

価	P	4.技能・表現	10		20					30
		5.関心・意欲							10	10
		総合評価割合	20	10	50				20	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験		プログラムの作成能力を期末試験の成績で評価する。								
小テスト		授業中に実施する理解度確認テストの成績で評価する。								
レポート		授業中に出题する課題、課題解決型授業に出题する課題に対する提出物の完成度を判断する。 ただし、提出物を自ら作成しなかった場合や期限までに提出しなかった場合は、原則として評価しない。								
成果発表(口頭・実技)										
作品										
ポートフォリオ										
その他		授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	プログラミング体験(Scratch) プログラム開発の全体像の概要を理解する プロジェクトの作成方法を理解する	講義・演習	外部サイト ・Scratch
第2回	コンソールアプリの簡単な作成方法を理解する 初歩的なWindowsフォームを作成する C#ソースコードの構成、書き方などを理解する	講義・演習	外部サイト ・TechFUL
第3回	演算と変数、およびデータ型を理解する 代入や四則演算など順次処理を作る 設計書の読み方を理解する	講義・演習	
第4回	if文による条件分岐を作る 制御構造として選択処理の構造を理解する	講義・演習	
第5回	do文、while文による繰り返し処理を作る 制御構造として反復処理の構造を理解する	講義・演習	
第6回	for文による繰り返し処理を作る 制御構造として反復処理の構造を理解する 配列を用いてプログラムを作成する	講義・演習	
第7回	多重ループの繰り返し処理を作る 多次元配列を用いてプログラムを作成する 理解度確認テスト(1)	講義・演習	
第8回	ソースコードを分割する(メソッド・関数) 例外処理を理解する	講義・演習	
第9回	オブジェクト指向プログラミングの考え方の基礎を理解する	講義・演習	
第10回	簡単なクラスを作成する	講義・演習	

第11回	switch文による多分岐を作る 制御構造として選択処理の構造を理解する	講義・演習	
第12回	ProgramクラスとMainメソッドを理解する 基本アルゴリズムをコーディングする ・探索(線形探索、二分探索) ・整列(選択ソート、交換ソート、挿入ソート)	講義・演習	
第13回	理解度確認テスト(2)	講義・演習	
第14回	課題解決型授業1 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:2期	
第15回	課題解決型授業2 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:4期	