

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
情報ビジネス科											
プログラミング基礎											
対象	1年次	開講期	前期	区分	選	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	岡部ルミ子			実務 経験	有	職種	DTPオペレータ				
授業概要											
コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力について学ぶ。											
到達目標											
論理的思考の考え方を理解できる											
授業方法											
パソコンを使用して、論理的思考について学ぶ											
成績評価方法											
試験、課題、小テスト等を総合的に評価する。											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。また、授業時数の4分の3以上出席しない者は試験を受験することができない。授業の進捗状況により、内容が前後する場合がある。											
教科書教材											
適時、プリントを配布											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーリング（論理的思考とは、プログラミング的思考）演習問題										
第2回	5つの論理回路（スキャン、クリエイト、リバーズ、ノック、ステップ）演習問題										
第3回	5つの論理回路（スキャン、クリエイト、リバーズ、ノック、ステップ）演習問題										

第4回	5つの論理回路（スキャン、クリエイト、リバーズ、ノック、ステップ）演習問題
第5回	5つの論理回路（スキャン、クリエイト、リバーズ、ノック、ステップ）演習問題
第6回	5つの論理回路（スキャン、クリエイト、リバーズ、ノック、ステップ）演習問題
第7回	分析力・思考力（合理的行動、想像力）演習問題
第8回	分析力・思考力（合理的行動、想像力）演習問題
第9回	Scratchとは（準備、設定、イントロダクション）
第10回	Scratch操作（キャラクタ設定、動作、座標）
第11回	Scratch操作（繰り返し、カラー、サウンド）
第12回	演習問題①
第13回	演習問題②
第14回	演習問題③
第15回	まとめ