

科目名称：	プログラミング演習 I (美術学科)	
担当者名：	瀬戸 就一	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
プログラミング演習 I はスクラッチを使い、いろいろなゲーム作りの技法を修得します。ゼロからのプログラミングをビジュアルふんだんの図鑑形式で理解を深め、プログラミングの基礎を学修することが目的です。		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なプログラミングを通して、コマンド、タイマー、変数、表示の方法を理解すること。 ・公開プログラムを参考にして、キャラクターや動き等の変更ができること。 		

美術学科	ディプロマポリシー (卒業認定・学位授与の方針)	重点項目
DP (1)	建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。	
DP (2)	主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。	
DP (3)	多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。	
DP (4)	様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。	○

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
美術DP (1)					0
美術DP (2)					0
美術DP (3)					0
美術DP (4)			80	20	100
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容 (内容・経験年数を記載)	
なし	《内容 1》	《経験年数 1》
	《内容 2》	《経験年数 2》
	《内容 3》	《経験年数 3》
	《内容 4》	《経験年数 4》

備考

到達目標ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
簡単なゲーム作成	Scratchの基本的な操作を理解し、自キャラと敵キャラを適切なタイミングで動かすゲーム作りができる。	Scratchの基本的な操作を理解し、指示通りのタイミングで動かすアクションゲームが作成できる。	指示通りのタイミングで動かすアクションゲームが作成できる。	アクションゲームが作成できない。
ゲームのアレンジ	音声やテロップを適切なタイミングで使用したり、変数で制限時間を設けたりすることができる。	音声やテロップを指示通りのタイミングで使用したり、変数で制限時間を設けたりすることができる。	音声やテロップを指示通りのタイミングで使用できる。	音声やテロップを使用したゲーム作りができない。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 ねこの動きをプログラミングしよう	教科書P24～31でネコを動かすプログラムの復習をする。	30分
第2回 演習1：ディスカッションを交え、マウスの動きで操作するゲーム	教科書P32～35でキャラクターのコスチュームを変えて動くアニメを作る。	30分
第3回 演習1：ディスカッションを交え、マウスの動きで操作するゲーム(アレンジ)	教科書P46～72を参考に鬼ごっこゲームを作成してみよう。	60分
第4回 演習2：ディスカッションを交え、クリックでモンスターを倒すゲーム	Scratchのサイトにある「モンスタークリッカー」を調べておくこと。	30分
第5回 演習2：ディスカッションを交え、クリックでモンスターを倒すゲーム(アレンジ)	ゲームに新しいルールを追加して工夫してみる。	60分
第6回 演習3：ディスカッションを交え、ランダムに現れるゆうれいを退治するゲーム	Scratchのサイトにある「キャッチアゴースト」を調べておくこと。	30分
第7回 演習3：ディスカッションを交え、ゆうれいを退治するゲーム(アレンジ)	ゲームにステージを追加したり、難易度を変えてゲームを改造してみる。	60分
第8回 演習4：ディスカッションを交え、キーボードを使ったタイピング練習ゲーム	Scratchのサイトにある「カーズタイピング」を調べておくこと。	30分
第9回 演習4：ディスカッションを交え、タイピング練習ゲーム(アレンジ)	難しさを変えたり、タイピングできる文字を増やしたりしてアレンジする。	60分
第10回 演習5：ディスカッションを交え、直観力で掘り進めるゲーム	Scratchのサイトにある「お宝ホリダー」を調べておくこと。	30分
第11回 演習5：ディスカッションを交え、直観力で掘り進めるゲーム(アレンジ)	自分の好きなお宝を増やしてみる。	60分
第12回 もっといろいろなゲームにチャレンジ	インターネットからいろいろなゲームレシピをダウンロードしてみる。	30分
第13回 演習6：ディスカッションを交え、オリジナルゲーム：ゲームのテーマ、ルール決め	これまでに学んだゲームの中からテーマを決めて復習しておくこと。	60分
第14回 演習6：ディスカッションを交え、オリジナルゲーム：キャラクターの動きなど	オリジナルの動きや工夫をしてみる。	60分
第15回 演習6：ディスカッションを交え、オリジナルゲーム：アレンジ	これまでに学んだスクラッチの技法をよく復習しておくこと。	60分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。
また、事前事後学修としては、次回までの課題プリント(小レポート)をまとめることになる。

成績評価の方法・基準
定期試験は、実施しない。 その他の評価配分は、以下のとおりである。 演習1～5で50%、演習6で30%、授業への積極的な参加で20%の評価をする。
課題に対するフィードバック
授業の課題を評価し、返却する。
教科書・参考書
教科書： Scratchでゲームをつくって楽しく学ぼう (株式会社評論社)