

1.授業者

今年度、皆さんのPGを担当します。松田侑樹です。(漢字・数学検定: 2 級, 英語検定 4 級)
出身は新潟 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。
最終的にグループ 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
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。	1.発表 2.聞く態度 以上の2つ を中心に評 価を行う。	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。
	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				
				開発の様子	中間発表	最終発表
				開発の様子	中間発表	最終発表
				開発の様子	中間発表	最終発表

※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 パソコン 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 ENIAC 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 言語 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。