

科目名	プログラミング基礎							年度	2025	
英語科目名	programming basics							学期	前期	
学科・学年	情報処理科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習	
担当教員	菊池、淵川、木下	教員の実務経験		有	実務経験の職種		SE（菊池）、PG（淵川、木下）			
【科目の目的】										
プログラミング言語を使って実際にプログラミング（コーディング）ができるようになることを目指します。単にプログラミング言語の文法を学ぶだけでなく、アルゴリズムを理解し、自分が考える処理の流れ図に表現して作成できるようになることを目指します。										
【科目の概要】										
この授業では、アルゴリズムをプログラムに実装する方法や実行環境の使い方を学びます。プログラムを作成するための基本となる型や変数、演算、制御構造（条件文や繰り返し文）、配列について基礎からしっかりと学んでいきます。その後、これらの基本的な要素を組み合わせることで、より複雑な処理や判定ができるようになることを目指します。□										
【到達目標】										
プログラムを作成するには、プログラミング言語の文法を覚えるだけでは十分ではありません。まず、アルゴリズムを理解し、自分の考えた処理の流れ図に落とし込めることが最初の目標です。さらに、プログラミングを進める中で、基本的なデータ型や変数、演算、制御構造（条件文や繰り返し文）を使ったプログラムの理解と作成ができるようになることを目指します。これにより、論理的な思考能力や実習に基づく専門的なスキル、問題解決能力を身につけることが最終的な目標となります。										
【授業の注意点】										
授業には、教科書、ノートパソコンを忘れずに持ってきてください。本授業では、前回までの内容がしっかり身についていることが前提となりますので、復習を行うことが大切です。授業中に分からないことがあれば、積極的に質問し、疑問点を解消しよう心がけましょう。もし止むを得ない理由で授業を欠席する場合は、教科書や補助資料を活用して自己学習を行ってください。そうすることで、次の授業にしっかりと備えることができます。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力					
到達目標 A	プログラミング言語の特徴と用途を理解し、その内容を他者へ教えることができる。	プログラミング言語の特徴と用途を理解し、その内容を他者から質問された範囲で説明することができる。	プログラミング言語の特徴と用途を理解している。	プログラミング言語の特徴と用途を理解しようと努力をしている。	プログラミング言語の特徴と用途を理解していない。					
到達目標 B	文字列を画面表示したり、キーボード入力したデータを使用することができる。	教科書を参照しながら、文字列を画面表示したり、キーボード入力したデータを使用することができる。	不明点を質問し、教科書を参照しながら、文字列を画面表示したり、キーボード入力したデータを使用することができる。	指導を受けながら、文字列を画面表示したり、キーボード入力したデータを使用することができる。	指導を受けても、文字列を画面表示したり、キーボード入力したデータを使用することができない。					
到達目標 C	代表的な3つの制御構造を実装することができる。	教科書を参照しながら、代表的な3つの制御構造を実装することができる。	不明点を質問し、教科書を参照しながら、代表的な3つの制御構造を実装することができる。	指導を受けながら、代表的な3つの制御構造を実装することができる。	指導を受けても、代表的な3つの制御構造を実装することができる。					
到達目標 D	関数やクラスを作成し、部品化することでそのメリットを活かすことができる。	教科書を参照しながら、関数やクラスを作成し、部品化することでそのメリットを理解できる。	不明点を質問し、教科書を参照しながら、関数やクラスを作成することができる。	指導を受けながら、関数やクラスを作成することができる。	指導を受けても、関数やクラスを作成することができない。					
到達目標 E	外部モジュールを活用して、ルーチンワークを自動化するなどの問題解決を行うプログラムを作成することができる。	教科書を参照しながら、外部モジュールを活用したプログラムを作成することができる。	不明点を質問し、教科書を参照しながら、外部モジュールを活用したプログラムを作成することができる。	指導を受けながら、外部モジュールを活用したプログラムを作成することができる。	指導を受けても、外部モジュールを活用したプログラムを作成することができない。					
【教科書】										
スッキリわかるPython入門（インプレス）、他										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】										
