

1.授業者

今年度、皆さんの数Iを担当します。松田侑樹です。(漢字・数学検定:____級, 英語検定____級)
出身は____県の新発田市というところです。(書き方と読み方はわかりますか?)
パソコンを使用して音楽(MIDI)を作成したり, 漫画, アニメをよく見ます(今は, やれていません。)
こんなことを言いつつも, 高校までは, 勉強や活字本の読書(ラノベを除く)が趣味でした。

2.授業のお約束

ノートを一冊用意してください。イメージの絵を描くために必要です。
(ただし場合によって文章などを書きとるよう指示もあるので必ず用意をしてください。)
また, プログラミングを行う場合は頭で考え, パソコンにその通りの命令をさせる必要があります。
指名を行う場合は, 私がその場でプログラムを組みます。ちなみに, 氏名はほとんど行いません。
最終的に____でプログラミング開発を行い, その発表をしてもらいます。

3.評価方法

学期	1学期			2学期		3学期	
項目	小テスト		ノート	開発の様子	中間発表	最終発表	成果物
採点方法	100点満点中 25点未満	評定 3	しっかりと書きとるように話したものが書かれているならば, 評定を+1。	開発レポートの内容にて評価。詳細は2学期初めに話す。	50点満点換算に直したものを点数とする。(内容は基本的な問題)	中間発表と同じ内容を評価する。ただ、松田以外の教員が来るかもしれない。	最終的に作成ができたものを提出する。松田が聞いていた内容を満たしているかを見ます。
	100点満点中 25点以上 50点未満	評定 4					
	100点満点中 50点以上	評定 5					

※評定3に値し, 授業中居眠り, 寿司打などほかのことをやっていれば, 1, 2になる場合がある。

4.プログラミングの原点

そもそも、プログラミングの前に____が発明される必要があります。(当然よ)
その開発されたものの名前は____と呼ばれ、主に弾道計算に利用されました。(1945年頃)
まあ、これでのプログラムは今のプログラムとはかけ離れたものでした。そのような状態だとたくさんの計算は時間が掛かるのでプログラミング____というものが生まれました。

5 最後に、皆さんがこの一年間で学びたいことを書きなさい。