

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	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言語の実習科目(IT基礎実習)と連携を取りながら、C言語の知識習得を目指す。
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	テキストの講義並びに練習問題解答
	2		文法の基礎
	3		・データ型
	4		・分岐
	5		・繰返し
	6		・配列
	7		・関数
	8		・ポインタ
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		前期試験

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。