイエンス・AI教育の重要性は高まっているが、その一方で、学生の数学力において低下傾向が見られるという課題もある。リテラシーレベルの教育においては、学生の気持ちを学習に向けさせること、またそれを維持させることが重要である。そのため教育内容や指導方法を工夫している。一方向的な指導だけでなく質疑応答を取り入れ、学生とのより良い関係を構築しながら、学習効果を高めている。

全体討論の内容

ChatGPTに代表されるような対話型生成AIの活用に関して活発な質疑応答が行われた。参加者の中では、AIの効果的な活用方法や、その特長や限界についての理解が重要であるとの意見でまとまつた。ただし、職場にはAI利用に対して懐疑的、あるいは反対の考え方を持つ教員もいることから、AI活用の方向性について学校で議論し、共通理解を深める機会を持つべきだと提案もなされた。

また、学校でのプロジェクトの取組み方についての質問があった。学校全体で新たなプロジェクトに取り組もうとすると、業務が増え抵抗感をもつ教員が現れるのではないか、教科横断的な教育に取り組もうとするとコーディネートが必要であり、その役割を果たす教員に負担が集中するのではないかという声があった。明確な解決策は示されなかったものの、今後の検討課題として認識された。

その他、学生がLMS(Learning Management System)上に記述した質問に対する加点の方法や、データサイエンス教育で用いるデータの出所や内容について質疑応答があった。

到達点と今後の課題

「高大における情報教育の課題と挑戦～受験指導、AI教育の行方～」というテーマのもと、報告と質疑応答が行われた。高大連携の意義は、生徒・学生の学びを円滑に進めるために、高等学校から大学への架け橋を築くことにある。今回の分科会では、その架け橋をまさに渡ろうとしている高校生3名を参加者として迎えることができた。その意義は大きい。一番前の座席に陣取り真剣な眼差しで見つめる高校生を前にして、報告者の熱意もいっそう高まったように感じられた。

今回の分科会では、高大の情報教育に関する現状共有はなされたものの、議論の深化には至らなかった。質疑応答の中心的な話題は教育へのAI利用であった。今後、AIの利用は確実に進み、同時に様々な問題に直面することも予想される。AI利用をテーマとしたさらに踏み込んだ議論が求められる。



高畠 祐輔（東山中学高等学校 教諭）

スライド 1

東山情報科の挑戦
～「土台力」育成と受験指導の両立を目指して～

東山中学校・高等学校 情報科 高畠祐輔
y.takahata@higashiyama.ed.jp

スライド 2

自己紹介

- ✓ 高畠 祐輔（たかた ゆうすけ）
- ✓ 東山中学校高等学校 教諭
- ✓ 情報科主任
- ✓ 土台力教育開発センター 教育実践ワーキンググループ
- ✓ 沿岸地帯部
- ✓ 高校1年生担任
- ✓ 中学バスケットボール部顧問

経歴

- ✓ 2003年 大学入学（情報の教科が高校で新設された年）
大学在学中に「瀬戸川地盤」「公民」「中学社会」の允許を取得
- ✓ 2007年～ 高等学校教諭になる
- ✓ 2012年～ 京都府私立中学校高等学校情報科研究会常任委員に就任
- ✓ 2018年～ 東山中学校高等学校に勤務

東山中学校・高等学校

スライド 3

東山中学校高等学校の紹介

- ✓ 「淨土宗 宗祖 法然上人」の教えに根ざした男子校
- ✓ 1868年創立（150年を数える歴史）
- ✓ 南帝寺と承観堂にさまれた立地
- ✓ 中学各学年5～6クラス・高校各学年11～12クラス（約1700名）
- ✓ 教育理念：ほめる・認める・見守る・支える! NEO東山文化
- ✓ 教育目標『セルフリーダーシップ』
- ✓ 教育方針『土台力』

《セルフリーダーシップを旨むスポーツの盛んな進学校》

東山中学校・高等学校

スライド 4

東山中学校高等学校の紹介

✓ 混合実験室
2024
国公立大学125名(京大3名・大阪大9名・神戸大6名・北大3名・茨北大3名等)
国公立医学部医学科9名
早稲田6・慶應3・上智3・東京理科9・MARCH121・同志社64・立命(実績)<124・私大医学部医学科9・私大医学部25

2023
国公立大学111名(京大7名・東大1名・一橋大1名・大阪大4名・神戸大3名・北大3名・茨北大2名等)
国公立医学部医学科8名
早稲田11・慶應3・上智3・東京理科4・MARCH15・同志社60・立命(実績)<131・私大医学部医学科20・私大医学部22

✓ 部活動
ロボット部 競争会 FIRST LEGOリーグ2023-2024全国大会優勝・ヒューストン世界大会出場
バスケットボール部 2024インターハイ優勝・2023インターハイ準優勝
バレーボール部 2023インターハイ準優勝・2022インターハイ優勝
サッカー部 2022全国高校サッカー選手権優勝
ゴルフ部 2019全国高等学校総合体育大会シングルス優勝・ダブルス3位
卓球部 2023インターハイベスト16

✓ 学生会
出席記録(リーポート)・錦田大地(サッカー)・岡島秀哉(野球)・白石若菜(PayPay世界会場)

東山中学校・高等学校

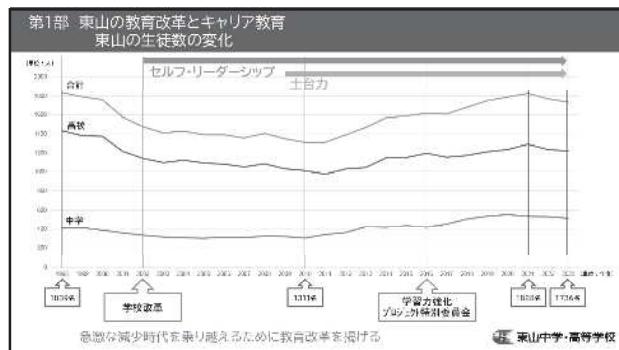
スライド 5

本日の内容

- 第1部 東山の教育改革とキャリア教育
 - ✓ 東山の生徒数の変化
 - ✓ 教育改革1:新たな教育目標・教育方針の設定
 - ✓ 教育改革2:持続型自己研鑽組織の構築
 - ✓ 東山の教育改革とキャリア教育の関係
- 第2部 東山情報科の挑戦
 - ✓ 東山情報科の土台力育成に向けた挑戦
 - ✓ 情報科の取り組み事例1:知的財産権・問題解決・情報アリイン
 - ✓ 情報科の取り組み事例2:タピング学習
 - ✓ 情報科の取り組み事例3:プログラミング教育

