

ADPISA 2026年度 シラバス

■ 基本情報

科目名	楽しく学べるプログラミング入門	
科目番号	304	
担当講師	吉田 葵	
分類	必修	
科目総時間	9	
対面/OL 日数	2日	

■ 科目の説明

授業の概要	本講座では、実際に手を動かしながらプログラミングの基礎を体験的に学ぶ。具体的には、ブロックプログラミング環境「Scratch（スクラッチ）」を利用し、画面上のキャラクターを動かして図形を描く「タートルグラフィックス」の概念を用い、コードによって模様を作成する。作成したデザインはC画面上での表示にとどまらず、デジタル刺繍ミシンを用いてエコバッグやフェルトに出力し、現実世界で触れられる成果物として完成させる。
特色とメリット	・プログラミングを単なるコードの記述としてではなく、自分の発想が刺繍といった具体的な形になる喜びを通じて、楽しみながら学ぶ。 ・順次、反復（繰り返し）、変数、部品化（関数）、リファクタリング（プログラムの整理）、デバッグといったプログラミングの重要概念を、図形作成の実践を通じて学ぶ。
学習目標	・Scratchを用いて、基本的な操作に慣れ、意図した図形や模様を作成できるプログラムを構築できるようになる。 ・自分が描きたいデザインを実現するために、プログラムの修正やリファクタリングを繰り返す試行錯誤のプロセスを実践できる。 ・プログラミングの面白さを発見し、今後より高度な学びを自律的に継続できるポジティブな姿勢を身につける。 ・これから学んでいくIT分野の基礎知識やスキルに触れ、学習の仲間づくりにつなげる。
受講の前提条件	特になし

■ 学習設計(内容と時間の対応)

回	学習内容	時間(分)	種別	備考
1日目 事前学習	マウス操作などPC操作を確認する	10	その他	
1日目	・基本操作に慣れる ・プログラムで図形を描く ・学んだ技術を組み合わせて独自デザインを作成	240	対面	
1日目 事後学習	・気づきシート記入 ・1日目の復習をし、課題に取り組む	10	その他	
2日目 事前学習	刺しゅうするデザインのプログラムを考える	30	その他	
2日目	・プログラムで刺しゅうデータを作成する ・ミシンで刺しゅうする ・完成した成果物を共有し、プログラミングとモノづくりのプロセスを振り返る	240	対面	
2日目 事後学習	・気づきシート記入 ・講座全体の復習をする	10	その他	
合計		540		

■ 参考文献

参考文献・オンライン科目	
--------------	--