学校番号	1015

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	（学）プログラミング	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書							
副教材等	Excel でまなぶプログラミング（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

本科目では、いくつかのプログラミング言語を用いてプログラミング的思考を養う。
例題で仕組みを理解した後は自身でオリジナルのプログラムを作成する課題もあるため、ただ入力ができればよいだけではなく、想像力、創造力が必要となる。また、数学的な処理を必要とするため数的理解力を養うために数学の知識技能を併せて養う必要がある。

2　学習の到達目標

- プログラミングに関する基礎的、基本的な知識、技能を習得する。
- 課題作成に当たり、適切な知識、技能を思考、判断し課題を作成できる。
- 効率的なアルゴリズムを研究し、課題に反映させる努力を怠らない。

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	基本的なアルゴリズムの理解、フローチャートを読み解く力、プログラミングをするうえで必要な知識及び技能を養う。	課題に対して、適切なプログラムを考える力、考えた内容を実際にコーディングできる。	主体的にプログラミングを用いた課題解決について学び、自身の判断で適切な処理ができる。 追加課題、発展課題に意欲的に取り組む。

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。

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	アルゴリズムの理解	基本的なアルゴリズムの理解 フローチャートの理解 平易なプログラムの作成	a:基本的なアルゴリズム、フローチャートを理解できる b:課題に対して適切なアルゴリズムを選択しフローチャートを作成することができる c:より最適なアルゴリズム、フローチャートの作成に意欲的に取り組むことができる	課題 実技テスト	課題 実技テスト	課題 振り返り
	ブロックプログラミング	MML を用いたプログラミング	a:MML の基本操作を理解できる b:課題に対して適切なコードを作成できる c:より良いプログラムを作成することに意欲的に取り組むことができる	課題 実技テスト	課題 実技テスト	課題 振り返り
2学期	プログラミング	MML を用いたプログラミング 課題プログラム作成	a:MML の基本操作を理解できる b:課題に対して適切なコーディングができる c:追加課題に意欲的に取り組むことができる	課題 実技テスト	課題 実技テスト	課題 振り返り
3学期	プログラミング	MML を用いたプログラミング 多言語等との連携した課題作成	a:MML 等の基本操作を理解できる b:課題に対して適切なコーディングができる c:追加課題に意欲的に取り組むことができる	課題 実技テスト	課題 実技テスト	課題 振り返り

※　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