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）ビジュアルプログラミング	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	NintendoSwitch、Google クラスルーム、プリント等						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

自分が意図する動きを実現するために必要な指示を論理的に考えていく力であるプログラミング的思考力を身につけましょう。
普段、無意識の中でさまざまな判断を行っています。その無意識の中でどのようなことを考え、なぜそのような判断を行ったのかについて考えましょう。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
・自分が意図する動きを実現するために必要な指示を論理的に考えていく力であるプログラミング的思考力を身につける。
【思考力、判断力、表現力等】
・課題を解決するためのアルゴリズムを考えることができるようにする。
・考えたアルゴリズムを実現するプログラムを打てるようにする。
・既存のゲームのプログラムを理解し、アレンジすることができるようにする。
【学びに向かう力、人間性等】
・生活の中でありふれているアルゴリズムを理解し、活用する能力と態度を育成する。

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	プログラミングの各分野に関する基礎的･基本的な知識を身に付け，プログラミング的思考を理解している。諸活動を合理的に計画し，その技術を適切に活用し、順を追って作業を行うことができる。	プログラミングの各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め，基礎的･基本的な知識と技術を基に，適切に判断し，表現する創造的な能力を身に付けている。	プログラミングの各分野に関する諸課題について関心を持ち，その改善･向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに，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)
1	NintendoSwitch	プログラミングの種類と特性 見本通りにゲーム作成	a:プログラミングの種類と構成についての理解ができている b:プログラミングの種類と構成についての違いをもとに自ら構成することができる c:プログラミングの基本的な内容について粘り強く取り組むことができる	小テスト 提出物 観察	小テスト 提出物 観察	提出物 観察
2	NintendoSwitch	オリジナルゲームの作成	a:アプリケーションソフトの基本的な操作をできる b:アプリケーションソフトの基本機能を使用して自ら内容構成し制作することができる c:課題内容について粘り強く取り組むことができる	提出物 観察	小テスト 提出物 観察	提出物 観察
3	NintendoSwitch	2 学期に作成したゲームの試行・編集	a: プログラムの作業方法を理解し、操作を理解している。 b: 試行を行った結果をまとめ、適切に編集し表現することができる。ITを活用した企画をグループ内でまとめ、適切に表現することができる。 c: 課題内容について粘り強く取り組むことができる	提出物 観察	小テスト 提出物 観察	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