

指導と評価の年間計画（2008・H20年度）

教科	科目	開設学年	単位数	教材名等
数学	コンピュータ数学	3	2	なし

到達目標	ベーシックによるプログラミングを通じて、図形・座標などの数学的な知識を確立させるとともに、作品製作を通じて論理的な思考力を養う。
到達目標に向けての具体的な取り組み 【指導上の】留意点	教科書・副教材を用いる代わりに、自己学習ができるくらいの分かりやすいプリントを作成し、1時間1枚の割合で学習させる。

月	進度（単元・章・項）	指導内容（項目／活動）	評価方法等	評価のポイント
4 5 6 7	基本的な機器の操作 基本図形の描き方	1. マウスの使い方 2. 基本図形 （直線・四辺形・円・扇形）	<ul style="list-style-type: none"> ・取り組み状況 ・プリント ・フロッピー ・期末考査 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中遊ぶことなく、フルにパソコンを触っているかどうか。 ・授業で使用するプリントが完成されているかどうか。 ・プリントのプログラムがきちんとフロッピーに保存されているかどうか。 ・内容を理解しているかどうか。
8 9 中間 考査 まで	複雑な文型 RND for ~ next If ~ then ~ else get ~ put	1. RNDを使う文 2. for ~ next 3. If ~ then ~ else 4. get ~ put	<ul style="list-style-type: none"> ・取り組み状況 ・プリント ・フロッピー ・期末考査 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中真剣に取り組み、文型が理解できているかどうか。 ・授業で使用するプリントが完成されているかどうか。 ・プリントのプログラムがきちんとフロッピーに保存されているかどうか。 ・内容を理解しているかどうか。
10 月 中間 考査 以降 11 12 1	作品の製作	今までに修得した基本図形や文型を使って独自の作品を製作する	<ul style="list-style-type: none"> ・フロッピー ・期末考査 	<ul style="list-style-type: none"> ・円・楕円を使い、更に開始角・終了角の指定した図形が描かれているかどうか ・for ~ next 文が使われているかどうか ・get ~ put 文を使い、図形が動くようになっているか。 ・内容を理解しているかどうか。