

Smile通信

CONTENTS



大学のプリンターを活用しよう！
色への理解を深めよう！
プログラミング教育の導入

大学のプリンターを活用しよう！

|大学で印刷できるの？

「対面授業とオンライン授業が両方ある日は学校で講義資料を印刷したい！」と思うことはありませんか？大学での印刷方法を覚えておくと便利なので、これを機にマスターしましょう！

|大学のPCから印刷する方法

3号館のセルフラーニング室や図書館のPCからPowerPointやWordなどの印刷ができます。

- ①PCにログインし、印刷したい資料等の印刷メニューを選択
- ②「プリンター」で「瀬田どこでもプリント」を選択
- ③「印刷」ボタンをクリック
- ④印刷したいプリンター本体の右側にあるカードリーダーに学生証をかざして印刷



|家でデータを送って大学で印刷する事は可能？

「大学でPCを立ち上げると時間がかかるから面倒だな…」という方、ご安心ください。『プリントジョブ投入Webアプリ』を使えば、家のPCやスマホからデータを大学のプリンターに送り、PCを立ち上げずに印刷できます！

|プリントジョブ投入Webアプリの使い方

- ①InfoSetaの下部にある『プリントジョブ投入Webアプリ』をクリック。(ポータルサイトの「情報環境」からでも、このアプリを開くことができます。)

- ②ログインし、「投入実行」の画面で印刷したい資料のファイル選択や印刷設定を行う。
- ③「投入開始」ボタンをクリック
以上①～③の手順を踏めば、大学内のプリンターなどからの印刷が可能になります。

|印刷できる場所はどこ？

【瀬田キャンパス】

1号館1F	キャリアセンター
1号館6F	理工学部612実習室
3号館B1F	第1,2セルフラーニング室
図書館B1F	ナレッジコモンズ
図書館1F	インターネットコーナー
智光館B1F	スチューデントコモンズ

是非、皆さんも大学のプリンターを活用してみてください！



色への理解を
深めよう！



■色の三大要素

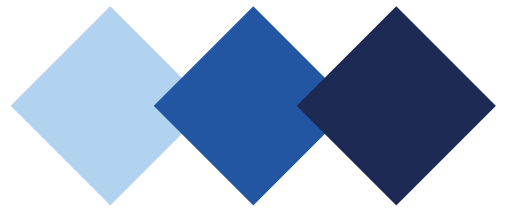
色を大きく分類すると、赤や青などの「有彩色」と白・黒・グレーという彩のない「無彩色」とに分けられています。有彩色には以下のように、色相・明度・彩度の3つの要素があります。

