

基礎プログラミングI

第13回 チーム課題発表

メディア情報コース
平居 悠（ひらい ゆたか）

到達目標

計算機上での情報の取り扱い方の基礎の理解

1. コンピュータに指示を送る基本を理解する。
2. 文字列や数値を基本とした値の概念とそれを格納する変数の仕組みを理解する。
3. 変数一つで集合を表す概念を理解する。
4. 2進数を基本としたコンピュータの内部表現について基本を理解する。
5. 現実社会の簡単な問題を扱うプログラムを作成できるようになる。

前回

第1回	4月9日	プログラミングの基礎
第2回	4月16日	変数・制御構造
第3回	4月23日	メソッド、値の型変換
第4回	4月30日	確認テスト
第5回	5月14日	集合処理1（配列）
第6回	5月21日	集合処理2（CSVとデータ処理）
第7回	5月28日	集合処理3（ハッシュ）
第8回	6月11日	正規表現
第9回	6月18日	計算機の内部表現
第10回	6月25日	スタイルとデバッグ、実用的なプログラム
第11回	7月2日	作品の公開
第12回	7月9日	チーム課題作成
第13回	7月16日	チーム課題発表
第14回	7月29日	期末試験

前回の目標

チーム作品の作成をする。

今回

第1回	4月9日	プログラミングの基礎
第2回	4月16日	変数・制御構造
第3回	4月23日	メソッド、値の型変換
第4回	4月30日	確認テスト
第5回	5月14日	集合処理1（配列）
第6回	5月21日	集合処理2（CSVとデータ処理）
第7回	5月28日	集合処理3（ハッシュ）
第8回	6月11日	正規表現
第9回	6月18日	計算機の内部表現
第10回	6月25日	スタイルとデバッグ、実用的なプログラム
第11回	7月2日	作品の公開
第12回	7月9日	チーム課題作成
第13回	7月16日	チーム課題発表
第14回	7月29日	期末試験

今回の目標

作品を他の学生にわかりやすく発表する。

今回の内容

発表説明

発表

投票/授業評価アンケート

基礎プログラミングIまとめ

今回の内容

発表説明

発表

投票/授業評価アンケート

基礎プログラミングIまとめ

発表時間

発表5分 質疑応答2分

積極的に質問しよう。質問は1回
あたり+1点。

発表時の心得

- 手際よく発表できるよう事前にプレゼン画面操作、プログラムのデモを練習しておくこと。
- プレゼン前に発表者のディレクトリにプログラムをインストールしておき即座に実行できるようにしておくこと。
- みんなに聞こえるよう大きな声で話すこと。
- みんなに見えるよう大きな字の**term24**でデモすること。
- 「インストール方法」はどのグループも同じなので説明を省略すること。
- 発表者は**ログアウトしてから**教卓マシンにログインすること。

発表内容

- グループ全員の自己紹介（ログイン時に手際よく）
- 何を作ったのかの大まかな説明（プレゼン画面）
- プログラムのデモ（実際に2, 3回動かしてみる）
- 工夫したところ
- 苦勞した点

採点表

題材調査	プログラム構造	Web構成	発表
0=題材提示のみ 1=ある程度調べた 形跡あり 2=文献や取材が明 記 3=調査対象全件網 羅	0=if, while, gets, print系のみ 1=配列/open/正 規表現1つ使用 2=配列/open/正 規表現複数駆 使	0=色変えのみ 1=複数ページ がある 2=CSSを活用し ている 3=CSS+配色な どの工夫	0=しゃべった 1=聴衆を見て しゃべった 2=全て分かり やすかった 3=聴衆と相互 対話できた

投票

「最も良かったと思うチーム」「2番目に良かったと思うチーム」をそれぞれ1つずつ決定して投票を行う。良いと思う理由を書いて次ページのアドレスに送信する。自分のチームには投票しないこと。

ボーナス点：

1位=5点、2位=4点、3位=3点

今回の内容

発表説明

発表

投票/授業評価アンケート

まとめ

今回の内容

発表説明

発表

投票/授業評価アンケート

まとめ

投票 (クラスG)