東山中学校・高等学校

スライド 6



スライド 7

- ✓ 教育の過疎化
「学力を上げる」ことを目標に教育を実践するのが、それとし「学力を上げ、さらに、主体的学習者として必要な素養を養う」ことを目標に教育を実践するのが、教育はきっと後者である方が面白い。「学力を上げる」ことだけを目標に限えるのではなく、人間力も高めて社会で幸せに生きていこうを教うからこそ面白い。
- ✓ 教育改革
そうした考え方の元、2002年から教育目標として「セルフ・リーダーシップ」を掲げ、これまで以上に主体性を重きをいた教育を展開。2009年にはセルフ・リーダーシップを育むための教育方針を「土台力」と定義し、中心となる組織「学力活性化プロジェクト特別委員会(現:土台力教育発展センター)」を設置し、様々な改革を展開。

スライド 8

教育改革1:新たな教育目標・教育方針の設定 —セルフリーダーシップとは							
✓セルフリーダーシップとは							
学校改革は、2002年に「新たな教育目標」として掲げた言葉。							
「自ら情熱・主体性をもって問題を発見し、それを実現させる力」。							
そして、「学校の中に、自ら学ぶことをもって問題を発見し、それを解決する力」。 これが東山の「セルフリーダーシップ」。							
セルフリーダーシップをもつて問題を発見する力	1	2	3	4			
	自ら問題を発見する力		問題を分析する力		問題を解決する力		
セルフリーダーシップをもつて問題を解決する力	5	6	7	8			
	自己反省を通じて問題を解決する力		立派な時間をもつて問題を解決する力		自己創造を通じて問題を解決する力		
セルフリーダーシップをもつて問題を発見する力							

スライド 9

教育改革1:新たな教育目標・教育方針の設定
-土台力とは

- ✓ 土台力とは
2020年にはセルフ・リーダーシップを担うための教育方針として「土台力」を打ち出した。
土台力とは、「いつでも、どこでも、強く、たくましく、莘生に生きるために身につけておきたい力」。
- <生徒と教職員が身近に感じる工夫>
- ✓ 「土台力」を教育方針とした教育の姿を生徒と教職員がイメージしやすくしていくために、シンボルとして「土台力の木」をビジュアル化。
- ✓ 2020年には「土台力の木」を制作(右画像)。
- ✓ ver.0.1は生徒と教職員がより取り組みやすくなるために、
教職員アンケートを実施し、「土台力」を
「まなぶ」「つながる」「つくる」の3段階に分類。
- ✓ 2020年には「土台力」をもう1段階でキャラクターマップを作成。

スライド 10

スライド 11

The diagram illustrates the relationship between the three pillars of education reform:

- 教育改革1: 新たな教育目標・教育方針の設定** (Top Left)
- 土台力とは** (Top Right)
- 「土台力の木」の根 = 生徒に分かりやすく具体的な力で記したもの** (Bottom)

The bottom section shows the "Roots of the Foundation Tree" (土台力の木の根) as a tree with five main branches, each representing one of the five core abilities:

- まなぶ** (Top Left Branch)
- つながる** (Top Middle Branch)
- つくる** (Top Right Branch)
- 自立** (Left Branch)
- 和合** (Middle Branch)
- 共生** (Right Branch)

	まなぶ	つながる	つくる
知識	基礎学力、読解力	技術、丸ごと培育、 基本的な生活習慣	自律心、精神力、 忍耐力、創造力
思考	考え方、想像力、 論理的思考力	コミュニケーション力 開拓力、伝える力	志、挑戦力
探究	観察力、探究力、 洞察力、柔軟性	裏面な心、 思いやり心、協調性	計画力、行動力、 判断力、体力

スライド 12

教育改革1: 新たな教育目標・教育方針の設定
- 東山カリキュラムマップの制作

✓ 東山カリキュラムマップ
(2020年制作)

I. まとめる

- A. 理科
○生物
○地学
○物理
○化学
○情報技術
- B. 文化
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術

II. つながる

- C. 基本
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術
- D. 2年
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術
- E. 3年
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術

III. つくる

- F. 基本
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術
- G. 3年
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術
- H. 4年
○社会
○国語
○英語
○数学
○音楽
○美術
○保健体育
○情報技術

スライド 13

教育改革1:新たな教育目標・教育方針の設定
—アンケート結果

東山高校 実施説明会 アンケート集計結果(2020年11月)

Q1:本校の教育に持続できると感われるのにどの項目ですか。(複数回答可)		東山中學	東山高校
項目		人數	割合
1. 法的上人の心を受け継ぐ「芯物語」	◎	84	17.8%
2. 「セルフリーダーシップ」の教育目標	◎	323	68.3%
3. 「土台力強化」という教育方針	◎	254	53.7%
4. NEDOの理念(はめら・見守る・認めら・支える)という教育理念	◎	157	33.2%
5. 「HAPPY PROJECT」カレンダー(10年カレンダー、生徒手帳、3年H.S.)	◎	197	41.6%
6. 給食を見据えた「身分認証カード」	◎	197	41.6%
7. 「スポーツの盛んな進学校」という校の特色	◎	70	14.8%
8. その他	◎	5	1.1%
回答者総数		中學 493	高校 318

東山中學・高等学校

スライド 14

教育改革1:新たな教育目標・教育方針の設定
—これが東山の教育

✓ これが東山の教育

いかなる時代においても、豊かたくましく幸せに生きるために。
しっかりした根をはる土壤となる「土台力」を育み、「セルフリーダーシップ」を育成する教育。

東山中學・高等学校

スライド 15

教育改革2:持続型自己研鑽組織の構築

目指したのは、学校の成長だけでなく、我々教職員それぞれも成長できる仕組み。
↓
教職員自身も学び続け、変化・成長し続けるなければならないという精神で、個々が自らの成長の喜びを感じつつ、学校に貢献できるシステムの構築を目指す。

