

年間教授計画 2023年度 (4月～9月)

実務経験のある教員等による授業

科目: IT基礎	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	担当: 中西	教科書: やさしいC ソフトバンク	授業数: 4時間/週	年間授業: 60時間
----------	---	--------	----------------------	------------	------------

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言語の実習科目と連携を取りながら習得を目指す

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:

長年にわたり基本ソフトウェアならびに応用ソフトウェアの開発と開発管理に携わるとともに、新技術の導入並びに資格取得を目標として、技術者教育の推進に携わってきた経験を活かし、言語特性の習得と合わせて、プログラム開発の基本動作・作法を身に付けられるよう指導をおこなう。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1	C言語基礎知識習得	テキスト中心 ・データ型 ・分岐 ・繰返し ・配列	C検3級範囲の習得 C検3級合格		やさしいC ソフトバンク	講義		
	2								
5月	3	C検受験対策	C検受験対策 過去問模擬テスト	演習問題解答	出題形式への慣れ	3級過去問題集	模擬試験		
	4								
	5								
6月	6								
	7								
	8								
7月	9								
	10								
	11		期末試験						
9月	1								
	2								
	3								
	4		C言語検定						
10月	5								
	6								
	7								
	8								
11月	9								
	10								
	11								
12月	12								
	13								
1月	14								
	15								
2月	16								
	17								
	18								
	19								
2月	20								
	21								
	22								
	23								
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度		
	割合	0.9	0.1						
		資格取得等		C言語検定3級合格者は前期満点とする					

平常試験: 授業内に実施する試験 課題: 実習, 演習, 宿題等 課題提出: 課題の提出率 課題内容: 課題の出来具合
上段の評価: 評価する時期と評価方法を必ず記入