———— 一関	工業高等	 1	開講年度	令和02年度 (2	2020年度)	授業科目	プログラミング I	
科目基础		131 33 171	11.3213 1 .22	1-181-20 (-		***************************************		
<u>17口坐。</u> 科目番号	~_ IПТК	0003			科目区分	専門 / 必何	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
行 <u>日田与</u> 授業形態		演習				,		
開設学科			二十一		単位の種別と単位数 対象学年	2		
			1工于付(电火、电	□学科(電気・電子系)		2		
開設期 後期 **********************************			笠(古安) T. 1111 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1		週時間数 / *****・**・*******			
	書/教材 教科書: 筧捷彦ほか, "入門C言語", 実教出版				′ 教材:オリンナルフ	ジナルテキスト(当該科目moodle上に掲載)		
旦当教員		秋田 敏烈	<u> </u>					
到達目標	票							
 処理(C言語 C言語 	の流れをフ[吾の基本構文 吾のプログラ	こおける専門 コーチャート でを理解でき 5ムを作成で		できる。 ことができる。				
<u>ルーブ!</u>	ノツク				I.—		1	
				標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
プログラミングにおける専門用語 の意味を理解できる。			ラップログラミング の意味を深く理 る。	がにおける専門用語 上解でき,説明でき	プログラミングにおける専門用語 を概ね理解している。		プログラミングにおける専門用語 の意味を理解できていない。	
処理の流れをフローチャートを用 いて表現することができる。				への図記号を理解し を正しく表現するこ	フローチャートの図記号を理解し ている。		処理の流れをフローチャートの図 記号を理解していない。	
C言語の基本構文を理解できる。			C言語の基本構 きる。	文をしっかり理解で	C言語の基本構文を概ね理解できる。		きていない。	
C言語のプログラムを作成できる。			C言語のプログ きる。	C言語のプログラムを正しく作成で C言語のプログラムを概ね作成きる。		△を概ね作成でき	C言語のプログラムを正しく作成することができない。	
学科の3	到達目標項	頁目との関]係					
教育方法	 去等					·		
	\ \ J	+のを		 的な環境下での動作:	 検証をする際には '	 プログラムはと		
既要		身につけ	るため、プログラ	ミングの基本的な考	検証をする際には、プログラムはとても重要な要素である。その技能を え方、プログラミング技法について習得することが目的です。			
			どに延めより。ほの	, 授業内容に関連し	に訴握ですんる。			
受業の進む 	め方・方法 	・ 授業 ・ プロ ・ 男前学 ・ 授業内	┊開始前までに各自1 1グラミング言語は ₂ 幸習】 3容を確認し,教科	, C言語を使用します	5 。	その際, キーワ	ードなっている専門用語は意味を含	
	め方・方法	・・ 授業 ・・ プロ ・・ プロ ・・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アー	議開始前までに各自1 1グラミング言語は 全智】 18容を確認し,教科 8しておくこと。 5法・評価基準】 (100%) で評価する	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については,	す。 一読しておくこと 第1回目の授業で告	知する。C言語	ードなっている専門用語は意味を含 のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。	
注意点		・・ 授業 ・・ プロ ・・ プロ ・・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アー	議開始前までに各自1 1グラミング言語は 全智】 18容を確認し,教科 8しておくこと。 5法・評価基準】 (100%) で評価する	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については,	す。 一読しておくこと 第1回目の授業で告	知する。C言語	のプログラムに関する知識の理解の	
注意点		・・ 授業 ・・ プロ ・・ プロ ・・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アート・ アー	議開始前までに各自1 1グラミング言語は 全智】 18容を確認し,教科 8しておくこと。 5法・評価基準】 (100%) で評価する	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については,	す。 一読しておくこと 第1回目の授業で告 コグラミング能力を訳	知する。C言語	のプログラムに関する知識の理解の 找績60点以上を単位修得とする。	
注意点		・ 授業 ・ 関プロ 事前学内 めて確認 課題の言 程度を評	議開始前までに各自 1グラミング言語は 整習】 1容を確認し,教科 思しておくこと。 5法・評価基準】 (100%) で評価する。また,課	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については,	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業でき コグラミング能力を記 週	:知する。C言語 平価する。総合原]ごとの到達目標	のプログラムに関する知識の理解の 找績60点以上を単位修得とする。	
注意点		・・・授業に対する。 授業に対する できまる できまる できまる できまる できまる できまる できまる できま	議開始前までに各自は 2グラミング言語は 20グラミング言語は 2000 というでは、教科 2000 で記し、教科 3000 で記し、教 3000 で記し、教 3000 で記し、教 3000 で記し、 3000 でこし、 3000 で記し、 3000 で記し、 3000 で記し、 3000 で記し、 3000 で記し、 3000 で記し、 3	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については, 題では, C言語のプロ	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を評 週 授方	5知する。C言語平価する。総合原 単価する。総合原 でとの到達目標 発に必要となる を理解できる。	のプログラムに関する知識の理解の 找績60点以上を単位修得とする。	