↓
京都大学高等教育研究開発推進センター山田准教授(現:関西大学 教育推進部 教授)の協力。
↓
2016年、学習力強化プロジェクト特別委員会(2021年、土台力教育開発センターへと発展)を設置。
↓
持続型自己研鑽組織構築の中心として改革を実施。

東山中學・高等学校

スライド 16

教育改革2:持続型自己研鑽組織の構築
—概要

- 2016年度 学習力強化プロジェクト特別委員会 設置
- 2016年夏 アクティブラーニング協同勉強会 開始 ※岡山教諭異業種による勉強会
- 2016年度 アクティブラーニング実験研究会 開始 ※外郭の方々に向けた研究会、教員の自己研鑽の場。
- 2017年度 ルーブリック作成
- 2018年度 東山アクセスメント 開始
- 「土台力の木」ver.3 制作
- 2019年度 年次アンケート導入 ※十台分の木の根の力などの経済性についての生徒が卒業時に自己研鑽
- 2020年度 カリキュラムマップ制作
- 2021年度 土台力教育開発センター設置 ※より多くの人々に書き込まれるために学習力強化プロジェクト特別委員会から発展
- 2021年度 教育IR推進ワーキンググループによる分析開始
- 2021年度 土体的な学び実践研究フォーム 開始 ※アクティブラーニング実験研究会からバージョンアップ
- 2023年度 学習動機・学習習慣導入(高校全学年)

東山中學・高等学校

スライド 17

教育改革2:持続型自己研鑽組織の構築
—土台力教育開発センターの設置

学習力強化プロジェクト特別委員会
(2016年度～2020年度)

より多くの教員を巻き込むために「土台力教育開発センター」へと進化

土台力教育開発センター
(2021年度～)

東山中學・高等学校

スライド 18

教育改革2:持続型自己研鑽組織の構築
—土台力教育開発センターの主な活動

教育IR推進ワーキンググループ

- ✓ IR=Institutional Research
- ✓ 高校ではまだあまり導入されていない。
- ✓ 多面的にデータを収集・分析するためのグループ。
- ✓ 校内統計や教育活動の課題を解決する目的で設置。
- ✓ 年次アンケート等を作成し、データ収集・分析。
- ✓ 分析結果はAI協同勉強会で検討。
- ✓ 一人一台Chromebookでデータ収集・分析に活用。

土台力教育開発センターを中心とし、持続型自己研鑽組織の構築に向けて取り組んでいる。

AI推進ワーキンググループ

- ✓ 年間20回(5月・9月・11月)公開例会を主催。
- ✓ その取り組みとして年5回のAI部門勉強会を開催。
- ✓ AI部門勉強会は各教科2名以上の専任教員で構成。
- ✓ 任期1年(半端半段: 2名のうち1名は次期会員も可能)
- ✓ 「教員もアクティブラーニングをスローガンに、教員のものもアクティブラーニングで実践し、アクティブラーニングを教員も実践。
- ✓ これまでに勉強会で取り上げたキーワード
 - ・土台力を育む授業
 - ・豊かな学びを意識した授業
 - ・コラボレーションベースの授業
 - ・探究型授業

東山中學・高等学校

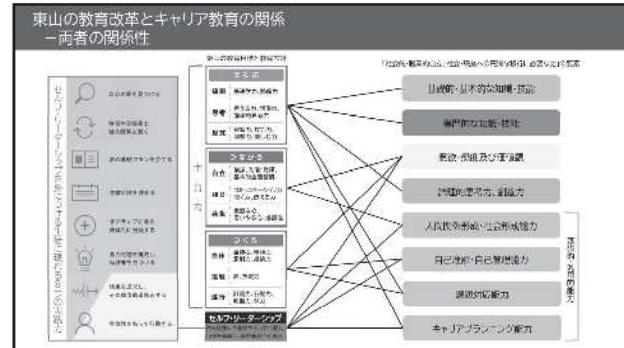
スライド 19

東山の教育改革とキャリア教育の関係
—キャリア教育の定義

- ✓ キャリア教育の定義
一人一人の社会的・収益的自立に向け、必要な基礎となる能力や態度を育てることを通じて、キャリア発達を促す教育
- ✓ キャリア発達とは
社会の中で自分の役割を果たしながら、自分らしい生き方を実現していく過程
- ✓ 社会的・収益的自立、学校から社会・職場への円滑な移行に必要な力に
含まれる要素
 - 基礎的・基本的な知識・技能
 - 基礎的・汎用的能力
 - 情報的思考力・創造力
 - 審議・態度力の形成
 - 専門的な知識・技能

（文部省「教育改革実行計画」第2回の実行におけるキャリア教育・職業教育の取り組みについて（平成23年1月31日））

スライド 20



スライド 21

第2部 東山情報科の挑戦
東山情報科の「土台力」育成に向けた挑戦

これまで述べてきた東山の教育目標・方針・教育改革の歩みふくよかるど、「教員が教える力だけではならないもののキャリア教育をする」ではなく、「受験者があるかにそそりで教育をする」「主体的学習者をつくることが受験指導にも通じる」

力向上はもちろんだが、力を上げることだけに留まることではなく、生徒たちがいきなり時代においても、楽しく楽しく幸せに生きるために、

しっかりした根柢はる土壌となる「土台力」を育み、「セルフ・リーダーシップ」育成も教育を目標す。

この東山情報科の願いのために、
持続型自己研鑽活動の一環として日々学びと成長を誇るながら、
「土台力」「セルフ・リーダーシップ」育成と受験指導の自立を目指していくことが東山情報科の目標！

■ 東山中学・高等学校

スライド 22

東山情報科の「土台力」育成に向けた挑戦
—東山情報科の紹介

- ✓ 東山高校情報科の担当 高2：情報1（2単位） 高3：情報演習（1単位）
- ✓ 使用教材 教科書：最新情報I（実教出版） 別教材：ベストフィット・情報I（実教出版）・実践攻略・情報I 大学入試アシスト問題集（実教出版）
- ✓ 年間実施計画 高2：情報社会 情報技術が早く新しい社会 情報社会の活動と福利 情報セキュリティ スタイリング＆ユニバーサルデザイン 情報デザイン 開発段次 プロジェクティング モデル化 シミュレーション 情報通信ネットワーク 安全対策 高3：データの活用・分析 データ化 シミュレーション 情報通信ネットワーク 安全対策

