

情報処理科 2年A組

教科	商業	科目(単位)	プログラミング(2単位)
使用教科書	最新プログラミング オブジェクト指向型言語 (実教出版)		
授業形態	通常授業 ・ 分割授業 ・ T T		

※分割授業とは、クラスを少人数クラスに分割して授業を行うことを意味します。

※T T (チームティーティング)とは、複数の教師がチームを組んで指導にあたることを意味します。

1 科目の目標

プログラミングに関する知識と技術を習得させ、プログラムの役割や重要性について理解させるとともに、ビジネスの諸活動においてコンピュータを合理的に活用する能力と態度を育てる。

2 科目の内容と授業の進め方

- ・プログラミングの基礎的な技法から応用的な技法の知識を学び、一連の手順に沿ってプログラムを作成できるように、専門的な分野にわたって説明します。
- ・課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含め、必要な情報を主体的に収集、判断、表現、処理、創造し、受け手の状況などを踏まえて発信、伝達できる能力を、実例を多く取り入れた学習や課題を通して学習します。

3 学習の方法

- ・プログラミングの実習を通して、発展的な文法や流れをしっかりと学び、応用的なアルゴリズムを構築し、さまざまな実習問題を通してソフトウェア開発の応用的な技術を身に付けます。

4 課題・補習について

- ・授業の進度に応じて適宜課題を出します。
- ・定期考査で点数が低い場合や、実習の進度が遅れている場合には、個別補習を行います。

5 この授業で取得可能な資格(検定試験)

- ・特にありません。

情報処理科 2年A組

教 科	商 業	科目(単位)	プログラミング (2単位)
-----	-----	--------	---------------

6 年間の学習計画

月	単 元 名	学 習 の 内 容	評価方法 (課題等)		
4	第3章 プログラミング応用 1節 メソッドの利用 1 クラスとメソッド	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスとメソッドの意味について理解する。 ・mainメソッドの記述方法について理解する。 ・クラスとメソッドの使い方について理解する。 	行動観察 提出物 小テスト 作品課題		
5	2 mainメソッド				
6	3 メソッド				
7	4 メソッドの使い方				
8	2節 配列の利用 1 配列の考え方			<ul style="list-style-type: none"> ・配列の考え方について理解する。 ・配列を利用した集計方法について理解する。 ・配列の探索方法について理解する。 ・配列の順位付けについて理解する。 ・配列の並べかえについて理解する。 ・二次元配列の考え方について理解する。 	前期中間考査 行動観察 提出物 小テスト 作品課題
9	2 配列による集計				
10	3 配列の探索				
11	4 配列による順位付け				
12	5 配列による並べかえ				
1	6 二次元配列の考え方				
2	3節 例外処理とストリーム 1 例外処理			<ul style="list-style-type: none"> ・例外処理の記述と活用方法について理解する。 ・ファイルの入出力の記述と活用方法について理解する。 	前期期末考査
3	2 ファイルの入出力				
10	第4章 Javaの活用 1節 ユーザインタフェース 1 フレームの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・フレームの作成方法について理解する。 ・コンポーネントとコンテナの活用方法について理解する。 ・イベント処理の記述と活用方法について理解する。 ・さまざまなコンポーネントの活用方法について理解する。 	行動観察 提出物 小テスト 作品課題		
11	2 コンポーネントとコンテナ				
12	3 イベント処理				
1	4 さまざまなコンポーネントの利用				
2	2節 文字や画像などの処理 1 文字列処理			<ul style="list-style-type: none"> ・文字列処理の記述と活用方法について理解する。 ・画像および図形処理の記述と活用方法について理解する。 ・音声処理の記述と活用方法について理解する。 	後期中間考査 行動観察 提出物 小テスト 作品課題
3	2 画像の処理				
4	3 図形の処理と描画				
5	4 音声の処理				
1	作品制作 1 シューティングゲーム 2 スロットゲーム			<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作を通して、Java言語の応用的な活用方法を理解する。 ・単体テスト、結合テストを繰り返して、動作確認をおこないながら作成するスパイラルモデルの開発方法を理解する。 ・完成したゲームもとに、自分の表現したいことが表現できるように改良する方法を理解する。 	学年末考査
2					
3					