注意点		・・・ 授業 プラック ファイン できません できまる できまる できまる できまる できまる できまる できまる できまる	議開始前までに各自は 1グラミング言語は 2000 と で で で で で で で で で で で で で で で で で	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については, 題では, C言語のプロ	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を認 担 方	5知する。C言語 平価する。総合所 でとの到達目標 2業に必要となる で理解できる。 プログラムの構成	のプログラムに関する知識の理解の 找績60点以上を単位修得とする。 上を単位修得とする。 上を単位修得とする。	
注意点		・・ 授業	議開始前までに各自は 1グラミング言語は 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 授 方 ブ	5知する。C言語 平価する。総合所 でとの到達目標 業に必要となる を理解できる。 プログラムの構成 数変換, 負の数	のプログラムに関する知識の理解の 找績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。	
注意点	画	・・・ 授業 ・・・・ 関連 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	議開始前までに各自は2グラミング言語は20プラミング言語は3日本 ではいます。 を確認し、教科でしておくこと。 を表・評価基準】 (100%) で評価する。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、課例である。また、また。	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 授 方 ブ	所する。C言語 平価する。総合所 型ごとの到達目標 変に必要となる。 を理解できる。 プログラムの構成 数変換, 負の数 プログラミングの	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる	
注意点	画	・・・ 授業 日本 授業 日本 授業 日本	議開始前までに各自は 2グラミング言語は 20 と	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については, 題では, C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート	ま。 一読しておくこと 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 担 方 ブ	所する。C言語 平価する。総合所 型ごとの到達目標 変に必要となる。 を理解できる。 プログラムの構成 数変換, 負の数 プログラミングの	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき	
注意点	画	・・・ 授業	議開始前までに各自は 2グラミング言語は 20グラミング言語は 2000 との 2000 ではいまります。 5法・評価基準】 (100%)でまた、課 授業内容 ガイダンス Cプログラムの概題 情報の単位 C言語とコンパイラロー	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については, 題では, C言語のプロ 更 ラ, 開発環境 チャート 遊〜定数・変数〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 授方 ブ 基 ブ。 フる 定	所する。C言語 平価する。総合所 型ごとの到達目標 業に必要となる。 を理解できる。 パログラムの構成 数変換, 負の数 パログラミングの パローチャートの の の の の の の の の の の の の の	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき	
受業計画	画	・・・ 事業確 価方 理度を記 理度を記 週 1週 2週 3週 4週 5週 6週	議開始前までに各自は 2グラミング言語は 2 2 3 3 2 3 2 3 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を割 週 授方 フ 基 フ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ	所知する。C言語 平価する。総合所 ごとの到達目標 業に必要となる。 でを理解できる。 パログラムの構成 数変換,負の数 パログラミングの パローチャートの ののでする。 など変数につい では、 など変数につい では、 など変数につい では、 などの などの では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 対流れと開発環境について理解できる 図記号を理解し、処理を可視化でき	
受業計画	画	・・・ 事 授工 事 授 で	に発育している。 は、	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 扱 授方 フ 基 ブ。 フる 定 基	知する。C言語平価する。総合所 一でとの到達目標 一でとの到達目標 一でのできる。 一でラムの構成 一でラムの構成 一でラングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの」 「ログラミングの 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「ログラスの表質を表する。 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「なる。 「な。 「なる。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 で理解できる。	
