

10月1日からのカリキュラムです

休講分(2回) 9月休講分の代替日を設定しました (9/17、9/24)
 追加分(2回) 10/15、11/19

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	講座数	テーマ	内容	テーマ	内容
1	4	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		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		
		30	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		
		8			夏休み			
		17	金	7	変数の基礎	変数の作成と利用		
		24	金	8	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う		
①		1	金	7	変数の基礎	変数の作成と利用		
		8	金	8	変数の応用、条件判断	見せない変数を使う		
		15	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		
		22	金	10	計算プログラムの作成-1	四則演算機の作成-1		
		29	金	11	計算プログラムの作成-2	四則演算機の作成-2		
		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	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		
		19	金	13	クローン機能-1	シューティングゲームの制作1		
		26	金	14	クローン機能-2	シューティングゲームの制作2		
		3	金	15	メッセージ機能-1	迷路ゲームの制作-1		
		10	金	16	メッセージ機能-2	迷路ゲームの制作-2		
		17	金	17	自主(企画)講座			
		24	金	18	メッセージ機能-3	迷路ゲームの制作-3		
					冬休み			
		14	金	19	定義ブロックの応用	引数の紹介、使い方		
		21	金	20	早押し判定機の制作	Scratch制作例		
		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	21	拡張機能:ビデオモーションセンサー		22.拡張機能:音楽	
		18	金	23	タイマー機能	10秒ストップゲームを作る		
		25	金	24	10秒ストップゲームのベスト3を記録する		25.オリジナル作品制作	
		4	金	26	学習成果発表会		⑥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(講座数列数値の1~26)		
					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		