※令和４年度以降入学生用

学校番号	１０１３

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	プログラミング実習	単位数	２単位	年次	３年後期
使用教科書							
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

日頃の生活でもプログラミングはあらゆるところに使用されています。身近な例から応用的な使い方まで様々な視点を持って学んでいきましょう。
プログラムを理解することで、毎日の風景が少し違って見えるとおもいます。

2　学習の到達目標

１，２種類のプログラミングの基礎的な知識と技術を習得し、実際に活用する能力と態度を養う。例題などを通して基礎的なプログラミングの知識と技術を身に付ける。さらにそれらのプログラミングを応用した表現を考えさせ完成させることで、より深いプログラミングの知識と技術を習得する。

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	プログラムとシステム開発に関する基礎的基本的な知識と技術を身に付け、ビジネスの諸活動に関する情報を合理的に処理し、活用する方法を理解している。プログラムとシステム開発に関する基礎的基本的な知識と技術を身に付け、基礎的なプログラムを作成することができるとともに、応用的な技術をさらに進んで活用しようとする。	プログラムとシステム開発に関する基礎的・基本的な知識と技術を活用して、効率的なプログラムを作成するために、様々な角度から考察しようとする。	プログラムとシステムの開発について関心をもち、ビジネスの諸活動によって生じた情報を合理的に処理しコンピュータを効果的に活用する学習に自分からすすんで取り組むことができる。

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。

※令和４年度以降入学生用

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)
後期		・プログラミングの基礎 ・基本的なプログラミング データ入力・判定・繰り返し等	a:プログラミングについての基本的な流れ図使い方を理解する b:基本的な命令を組み合わせての独自の作品の制作実習できる。 c:学習したプログラムを実行し、仕組みを理解しようとすることが出来る。	課題提出 小テスト	ワークシート 課題作成	感想シート 授業態度
		・応用プログラミング 選択・クラス・配列 文字画像図形等の処理 ・課題作成	a:プログラミングについての使い方を理解し、新しいプログラムを創造することが出来る b:基本的な命令を組み合わせての独自の作品の制作実習できる。 c:学習したプログラムから、新しいプログラムを創造し、実行することが出来る。	課題提出 小テスト	ワークシート 課題作成	感想シート 授業態度

※　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