

授業概要

ビジネス学科

| | | |
|-------------------|--|----|
| 科目名 | プログラミング基礎 | |
| 担当教員 | 鎌田 直樹 | |
| 対象学生 | 総合ビジネス科1年、経理ビジネス科1年 | |
| 曜日・時間 | 週2コマ 全40コマ 時間数36 | |
| 授業形態 | 講義(30%)、実習(70%) | |
| 科目の概要 | この授業では、プログラミングの基本的な概念と技法について学びます。プログラミング言語 スクラッチを使い、マウスの動きやクリックに反応して様々な動作を行うプログラムを実際に作成することで、順次処理、分岐処理、反復処理などの考え方や与えられた課題に対しての問題解決能力を習得します | |
| 授業の到達目標 | スクラッチ言語の基本知識を身に付け、簡単なスクラッチ言語が書けるようになる。さらに基本的なアルゴリズムが理解できる。 プログラミングを書くことにより、論理的思考力(想像力、論理的分析力、総合的判断力)を身に付ける。 | |
| 授業方法・学習上注意 | マウス操作、キーボード入力が必要。 | |
| 成績評価の方法と基準 | 期末課題(50%)、授業態度等(50%) | |
| 使用テキスト | できるキッズ 子どもと学ぶ スクラッチプログラミング入門(インプレス)(ISBN978-4-295-00131-7) | |
| 教材・参考文献・図書等 | | |
| 授業計画(内容) | | 時間 |
| 第1章 プログラミングを始めよう。 | | 4 |
| 第2章 Scratchを始めよう。 | | 4 |
| 第3章 音を鳴らしてみよう | | 6 |
| 第4章 自動で動く車を作ろう | | 6 |
| 第5章 迷路ゲームを作ろう | | 6 |
| 第6章 もぐらたたきを作ろう | | 6 |
| 第7章 オート紙芝居を作ろう | | 6 |
| 期末考査 | | 2 |
| | 合計 | 40 |
| | 授業時数 | 36 |