受業計画	画	・・・ 事業確 価方 理要を 理要を 調 1週 2週 3週 4週 5週 6週 7週 8週	に発育している。 は	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 コグラミング能力を記 担 授方 フ 基 フ こ フ る を 記 を 記 の を 記 の を 記 の を 記 る こ て る こ て る こ こ こ て る こ こ こ こ こ こ こ こ	知する。C言語平価する。総合所 一でとの到達目標 一でとの到達目標 一でのできる。 一でラムの構成 一でラムの構成 一でラングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの 「ログラミングの」 「ログラミングの 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「ログラミングの」 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「ログラスの表質を表する。 「ログラミングの」 「ログラスの表質を表する。 「なる。 「な。 「なる。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な。 「な	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 節子について理解できる。 (学型について理解できる。 (学型について理解できる。	
受業計画	画	・・・ 事業確 価方(評) 程度を記 週 1週 2週 3週 4週 5週 6週 7週 8週 9週	に関始前までに各自にできる。	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 フグラミング能力を 週 授方 ブ 星 ブ 夏 フ 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏 夏	知する。C言語平価する。総合所 一型でとの到達目標 変に必要とさる。 ででできる。 でででできる。 でででででででできる。 ででででできる。 でででででででででででできる。 でででででででででででででででででででででででででででででででででででで	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 節子について理解できる。 (学型について理解できる。 (学型について理解できる。	
受業計画	画	・・・ ファイン では、	議開始前までに各自は 2グラミング言語は 2 図	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告 フグラミング能力を割 週 授方 ブ 基 ブ。 フる 定 基 型 画 適	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。 ではの可う人の構成 数変換,負の数 でのできる。 ののでは、ののでは、 な変数についる なができる。 のの別名定義、列 での別名定義、列 での別名に、 なが、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 節子について理解できる。 学型について理解できる。 学型について理解できる。 学型について理解できる。 には、	
受業計画	到 3rdQ	・・・ 調要では ・・・・ 事業確 価度 ・・・ 事業確 価度 ・・・ 事業確 価度 ・・ 事業確 価度 ・・ 事業確 一題 ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ の。 ・・ の。 ・ 。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ 。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 の。 ・	に発育している。 は関サラミング言語は、 は関サラミング言語は、 は関サラミング言語は、 は関サールでは、 は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業ででまった。 第2回目の授業ででは、 週 授力 ブ 基 ブ。 フ フ る 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語 平価する。総合的 できる。総合的 できる。できる。でである。では、の到達目標 できる。でのできる。ででできる。でのできる。でのできる。ででできる。ででできる。ででできる。ででは、人口のでは、のののののでは、例では、例では、例では、例では、例では、例では、ののは、ののは、ののは、のでは、のでは、のでは、のでは、のでは、のでは、の	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 が流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき でで理解できる。 一ボードからの入力ができる。 一ボードからの入力ができる。 ができる。 がはた対の構文を理解できる。 はいてものできる。	
受業計画	画	・・・ 関係 では できます できます できます できます できます できます できます できます	に関いまでに各自にできます。	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告記 プグラミング能力を記 週 授方 ブ 基 ブ 。 フ る 定 基 型 画 演 fo	記述との到達目標 学に必要となる を理解できる。 がである。 がである。 がである。 がである。 ができる。 がでする。 ができる。 がでする。 ができる。 がでする。 がでする。 がでする。 ができる。 がでを、 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 がでを、 がででを、	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 一でできる。 一ボードからの入力ができる。 解ができる。 に対いて理解できる。 がはに対いて理解できる。 に対いて理解できる。 に対いて理解できる。 に対いて理解できる。 に対いできる。 に対しては解すできる。 に対しては解すできる。 にはいてはいてはないできる。	
