

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的, 利用方法, 作品自体やその製作過程で工夫したことを, 文章, 写真, 図などで説明。この用紙1枚に記入後, PDF ファイルを作成。

学校名	岐阜大学	個人・グループ名	石原 政明	作品名	CG I 学習テキスト
-----	------	----------	-------	-----	-------------

技術・家庭科における「情報とコンピュータ」の学習においては、現在ソフトウェアの活用が主になっており学んでいる内容になっており、コンピュータを活用する基礎になっているのかどうか疑問である。私が今回このテキストを作成した意図は次のようである。

- ワープロ、表計算を始め、プレゼンテーションソフトを学ぶことがコンピュータリテラシーに繋がらないとしないが、高校情報との関連を考えると学習内容を中学校で全生徒に学ばせるための“技術教育”と考えたときプログラミング能力を育てることが重要なことだと考える。
- 今回取り上げるのはCG Iであり、その記述には様々な学習が考えられる。例えば、テキスト記入するときには入力に関すること、保存に関すること、実行に関すること、検索に関することなど。指導要領の内容を網羅することができる。
- ソフトウェアリテラシーからコンピュータリテラシーへの回帰。
- コンピュータのことは自ら学ぶテキストが多く発売されているが、内容は入門編と言え難しく、素人に近い人には“ド入門”が必要であるという見解があった。中学生向きではなかった。今回作成したテキストはその“ド入門”を実現したものである。
- CG IはマルチインターフェースでOSを選ばずどの学校でも実現可能であるため普及可能である。
- コンピュータ用語を丁寧に解説すること。

以上のことを踏まえ、中学生向きのテキストでありながら、かつ中学校の教師に向けたテキストを作成することで普及を狙ったテキストを作成した。

テキストの概要 (目次)

- 0 . はじめに
- 1 . プログラム言語の概要
- 2 . Perl とはなにか
- 3 . CGI とはなにか
- 4 . Perl のインストール
- 5 . セットアップとインストール
- 6 . テキストの推奨環境
- 7 . 望ましい未来
- C 0. Web ページの作り方
- C 1-1. 最小の約束と最小のプログラム
- C 1-2. プログラムとブラウザ
- C 2-1. ブラウザから文字をうけとる?
- C 2-2. 有用なFormをつくってみよう
- C 2-3. 有用なCG Iをつくってみよう
- C 2-4. データをファイルに出力?
- C 3-1. 計算だってできる!
- C 3-2. 繰り返しだってできる!
- C 3-3. 条件分岐だってできる!
- C 3-4. While の条件分岐!
- C 3-5. L I N U X コマンドの実行!
- 9. おわりに

Chapter2-3 有用なCGIを作ってみよう!

```
#!/usr/bin/perl

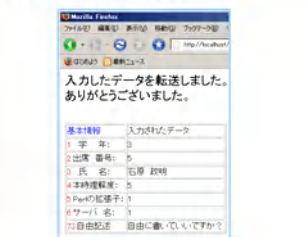
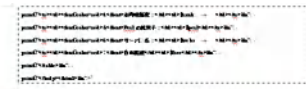
my $name = "Perl";

print "Hello, $name!\n";
```

Chapter3-4 L i n u x コマンドを実行!

```
#!/bin/bash

echo "Hello, World!"
```



```
<html>
<head>
</head>
<body>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">
<input type="text" name="name" value="名前" />
<input type="text" name="age" value="年齢" />
<input type="submit" value="送信" />
</div>
</body>
</html>
```

