

科目名	プログラミング基礎Ⅰ		時間数(半期)	36 時間		
講師名	Bit		コマ数 (半期)	18 コマ		
曜日時限	水曜日	3限	実務経験の有無	有 ・ 無		
単位数	2	単位	内部講師・外部講師	内部 ・ 外部		
実施形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 ・ eラーニング ・ 見学					
開講期間	1・2 年 前・後 期		補講・特例措置	あり ・ なし		
スマホ持ち込み	可	不可	授業形態	対面	ZOOM	
採点方法	前期・後期の期末筆記試験・実技試験の評価点数範囲 S (秀) →100～90点、 A (優) →89～80点、 B (良) →79～70点、 C (可) →69～60点、 D (不可) →59～0点					
	期末試験を評価の対象とする場合			全体の	%	
	D判定 (不可) の場合の再試験			有	無	
	D判定 (不可) の場合の課題提出			有	無	
	出席率を評価の対象とする場合			全体の	10.00%	
	小テストを評価の対象とする場合			全体の	%	
	課題提出を評価の対象とする場合			全体の	80%	
	授業への取り組みの姿勢、態度			全体の	10%	
	公欠時の提出物			有	無	
	検定試験、資格試験			有	無	
		検定名		検定料	円	
概要	プログラミングに必要な用語、仕組みについて学習する。					
学習目標	プログラミングの制作方法についてのスキルを習得する					
目標とするスキル (各項目について◎、○を記入してください)						
会話	意思疎通		協調性		自己表現	
職業人意識	責任感		向上心		勤労意識	
基礎学力	読み書き		計算能力		社会人能力	
ビジネスマナー	マナー		レター			
資格・専門知識	資格		専門知識			

内容と時間数	1回	IT授業についてのオリエンテーション、IT業界の現状（講義）
	2回	コンピュータの構造とプログラム言語
	3回	プログラミングってなに？ ロジカルシンキング 基礎
	4回	プログラミングってなに？ ロジカルシンキング 実践
	5回	MicroBitを使ったプログラミング体験
	6回	MicroBitを使ったプログラミング体験
	7回	MicroBitを使ったプログラミング体験
	8回	フローチャート入門
	9回	フローチャート入門
	10回	フローチャート入門
	11回	Javascriptを使ってプログラミング手法を学ぶ
	12回	Javascriptを使ってプログラミング手法を学ぶ
	13回	Javascriptを使ってプログラミング手法を学ぶ
	14回	Javascriptを使ってプログラミング手法を学ぶ
	15回	連続したプログラムの制作（ゲーム制作）
	16回	連続したプログラムの制作（ゲーム制作）
	17回	連続したプログラムの制作（ゲーム制作）
	18回	成果発表、まとめ
使用教材	オリジナル教材 ・ 市販教材 ・ 学校のコピー使用	
	市販教材の場合は出典名： プログラミング学習ツール「ぶろぶろ」	
	学校のコピー使用の場合は枚数： 枚/半期	
D判定時の救済措置（有料）	不定期に補講（前期実績10コマ分） 希望者に追講、追試の実施	
関連科目		
備考		