

科目名 Class	入学年度 Admission Year	開講学年・学期 School Year, Semester	単位数 Credit	必・選	授業担当者 Instructor
プログラミング入門 (教職関連科目 必 高等学校 情報)	共通	1年生・後期	2単位	経営 選択 NW 必修	橋爪 善光
履修の前提条件	情報テクノロジーを合格していること				
授業概要 (Course Outline)					
ScratchおよびVisual Basicでのプログラミングを通して、プログラミングの手順や流れを修得する。どのプログラミング言語を学ぶ上でも根本が同じであることを2種類の言語を通じて体感する。					
授業を通して修得できる力 (Competency Goals)					
知識・理解の観点 Knowledge and Understanding	多文化・異文化に関する知識の理解 Multiple Culture / Different Culture				
	人類の文化・社会と自然に関する知識の理解 Human Culture / Society / Nature				
汎用的技能の観点 Generic Skills	コミュニケーション・スキル Reading / Writing / Speaking / Listening				
	数量的スキル Mathematics				
	情報リテラシー Information Literacy				
	論理的思考力 Logical Thinking / Creative Thinking				
態度・志向性の観点 Personal Qualities	問題解決力 Problem Solving				
	建学の精神 University Founding Philosophy				
	自己管理能力 Self-management				
	チームワーク Teamwork				
	リーダーシップ Leadership				
	倫理観 Ethical Sense				
市民としての社会的責任 Social Responsibility					
生涯学習力 Lifelong Learning					
到達目標 (Objectives)					
順次処理、分岐処理、繰り返し処理について理解し、簡単なプログラミングができるようになる。					
事前学習の内容	前週授業時に行った課題・宿題およびPCのセットアップや動作確認をしておいてください。				
事後学習の内容	授業時間内に完成できなかった課題を完成させておいてください。				
能動的学習【アクティブラーニング】の内容 (Active Learning)					
毎回各自のPCで、実際に手を動かしてプログラミングをしてください。					
教員との連絡方法・オフィスアワー (Office Hour)					
連絡、問い合わせ、相談などは研究室(361)にて受け付けます。オフィスアワーの時間については掲示を確認してください。					
その他 (Others)・外部試験との関連・学習の確認(ポートフォリオの作成と提出)について					
初回からパソコンを持参すること。 学習の確認:ポートフォリオシート「科目別履修確認チェック表」に必要事項を記入し最終講義時に提出して下さい。					

授業計画 (Course Schedule)			
テーマ Theme			
第1回	ガイダンス、Scratchのインストール		
第2回	Scratchでスプライトを動かす		
第3回	分岐処理、繰り返し処理を用いた簡単なゲーム作成		
第4回	多分岐処理		
第5回	乱数		
第6回	変数		
第7回	コンピュータに計算をさせる		
第8回	コンピュータと対話する		
第9回	Visual Basicの使い方		
第10回	変数 (Visual Basic)		
第11回	分岐処理 (If文)		
第12回	分岐処理 (Else)		
第13回	分岐処理 (ElseIf)		
第14回	繰り返し処理 (For...Next)		
第15回	定期試験		
第16回	総合演習と復習		
教科書 (Textbooks)			
書名 Title	著者名 Author	出版社 Publisher	ISBNコード ISBN Code
学生のためのVisual Basic	若山芳三郎	東京電機大学出版局	4-501-52860-5
参考文献 (Reference Books)			
書名 Title	著者名 Author	出版社 Publisher	ISBNコード ISBN Code
Scratchではじめよう！ プログラミング入門	杉浦学	日経BP社	978-4-8222-9774-9
成績評価方法 (Grading Criteria / Method of Evaluation)			
毎回のプログラミング課題50%、定期試験50%			