■ 東山中学・高等学校

スライド 23

**情報科の取り組み事例1：知的財産権・問題解決・情報デザイン
—授業デザインシート**

（文部省「情報科の取り組み事例1：知的財産権・問題解決・情報デザイン」）

この授業は、東山の「土台力」の実現において重要な役割を果す取り組みです。
→問題解決・情報デザインの総合的にして授業的内容を実現。→教科別・生徒各自が元々AL課題報告会で提出された「クリエイティブな問題解決活動」をもとにした授業デザインシート

授業目標	授業内容	授業時間
知識・理解	知識・理解	2時間
問題解決	問題解決	2時間
情報デザイン	情報デザイン	2時間
総合的・統合的	総合的・統合的	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
発表・ディスカッション	発表・ディスカッション	2時間
課外活動	課外活動	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査	研究・調査	2時間
創作・表現	創作・表現	2時間
実験・操作	実験・操作	2時間
評議・討論	評議・討論	2時間
実習	実習	2時間
研究・調査		

スライド 25

**情報科の取り組み事例1:知的財産権・問題解決・情報デザイン
—フレゼン木番の進め方**

✓ フレゼン木番の進め方

- 事前に各班を2部に分けおく。(ペア分けは生徒に任せた)
- フレゼンター2名、オーディエンス2名に分け、開始後すぐにオーディエンス名に待機用紙にて横の机に移動。
- フレゼンターがフレゼンを行い、終了後直ちに質疑応答の時間をする。(フレゼンと質問用紙で約5分)
- オーディエンスはそれを聞いて、評議シートを記入する。
- 終了の合図で、オーディエンスは待機用紙に残りの紙に移動し、再び(3)～(4)を行う。これを3回繰り返す。(毎回～名)
- 各回ごとにオーディエンスは他の机に振り替わり、フレゼンターともオーディエンスが入れ替わる。
- (2)～(5)を繰り出す。ただし、元ほどまでと反対順序(反時計回り)に机の机に移動。(回数～名)

*各スライドでの英ツールはCanvaを使用。
*Chromebookでフレゼンする。
*会議の様子を見る。

東山中学・高等学校

スライド 26

**情報科の取り組み事例1:知的財産権・問題解決・情報デザイン
—教員評価の結果(一部)**

スクリーンショットで表示された教員評価結果の一例。評議シートの提出率や各回の評議シート提出率が示されています。

評議シート提出率
各回評議シート提出率

スライド 27

**情報科の取り組み事例1:知的財産権・問題解決・情報デザイン
—ループリックの結果(一部)**

スクリーンショットで表示されたループリックの結果の一例。各回の評議シート提出率が示されています。

評議シート提出率
各回評議シート提出率

スライド 28

**情報科の取り組み事例1:知的財産権・問題解決・情報デザイン
—生徒アンケートの結果(一部)**

✓ 生徒アンケート結果

各回評議シート提出率
各回評議シート提出率

各回評議シート提出率
各回評議シート提出率

各回評議シート提出率
各回評議シート提出率

各回評議シート提出率
各回評議シート提出率

スライド 29

**情報科の取り組み事例2:タイピング常学習
—なぜ今タイピング?**

- ✓ 株式会社 日本ビーコム(<http://www.n-bcom.co.jp/>)のGold Finger Schoolを使用。
- ✓ 没収開始～10分の授業。
- ✓ 年間を通して実施。
- ✓ 手作りの木製カバーで手元を隠して練習。
- ✓ 年間4回のタイピングテストを成績反映。
- ✓ 夏休みの課題でし構成実施。

✓ メリット

- 社会に出てから役立つため。
- タイピングができる→PCの操作という意識がわく→将来のキャリアでのPC活用を考える→職業の世界が広がるキッカニア・ブランディングへつながる
- 後期のプログラミング授業のため。

常学習としてループインすることで生徒の授業への集中力が高まる。→実際、休み時間から来る練習している子も

東山中学・高等学校

スライド 30

**情報科の取り組み事例2:タイピング常学習
—実際の授業**

スクリーンショットで表示されたタイピング常学習の実際の授業画面。左側は「タイピング」、右側は「文書編集」の操作画面である。

スライド 31

情報科の取り組み事例3：プログラミング教育
－なぜPython?－

- ✓ 2018年度は「Pythonでプログラミングの世界を広げよう!社会との接觸」つながりathon?
- ✓ よくある質問
- 質問的内容：プログラミングの授業はどこよりもプログラミングで終わらせるものでよい?「大学入試共通：計算基礎」に問題解決力や批判的思考があるの?しない?なぜ?
■ デジタル・プログラミングと創造性・ストーリー性などはどちらが良い?なぜ?
■ プラットフォームなどと接觸が少くない?なぜ?
- ✓ Pythonで何ができるか(主)
実験式で学ぶことで、理解する本物に触れることができます
- ✓ なぜなら本物に触れるからこそ
- パソコンの操作感覚をつかむ
■ フィルタリング機能をつかむ
■ プログラム言語をつかむ。上級生に「他の言語でプログラミングに取組む」を必ず。なぜ?
■ デキスト(プログラム)なら大変なときに自分で修正できる能力と「大学・社会でのキャリア・プログラミングにつなげる」
- ✓ 「自分自身でつくり、データをもとに分析する」はなぜかPythonでプログラミングがなければならぬ?
- データ入出力等を含め、素直に書け、牛乳牛がついているうらに世界観が工画と発達。
- ✓ テキストへプログラミングからPythonを導いたのはなぜ?
- ハイテクのC/C++にはPython: 始めている人のPythonでさせた方が読み書きで移行しやすい
■ Pythonは即ちに慣れていく
- ✓ 山口県立山口高等学校のHPで「山口リト・セルラリーゲーミング」をやっています。「山口につながる学力」を山口につなげたい
- ✓ ツッパクリードースからリーガースまで全コースで「Python」を学んでいます

