

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	IoTビジネス活用	
科目基礎情報							
開設学科	情報ビジネス科		2020年度	秘書・事務コース		開設期	前期
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		開講時間			授業形態	講義
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	大矢			実務経験の有無・職種		有・制御システムエンジニア	
学習目的							
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							
教育方法等							
授業概要	講義と演習課題の繰り返しによる学習。						
注意点	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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	90%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト		授業内容の理解度を確認するために実施する				
	レポート		授業内容の理解度を確認するために実施する				
	成果発表 (口頭・実技)		授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回） 1回（ 3 ）時間 ※45分を1時間とする							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	オリエンテーション			論理的思考とは、プログラミング的思考を理解			
2回	5つの論理回路			スキヤンの演習問題			
3回	5つの論理回路			スキヤン、クリエイトの演習問題			
4回	5つの論理回路			スキヤン、クリエイト、リバースの演習問題			
5回	5つの論理回路			スキヤン、クリエイト、リバース、ノックの演習問題			
6回	5つの論理回路			スキヤン、クリエイト、リバース、ノック、ステップの演習問題			
7回	分析力・思考力			合理的行動、想像力の演習問題			
8回	分析力・思考力			合理的行動、想像力の演習問題			
9回	Scratchとは			準備、設定、イントロダクション			
10回	Scratch操作			キャラクタ設定、動作、座標			
11回	Scratch操作			繰り返し、カラー、サウンド			
12回	演習問題①			演習課題①と発表			
13回	演習問題②			演習課題②と発表			
14回	演習問題③			演習課題③と発表			
15回	まとめ						