

教 科	工 業	科 目	プログラミング技術
履修条件 対象生徒	選択履修 デザイン科 ゲームクリエーションコース2学年		
学習目標	・工業の見方・考え方を働かせ、プログラミングの実践的・体験的な学習を通して、ゲーム制作に必要な応用的な知識、技術を身に付ける。 ・コンピュータのプログラミングに関する基本的な知識と技術を習得させ、自己の表現したい内容を表現する能力を会得し、ものづくりに対する意欲や基本的態度を養う。		
学習方法	〔授業〕 ・講義を中心に基本的な知識の習得を目指す。 ・プリントだけではなく、ICT の活用によってプログラミングの基礎的知識を幅広く理解する。 〔家庭学習〕 授業後、授業で使用した教材を teams にアップするので復習に努める。 〔補習・その他〕 定期考査の状況に応じて、個別補習を行う。		
学習計画 と ね ら い	1 プログラム開発 システム開発とプログラム作成 プログラム開発環境 2 プログラミング技法 基本的なプログラミング プログラムの制御構造 配列とポインタ 関数 標準化とテスト技法 3 応用的プログラム データ構造 ファイル処理 4 入出力設計 ネットワークの利用 制御 IC の活用 グラフィック	○システム開発をしたり、プログラミングを作成したりするために必要な基本的事項について学習させる。 ○システム開発・運用・維持のために必要な文章の種類、図表について習得させる。 ○プログラミング言語Cの特徴およびCによる基本的なプログラムについて学習する。 ○プログラムの流れを変える制御文としての分岐や繰り返しなどの基本的な事項について習得する。 ○データを効率よく扱うための配列について学習する。 ○Cの特徴としての一つの関数について学び、関数を作ることで、プログラムを効率よく作成するための基本的事項について学習する。 ○テーブルを取り扱うための配列や構造体について学習する。 ○ネットワークに接続されているコンピュータを使って行うファイルの転送および遠隔操作について学習する。 ○マルチウィンドウに対応したコンパイラを使ってグラフィック処理を行う場合の基本的事項について学習する。	
評価基準	知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に向かう態度
	各分野に関する技術を実際の作業に即して総合的に理解するとともに、関連する技術を身に付けている。	各分野の技術に関する課題を発見し、各分野に携わる者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決しようとする力を身に付けている。	各分野に関する技術の向上を目指して自ら学び、各分野の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を身に付けている。
評価方法	○評価の観点「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「技能」、「主体的に学習に向かう態度」の3つの観点について総合的な評価を行う。 ○学習態度・意欲・出席の状況及び提出物（作品・レポート）などを総合的に判断して評価する。		