

79. IT・プログラミングを楽しく学ぶ科

【金曜日 授業予定表】 講師：森田 浩司

					午 前		午 後		
回	月	日	曜日	講義数	テーマ	内 容	テーマ	内 容	
1	8	月			●入 学 式 & オリエンテーション (合同、大阪国際会議場)				
2	4	12	金	1	プログラミングとは何か。	Scratch、プログラミングとは何か。 基本操作	自己紹介、年間学習・行事予定等の説明		
3		19	金	2	プログラミングとは何か。		合同オリエンテーション・特別教材勉強会 (午前・午後グループ別)		
4		26	金	3	Scratchの基本操作①	基本ブロックの説明①	自主活動		
5		10	金	4	Scratchの基本操作②	基本ブロックの説明②	”		
6	5	17	金	5	Scratchの基本操作③	基本ブロックの説明③	” (グループ分け)		
7		24	金		●遠 足 (1)				
8		31	金	6	ショートアニメーション制作①	あらすじを決める。	自主活動		
9		7	金		学習としての社会への参加活動(準備活動)(過去の活動事例研究)				
10	6	14	金	7	ショートアニメーション制作②	動きをプログラムする。	自主活動		
11		21	金	8	ショートアニメーション制作③	改良を加える。	”		
12		28	金	9	Scratch応用機能①	変数①	”		
13		5	金	10	Scratch応用機能②	変数②	”		
14	7	12	金	11	計算プログラムを作る①	「演算」ブロックの説明	”		
15		19	金	12	計算プログラムを作る②	計算プログラムの作成	”		
16		26	金	13	高大白熱教室		”		
	8				夏 休 み				
17	9	6	金	14	基本操作の復習	これまで使ったブロックの復習	自主活動		
18		13	金	15	Scratch応用機能③	クローン機能①	”		
19		20	金	16	Scratch応用機能④	クローン機能②	”		
20		27	金		●学習としての社会への参加活動(日程変更可)				
21		4	金	17	Scratch応用機能⑤	メッセージ機能①	自主活動		
22	10	8	火		●スポーツ交流大会(名称要検討) 10/8(火)～10/11(金)調整中				
23		18	金	18	Scratch応用機能⑥	メッセージ機能②	自主活動 (修了後の活動の場①前半)		
24		25	金	19	ゲーム制作1-①	フィールドとスプライトの設定	”		
25		1	金	20	ゲーム制作1-②	プログラミング①	”		
26		8	金		●遠 足 (2)				
27	11	15	金	21	ゲーム制作1-③	プログラミング②	自主活動		
28		22	金	22	ゲーム制作2-①	フィールドとスプライトの設定	”		
29		28	木		●高大祭(名称要検討) 11/26(火)～11/29(金)調整中				
30	12	6	金	23	ゲーム制作2-②	プログラミング①	自主活動		
31		13	金	24	ゲーム制作2-③	プログラミング②	”		
32	1	10	金	25	オリジナル作品制作①	内容の設計	” (修了後の活動の場①後半)		
33		17	金	26	高大白熱教室		”		
34		24	金	27	オリジナル作品制作②	プログラミング①	” 10/11振替分		
35		31	金		●学習としての社会への参加活動(日程変更可)				
36		14	金	28	オリジナル作品制作③	プログラミング②	自主活動		
37	2	21	金	29	オリジナル作品制作④	プログラミング③	”		
38		28	金	30	オリジナル作品制作⑤	プログラミング④	”		
39		5	木		●修 学 旅 行(1泊2日)				
40	3	6	金						
41		13	金	31	学 習 成 果 発 表 会 / 修 了 式				
					授 業(白熱教室、成果発表会含む)	31	自主活動		30
					学 習 事 業	10			
					合 計	41			

作成日:2018/07/06

注1) 日程、カリキュラム内容等は、都合により変更になる場合があります。

2018/10/23改

注2) 修了後の活動の場は1回のみです。

●印は校外(教室不要)