一番良かったと思うチームが

- チーム運動不足なら
- チャー班なら
- もつ煮込みなら
- 楽天ポイントカードなら
- お肉班なら
- ラーメン班なら

に良かったと思う理由を書いてメールを送る。

二番目に良かったと思うチームが

- チーム運動不足なら
- チャー班なら
- もつ煮込みなら
- 楽天ポイントカードなら
- お肉班なら
- ラーメン班なら

に良かったと思う理由を書いてメールを送る。

ruby-vote-1-undobsk@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-chahan@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-motsuni@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-rakupoi@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-oniku@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-ramen@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-undobsk@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-chahan@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-motsuni@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-rakupoi@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-oniku@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-ramen@e.koeki-u.ac.jp

投票 (クラスH)

一番良かったと思うチームが

- がんこちゃんなら
- ネコマムシなら
- 麺類なら
- 半チャーハンなら
- オリオンなら
- ダンゴムシなら

ruby-vote-1-ganko@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-nekoma@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-menrui@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-hancha@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-orion@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-1-dango64@e.koeki-u.ac.jp

に良かったと思う理由を書いてメールを送る。

二番目に良かったと思うチームが

- がんこちゃんなら
- ネコマムシなら
- 麺類なら
- 半チャーハンなら
- オリオンなら
- ダンゴムシなら

ruby-vote-2-ganko@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-nekoma@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-menrui@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-hancha@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-orion@e.koeki-u.ac.jp

ruby-vote-2-dango64@e.koeki-u.ac.jp

に良かったと思う理由を書いてメールを送る。

授業評価アンケート回答のお願い

手順：

1. 携帯端末でネットに接続する。
2. 携帯電話アドレスからer-学籍番号8桁@k.koeki-u.ac.jp に空メールを送る。
3. メールに記載されたURLを開くと履修科目一覧が出るので、「基礎プログラミングI」のリンクに進み回答する。
4. 全ての質問に回答後「送信」ボタンを押す。

授業コード：

基礎プログラミングIG: 9393

基礎プログラミングIH: 9394

今回の内容

発表説明

発表

投票/授業評価アンケート

まとめ

今回の目標

作品を他の学生にわかりやすく発表する。

課題

基礎プログラミングI全体を振り返って

- 発表課題のチーム内で功労者だと思う学生1名の氏名
- 基礎プログラミングIを通じて身についたと思うこと
- 反転学習について（良かった点と秋学期により良くするための提案）
- 全体の感想

をs4基礎プロIGH「#13 提出課題 全体感想」に提出する。

締め切り：7月22日(水)

次回

第1回	4月9日	プログラミングの基礎
第2回	4月16日	変数・制御構造
第3回	4月23日	メソッド、値の型変換
第4回	4月30日	確認テスト
第5回	5月14日	集合処理1（配列）
第6回	5月21日	集合処理2（CSVとデータ処理）
第7回	5月28日	集合処理3（ハッシュ）
第8回	6月11日	正規表現
第9回	6月18日	計算機の内部表現
第10回	6月25日	スタイルとデバッグ、実用的なプログラム
第11回	7月2日	作品の公開
第12回	7月9日	チーム課題作成
第13回	7月16日	チーム課題発表
第14回	7月29日	期末試験

期末試験

7月29日(水)5限105教室

試験時間：60分

範囲：基礎プログラミングI全範囲

(<https://www.koeki-prj.org/~hirai/2026/pf1/index.html>)

持ち込み等：パソコン、スマホ以外持ち込み可

過去問題：<https://www.koeki-prj.org/roy/shiken/pf1/>

目標：60点以上（成績上位者は80点以上）

期末試験免除者

期末試験免除者で受験を希望する者は s4基礎プロIGH 「期末試験受験申請所」に学籍番号、氏名を記入の上、受験希望を書き込む。

締め切り：7月21日(火)

基礎プログラミングIまとめ

授業概要

やさしいプログラミング言語**Ruby**を通じて

- コンピュータによるものの考え方
 - 論理の組み立て
- を修得する。

到達目標

計算機上での情報の取り扱い方の基礎の理解

1. コンピュータに指示を送る基本を理解する。
2. 文字列や数値を基本とした値の概念とそれを格納する変数の仕組みを理解する。
3. 変数一つで集合を表す概念を理解する。
4. 2進数を基本としたコンピュータの内部表現について基本を理解する。
5. 現実社会の簡単な問題を扱うプログラムを作成できるようになる。

