

79. IT・プログラミングを楽しく学ぶ科

2020.10.2

【金曜日 授業予定表】講師:森田 浩司

					午 前				午 後				
回	月	日	曜日	教室	講義数	テーマ	内 容		テーマ	内 容			
	4	8	水			●入 学 式 & オリエンテーション(中止)							
						休 講(5月~7月)							
	8												
2 学 期	1	9	4	金	多目的2	1	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、パソコンの取扱い					
	2		11	金	多目的2	2	Scratchの基本操作	基本操作の紹介	自主活動				
	3		18	金	多目的2	3	座標とペン	ペンを使った模様の描画	"				
	4		25	金	多目的2	4	ステージの変更と当たり判定	当たり判定の使い方	"				
	5	10	2	金	寺田町	5	アニメーションの制作	簡単な動きと背景変更	"				
	6		9	金	寺田町	6	定義ブロックの基礎	定義ブロックで動作をまとめる	"				
	7		16	金	寺田町	7	変数の基礎	変数の作成と利用	8	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う		
	8		23	金	寺田町	9	リストを使った占いプログラム	リストの作成と利用	自主活動				
	9		30	金	寺田町	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2		
	11		6	金	(日程振替済み)								
	12		13	金	(日程振替済み)								
	13	11	20	金	寺田町	12	コーダイカフェ		13	クローン機能-1	シューティングゲームの制作1		
	14		27	金	寺田町	14	クローン機能-2	シューティングゲームの制作2	*社会参加準備活動				
	15	12	4	金	寺田町	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2		
	16		11	金	寺田町	17	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3	自主活動				
	17		18	金	寺田町	18	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方	19	早押し判定機の制作	Scratch制作例		
	冬 休 み												
3 学 期	18	1	8	金	寺田町	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	21	コーダイカフェ			
	19		15	金	寺田町	22	拡張機能の紹介	様々な参考サイトの紹介	23	拡張機能:ビデオモーションセンサー			
	20		22	金	寺田町	24	拡張機能:音楽		自主活動				
	21		29	金	寺田町	25	タイマー機能	10秒ストップゲームを作る	26	10秒ストップゲームのベスト3を記録する			
	22	2	5	金	(日程振替済み)								
	23		12	金	(日程振替済み)								
	25		19	金	寺田町	27	成果発表会に向けたオリジナル	グループわけ、説明	自主活動				
	26		26	金	寺田町	28	オリジナル作品制作1	制作1	29	途中経過報告会			
	28	3	5	金	(日程振替済み)								
	29		12	金	(日程振替済み)								
	31		18	木	修学旅行(日帰り)								
	32		19	金	寺田町	30	オリジナル作品制作2	制作2	自主活動				
	33		26	金	寺田町	31	学 習 成 果 発 表 会						
	34			金	修了式								
						授 業(コーダイカフェ、成果発表会含む)	31			23			
						学 習 事 業	3	●印は校外(教室不要)					
						合 計	34						

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。

中止イベント(8)

1. 4月8日(水)の入学式
2. 5月18日(月)からの春の遠足
3. 9月23日(水)からの社会参加活動
4. 1月26日(火)からの社会参加活動
5. 10月2日(金)のコーダイジョイフルゲームズ
6. 10月27日、11月2日の週の遠足
7. 11月25日のコーダイフェスタ
8. 3月11日の週からの修学旅行(1日)

