

科目名	楽しく学べるプログラミング入門
担当講師	吉田葵, 杉浦学
分類	必修
授業時間数 (時間)	9.0
授業形態	対面
授業の概要	Webブラウザ上で動作するブロックプログラミング環境を用いてプログラミングを体験します。プログラミングで作成した模様をデジタル刺繍ミシンを用いて布に刺繍します。
特色とメリット	実際に手を動かしてプログラミングを体験し、PC画面上の模様がデジタル刺繍ミシンによって現実世界で触れられるものになるところを楽しんでもらいたいです。
学習目標	<p>学習者がこのコースを修了した時点で、次のことができることを目標とします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックプログラミング環境を用いて、図形を描くプログラムを作成することができる ・意図した模様を描くプログラムを作成するために、試行錯誤することができる
内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロックプログラミング環境の基本操作 ・正多角形など様々な図形を描くプログラムを作成 ・自由制作 <ul style="list-style-type: none"> ・デザインを考える ・考えたデザインを描くプログラムを作成する ・デジタル刺繍ミシンにより出力する ・成果物を発表し、相互評価する
前提条件	・特になし