



休講分(7回) 休講分の代替日を設定しました (7/30~3/4)

追加分(7回)

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 (10:00~12:00)				午後 (13:00~15:00)			
回	月	日	曜日	講義数	テーマ	内 容	テーマ	内 容	
		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)				
	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	
		23	金	2	Scratchの基本操作	基本操作の紹介	自主活動		
1 学 期		4	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	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休 講 (1)			
		7	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	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	18	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	25	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	
			2	金	3	座標とペン	ペンを使った模様の描画	”	
			9	金	4	ステージの変更と当たり判定	当たり判定の使い方	”	
			16	金	5	アニメーションの制作	簡単な動きと背景変更	6.定義ブロックの基礎	定義ブロックで動作をまとめ
			30	金	7	変数の基礎	変数の作成と利用	”	
		8			夏 休 み				
		17	金	8	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う	自主活動		
		24	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	”		
		1	金	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1	”		
		8	金	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2	”		
		14	木	④	④コーダイジヨイフルゲームズ (屋外でのジョイフルゲームズ。雨天中止)				
		22	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			
		29	金	13	クローン機能-1	シューティングゲームの制作1	”		
		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)				
		12	金	14	クローン機能-2	シューティングゲームの制作2	自主活動		
		19	金	⑥	⑥コーダイフェスタ (曜日別実施)				
		26	金	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1	自主活動		
		3	金	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2	”		
		10	金	17	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3	”		
		17	金	18	自 主 (企 画) 講 座		”		
		24	金	19	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方	”		
					冬 休 み				
		14	金	20	早押し判定機制作	Scratch制作例			
		21	金	21	拡張機能:ビデオモーションセンサー		”	(修了後の活動の場)	
		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)				
		4	金	22	拡張機能:音楽		自主活動		
		18	金	23	タイマー機能	10秒ストップゲームを作る	24.10秒ストップゲームのベスト3を記録する		
		25	金	25	オリジナル作品制作				
		4	金	26	学習成果発表会		⑧修了式		
		11	金		⑨・⑩修学旅行(1泊2日)				
					授 業 (自主講座、成果発表会含む)	26(講座数数列数値の1~26)	自主活動	21	
					学 習 事 業 (①~⑩)	10(講座数数列数値の①~⑩)	★印は校外(教室不要)		
					合 計	36			

午後①
②

②

③

④

午後⑤

⑥

⑦