

デジタルクリエイション 科

講 義 名	ヴィジュアルプログラミング				
概要と目的	プログラムを構成する要素とロジックを、視覚的かつ直感的に理解できるヴィジュアルプログラミングツール mBlock5 を利用して身につける				
担 当 者	岡部泰幸	単位数	34 時限	区分	演習
実務経験					
講義対象	1 年	時 期	前期		
使用教材	mBlock5 アプリケーション、オリジナルプリント				
到達目標	順次・選択・反復の基本 3 構造を理解してプログラムが構築できる				
成績評価	期末試験 A～C 評価・出席率・授業態度も考慮 原則 A 判定が全体の上位 25%、B が次の 45%、C が下位 30% とする。				
授業計画					
1	授業ガイダンス				
2	mBlock5 (Scratch 互換) アプリのダウンロード・インストール				
3	基本操作				
4	演習課題 1				
5	条件式による分岐・判定				
6	演習課題 2				
7	繰り返し処理				
8	演習課題 3				
9	「動き」				
10	演習課題 4				

1 1	「見た目」
1 2	演習課題 5
1 3	「音」
1 4	演習課題 6
1 5	「イベント」
1 6	演習課題 7
1 7	「制御」
1 8	演習課題 8
1 9	「調べる」
2 0	演習課題 9
2 1	「演算」
2 2	演習課題 10
2 3	「変数」
2 4	演習課題 11
2 5	「ブロック定義」
2 6	演習課題 12
2 7	「Python」
2 8	演習課題 13
2 9	「拡張」

30	演習課題 14
31	総合プログラミング演習問題
32	総合プログラミング演習問題
33	前期末試験 プログラミング実技試験
34	前期末試験 プログラミング実技試験

	有資格者	実務経験者	校長	所属	
				学科長	担当
	有				