授業計画

第1回	4月9日	プログラミングの基礎
第2回	4月16日	変数・制御構造
第3回	4月23日	メソッド、値の型変換
第4回	4月30日	確認テスト
第5回	5月14日	集合処理1（配列）
第6回	5月21日	集合処理2（CSVとデータ処理）
第7回	5月28日	集合処理3（ハッシュ）
第8回	6月11日	正規表現
第9回	6月18日	計算機の内部表現
第10回	6月25日	スタイルとデバッグ、実用的なプログラム
第11回	7月2日	作品の公開
第12回	7月9日	チーム課題作成
第13回	7月16日	チーム課題発表
第14回	7月29日	期末試験

成績評価

平常点と試験を1:1の割合で評価し
タイピングの技能を加点

平常点と期末試験両方が特に優れた者のみに「秀」を与える。

平常点

点数	基準
0	欠席
4	出席のみ（事前学習なしの場合授業内課題が解けてもこれが上限）
5	とにかく動くプログラムが作れた
6	プログラムも作れ内容の質問に的確に答えられる
8	事前学習をしっかりとした上で全面的に理解しており積極的に説明するなどして他のメンバーが「功労者」と認める活躍をした

これに確認テスト、提出課題、導入課題、ボーナス課題の点数を加算する。

タイピング

trr 「日本国憲法」 2Hランキングスコアで評価

点数	スコア
9	300
8	250
7	200
6	150
<6	~99

期末試験

- 100点満点。
- 平常点上位者には試験免除制度あり。
ただし「秀」を取得したい場合は要受験。
- 過去問：<http://roy.e.koeki-u.ac.jp/shiken/pf1/>

秋学期基礎プログラミングII

授業概要

一般的に使われているアプリケーションプログラムでは、できることが限られているため、コンピュータ本来の可能性を引き出せない。基礎プログラミングIの知識をベースに、あらゆる制約を取り去った**自由なプログラム**を作成し、**問題解決能力の向上**をはかる。

到達目標

プログラミングを用いた実践的なデータ処理と情報システムの構築

- 定式化された処理を**関数の形**で記述し利用することができるようになる
- 再帰などの**アルゴリズム**を理解し問題に適用できるようになる
- 基礎的な**CGI**の仕組みの理解を通して**Webインターフェース**を設計できるようになる
- 多様な**社会事象への適用**を設計できるようになる
- 現実社会の課題に対応する**情報システム**を設計・作成できるようになる
- **生成AI**を学習の道具として利用できるようになる

授業計画

第1回	生成AIを効果的に利用した学習法
第2回	メソッド定義と効果的活用（関数的処理）
第3回	メソッド定義と効果的活用（データ集合処理）
第4回	メソッド定義と効果的活用（再起的アルゴリズム）
第5回	変数のスコープ・クラス設計（変数のスコープ規則）
第6回	変数のスコープ・クラス設計（クラス定義）
第7回	CGIと情報システム（CGIの基本要素）
第8回	CGIと情報システム（持続的な値のやり取り）
第9回	CGIと情報システム（実践的処理）
第10回	チーム作品作成
第11回	チーム作品の構築
第12回	チーム作品発表・評価
第13回	合同成果発表会
第14回	期末試験

夏休みの課題1

以下の動画を視聴する。

せかチャン・世界一わかりやすい情報科
チャンネル

「【2025最新】AIで情報収集→分析→音声
・動画・スライド化！たった30分で数日
分の作業を終わらせる神ワークフロー」

https://youtu.be/_Oyftl43mmY?si=kVYqVoA7EGVRl8At

夏休みの課題2

基礎プログラミングII授業資料で
予習する。

昨年度授業資料：

[https://www.koeki-
prj.org/~hirai/2025/pf2/index.html](https://www.koeki-prj.org/~hirai/2025/pf2/index.html)

4ヶ月間

ありがとうございました！