スライド 32

情報科の取り組み事例3：プログラミング教育	
-情報1(高2)のプログラミング学習スケジュール	
7月	ブロードキャスト ビジュアルプログラミング(アルゴリズムを用意)
8月	夏期定期予習: Progate for schoolを掲載した高までクリアしてくる
9月~	授業プログラム(整形問題・二分探索・ソート(冒入ソート・バブルソート・クイックソート) ソートアルゴリズム(選択ソート・挿入ソート・二分探索・差致 プログラミングの基礎・当別課題・実致 パス for文 リスト・二次元配列 while文 関数def matplotlibの使用(numpy・matplotlib等) ループ・リスト・辞書型配列・プログラム作成 Pythonによる機械学習・上位ランクミュレーション Calcoo AIO計算機
12月	定期検査(算数・国語)・アルゴリズム・プログラミングの概念・コーディングを聞く
✓ 主な使用サービス	・Progate for school (株式会社Progate: https://prog-sg.com/) ・Google Colaboratory ・アルゴリズムクック

スライド 33

スライド 34

The slide displays two examples of programming assignments:

- Google Classroomで配信**: Shows a screenshot of a Google Classroom assignment titled "課題3: プログラミング実習" with a due date of "2020年1月20日(木) 18:00". The assignment includes a file named "課題3.py" and a link to "課題3.ipynb".
- Google Colaboratoryで入力しながら学習**: Shows a screenshot of a Jupyter Notebook titled "課題3.ipynb" with code cells and output.

スライド 35

情報科の取り組み事例3：プログラミング教育
→ 共通テスト模擬問題をPythonでプログラミング

複数問題を解く → 理解を重視して学ぶ → 効力でプログラミング → さらに良いプログラムになるように自分で応用

問題文: 二つの平行な辺を持つ四角形の面積を計算するプログラムを作成せよ。
入力: 高さ(h)、上辺(a)、下辺(b)
出力: 面積(s)
例: h=5, a=3, b=7 のとき s=25

問題文: 次の問題を解いてください。
入力: 価格(p)、個数(n)
出力: 合計金額(s)
例: p=100, n=3 のとき s=300

他問題: 1. ある数を100で割ったときの余りを計算するプログラムを作成せよ。
2. ある数を100で割ったときの商を計算するプログラムを作成せよ。

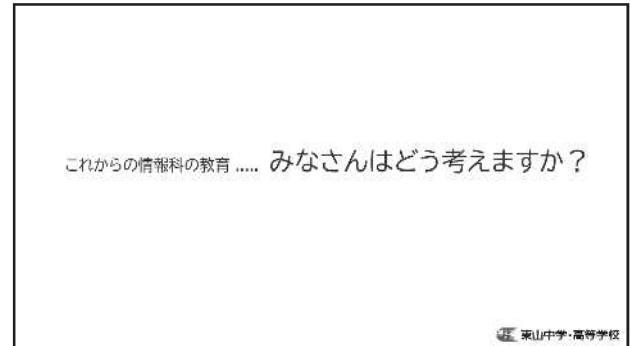
参考: 1. `def remainder(a, b):
 return a % b`
2. `def quotient(a, b):
 return a // b`

スライド 36

スライド 37



スライド 38



スライド 1

全学対象のデータ・AI教育

データ・AIに関する素養をすべての学生に

京都産業大学 理学部 山田修司

第22回高大連携教育フォーラム 2024.11

スライド 2

The diagram shows a vertical timeline from 'リテラシーレベル' (Level 1) at the bottom to 'エキスパート' (Expert level) at the top. It highlights three main levels of accreditation:

- リテラシーレベル**: Shows '25万人/年' (Annual enrollment: 250,000 people) and '基礎知識' (Basic knowledge).
- 応用基礎レベル認定**: Shows '50万人/年' (Annual enrollment: 500,000 people) and 'データサイエンス基礎知識' (Data Science Basic Knowledge).
- エキスパート**: Shows '2,000人/年' (Annual enrollment: 2,000 people) and 'データサイエンス · AIを駆使してイノベーションを創造する世界で活躍できるレベルの人材の育成・育成' (Development of human resources who can work in the world where data science and AI are used to create innovation).

Accredited programs include:
データサイエンス · AIと社会 (Data Science · AI and Society)
講義動画オンデマンド配信 (Video lectures on demand)
データサイエンス基礎知識 (Data Science Basic Knowledge)
データサイエンス実践 (初級) (Data Science Practice (初级))
データサイエンス実践 (上級) (Data Science Practice (高级))
対面演習 (Face-to-face practice)

Curriculum areas include:
基礎知識 (Basic knowledge), データサイエンス基礎知識 (Data Science Basic Knowledge), AI基礎 (AI Foundation), データサイエンス実践 (Data Science Practice), 対面演習 (Face-to-face practice), プロジェクト (Project), アクティビティ (Activity), フィールドワーク (Fieldwork), デザイン思考 (Design Thinking), デジタルマーケティング (Digital Marketing), データ分析 (Data Analysis), データサイエンス実践 (Data Science Practice), データサイエンス基礎知識 (Data Science Basic Knowledge), データサイエンス · AIを駆使してイノベーションを創造する世界で活躍できるレベルの人材の育成 (Development of human resources who can work in the world where data science and AI are used to create innovation).

