学校番号	1101

令和８年度　商業科

教科	商業	科目	プログラミング	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	「プログラミング」（実教出版）						
副教材等	「全商情報処理検定試験模擬問題集２級」（実教出版） 「30 時間でマスターWeb デザイン HTML5&CSS3」（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・ビジネスの諸活動において、情報を活用する実践的な知識と技術を身に付けよう。
・情報の収集・処理・分析等に関心を持ち、科学的かつ創造的に解決する力を養おう。
・情報の活用を合理的に考察し、主体的かつ協働的に取り組む態度を養おう。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
・プログラムと情報システムの開発について実務に即して理解し、技術を身に付ける。
【思考力、判断力、表現力等】
・ビジネスに携わる者として科学的な根拠に基づいて創造的に解決する力を養う。
【学びに向かう力、人間性等】
・企業活動を改善する力の向上を目指して自ら学び、主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	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	・プログラムと情報システムの処理・分析に関する基礎的、基本的な技術を身に付けている。 ・ビジネスの諸活動における活用を合理的に計画し、その技術を適切に活用している。	・ビジネスの諸活動において、プログラムと情報システムを主体的に活用することを目標として思考を深めている。 ・ビジネスの諸活動に携わる者として、科学的な根拠に基づいて創造的に解決している。	・ビジネスの諸活動において、プログラムと情報システムを活用することを目標として主体的に取り組もうとしている。 ・プログラムと情報システムを活用する実践的な態度を身に付けている。
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。			

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)
前期	第一章	・情報システムの重要性 ・プログラム言語の種類と特徴 ・プログラミングの手順	a:情報システムがわたしたちの社会にどのような変化を生み出しているかを理解している。 b:プログラム言語の種類と特徴を理解し正しく選択することができる。 c:プログラムに興味を持ち、その仕組みを積極的に学ぼうとする。	小テスト	提出物 実技テスト	ワークシート
	第二章	・アルゴリズムの表現技法 ・基本的なアルゴリズム ・応用的なアルゴリズム	a:アルゴリズムの表現技法と流図（フローチャート）を理解している。 b:簡単なプログラムを思考、判断をおこない組む。 c:応用的なアルゴリズムに興味を持ち､その仕組みを学ぼうとする。	小テスト	提出物 実技テスト	ワークシート
	第三章	・情報システム開発の手法と手順 ・プロジェクト管理 ・オブジェクト指向型言語の利用 ・オブジェクト指向型言語によるクイズアプリの開発 ・情報システムの評価と改善	a:情報システムの特徴にあわせた開発手順のすすめ方を理解している。 b:プロジェクト管理（マネジメント）として、開発に関わる費用を見積もることができる。 c:オブジェクト指向型言語の仕組みを積極的に学ぼうとする。	小テスト	提出物 実技テスト	ワークシート
後期	第四章	・Web ページ作成の基礎 ・スタイルシートの活用 ・PHP の活用 ・データベースとの連携 ・携帯型情報通信機器器用ソフトウェアの活用 ・手続き型言語の利用	a:HTML 言語の特性や記述方法を理解している。 b:CSS による視覚表現の技法を理解し正しく選択することができる。 c:HTML に動きをつけることで、Web ページに対しての興味関心を深める。	小テスト	提出物 実技テスト	ワークシート
	第五章	・データの表現 ・ハードウェアの機能と動作 ・ソフトウェアの体系と役割 ・情報セキュリティ	a:10 進数、2 進数、16 進数などの表現方法や形式を理解している。 b:コンピュータの 5 大装置の役割を正しく選択することができる。 c:ソフトウェアの体系や役割、目的に興味関心を持つ。	小テスト	提出物 実技テスト	ワークシート

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