

# 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	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		金	2	Scratchの基本操作	基本操作の紹介	自主活動	
	4	5	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	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		金	②	②遠 足 (1)			
	7	6	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	金	6	③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		金	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
	11		金	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	
	12	7	金	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1	”	
	13	7	金	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2	”	
	14		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	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		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	金	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1	”	
	18		金	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2	”	
	19		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		金	17	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3	自主活動	
	21		金	18	自 主 (企 画) 講 座		”	
	22	11	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		金	19	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方	自主活動	
	24		金	⑥	⑥コーダイフェスタ (曜日別に実施)			
	25		金	20	早押し判定機の制作	Scratch制作例	自主活動	
	26	12	金	21	拡張機能:ビデオモーションセンサー		”	
	27		金	22	22.拡張機能:音楽		”	
	29		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	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		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	金	25	オリジナル作品制作		自主活動	
	33			26	学 習 成 果 発 表 会			
	34		金	⑧	⑧修了式			
	35		金	⑨	⑨・⑩修 学 旅 行(1泊2日)			
	36		土	⑩				
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)			
合 計					36			

2021.3.08