スライド 3

京都産業大学の認定状況

2022年度 リテラシーレベル認定
データ・AIと社会 講義動画オンデマンド配信

2024年度 応用基礎レベル認定
データ・AI活用基礎 講義動画オンデマンド配信
データ・AI活用実践（初級） 対面演習
データ・AI活用実践（上級） 対面演習

スライド 4

数理 · データサイエンス · AI教育 リテラシーレベル

大学・高専の卒業生全員が習得するべきレベル

何を教えたらいいのか
何が教えられるのか

高校数3はおろか、数2、ひょっとすると
数1もおぼつかない

本学では文系学部入学生のほとんどが
数学を受験していない

スライド 5

なぜ、データサイエンスやAIを、すべての学生が学ぶ
必要があるのか

数理 · データサイエンス · AI

数理 実事実を元に論理的に考えること

データサイエンス 自分のデータも含めたビッグデータが
社会でどのように使われているか

AI 既に生活の中に入り込んでいるAI、その仕組み
を知り、恐れずに使いこなし活用する

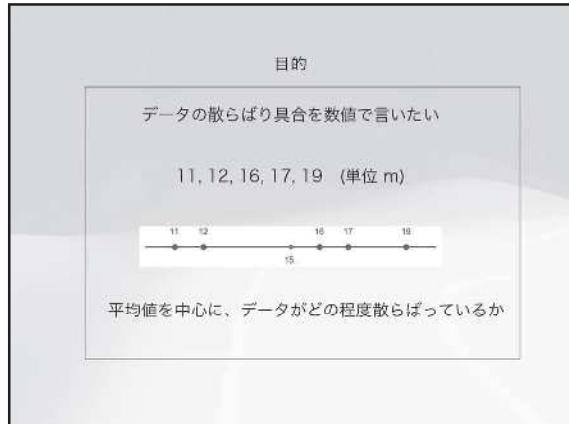
スライド 6

数式を覚えること
計算問題が間違えなく答えられることは不要

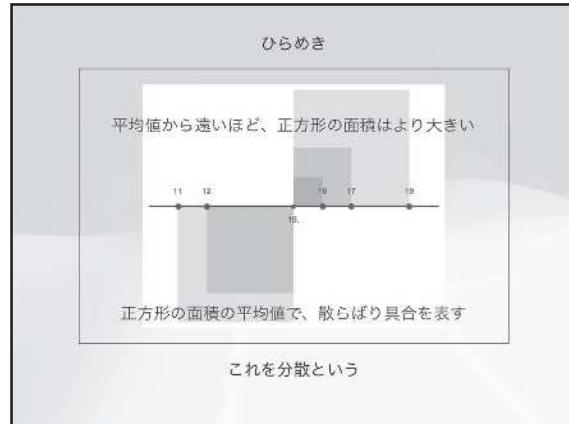
大切なこと

したいこと、目的
それを実現するためのひらめき
その結果の意味

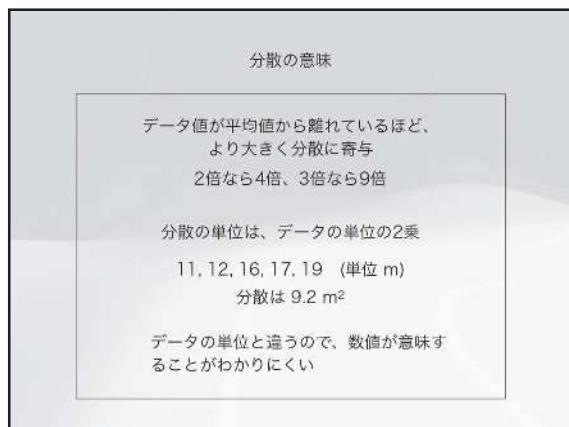
スライド 7



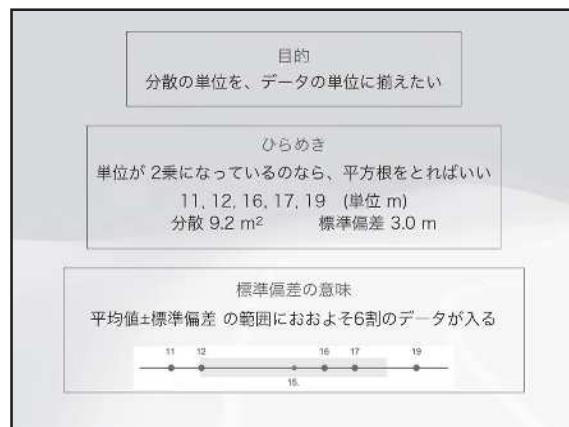
スライド 8



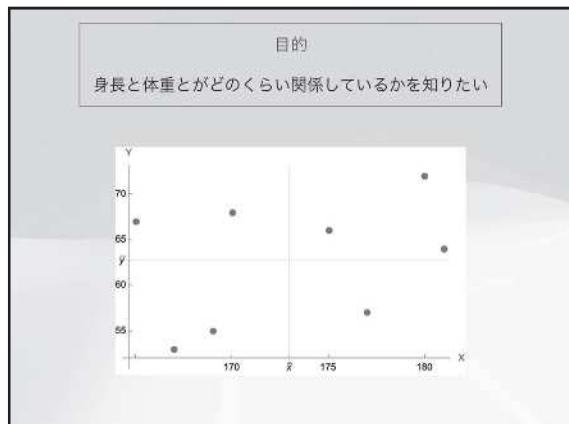
スライド 9



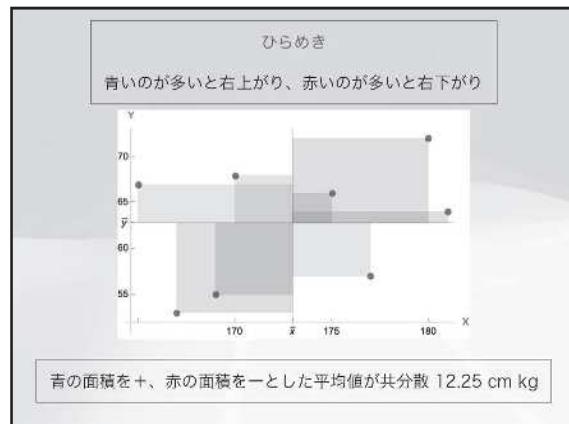
スライド 10



スライド 11



スライド 12



スライド 13

目的
共分散 (12.25 cm kg) の単位をなくして、どのくらい関係があるかがわかる指標にする

ひらめき
身長の標準偏差 (5.68cm)と、体重の標準偏差 (6.43kg)で割れば単位がなくなる

$$\frac{\text{ABの共分散}}{\text{Aの標準偏差} \times \text{Bの標準偏差}} = \frac{12.25 \text{ cm kg}}{5.68 \text{ cm} \times 6.43 \text{ kg}} = 0.34$$

これが相関係数

スライド 14

相関係数の意味は?
0.34 というのは関係あるの?ないの?

$$\frac{\text{ABの共分散}}{\text{Aの標準偏差} \times \text{Bの標準偏差}} = \frac{\text{ABの内積}}{\text{Aの大きさ} \times \text{Bの大きさ}} = \cos \theta$$

相関係数が 1 ののは、 $\theta = 0^\circ$ のとき
相関が完全一致
相関係数が 0 ののは、 $\theta = 90^\circ$ のとき
相関がない
相関係数が -1 ののは、 $\theta = 180^\circ$ のとき
相関が真逆に完全一致
相関係数が 0.23 だと $\theta = 77^\circ$
相関はそれほどでもない

