科目		対象学科·	経済学部、福祉情報学部		専門・	総合・教職	専門科目		
ナンバー	00IU103	コース			配当学年		1年以上		
主学科		要件	選択科目		授	 業区分			
	Python入門		1	担当		単独			
授業	•			153/		酒井 徹也	I,		
	Introduction to Python			担当 担当	担当教員				
				1==1					
					オフィス	スアワー(常i	- 動教員のみ)		
開講期	後期	単位数	2単位						
添付ファイル									
100/11/2 / 11/12									
② 授業方法									
■ 講義 ■ 演習	習 □ 実技 □ その)他							
③ 授業形態									
□ 対面 □ ハイフレックス □ オンライン ■ オンデマンド									
④ 授業のテーマ及び到達目標 Python入門はプログラミング言語Pythonを用いてコンピュータプログラミングにおける基本的な考え方と初級的なプログラミング技									
術について修得~	する。Pvthonは人工知	」能やデータサイエ	ンス等の分野で広く	使用されている	一方で、	文法は他の	言語と比較して簡単		
なものである。 、 し、手続き型プロ	なものである。この授業では、プログラミング言語の基本的な概念として、基本的処理、変数、演算子、アルゴリズムなどを理解し、手続き型プログラミング技法を用いた基本的なソフトウェア開発をできるようになることを目標とする。								
 【到達目標】									
(i) Pythonの基本	本的な構文を理解し目 だことを元に応用し	的に合わせて記述 たプログラムが書』	できる						
(iii) 授業で学/	んだ複数の技法を組み	合わせて活用した	プログラムが書ける						
⑤ 授業の概要	<u> </u>					NII + I			
Python入門はオンデマンド型の授業として実施する。毎週1回分の教材(テキストと解説動画)を授業チーム上で配信する。履修生はその教材の指示に従って学習と演習を各自で進める。各回の出席はその回の小レポートを1週間の期限内に送信することで出席と									
して扱う。 「期末試験は行わない。最終課題として授業で学んだことを応用したプログラムを各自で開発する。そのプログラムについてのレポー									
トを期末レポートとする。									
各回の小レポートと期末レポートによって総合的に成績評価する。 ⑥ 対応するディプロマ・ポリシー(専門科目のみ)									
□ 知識及び技能の習得									
□ 思考力・判断力・表現力等の養成 □ 主体性・多様性・協調性の養成									
□ 地域貢献に関する意識の醸成									
https://www.shunan-u.ac.jp/faculty/diploma_curriculum_policy/									
⑦ 教科書									
書籍無し									
⑧ 参考図書書籍無し									
9 履修上の注意	【先修条件科目	必須】							
	【先修条件科目								
	【持参物】	PC							
	【その他】								
⑩ 評価基準									
到達目標1および2について、各回の小テスト・小レポートによって評価し、到達目標1~3について最終課題をまとめた期末レポートによって評価する。									
期末レポートは授業時に開示するルーブリックに基づいて採点する。									
成績評価の配点 小テスト、小レポート40%									
期末レポート60% 学生に対す									
試験	小テスト	レポート	発表・実技	 ポートフォリオ		その他	合計		
叶似火	1,1, 2, 1,	80%	20%	40 FZXX4		して口匠	100%		
① 担当数目 7	① 担当教員からのメッセージ (予習・復習内容・時間にも言及)								
プログラミングは難しそうと敬遠する方もいますが、最近では気軽に取り組める楽しい環境が整ってきました。この授業ではプログ									

ラミング体験をとおして、自ら主体的に「考え」「創造する」ことの楽しさを体験してもらいます。 プログラミングは練習の積み重ねが重要です。この授業では復習を重視します。各回の演習課題をしっかり解き、次の週の受講前に はしっかりと復習をして下さい(復習2時間)。

③ 授業計画と学習課題

回数	授業の内容	授業方法	担当教員
1	ガイダンス-プログラミングとは-	講義 演習	酒井 徹也
2	命令ブロック①―順次処理―	講義 演習	酒井 徹也
3	命令ブロック②―くりかえし反復処理―	講義 演習	酒井 徹也
4	命令ブロック③―条件判断―	講義 演習	酒井 徹也
5	命令ブロック④―条件判断と反復処理―	講義 演習	酒井 徹也
6	変数という考え方と演算1	講義 演習	酒井 徹也
7	変数という考え方と演算2	講義 演習	酒井 徹也
8	配列という考え方	講義 演習	酒井 徹也
9	アルゴリズムとは	講義 演習	酒井 徹也
10	ソート(並べ替え)のプログラム	講義 演習	酒井 徹也
11	ソフトウェア開発①―基本設計―	講義 演習	酒井 徹也
12	ソフトウェア開発②-詳細設計—	講義 演習	酒井 徹也
13	ソフトウェア開発③一プログラミング一	講義 演習	酒井 徹也
14	作品発表の準備	講義 演習	酒井 徹也
15	作品発表のプレゼンテーション	講義 演習	酒井 徹也

⑭ 科目等履修制度

- 科目等履修生(学生以外の一般履修者 若干名)を受け入れてもよい。□ 科目等履修生を受け入れることはできない。
- ⑤ 実務家教員担当科目に関する記載