主意点 受業計画	到 3rdQ	・・・ 調要では ・・・・ 事業確 価度 ・・・ 事業確 価度 ・・・ 事業確 価度 ・・ 事業確 価度 ・・ 事業確 一題 ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ 事業を ・・ の。 ・・ の。 ・ 。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ 。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 ・ の。 の。 ・	に発育している。 は関サラミング言語は、 は関サラミング言語は、 は関サラミング言語は、 は関サールでは、 は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、	, C言語を使用します 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ, 開発環境 チャート 礎〜定数・変数〜 礎〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業ででき でき プグラミング能力を 週 授方 ブ 基 ブ。 フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。で理解できる。 「ログラムの構成 数変換,負の数 「ログラミングの」 「ローチャートの」。 を変数についる。 な変数についる。 なが、変数についる。 は本データ型,例 面への出力, はなって、 は本データは、 の別名定義,列 面への出力, はなって、 は、 ので、 ない文、 は、 で、 ない文、 ないた にないた は、 ないない。 ないないない。 ないないないない	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し,処理を可視化でき で理解できる。 一ボードからの入力ができる。 にかできる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 に対するプログラムを作成できる。	
主意点 受業計画	到 3rdQ	・・・ 関係 では できます できます できます できます できます できます できます できます	に関いまでに各自にできます。	、C言語を使用します。 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ、開発環境 チャート 遊〜データ型〜 遊〜データ型〜	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業ででき でき プグラミング能力を 週 授方 ブ 基 ブ。 フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。で理解できる。 「ログラムの構成 数変換,負の数 「ログラミングの」 「ローチャートの」。 を変数についる。 な変数についる。 なが、変数についる。 は本データ型,例 面への出力, はなって、 は本データは、 の別名定義,列 面への出力, はなって、 は、 ので、 ない文、 は、 で、 ない文、 ないた にないた は、 ないない。 ないないない。 ないないないない	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 一ボードからの入力ができる。 にができる。 がはた文の構文を理解できる。 はいてもないではないではないできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。	
受業計画	到 3rdQ 4thQ	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	開始前までに言語は 関対ラミング言語は 関	、C言語を使用します。 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ、開発環境 チャート 遊~定数・変数~ 遊~データ型~ 述~データ型~	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業ででき でき プグラミング能力を 週 授方 ブ 基 ブ。 フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。で理解できる。 「ログラムの構成 数変換,負の数 「ログラミングの」 「ローチャートの」。 を変数についる。 な変数についる。 なが、変数についる。 は本データ型,例 面への出力, はなって、 は本データは、 の別名定義,列 面への出力, はなって、 は、 ので、 ない文、 は、 で、 ない文、 ないた にないた は、 ないない。 ないないない。 ないないないない	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 一ボードからの入力ができる。 にができる。 がはた文の構文を理解できる。 はいてもないではないではないできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。 はいできる。	
主意点 受業計區 数期	到 3rdQ 4thQ	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	開始前までに各自は 2グラミング言語は 2図】 容を確認し、教科 3日でで記し、表別では、 5法・評価では、 5法・評価でする。また、課 授業内容 ガイダンス Cプログラムの概 情報の単位 C言語とコンパイラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 Cプログラムの基 ス カカ 演算子 分岐 繰り返し 配列	、C言語を使用します。 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ、開発環境 チャート 遊~定数・変数~ 遊~データ型~ 述~データ型~	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業ででき でき プグラミング能力を 週 授方 ブ 基 ブ。 フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。で理解できる。 「ログラムの構成 数変換,負の数 「ログラミングの」 「ローチャートの」。 を変数についる。 な変数についる。 なが、変数についる。 は本データ型,例 面への出力, はなって、 は本データは、 の別名定義,列 面への出力, はなって、 は、 ので、 ない文、 は、 で、 ない文、 ないた にないた は、 ないない。 ないないない。 ないないないない	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し,処理を可視化でき で理解できる。 一ボードからの入力ができる。 にかできる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 ができる。 に対するプログラムを作成できる。	
