

科目名	マルチメディア表現技法（演習）		科目ナンバー	CL-IP1213-I		
担当者 （実務経験名）	未定					
履修期	2年 後期			卒業単位	選択 2単位	
免許・資格	情報処理士選択					
授業概要	現在プログラミング教育に幅広い世代に利用されているScratchを用いて、プログラミングの基礎を学ぶ。基本的な操作から、よく利用されるアルゴリズムまでを学ぶ。本講義ではほかのアプリケーションソフトを利用するための基礎として習得する。					
到達目標	知識・理解	Scratchの利用方法と基本的なアルゴリズムを理解・実装できる。				
	思考・判断	作成したいプログラムを実現するために、どのブロックかあるいはアルゴリズムを利用すればよいか判断できる。				
	興味・意欲・態度	各ブロックやアルゴリズムを活用するため、作成したいプログラミングに意欲的に取り組んでいる。				
	技能・表現	学生が作成したいプログラムを作り、ユーザインタフェースもユーザフレンドリなものとして実装ができる。				
授業計画	授業内容			事前事後学習内容		時間 （時間/週）
	1	ガイダンス 受講上の注意		Scratchについて調べる		4
	2	Scratchのユーザインタフェースとブロック		それぞれのブロックの理解と課題作成		4
	3	スプライトと動きと見た目		スプライトの取り扱い方について調べる・課題作成		4
	4	変数と式		変数と式の使い方を調べる・課題作成		4
	5	論理式と条件分岐		論理式作成の練習・課題作成		4
	6	複雑な条件分岐		方法について調べる・課題作成		4
	7	繰り返し		論理式作成の練習・課題作成		4
	8	多重ループ		多重ループの動作確認と作成・課題作成		4
	9	リスト（配列）		配列の使い方について調べる・課題作成		4
	10	関数		他の関数を実装する・課題作成		4
	11	アルゴリズム（探索）		探索法について調べる・課題作成		4
	12	アルゴリズム（最大値・最小値）		課題作成		4
	13	アルゴリズム（並べ替え）		他の並べ替えのアルゴリズムを調べる・課題作成		4
	14	簡単なゲームの作成		ゲームのアイデアを考えることとその実装		4
	15	まとめ		総復習		4
成績評価方法		知識・理解	思考・判断	興味・意欲・態度	技能・表現	評価割合
	筆記試験					
	レポート	○	○	○	○	50%
	課題	○	○	○	○	40%
	実技					
	受講状況・態度			○		10%
	その他（ ）					
フィードバックの方法	提出したレポート等については、本学 e-ラーニングサイト（FWJConLine）を用いて、添削後、フィードバックコメントを提示します。					
教科書	Scratchで学ぶ プログラミングとアルゴリズムの基本 改訂第2版（著）中植 正剛， 太田和志， 鴨谷真知子，日経BP社					
参考書	特になし。必要があれば指示します。					
アクティブ・ラーニング	なし					
ICT活用	本学 e-ラーニングサイト(FWJConLine)を用いて、授業資料等の提示、小テスト、課題の提出及びフィードバック等を行う双方向型授業、自主学習支援を行います。					
メッセージ・備考	欠席しないこと。2回連続または3回欠席した場合は受講資格を抹消することがあります。					
関連科目	情報処理技能演習					