学校番号	T1202

令和８年度　工業科

教科	工業	科目	プログラミング言語	単位数	2 単位	年次	2～4 年次
使用教科書	自主制作教材						
副教材等	特になし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

BASIC 言語アプリケーションを用いて、BASIC の基本命令について学習し、グラフィック処理を行う。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
プログラミング言語に関する知識と技術を習得し、実践的な場で活用する能力を身につけている。

【思考力、判断力、表現力等】
プログラミング言語に関する諸課題の解決をめざして思考を深め、技術者として適切に判断する力を養い、表現する創造的な能力を身につける。

【学びに向かう力、人間性等】
プログラミングを活用する技術の向上をめざし、主体的・実践的に取り組もうとする態度を養い、身につけようとしている。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	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	プログラミング言語「BASIC」を用いて、プログラミングに関する基礎的な知識を習得する。	アルゴリズムとプログラミング技法に着目して、コンピュータのプログラミングに関する課題を見いだし、解決する力を養う。	プログラミングを活用する力の向上をめざし、自ら学ぶ態度や、主体的に取り組む態度を育もうとしている。

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)
4 月 5 月 6 月	プログラム概要	・流れ図の作成 ・アプリケーションの使用方法 ・簡単なプログラムの入力・実行	a:アプリケーションの基本的な知識を養い、考えることができる。 b:プログラムを正確に判断し、活用することができる。 c:プログラムの入力・実行に興味関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート
7 月	基本命令 組込関数	・PRINT ・INPUT	a:基本命令、組込関数について、正しく理解することができる。 b:プログラミングを通して、自らの考えを表現し、正しく判断することができる。 c:基本的な動作原理に関心を持ち、考察しようとする。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート
9 月	分岐命令	・FOR～NEXT ・IF～THEN　ELSE	a:分岐命令について、正しく理解することができる。 b:プログラミングを通して、自らの考えを表現し、正しく判断することができる。 c:基本的な動作原理に関心を持ち、考察しようとする。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート
10 月 11 月	グラフィック命令	・LINE ・CIRCLE ・COLOR	a:グラフィック命令について、正しく理解することができる。 b:プログラミングを通して、自らの考えを表現し、正しく判断することができる。 c:基本的な動作原理に関心を持ち、考察しようとする。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート
12 月 1 月	グラフィック応用作品	・命令、関数を使用して、動きのあるグラフィック作品の作成	a:学習した命令、関数を再確認し、作品を作成することができる。 b:作品を通して、自らの考えを表現し、正しく判断することができる。 c:グラフィック作品の作成に関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート

2 月	作品作成	・命令、関数を使用して、工夫してプログラミングをする	a:学習した命令・関数を再確認し、作品を作成することができる。 b:作品を通して、自らの考えを表現し、正しく判断することができる。 c:プログラミングを工夫し考え、深く考察しようとしている。	・ワークシート ・口頭試問	・パフォーマンス課題	・授業観察 ・振り返りシート

※　表中の観点について　a:知識・技術　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度