学校番号	1302

令和８年度　（学）ビジネススキル科

教科	（学）ビジネススキル	科目	（学）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	本校独自の教材						

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

【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等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。
【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。
・たし算パズルや虫食い算などの内容を理解し、考えることができるようにする。
【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。たし算パズルや虫食い算などの内容を理解し、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。			

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 たし算パズル	a:ロボットプログラミングについて理解している。 b:たし算パズルについて考え、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	ポーカーの確率と場合の数 虫食い算	a:基本的な順列、組み合わせの計算ができる。 b:虫食い算の問題について考え、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

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	a: Society5.0の内容について理解している。 b:たし算パズルや虫食い算の問題について考え、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