

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	講座数	テーマ	内容	テーマ	内容	
1 学 期	1	4	日	①	①入 学 式 & オリエンテーション (合同、大阪国際会議場)				
	2	4	16	金	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	
	3		23	金	2	Scratchの基本操作	基本操作の紹介	自主活動	
	4	5	14	金	3	座標とペン	ペンを使った模様の描画	合同オリエンテーション→オンライン	(グループ分け)
	5	5	21	金	4	ステージの変更と当たり判定	当たり判定の使い方	自主活動	
	6		28	金	②	②遠 足 (1)			
	7	6	4	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	11	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	③社会への参加活動(準備活動)(活動事例研究)	
	10	6	18	金	7	変数の基礎	変数の作成と利用	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う
	11		25	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	自主活動	
	12	7	2	金	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1	”	
	13	7	9	金	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2	”	
	14	7	16	金	12	ビットマップとベクター	画像描画方式の違いについて/様々な参考サイトの紹介	”	
		8				夏 休 み			
2 学 期	15	9	17	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	
	16	9	24	金	14	クローン機能-2	シューティングゲームの制作2	”	
	17	10	1	金	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1	”	
	18	10	8	金	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2	”	
	19	10	15	金	④	④コーダイジョイフルゲームズ (屋外でのジョイフルゲームズ。雨天中止)			
	20	10	22	金	17	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3	自主活動	
	21	10	29	金	18	自 主 (企 画) 講 座		”	
	22	11	5	金	⑤	⑤遠 足 (2)・・・(仮日程;2学期の何れかの日に各科で遠足日を設定)			
	23	11	12	金	19	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方	自主活動	
	24	11	19	金	⑥	⑥コーダイフェスタ (曜日別実施)			
	25	11	26	金	20	早押し判定機の制作	Scratch制作例	自主活動	
26	12	3	金	21	拡張機能:ビデオモーションセンサー		”		
27	12	10	金	22	22.拡張機能:音楽		”		
29	12	17	金	23	タイマー機能	10秒ストップゲームを作る	”		
					冬 休 み				
3 学 期	30	1	21	金	24	10秒ストップゲームのベスト3を記録する		”	(修了後の活動の場)
	31	1	28	金	⑦	⑦社会への参加活動・・・(仮日程;1学期～3学期の間に活動日を1回設定)			
	32	2	4	金	25	オリジナル作品制作		自主活動	
	33	2		26	学 習 成 果 発 表 会				
	34	2	18	金	⑧	⑧修了式			
	35	2	25	金	⑨	⑨・⑩修 学 旅 行(1泊2日)			
	36	2	26	土	⑩	⑨・⑩修 学 旅 行(1泊2日)			
授 業 (自主講座、成果発表会含む)						26(講座数列数値の1～26)	自主活動	21	
学 習 事 業 (①～⑩)						10(講座数列数値の①～⑩)	★印は校外(教室不要)		
合 計						36			

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。

2020.8.8a