学校番号	1302

令和８年度　情報（専門）科

教科	情報（専門）	科目	（学）プログラミング入門	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制作するプログラミングを進めていくという活動を通して、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制作に参加してください。また、どうすればより面白くなるか、次はここを工夫しようといった試行錯誤を繰り返し、開発作業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】
・プログラムの内容を理解できるようにする。
・プログラミング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。
【学びに向かう力、人間性等】
・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	プログラムの内容を理解し、プレイすることができる。プログラミングを理解している。	プログラムの内容を理解し、他者に伝えることができる。オリジナリティのあるゲーム内容を考え、プログラミングできる。	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	プログラミング基礎	ニンテンドースイッチの使用方法を覚える。 チュートリアルに沿ってプログラミングする。	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。	提出物 観察	提出物 観察	提出物 観察
2学期	ゲーム開発1	既存のゲームを独自にアレンジする。	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:相互評価を行い、改善することができる。	提出物 観察	提出物 観察	提出物 観察
	ゲーム開発2	オリジナルゲームを開発する	a:開発するゲームの仕様を理解している。 b: ゲームの仕様を他者に伝えることができる。仕様書に沿って開発することができる。 c:相互評価を行い、改善することができる。	提出物 観察	提出物 観察	提出物 観察
3学期	ゲーム開発3	オリジナル横スクロールアクションゲームを開発する。	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。	提出物 観察	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