スライド 15

理解ができなくてやる気がなくなることを避ける

分かった気にさせる

もっとできるかも、と思わせる

データ、AIについて、上から目線で語れる

必要なときに、さらに勉強する

スライド 16

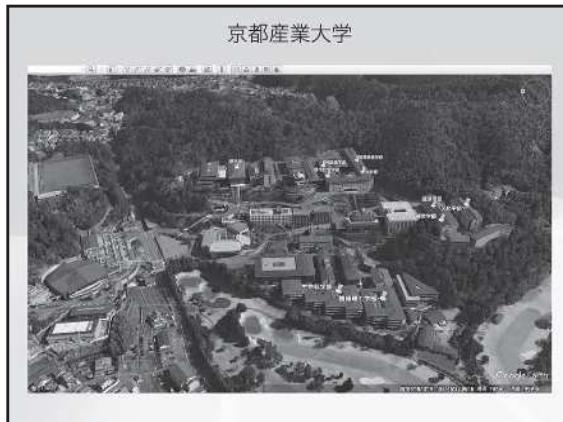
リテラシーレベル モデルカリキュラムの構成

モデルカリキュラムの構成においては、「導入」「基礎」「応用」の3段階で構成されています。

「導入」「基礎」「応用」は各項目として位置付けます。「基礎」は学生の学習意欲や学習意図を高めて、同時に課題をくことを想定している。

導入	基礎	応用
1. 社会におけるデータ・AI利活用	2. データリテラシー	3. データ・AI利活用における留意事項
1-1. 社会におけるデータ 1-2. 特点で活用されているデータ	2-1. データを扱う 2-2. データを扱う	3-1. データ・AI利活用のための知識 3-2. データを扱う上の留意事項
1-3. データ・AI利活用 1-4. データ・AI利活用のための知識	2-3. データを扱う 2-4. データを扱う	3-3. データ・AI利活用における留意事項 3-4. データを扱う上の留意事項
1-5. データ・AI利活用 1-6. データ・AI利活用のための知識	2-5. データを扱う 2-6. データを扱う	3-5. データ・AI利活用における留意事項 3-6. データを扱う上の留意事項

スライド 17



スライド 18

京都産業大学の学部構成 (10学部)

経済学部	国際関係学部	理学部
経営学部	外国語学部	情報理工学部
法学部	文化学部	生命科学部
現代社会学部		

文系7学部、理系3学部の総合大学

スライド 19



スライド 20

データ・AIと社会 構築動画オンデマンド配信授業	
1.データサイエンス、机器学習でできていることと構築動画	担当教員所属学部
● 現在の企業でできている変遷とデータサイエンス、機械学習を中心とした工学系	経済学部
● 現在、以降分野にはデータサイエンス、AIの新規分野	経営学部
2.データリソース（1）「山丘地帯の構築動画」	経営学部
● 實例：林業データ、林業者、データについて、森林、利用と開拓、データ活用	経営学部
● データ分析、データ整理、データ活用、開拓、データ分析	経営学部
● データ分析、森林整理、データ活用、開拓、データ分析	法学科
4.構築動画についてデータサイエンス、AIの実例と構築動画、新技術等	現代社会学部
● プラットフォームビジネス、ビッグデータ	理学部
5.研究データ	情報理工学部
● リアルデータ、構築動画データ、AIの実例と構築動画、新技術等	生命科学部
● 山丘地帯の構築動画による社会実践の実現性と、社会問題、政治問題、経済分野、現行の課題、社会的影響等の実際等に対するデータサイエンス、AIの実例と構築動画、新技術等	生命科学部
● 岩石不整地データ、分野別データ、構築動画等	法学科
1.構築動画の構成：山丘地帯の構築動画	法学科
● Aの学生は、岩石を手で運搬する手作業、法七学生	法学科
● Aの実験、竹林の立木を伐採する手作業、法七学生	法学科
● リアルデータ、構築動画データ、AIの実例と構築動画、新技術等	理学部
● AI-LT、データ分析、データサイエンス、MatLab	理学部
● プラットフォーム、ビッグデータ、Web	情報理工学部
○構築動画等にはデータサイエンス、AIの実例と構築動画、新技術等	生命科学部
● 實例データの構築動画による社会実践の実現性と、社会問題、政治問題、経済分野等	生命科学部
● Aの実験、竹林の立木を伐採する手作業、法七学生	法学科
● Aの実験、竹林の立木を伐採する手作業、法七学生	法学科
● ベース、Aを支えるまでの資本供給、Aを支えるまでの借入手続	法学科
● AI技術ロードマップの開拓と協議開催議論、既存技術と新技術システムの実証実験	法学科

スライド 21

(2) オンデマンド型（インターネット配信方式等）※メディア授業告示第2号

【形態】「同時」又は「双方向」である必要はない

【指導方法】① 毎回の授業の実施に当たって、指導補助者が教室等以外の場所において学生等に對面することにより、又は

② 当該授業を行う教員若しくは指導補助者が当該授業の終了後すみやかにインターネットその他の適切な方法を利用することにより。【※MOOC等】

設問解答、添削指導、質疑応答等による十分な指導*を併せ行うことが必要。

*指導実力によりますのでなく、個々の授業の実態に沿っておこなう。

少しずつでも質疑応答を行なうべきについては、迷う場合は必ずしも用意されていないが、②学生が質問をしたときに適切できる限りのこと、③当該授業がどの講義の最終となる場合に、次の質問までに、もしも以下の質問のうちで豆知識を行うこと、④次回までの場合は、講義終盤に適切な範囲にて質問を行うこと、と判断しておこなう。

*指導には、説明板、添付指摘、質疑応答ほか、問題提出及びそれに付ける助言を電子メールやファックス、添付紙によること、教員が直達教室で指導を行うことなどが含まれる。

＊過去の過類等ではなされていないが、CTの活動版として、たとえば、よくある質問とそれに割てる答えについてA人に蓄積、学生から質問があった場合にはA人が並べ、A人が順に違う質問についてAに回答する場合がよくあります。講師はそれをフォローする、といった手法も考えられる。