注意点 授業計画	到 3rdQ 4thQ	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	開始前までに言語は 関対ラミング言語は 関	、C言語を使用します。 書および授業資料を る。詳細については、 題では、C言語のプロ 要 ラ、開発環境 チャート 遊~定数・変数~ 遊~データ型~ 述~データ型~	す。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告記 第1回目の授業で告記 週 授方 ブ 基 ブ。フる 定 基 型 画 演 流 fo	知する。C言語 平価する。総合所 できる。総合所 変に必要となる。で理解できる。 「ログラムの構成 数変換,負の数 「ログラミングの」 「ローチャートの」。 を変数についる。 な変数についる。 なが、変数についる。 は本データ型,例 面への出力, はなって、 は本データは、 の別名定義,列 面への出力, はなって、 は、 ので、 ない文、 は、 で、 ない文、 ないた は、 ないた はいた は、 ないた はいた はいた はいた はいた はいた はいた はいた はいた はいた は	のプログラムに関する知識の理解の 対績60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 対流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し,処理を可視化できる。 で理解できる。 一世解できる。 は学型について理解できる。 にボードからの入力ができる。 がはた文の構文を理解できる。 はwitch文の構文を理解できる。	
注意点 授業計画	画 3rdQ 4thQ	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	開始までに 関始まで 関かまで 関語をで 関語をします。 「法・評価」 「法・評価」 「技・神価」 「は、一個で で言語をします。 「は、一個で で言語を で言語を で言語を で言語を でった。	、C言語を使用します。 書および授業資料をできる。詳細については、 題では、C言語のプロークをでは、C言語のプローク型へを使って、ク型へを使って、ク型へを使って、ク型へを使って、ク型へを使って、ある。 まとめを重ける。 はびまとめ を重けるのの到達目をできる。 はなまとめ を重けるののでは、 はなまとめ を重ける。 はなまとめ を重ける。 はなまとめ を重ける。 はなずりでは、 はながりでは、 はながりではながりでは、 はながりではながりではながりではながりではながりではながりではながりではながりで	ま。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告記 グラミング能力を記 返 授方 ブ 基 ブ。フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語平価する。総合所 でとの到達目標業に必要とる。 でとの到達目標 変に必要とる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 ででできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 ででが、また。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 でできる。 ででが、また。 でできる。 ででが、また。 ででは、かいでは、また。 でできる。 ででは、かいでは、かいでは、ないでは、ないでは、ないでは、ないでは、ないでは、ないでは、ないでは、な	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 対流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し,処理を可視化できる。 で理解できる。 が治してでは解できる。 はかずできる。 は解ができる。 がはた文の構文を理解できる。 は解ができる。 がはた文の構文を理解できる。 は解ができる。 は知りは、対するプログラムを作成できる は知らなどは、対するプログラムを作成できる は、対するプログラムを作成できる は、対するプログラムを作成できる。 は、対するプログラムを作成できる。	
主意点 受 業 計値 変期	画 3rdQ 4thQ	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	開始までにいる。	、	ま。 一読しておくこと. 第1回目の授業で告記 グラミング能力を記 返 授方 ブ 基 ブ。フる 定 基 型 画 演 ift fo	知する。C言語平価する。総合所 でとの到達目標 変に必要とる。 に必要ときの構成 数変換,負の数 がログラミングの の別を変数につい を変数につい を変数につい を変数につい を変数につい をの別名定数カ, キ の別名について理 文, if-else文, か でえられた演習調 をするのアルゴリカ	のプログラムに関する知識の理解の 対議60点以上を単位修得とする。 基本的な学習ツールおよびその使い 要素や概要を理解できる。 の表し方について理解できる。 流れと開発環境について理解できる。 図記号を理解し、処理を可視化でき で理解できる。 一ボードからの入力ができる。 学型について理解できる。 がはた中文の構文を理解できる。 がはた中文の構文を理解できる。 のはいて理解できる。 のはに対するプログラムを作成できる。 のはに対するプログラムを作成できる。 のはに対するプログラムを作成できる。 のはに対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。 のは、対するプログラムを作成できる。	

		任意のプログラミ 装できる。	任意のプログラミング言語を用いて、構築したアルゴリズムを実 装できる。						
評価割合									
		題(小テスト)	課題(プログラミング)	合計					
総合評価割合)	40	100					
基礎的能力			0	0					
専門的能力)	40	100					