学校番号	１０１

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	（学）情報実務	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	Python でまなぶプログラミング、Monaca Education						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

就職や主に情報系に進学を考えている人たちを対象に実務的な IT 関連のスキルアップを目的として開講しています。プログラミング技術習得のために Python や Java script といった言語、Make cord（ブロック形式のプログラミング）に挑戦します。授業の形態は演習形式で、個々の能力に合わせて進度が異なります。タイピングのスキルがある程度必要となってきます。目安としては 1 分あたり 75 文字以上打てれば、問題なく進めることができます。実技がメインの授業となり、授業内で毎時間課題が課されますので、意欲的に出席することを望みます。

2　学習の到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、プログラミング的思考力を修得し、活用できる力、情報社会に主体的に参画するための資質・能力の向上のため次のとおり育成することをめざす。
１．（知識・技能）アルゴリズムの基礎を学び、Python を用いた基本および応用的なプログラムの構築ができる。
２．（思考・判断・表現）Java script を用いた高度なプログラムの編集やターゲッティングをしたうえで、それに合致したプログラムを考察、表現することできる。
３．（学びに向かう人間性）現代における情報技術について触れることで主体的に創作活動に取り組む。

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	・ワープロソフト、表計算ソフトの基本を押さえたうえで、作成・表現することができる。 ・アルゴリズムの基本を押さえたうえで、Python などの言語を中心にプログラムの構築ができる。	・ビジネス文書における適切な表現や、表計算ソフトにおける適切な様式・関数の使用を場面に応じて判断し、使い分けることができる。 ・プログラミングにおいて、エラーはつきものだが、それらのデバッグやなぜ動くのかについて考え、オリジナルのプログラムを構築できる。	・検定の級など目標をたてて学習に取り組む態度 ・プログラミングにおいてただ書き写すだけではなく、なぜそうなっているのか、なぜ問題が起きているのかを考察し、改善したりしようとする態度 ・自らの進路に応じてスキルマップを作成し、計画的にすすめることができる。

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)
1	ワープロ	ワープロ技術の習得 日本語ワープロ検定の問題に取り組みビジネス文書を作成する	a:ワープロ検定に合格できるレベルのスキル獲得。 b: 検定の採点基準について理解し、正誤の判断ができる。 c:自ら目標をたて、検定合格もしくは相当のスキル獲得を計画立ててしようとしている。	課題提出、実技テスト	実技テスト、採点基準の分析結果の提出	実技テスト、スキルマップの提出
	プログラミング	アルゴリズムについて基本を学ぶ。 Python を用いたプログラミング言語の習得	a:アルゴリズムの基本を理解し、プログラムを作成することができる。 b:適切な関数を選択し基本処理を実行することができる。 c:さまざまな関数を組み合わせて自由に作品を表現しようとする態度	課題提出	課題・作品提出	課題提出や自由制作課題の提出
2	表計算	表計算技術の習得 情報処理技能検定の問題に取り組み表計算ソフトウェアを用いた表の作成、グラフの作図などをする。	a:課題の取り組み状況や実技テストおよび検定の結果 b: 検定の採点基準について理解し、正誤の判断ができる。 適切な関数や計算方法を考え実行することができる。 c:自ら目標をたて、検定合格もしくは相当のスキル獲得を計画立ててしようとしている。	実技テスト	実技テスト、採点基準の分析結果の提出	実技テスト、スキルマップの提出
	プログラミング	Python を用いたプログラミング言語の習得 Java script を用いたプログラミング言語の習得(Monaca Education でぷよぷよ制作)	a:Python、Java script を活用したプログラミング問題を解くことができる。 b:Python と Java script の違いや同じ部分について考え、扱うことができる。普段遊んでいるゲームがどのようにプログラムされているのか考え、予想をたてることができる。 c: 高齢者や障がい者、初心者のひとなど誰もが遊ぶことができるゲームの在り方についてグループワークを行い、発表をする	実技テスト・小テスト、課題、発表資料	課題・作品提出、発表会	課題提出や自由制作課題の提出、発表会、ワークの取り組み状況

3	プレゼンテーション	プレゼンテーションソフト技術の習得（google スライド、Microsoft PowerPoint）	a:プレゼンテーションソフトの基本を学び、使用することができる。 b:ソフトウェアの違いや特徴・長所について理解し表現することができる。グループメンバーと共同して発表をすることができる。 c:さまざまな機能を活用してクリエイティブな発表資料をつくることができる。	課題、成果物、実技テスト	課題、成果物、発表	成果物
	プログラミング	Microsoft Make cord arcade を使用して、Make cord(ブロック型のプログラミング)でゲーム制作をする。	a:ブロックを組み合わせ目的の動作をさせることができる。 b:普段遊んでいるゲームがどのようにプログラムされているのか考え、ギミックを考え実装することができる。 c:ターゲットを決めてグループで制作を行い、制作発表会をする。	課題、発表資料	課題、発表資料、発表会	発表会、ワークの取り組み状況

※　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