

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 学 期	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	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、各委員の選考		
	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(午後)		
	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	17	金	5	Scratchの基本操作③	基本ブロックの説明③	”		
	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	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。	”		
		28	金		休講 (G20開催のため)				
	12	5	金	9	Scratch応用機能①	変数①	”		
	13	12	金	10	Scratch応用機能②	変数②	”		
	14	19	金	11	計算プログラムを作る①	「演算」ブロックの説明	”		
15	26	金	12	高大白熱教室		”			
	8			夏 休 み					
2 学 期	16	6	金	13	計算プログラムを作る②	計算プログラムの作成	自主活動		
	17	13	金	14	基本操作の復習	これまで使ったブロックの復習	”		
	18	20	金	15	Scratch応用機能③	クローン機能①	”		
	19	27	金		●学習としての社会への参加活動(日程変更可)				
	20	4	金	16	Scratch応用機能④	クローン機能②	自主活動		
	21	11	金		●コーダイジョイフルゲームズ(旧:スポーツ交流大会) 丸善インテックアリーナ大阪				
	22	18	金	17	Scratch応用機能⑤	メッセージ機能①	自主活動 (修了後の活動の場①前半)		
	23	25	金	18	Scratch応用機能⑥	メッセージ機能②	”		
	24	1	金	19	ゲーム制作1-①	フィールドとスプライトの設定	”		
	25	8	金		●遠 足 (2)				
	26	15	金	20	ゲーム制作1-②	プログラミング①	自主活動		
	27	22	金	21	ゲーム制作1-③	プログラミング②	”		
	28	28	木		●コーダイフェスタ 豊中市立文化芸術センター				
	29	6	金	22	ゲーム制作2-①	フィールドとスプライトの設定	自主活動		
	30	13	金	23	ゲーム制作2-②	プログラミング①	”		
31	20	金	24	ゲーム制作2-③	プログラミング② (6月28日の振替)	”			
3 学 期	32	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	”		
	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	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	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:2019/04/03

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。

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)

