

1 オンライン講義 令和4年7月12日(火) 於本校(新潟工科大学と連携)

電子情報学系 佐藤 栄一 教授

① 問題解決の手法と手順

問題の発見や解決に向けてどのように取り組み、情報技術をどのように活用するか、新潟工科大学の取組事例を確認しながら理解を深めた。

2 プログラミング講義 令和4年7月19日(火)、20日(水)、9月5日(月)

於 本校CAD室

電子情報学系 佐藤 栄一 教授

授業では JavaScript を使用したじゃんけんゲームの作り方について学んだ。Web 上にゲーム、チョキ、パーのボタンを表示させて、どれかのボタンを選択するとコンピュータ上のキャラクターとじゃんけんの勝負をすることができる。

物事を行うときの手順をアルゴリズムというが、じゃんけんを行うアルゴリズムについて図記号を見せながら丁寧に説明をしていただいた。アルゴリズムをもとにプログラムのコードについての学習をした。変数、乱数、関数、イベント処理などの使い方について指導をいただいた後、実際にプログラムの作成に取り組んだ。

生徒達は皆、授業中、課題に向き合う姿や、教え合う姿もみられ、意欲的に取り組んだ。

生徒は授業後に「楽しかった。すごく良い経験になった」「もっと学習をしたい」と話しており、このプログラミング講義をとおして問題を考えて解決をしていく力を高めることができた。2年生からはこのような情報系の学びを各学科で生かす予定としている。

