

科目名	5155 基礎プログラミングⅡH					単位	2単位
担当教員	ノヴァコフスキ カロル	実務経験		科目ナンバー	LIT261	開講時期	秋学期
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表現						
スキルの育成方法	反復練習・実践						

○育成するスキル											
読解力	○	文章表現力	○	傾聴力		発信力	○	会話力		批判的思考力	
外国語活用能力		自文化理解力		多文化理解力		世界の動きへの関心		日本の動きへの関心			
情報収集力	○	論理的思考力	○	柔軟性		課題発見力	○	問題解決力	○		
決断力		主体性		感情制御力		セルフモチベーション		協働力	○	マネジメント力	○

○地域に関する学習											
地域の背景学習(庄内)		地域課題の認識(庄内)		地域課題の解決(庄内)							
地域の背景学習(他地域)		地域課題の認識(他地域)		地域課題の解決(他地域)							
学びの基本学習											

[教職]中学		高校(公民)		高校(地歴)		社福士		社福任用		[演習科目]	
[AL]課題学習	○	PBL		グループW	○	フィールドW		プレゼン	○	ディベート	
										振り返り	

授業計画		
回	授業内容	事前・事後学修内容・所要時間
第1回	基礎プログラミングⅠの復習	課題作成（3h）
第2回	ハッシュ	課題作成（3h）
第3回	ハッシュと配列を組み合わせた繰り返し処理と並べ替え	課題作成（3h）
第4回	メソッド定義	課題作成（3h）
第5回	再帰と再帰処理（並べ替えのアルゴリズム）	課題作成（3h）
第6回	既習概念の組み合わせ	課題作成（3h）
第7回	CGI：基本構造	課題作成（3h）
第8回	CGI：値の受け渡し	課題作成（3h）
第9回	CGI：実践的処理とセキュリティ上の注意	課題作成（3h）
第10回	データ構造設計とCSV形式の取り扱い	課題作成（3h）
第11回	チーム作品の設計・データ倫理（著作権）・trr試験	課題作成（3h）
第12回	チーム作品発表	課題作成（3h）
第13回	合同成果発表会	課題作成（3h）
第14回	期末試験	試験準備（3h）

成績評価基準	平常点と期末試験を1：1の割合で評価しタイピングの技能を加点する。評価の比重は担当者や受講者の到達度により適宜変更する。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。		
前提科目	基礎プログラミングⅠ	後継科目	ゲームデザインa
教科書	広瀬雄二 Rubyプログラミング基礎講座 技術評論社 ISBN-10：4774126454		
参考書	学生用Web（http://roy/）の担当教員のページを参照する。教科書やWebにある講義ノートを参照して受講する回の課題を先に解いてみること。		

その他・注意事項		先輩たちは努力を重ね素晴らしく能力を向上させた。負けないよう頑張ろう。													
1.貧困		2.飢餓		3.健康と福祉		4.質の高い教育		5.ジェンダー平等		6.水とトイレ					
7.エネルギー			8.働きがい		9.産業と技術革新			○	10.不平等		11.まちづくり		○	12.責任	
13.気候変動		14.海の豊かさ		15.陸の豊かさ			16.平和と公正			17.パートナーシップ					
文理横断		○													