【意見交換】当該授業に関する学生の意見交換の機会*の確保が必要

＊電子メール等による意見交換を受け、学生がこれに書き込みのようにしたり、学生が自由的に集まりて意見交換をするような学習空間を設けたりする。

スライド 22

LMSの一つ、Moodleを使用

各回の内容

- 講義レジュメ
- 講義動画へのリンク
- 小テスト
- 質問フォーラム

学生からの質問に学生が回答することも可能
良い質問、良い回答は成績評価される

受講生数は1000人以上

質問総数は数百

スライド 23

AIの軍事利用
2024年 08月 08日(木曜日) 23:57 - NISHIGUCHI KAKERU 西口 利 の投稿

AIの軍事利用により様々な危険があるのでは無いかと頭で判断してしまいがちですが少なからずメリットもあると思います。私たちに良い影響をもたらすことで言えば何がありますか

バーマリンク 個別 削除 返信

Re: AIの軍事利用
2024年 08月 10日(土曜日) 00:45 - AYA HARUKA あや ほのか の投稿

AIの軍事利用で悪い付かれてるのは私たちへの危険性、誤動作、法的倫理的問題などを考えられているための質問だと思います。ですが、例えば軍事化により災害時の人道的支援活動の効率化、救援活動の支援を取つたりと私たちの日常生活に関わらないかもしませんが、もし災害に遭ったときに助けてくれるかもしれません。AIの軍事利用は私たちの日常生活に寄ることはあるかもしれません、調べてみると意外といっぱりありますよ。

バーマリンク 我が校を表示する 個別 分割 削除 返信

Re: AIの軍事利用
2024年 08月 20日(火曜日) 18:25 - IWAMOTO SEIGO 岩本 謙吾 の投稿

貴民、ありがとう。AIの軍事利用でメリットもあることは確かです。現在、AI-Decision Support Systems (AI意思決定支援システム) が実際には運用されています。ウクライナ、アメ

スライド 24

数理・データサイエンス・AI教育 応用基礎レベル

大学・高専の卒業生の半数が習得するべきレベル

データから意味を抽出し、現場にフィードバックする能力
AIを活用し課題解決につなげる基礎能力
数理・データサイエンス・AIを応用するための大局的な視点

リテラシーレベルからエキスパートレベル・専門教育への橋渡し

スライド 25

データ・AI活用基礎 講義動画オンデマンド配信授業

1. ガイダンス、データ駆動型社会とデータサイエンスの関連性 情報理工学部
2. ICTの進歩とビッグデータ 情報理工学部
3. データ分析の進め方① 現代社会学部
4. データ分析の進め方② 経済学部
5. データ・AI利活用に必要な確率統計等の基礎① 理学部
6. データ・AI利活用に必要な確率統計等の基礎② 生命科学部
7. データ・AI利活用に必要な確率統計等の基礎③ 経済学部
8. データ・AI利活用に必要な確率統計等の基礎④ 情報理工学部
9. A.Iの歴史と活用領域① 情報理工学部
10. A.Iの歴史と活用領域② 法学部
11. A.I倫理・社会的妥当性 法学部
12. 機械学習の基本的な概念と手法 情報理工学部
13. 深層学習の応用と革新 情報理工学部
14. 人間の知的活動（説教）とA.I技術 情報理工学部
15. A.Iの構築と運用 情報理工学部

スライド 26

データ・AI活用実践（初級） 演習科目

1. ガイダンス、プログラミング環境の準備
2. ビジネスデータ分析（データの取得、確認、配列、配列計算と可視化） 理学部
3. ビジネスデータ分析（推定・検定）
4. ビジネスデータ分析（相関・回帰分析）
5. ビジネスデータ分析（差系列分析）
6. 大気環境データ分析（データの取得、確認）
7. 大気環境データ分析（神山ホーク巣上気象データ：データの概要方法） 経済学部
8. 大気環境データ分析（都道府県別気象データ：データラギング）
9. 大気環境データ分析（都道府県別気象データ：地図上の比較）
10. 大気環境データ分析（都道府県別気象データ：クラスタリングを用いた簡単な空気区分）
11. メディアデータを扱うためのデータ収集の基礎
12. メディアデータ分析（メディアデータの取得、取得したデータの探索方法）
13. メディアデータ分析（メディアデータを利用した典型的なデータ分析手法の説明：前半）
14. メディアデータ分析（メディアデータを利用した典型的なデータ分析手法の説明：後半）
15. メディアデータ分析（典型的なメディアデータの可視化手法） 情報理工学部

スライド 27

データ・AI活用実践（上級） 演習科目

1. ガイダンス、プログラミング環境の準備、データの種類、流通、取得方法
2. 本講義で用いる数学の基礎
3. 教前あり学習（回帰：1次元入力直線モデル）
4. 教前あり学習（回帰：1次元入力直線モデル）：演習
5. 教前あり学習（回帰：2次元入力直線モデル）
6. 教前あり学習（回帰：2次元入力直線モデル）：演習
7. 教前あり学習（回帰：D次元線形回帰）
8. 教前あり学習（回帰：D次元線形回帰）：演習
9. 教前あり学習（線形基底関数モデル）
10. 教前あり学習（線形基底関数モデル）：演習
11. 教前あり学習（線形基底関数モデル）：演習
12. 遊学習：演習
13. 機械学習の一連の流れ（訓練、検証、テスト）
14. 機械学習の一連の流れ（訓練、検証、テスト）：演習
15. 科学技術倫理、まとめ

スライド 28

「数理・データサイエンス・AI教育プログラム」
履修証明書（デジタル証明書）の発行

データ・AIと社会
データ・AI活用基礎
データ・AI活用実践（初級または上級）

3科目を習得

スライド 29

理学部では次の2科目が必修

データ・AI活用基礎
データ・AI活用実践（上級）

スライド 30

京都産業大学の一般入試における「情報」

1月29日(水)実施
※新 スタンダード2科合算(200点満点)
英語 100点 文系・国語または数学 100点
理科・数学 100点

NEW! 情報プラス型
理科 100点
情報理工学部 200点

得点到達目標2科目型(300点満点)
※各科を2科目として2つ以上の科目を組み合わせて受験できます。
同じ学科複数科目に併願できます。

得点テストプラス(其道テスト複数型)
スタンダード2科合算(200点満点)
情報理工学部に併願できます。

理学部、情報理工学部のみ
英語、数学、情報の3科目を受験