

2023年度 日本工学院専門学校											
情報ビジネス科											
IoTビジネス活用											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	大野田 和弘			実務 経験	有	職種	法人代表				
担当教員紹介											
担当教員は、30年間、ICTビジネス系の専門学校に所属し、ICTの知識や技術、資格試験対策、マネジメント系の知識や演習などの講師経験を持つ。また、企業相談役・研修講師として、マネジメントや人財評価・育成などの研修を数多く経験している。さらに、異業種交流会や法人会、NPOの理事として、地域のビジネス活性化にも寄与している。											
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											
講義と演習課題の繰り返しによる学習。											
成績評価方法											
試験・課題 90% 試験と課題を総合的に評価する 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											
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											
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。											
回数	授業計画										
第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							
第2回	5つの論理回路			スキヤンの演習問題							
第3回	5つの論理回路			スキヤン、クリエイトの演習問題							
第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							
第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							

2023年度 日本工学院専門学校		
情報ビジネス科		
IoTビジネス活用		
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、ステップの演習問題
第7回	分析力・思考力	合理的行動、想像力の演習問題
第8回	分析力・思考力	合理的行動、想像力の演習問題
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	演習課題①と発表
第13回	演習問題②	演習課題②と発表
第14回	演習問題③	演習課題③と発表
第15回	まとめ	