

科目名称:	プログラミング演習 I (ビジネス実務学科)	
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		

ビジネス実務学科	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、ビジネス社会で求められる基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身につけている。	
DP(2)	医療事務や観光業を含むビジネスの専門知識や技能を身につけ、各種資格を取得し、ビジネスワーカーとして他者と協調・協働することのできる実践力を身につけている。	○
DP(3)	多様なビジネス社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(4)	学生一人ひとりが、ゼミナールを通して、ビジネス現場における様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力を身につけている。	

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
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)			90	10	100
ビジネスDP(3)					0
ビジネスDP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容 (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予習しておくこと。	30分
第3回 演習1（アレンジ）：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P46～72を参考に鬼ごっこゲームを作成してみよう。	120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（アレンジ）：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	ゲームに新しいルールを追加して工夫してみる。	120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（アレンジ）：ディスカッションを交え、ゆうれいを退治するゲーム	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。	120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（アレンジ）：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	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。	120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（アレンジ）：ディスカッションを交え、直観力で掘り進めるゲーム	自分の好きなお宝を増やしてみる。	120分
第12回 演習6：ディスカッションを交え、アクションゲーム	Scratchのサイトにある「アクションゲーム」を調べておくこと。	120分
第13回 演習7：ディスカッションを交え、シューティングゲーム	Scratchのサイトにある「シューティングゲーム」を調べておくこと。	120分
第14回 演習8：ディスカッションを交え、ステージごとにBGMをつける	インターネットのフリー素材からBGMをダウンロードしておくこと。	60分
第15回 演習8（続き）：ディスカッションを交え、スタンプでライフを表示したり、説明画面を追加してみよう	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、次回までの課題をまとめ、Googleクラスルームにて提出することになる。

#### 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1～7（アレンジを含む13回分の課題）で60%、演習8の最終課題で30%、授業への積極的な参加で10%の評価をする。  
※積極的な参加とは、期限以内に課題を提出することである。

#### 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（㈱技術評論社）※毎回、指定ページを参照し演習を行う。