

2021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	講義+ 演習	時間数	30	単位	2
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											
物事を体系的に整理し、矛盾のない筋道を考える論理的思考について学習する。											
到達目標											
論理的思考の考え方を理解できるようにする。											
授業方法											
パソコンを使用して、論理的思考について学習する。											
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もある。											
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