

## 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	水		●入 学 式 & オリエンテーション (合同、大阪国際会議場)				
	2	4	10	金	1	プログラミングとは何か。	オリエンテーション	自己紹介、年間学習・行事予定等の説明	
	3		17	金	2	Scratchの基本操作	基本操作の紹介	合同オリエンテーション(午後 前半・後半グループ別)	
	4		24	金	3	座標とペン	ペンを使った模様の描画	自主活動	
	5		15	金	4	ステージの変更と当たり判定	当たり判定の使い方	”	
	6	5	22	金		●遠 足 (1)			
	7		29	金	5	アニメーションの制作	簡単な動きと背景変更	自主活動	
	8	6	5	金	6	定義ブロックの基礎	定義ブロックで動作をまとめる	”	
	9		12	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		19	金	7	変数の基礎	変数の作成と利用	自主活動	
	11		26	金	8	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う	”	
	12	7	3	金	9	リストを使った古いプログラム	リストの作成と利用	”	
	13		10	金	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1	”	
	14		17	金	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2	”	
	15		31	金	12	コーダイカフェ		”	
	8				夏 休 み				
2 学 期	16	9	4	金	13	クローン機能-1	シューティングゲームの制作-1	自主活動	
	17		11	金	14	クローン機能-2	シューティングゲームの制作-2	”	
	18		18	金	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1	”	
	19		25	金		●学習としての社会への参加活動(6/19~2/19の間、任意で日程変更可)			
	20	2	金		●コーダイジョイフルゲームズ(丸善インテックアリーナ大阪)				
	21	10	9	金	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2	自主活動	
	22		16	金	17	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3	”	
	23		23	金	18	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方	”	
	24		30	金	19	早押し判定機の制作	Scratch制作例	”	
	25	6	金		●遠 足 (2)				
	26	11	13	金	20	ビットマップとベクター	画像描画方式の違いについて	自主活動	
	27		25	水		●コーダイフェスタ(東大阪市文化創造館)			
28	12	4	金	21	ゲーム制作-1	アクションゲーム前編	自主活動		
29		11	金	22	ゲーム制作-2	アクションゲーム後編	”		
30		18	金	23	アニメーション制作-1	アニメーション制作前編	”		
						冬 休 み			
3 学 期	31	1	8	金	24	アニメーション制作-2	アニメーション制作後編	”	(修了後の活動の場①後半)
	32		15	金	25	コーダイカフェ		”	
	33		22	金	26	オリジナル作品制作1	制作1	”	
	34		29	金		●学習としての社会への参加活動(6/19~2/19の間、任意で日程変更可)			
	35	2	5	金	27	オリジナル作品制作2	制作2	自主活動	
	36		12	金	28	オリジナル作品制作3	制作3	”	
	37		19	金	29	オリジナル作品制作4	制作4	”	
	38		26	金	30	オリジナル作品制作5	制作5	”	
	39	3	4	木		●修 学 旅 行(1泊2日)			
	40		5	金					
41					学習成果発表会				
42	12		金		修了式				
					授 業(コーダイカフェ、成果発表会含む)	31	自主活動	28	
					学 習 事 業	11	●印は校外(教室不要)		
					合 計	42			

注) 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。

☐☐☐☐日は振替授業日

20190905