

教科名	工業	科目名	プログラミング技術	
科目の目標	コンピュータのプログラミングに関する応用的な知識と技術を習得し、実際に活用する能力と態度を養う。			
履修学年	2学年	学科・コース	情報技術科	
単位数	2単位	授業形態	一斉授業	
教科書	プログラミング技術（実教出版）	副教材等	サンプルプログラム（プリント）	
1 学習の目標				
<p>(1) 規模の大きなプログラムを記述するための技能を学ぶ。 (2) IDE（統合開発環境）を利用したプログラムの開発方法を理解する (3) オブジェクト指向プログラミング言語を用いてアプリケーションを作成できるようにする。</p>				
2 学習内容と進め方				
<p>(1) C#言語を用いwindowsアプリケーション作成を通してプログラム開発スキルを身につけます。 (2) 課題解決型の学習となります。</p>				
3 学習の留意点				
<p>(1) 自ら主体的に考え、積極的に問題解決に向かう姿勢が大切です。 (2) 授業中に与えられた課題は期日までに提出すること。</p>				
4 評価の方法				
<p>(1) 「思考・判断・表現」「知識・理解」は課題提出と小テストを中心として評価します。 (2) 「関心・意欲・態度」「技能」は平常時の参加態度などから評価します。 (3) 学年末の成績は、各学期の成績を総合して評価します。</p>				
5 授業計画				
月	単元	学習内容	評価の観点	考查等
4	2年時の振り返り	Cの基本的な知識 ・配列 ・ポインタ ・関数 ・プリプロセッサ	<p>【関】 ・プログラミング言語は、実際にプログラムを作成するためには、多くのことを学び覚えなければならないが、積極的にこれらを学習し、プログラムを作成しようとする意欲があり、プログラムが完成し正しく動作するように完成させる態度を身につけている。</p> <p>【思】 ・実際にプログラムを作成するために覚えなければならない定数や変数の種類や使用方法、入出力の方法、プログラムの実行制御の方法など多くの文法を理解することにより、与えられた処理を行うためにはどのような処理手順で行えばよいかを分析し、それをプログラムとして作成する実践的な能力を身につけている。</p> <p>【技】 ・目的とする処理を行うための流れ図を作成し、それに基づいてソースプログラムを作成し、コンパイラを用いてコンパイルし、リンカを使用して実行可能プログラムを作成できる。 ・作成したプログラムが目的通りに処理を行っているかを確認し、バグがあればそれを取り除くことができる。</p> <p>【知】 ・実際にプログラムを作成するための基本的な知識を理解している。定数や変数の種類や使用方法、入出力の方法、プログラムの実行制御の方法などの文法を理解しており、与えられた処理を分析し、処理手順を流れ図に表し、それをもとに実際にプログラムを作成する知識を身につけている。</p>	<p>この単元を 自己評価してみよう A B C</p>
5	統合開発環境の利用方法	プロジェクトの作成 ビルド方法		
7	ゲームプログラムの製作	デバッカの利用 例示するプログラムの作成を通してアプリケーション作成スキル習得		
8				
9				

1 0				
1 1				この単元を 自己評価してみよう A B C
1 2	課題プログラムの製作	自ら決めたプログラムを制作し、その過程を通して課題解決スキルを身につける	<p>【関】</p> <ul style="list-style-type: none"> 積極的に学習し、プログラムを作成しようとする意欲があり、プログラムが完成し正しく動作するように完成させる態度を身につけている。 <p>【思】</p> <ul style="list-style-type: none"> 与えられた処理を行うためにはどのような処理手順で行えばよいかを分析し、それをプログラムとして作成する実践的な能力を身につけている。 <p>【技】</p> <ul style="list-style-type: none"> 作成したプログラムが目的通りに処理を行っているかを確認し、バグがあればそれを取り除くことができる。 <p>【知】</p> <ul style="list-style-type: none"> プログラムが目的通り動作するために必要な処理を分析し、処理手順を流れ図に表し、それをもとに実際にプログラムを作成する知識を身につけている。 	この単元を 自己評価してみよう A B C
1				小テスト
2				
3				
				この単元を 自己評価してみよう A B C

【関】は「関心・意欲・態度」、【思】は「思考・判断・表現」、【技】は「技能」、【知】は「知識・理解」をあらわす。