

年間教授計画 2025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(前期)	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	越智	Cの絵本 (翔泳社)	4時間/週	60時間

授業概要	C言語の基礎知識を説明し、サンプルコードを学習することで、独力でプログラムを作成できる能力の習得を目指す。その過程において、知識習得科目(IT基礎)とのシナジー効果を図る
最終到達目標	C言語検定3級合格ならびに、就職後の企業内プログラミング教育受講を速やかに理解できるよう、基礎知識・技能の習得を目指す。
実務経験の活用方法	システム開発に長期間、関わってきた経験を活かし、与えられた仕様・外部設計から「内部設計→製造→テスト」を行うという、「実務の流れ」を意識した指導を行う。

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提出 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 ・条件分岐 ・繰り返し ・配列 ・関数 ・ポインタ 過去問題学習 ・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			90%		10%	
		後期						
備考 ※2								

※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。