学習内容の理解度向上と知識の定着を目的とした課題によって評価します。積極的な授業参加度や課題の提出状況を基に評価します。										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		プログラミング基礎			年度	2025
英語表記		programming basics			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	実習のための環境構築	実習のための環境構築ができる	1 プログラミング言語について	使用するプログラミング言語の特徴を理解できる	2	
			2 環境構築	実習のための環境構築ができる		
			3 最初のプログラム	最初の1本目の簡単なプログラムを作成できる		
2	順次構造	順次構造のプログラミングができる	1 書き方	プログラミングの基本的な書き方を理解できる	2	
			2 演算	演算子を使って変数の値に演算することができる		
			3 順次構造	順次構造のフローチャートをプログラミングできる		
3	選択処理①	2値の大小比較や値の判定について理解する	1 書き方	プログラミングの条件分岐の書き方を理解できる	2	
			2 2値の大小比較	2値の大小比較のフローチャートをプログラミングできる		
			3 大小比較の作成	大小比較や値判定のフローチャートをプログラミングできる		
4	選択処理②	3値の大小比較と並べ替え	1 3値の大小比較	3値の最大値、最小値を求めるフローチャートをプログラミングできる	2	
			2 並べ替え	大小比較を応用して並べ替えのフローチャートをプログラミングできる		
			3 多分岐	多分岐のフローチャートをプログラミングできる		
5	繰返し処理①	繰返し処理について理解する	1 書き方	プログラミングの条件分岐の書き方を理解できる	2	
			2 繰返しによる加算	繰返し処理用いて加算を行うフローチャートをプログラミングできる		
			3 繰返しによる計算	繰返し処理用いて累乗計算・階乗計算を行うフローチャートをプログラミングできる		
6	繰返し処理②	繰返し(ループ)の入れ子構造を理解する	1 二重ループ	2重ループを使った演算処理のフローチャートをプログラミングできる	2	
			2 加算による乗算	繰返し処理用いて乗算を行うフローチャートをプログラミングできる		
			3 減算による除算	繰返し処理用いて除算を行うフローチャートをプログラミングできる		
7	制御構造の応用	制御構造を応用したプログラミングを学ぶ	1 約数	約数を求めるフローチャートをプログラミングできる	2	
			2 最大公約数	最大公約数を求めるフローチャートをプログラミングできる		
			3 時間の形式変換	時間の形式変換するフローチャートをプログラミングできる		
8	配列	配列と配列要素の走査を理解する	1 書き方	プログラミングの配列の書き方を理解できる	2	
			2 配列要素の合計と平均	配列要素の合計と平均を求めるフローチャートをプログラミングできる		
			3 配列要素の最大値・最小値	配列要素の最大値・最小値を求めるフローチャートをプログラミングできる		
9	探索処理①	探索(サーチ)処理のアルゴリズムを理解する	1 逐次探索法	逐次探索のフローチャートをプログラミングできる	2	
			2 番兵法	番兵法のフローチャートをプログラミングできる		
10	探索処理②と確認テスト	二分探索法を学ぶ	1 二分探索法	二分探索のフローチャートをプログラミングできる	2	
			2 確認テスト	これまでに学んだ内容についての理解度を測る		
11	整列処理①	探索(サーチ)処理のアルゴリズムを理解する	1 基本選択法	基本選択法のアルゴリズムを理解し、プログラミングができる	2	
12	整列処理②	探索(サーチ)処理のアルゴリズムを理解する	1 基本交換法	基本交換法のアルゴリズムを理解し、プログラミングができる	2	
			2 基本挿入法	基本挿入法のアルゴリズムを理解し、プログラミングができる		
13	二次元配列	二次元配列について理解する	1 二次元配列の記述	二次元配列を使ったアルゴリズムをフローチャートで記述できる	2	
			2 二次元配列の添え字操作	二次元配列の添え字を走査して任意の並べ方で値を格納できる		
14	疑似言語	疑似言語を理解する	1 記述形式	疑似言語の記述形式を理解できる	2	
			2 演習	疑似言語を使用したプログラミングができる		
15	総合テスト	学習内容について、総合的な理解度を図る	1 まとめ	プログラミング全体について理解できる	2	
			2 総合テスト	これまでに学んだ内容についての理解度を測る		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等