

教科名	科目名	履修学年	履修区分	単位数
学校設定科目	プログラミング課題演習	3年 普通科 ITクリエイターコース	必修	4

目 標	プログラミング言語「C#」の基本となるデータ型、構文、関数などを理解し、ゲーム制作の演習を通して、実用的なプログラミングの技能の習得を目指す。
教科書	Unity プログラミング教材 (株式会社エーアスクール)
副教材	Unity プログラミング教材 (株式会社エーアスクール)
授業形態	講義形式と演習形式で授業を行う。
評価規準	<p><知識及び技能> 情報システムにおける、情報の流れや処理の仕組み、情報セキュリティを確保する方法や技術について理解しているか。 情報システムの設計を表記する方法、設計、実装、テスト、運用等のソフトウェア開発のプロセスとプロジェクト・マネジメントについて理解しているか。 情報システムを構成するプログラムを制作する方法について理解し技能を身に付けているか。</p> <p><思考力・判断力・表現力> 情報システム及びそれによって提供されるサービスについて、その在り方や社会に果たす役割と及ぼす影響について考察することができるか。 情報システムをいくつかの機能単位に分割して制作し統合するなど、開発の効率や運用の利便性などに配慮して設計することができるか。</p> <p><主体的に取り組む態度> 問題解決の過程を振り返り、改善・修正しようとする態度、情報セキュリティなどに配慮して安全で適切な情報システムの制作を通して情報社会に主体的に参画しその発展に寄与しようとする態度を身に付けているか。</p>
評価方法	単元テスト、演習課題および授業態度により総合的に評価する。
学習上の留意点	「プログラミング課題演習」は、Unity を使用したゲーム制作を行い、幅広いプログラミング言語の習得を目指す。

授業計画及び試験計画[3年：プログラミング課題演習 ITクリエイターコース]

内 容	4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月		
	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下
ステップ1 キャラクターを動かそう	■																																			
ステップ2 ステージ上で動かそう				■																																
ステップ3 アニメーションを追加しよう					■																															
ステップ4 ゴールやアイテムを追加しよう						■																														
ステップ5 敵を作ろう							■																													
ステップ6 ゲーム画面 (UI) について								■																												
ステップ7 音楽を追加しよう									■																											
ステップ8 ゲームを完成させよう										■																										
ステップ9 ゲームをカスタマイズさせよう											■																									
ステップ10 友達や家族に遊んでもらおう												■																								
ステップ0 3Dゲーム制作時の注意点													■																							
ステップ1 ゲームを作り始める前に															■																					
ステップ2 ステージを作ろう																■																				
ステップ3 プレイヤーを作ろう																		■																		
ステップ4 プレイヤーが銃を撃てるようにしよう																			■																	
ステップ5 敵を作ろう																				■																
ステップ6 ボスを作ろう																											■									
ステップ7 ゲームの基礎を完成させよう																														■						
ステップ8 タイトル画面を追加しよう																																	■			
ステップ9 音楽を追加しよう																																				■
ステップ10 カスタマイズ&書き出し																																				■
凡 例 ■ 授業計画																																				