色相…色みや色合い
明度…明るさの度合い
彩度…鮮やかさの度合い

無彩色には色相と彩度はなく、明度のみがあります。

色相

色相は赤や黄色、青といった色合いの違いをいいます。
たとえば、右記の3色は見た目は違えど全て青の色相です。



色相の中で、似た色同士を隣にし、虹の配列のように段階的に色みを変化させて丸く並べたものを色相環といいます。



色相環では、向かい合った色同士の組み合わせを
補色といいます。

赤と緑、黄と紫、といった組み合わせが補色です。
補色の2色は色相差が最も大きく、
お互いの色みを引き立たせる色です。

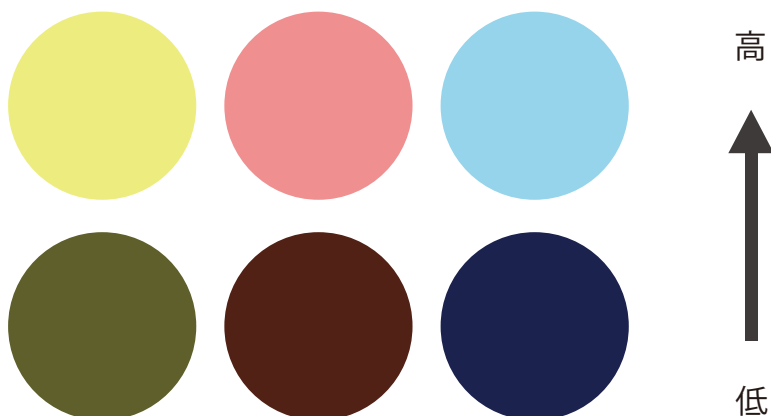
明度

明度とは色の明るさの度合いです。

白に近い明るい色ほど明度が高く、黒に近い暗い色ほど明度が低くなります。

パステル系のピンク色やクリーム色は明度が高く、ダークな紺やモスグリーンは明度の低い色です。

白・黒・グレーのモノトーンは明度のみの要素です。

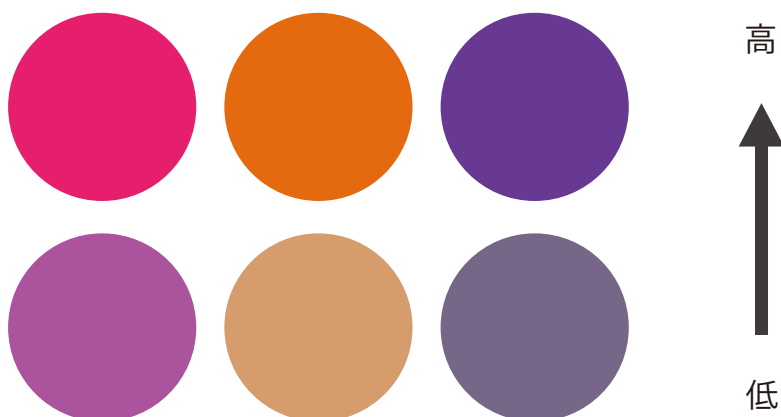


彩度

彩度は色の鮮やかさの度合いです。

はっきりとしたオレンジ色など、華やかで強さを感じる色ほど彩度が高く、

やわらかなベージュなど、ソフトな色や落ち着いた色は彩度が低いです。



色への理解を深めることで、イラストレーター利用時、プレゼン資料や掲示物等の作成時などに、より効果的な色の活用ができ、様々な場面で知識を活かすことができます。これを機に皆さんも、日常生活や学校生活の中で一歩先に出た色の活用ができる色マスターになりませんか？

出典

これを知れば色使いの達人になれる！カラーコーディネートの配色法

<https://tokila.jp/how-to-coordinate-colors/>

TREND

- 最 新 の 教 育 編 -

プログラミング教育の導入

本年度から小学校でプログラミング教育が始まり、次年度以降、中学校や高等学校でも開始される予定である。小学校でプログラミング教育を行うねらいは以下の二つだ。

一つ目は、「プログラミング的思考」を育むことである。「プログラミング的思考」とは、脳内で考えた一連の動きを実現するため論理的に考えていく力のことであり、例えば、どのように動きを組み合わせ、どうすれば自分の意図したことを再現できるか等を論理的に考える力のことである。

二つ目は、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気づき、それらを上手に活用してよりよい社会を築いていくとする態度を育むことだ。特に、身近な問題の解決に主体的に取り組む姿勢を育むことが重要視されている。

プログラミング教育は、これからの社会で活躍するために必要な能力を養うことができるだろう。未来の担い手に負けないよう、大学生の私たちもプログラミング学習を始めてみてはどうだろうか。 (文・山内)

出典：文部科学省 プログラミング教育
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1375607.htm (2020/11/2 閲覧)

RULE & MANNER

| 私語および携帯電話・スマートフォンでの通話をご遠慮ください

自習室で騒がれると周りの方のご迷惑となります。ご配慮をお願いします。また、携帯電話・スマートフォンでの通話は自習室外にてお願いします。

| ゲームや授業に関係のない動画の閲覧は禁止されています

「フリーソフト等のゲームで遊ぶ」、「授業に関係のない動画(映画等)の視聴」を目的とした利用も禁止されています。自習目的以外での利用、特に長時間の動画の視聴は、他の方のご迷惑となりますのでご遠慮ください。

| 携帯電話・スマートフォンなどの電子機器類の充電をご遠慮ください

携帯電話やスマートフォン、ミュージックプレーヤーなどの電子機器類の充電は瀬田学舎の規定により禁止されています。

| 自習室内での飲食をご遠慮ください

万一こぼしてしまった場合、機器が故障する場合があります。お飲み物は自習室外のベンチ等でお飲みください。次に利用される方とパソコンのためにも飲食はご遠慮ください。

マナーを守って気持ちよく利用しましょう

