※令和４年度以降入学生用

学校番号	1208

令和５年度　（学）ビジネススキル科

教科	ビジネススキル	科目	アナログゲームで学ぶアルゴリズム	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	ドリルの王様　5,6 年の楽しいプログラミング　（新興出版社啓林館）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

この授業では、ルールを理解し、試行錯誤しながら自分たちでゲームを進めていくというアナログゲームでのグループ活動を通して、他者とのコミュニケーションやプログラミング的思考について学びます。グループワークですので、会話が苦手な人も積極的にゲームに参加してください。また、どうすればゲームに勝てるか、次はここを工夫しようといった試行錯誤を繰り返し、ゲームに参加することも大切です。

2　学習の到達目標

【a 知識及び技能】
・ゲームの内容を理解できるようにする。
・ロボットプログラミングのアルゴリズムを理解できるようにする。
・基本的な順列や組み合わせの計算ができるようにする。
【b 思考力、判断力、表現力等】
・ゲームの内容を理解し、それを他者に説明ができるようにする。
・たし算パズルやプログラミングドリルの内容を理解し、考えることができるようにする。
【c 学びに向かう力、人間性等】
・ゲームに積極的に参加しようとする態度を養う。
・プログラミング的思考の有用性に気づかせ、試行錯誤しながら問題に取り組む姿勢を養う。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	ゲームの内容を理解し、プレイすることができる。ロボットプログラミングを理解している。基本的な順列や組み合わせの計算ができる。	ゲームの内容を理解し、他者に伝えることができる。たし算パズルやプログラミングドリルの内容を理解し、試行錯誤しながら答えを考えることができる。	ゲームに積極的に参加しようとしている。プログラミング的思考の有用性に気づき、試行錯誤しながら問題に取り組んでいる。
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	アナログゲームの導入	アナログゲームの基本	a:ゲームの内容を理解している。 b: ゲームの内容を他者に伝えることができる。 c:ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 観察	提出物 観察
	ロボットプログラミング	ロボットプログラミングとアルゴリズム プログラミングドリル	a:ロボットプログラミングについて理解している。 b:たし算パズルやプログラミングドリルの問題を解くことができる。 c:試行錯誤しながら問題に取り組んでいる。	定期考査 提出物	定期考査 提出物	提出物 観察
2学期	アナログゲームの発展	アナログゲームの応用	a:ゲームの内容を理解している。 b: ゲームの内容を他者に伝えることができる。 c:ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 観察	提出物 観察
	場合の数	樹形図、場合の数 プログラミングドリル	a:基本的な順列、組み合わせの計算ができる。 b:順列、組み合わせの文章問題を解くことができる。たし算パズルやプログラミングドリルの問題を解くことができる。 c:試行錯誤しながら問題に取り組んでいる。	定期考査 提出物	定期考査 提出物	提出物 観察

※令和４年度以降入学生用

3学期	アナログゲームのまとめ	アナログゲームのまとめ	a:ゲームの内容を理解している。 b: ゲームの内容を他者に伝えることができる。 c:ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 観察	提出物 観察
	Society5.0	Society5.0 プログラミングドリル	a: Society5.0 の内容について理解している。 b:たし算パズルやプログラミングドリルの問題を解くことができる。 c:試行錯誤しながら問題に取り組んでいる。	定期考査 提出物	定期考査 提出物	提出物 観察

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度