

教科(科目)	商業(プログラミング)	実施学年 (履修規定)	2学年 必修
単位数	2単位	教科書	BASICプログラミング21
		副教材	
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを使った情報処理の仕組みについて理解させるとともに、プログラミングに関する知識と技術を習得させる。</li> <li>・ビジネスの諸活動において、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能力と態度を育成する。</li> <li>・実習を中心に行い、効率的なプログラムが作成できるようにするとともに、生徒の創造力や論理的な思考力を育成する。</li> </ul>		
目標達成に向けての取組	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスの諸活動によって生じた情報をコンピュータを利用して処理するために必要な、プログラミングに関する基本的な知識や技術を実習を通して習得させる。</li> <li>・プログラミングの応用については、論理型あるいはイベント駆動型など指導する言語に応じて指導をする。</li> </ul>		

### 進度

月	単元	学習内容・項目・活動等	評価方法・項目等	評価の規準等
4	第1章 コンピュータと プログラミング 1. ビジネスと 情報システム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易な経営情報システムを事例として取り上げて、ビジネスの諸活動と情報処理システムのかかわりについて学習させるとともに、情報処理システムの機能と構成及びプログラムとの関係について理解させる。</li> <li>・プログラムの作成手順について理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ノート</li> <li>・プリント</li> <li>・行動観察</li> <li>・自己評価表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・要点はきちんと整理できているか。 (技能・表現)</li> </ul>
5	2. コンピュータの発展とプログラミング言語	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータのハードウェアとプログラム言語がどのようなかかわりをもって発展してきたか学習し理解を深める。</li> <li>・指導するプログラム言語には、どのような特徴があるか調べさせ理解をさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ノート</li> <li>・実習</li> <li>・プリント</li> <li>・自己評価表</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> </ul>
中間考査				
6	第2章 プログラミング 基礎 1. プログラミングの手順 2. データの入出力と演算	<ul style="list-style-type: none"> <li>・問題の分析からテストラン、デバックに至るまでの一連のプログラミングの手順について実習を行いながら学習し理解を深める。</li> <li>・データが処理されるプロセスについてハードウェアと関連付けて習得させる。</li> <li>・データを入力、演算、出力する技法を習得させる。</li> <li>・使用する関数の意味を理解し、適切に使用できるように習得させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プリント</li> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> <li>・自己評価表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・要点をまとめ課題の提出がきちんとできたか。 (知識・理解)</li> <li>(技能・表現)</li> </ul>
7	3. 判定と制御 構造	<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な条件により判定を行う処理や、繰り返し処理についての技法を習得させる。</li> <li>・各種制御がどのようなになっているか、その構造について理解をさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プリント</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・要領よく内容をまとめ、適切に表現できたか。 (思考・判断)</li> <li>(技能・表現)</li> </ul>
期末考査				
8	夏期休暇			

9	第3章 プログラミング 応用 1. 手続きの呼び出し	<ul style="list-style-type: none"> <li>・分かりやすいプログラムを作成するために、プログラムの中の手続きを呼び出して利用する技法を習得させる。</li> <li>・サブプロシージャの意味を理解させて、作成の仕方を習得させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プリント</li> <li>・行動観察</li> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> </ul>
10	2. 配列の利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コントロール配列の意味を理解させ、その利用方法と技法を習得させる。</li> <li>・メモリー配列の意味を理解させ、その利用方法と技法を習得させる。</li> <li>・配列を利用したオブジェクトや変数をグループとして扱うことでプログラムの既述を簡単にする方法を学習させ、配列の利用の仕方について理解を深めさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・要領よく内容をまとめることができたか。 (技能・表現)</li> </ul>
中間考査				
11	3. ファイル処理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろなファイルの特性やその編成法について理解させる。</li> <li>・ファイルの生成、分類、併合、照合、保守及び印刷件数の制御、グループ別の集計に関する技法を習得させる。</li> <li>・シーケンシャルファイルの意味を理解し、書き込み、読み込み、追加の仕方を理解させる。</li> <li>・ランダムファイルの意味を理解し、書き込み、読み込み、更新と追加の方法の仕方を理解させる。</li> <li>・動的配列の利用の仕方を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> <li>・プリント</li> <li>・自己評価表</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・要領よく内容をまとめ、適切に表現できたか。 (思考・判断)</li> <li>・課題の提出ができているか。 (技能・表現)</li> </ul>
12	4. マルチメディアの処理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチメディアの役割について理解させる。</li> <li>・文字、音声、図形、静止画像、動画などの情報を利用し、マルチメディアを活用するための技法を習得させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> </ul>
期末考査				

1	5. グラフィックスの処理 第4章 ハードウェア 1. データの表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・図形を描かせ、データをグラフ化させるなど、グラフィックスを処理するための技法を習得させる。</li> <li>・コンピュータで取り扱われるデータの表現方法について学習し理解を深める。</li> <li>・数値や文字データがどのような形式で記憶されているかについて理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・課題の提出ができているか。 (技能・表現)</li> </ul>
2	2. 周辺装置 3. 中央処理装置	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入出力装置の機能や特徴について学習させる。</li> <li>・補助記憶装置については、その構造や記録の仕組みについて理解させる。</li> <li>・制御装置、演算装置、主記憶装置の働きや仕組みについて学習し理解を深める。</li> <li>・主記憶装置に記憶されているプログラムやデータを例に取り上げ、データが中央処理装置を通してどのようなプロセスで処理されていくかについて理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習</li> <li>・プリント</li> <li>・課題作成</li> <li>・行動観察</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む学習態度や学習の内容に対する理解度はどうだったか。 (関心・意欲・態度)</li> <li>(知識・理解)</li> <li>・要領よく内容をまとめ、適切に表現できたか。 (思考・判断)</li> <li>(技能・表現)</li> </ul>

3	第5章 ソフトウェア 1. パソコンのソフトウェア 2. ファイルシステム	・オペレーティングシステムを中心としたシステムソフトウェアの役割や機能について理解させる。 ・特定の業務を処理する応用ソフトウェアの役割や機能について理解させる。 ・コンピュータに記憶されている多数のファイルを管理するために、OSが備えているファイルシステム機能について学習し理解を深めさせる。	・プリント ・課題作成 ・自己評価表 ・行動観察	・要領よく内容をまとめ、適切に表現できたか。 (思考・判断) (技能・表現) ・要点をきちんと整理してあるか。 (技能・表現)
学年末考査				

評価の観点及び趣旨

「プログラミング」の総合評価における各観点の割合

関心・意欲・態度	10 %程度	知識・理解	10 %程度
思考・判断	10 %程度	技能・表現	20 %程度
定期考査	50 %程度		