

年間教授計画 2024年度（4月～2月）

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
IT基礎実習	クラス: 1年 B組 学科: 情報テクノロジー コース: ゲームプログラマ	中西	やさしいC(SoftBank)	4時間/週	60時間

授業概要	授業概要: C言語の基本知識を説明し、C言語プログラムのサンプルコードを学習することで、独力でC言語プログラムを作成できるよう、C言語の知識習得科目(IT基礎)と連携を取りながらC言語によるプログラム作成能力の習得を目指す。
最終到達目標	最終到達目標: C言語検定3級合格ならびに、実務における企業内プログラミング教育受講のための基礎知識・技能の習得を目指す。
実務経験の活用方法	実務経験の活用方法: 基本ソフトウェア及び応用ソフトウェアの開発と開発管理に携わり、また新技術導入と資格取得を目標に、技術者教育に携わってきた経験を活かし、言語特性の習得とともに、プログラム開発の基本動作・作法が身に着くよう指導をおこなう。

月	週	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1	C言語基礎知識習得	前半はテキストの講義並びに練習問題解答 文法の基礎(IT基礎と一体として文法習得を行う) ・データ型 ・分岐 ・繰返し ・配列 ・関数 ・ポインタ 過去問学習 ・検定問題を前半・後半に分け、知識問題とプログラム問題それぞれに対応して訓練を行う。 ・後半はプログラムのアルゴリズムを考える問題に重点を置き、C検3級合格に向けて試験対策を行う。 テキストで学習した文法知識を生かし、実習中心として提示した課題の解答を行う
	2		
	3		
	4	課題作成	
	5	課題1提出	
	6	C検3級対策	
	7	課題2提出	
	8		
	9	課題3提出	
	10		
	11		
	12	課題4提出	
	13		
	14	課題5提出	
	15		

後期 (10月～2月)	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		

成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ()
	割合	前期	80%	10%		10%	
		後期					
備考 ※2		資格取得等: C言語検定3級合格者は前期満点とする					

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合
 その他: ()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。