

科目名		奥尻創生アプリ学B		学年・必修	3年	選択	使用教科書				
				単位数	2単位		使用副教材	「事例で学ぶプログラミングの基礎」実教出版			
学習目標	奥尻町の社会的課題の克服に寄与することを目的とした基礎レベルのアプリ作成やプログラミング能力を養う。 1. アプリの作成に対して、計画を立て、データ構造や手順を決定し、作成・修正を繰り返すといったプログラミングの過程の基礎を学ぶ。 2. プログラミングを通して、論理的思考力や知識・情報を整理して分析する力を養う。										
学習方法	□授業の持ち物 副教材、筆記用具、ノート ※その他、必要なものがある場合は事前に連絡します。 □必要に応じて、予習・復習を行ってください。今のところ、基本的なアルゴリズム・HTML・CSS・JavaScript・Python・Git・Scratchなどについて学習していく予定です。ただし、状況や実装したい機能に応じて変更になる可能性があります。その場合は、その都度授業内で連絡します。										
学習評価	学習評価				評価方法						
	評価の観点		科目の評価の観念の建基			評価方法		割合(%)			
	a	関心・意欲・態度	情報や情報社会に関心をもち、身のまわりの問題を解決するために、自ら進んで情報及び情報技術を活用し、社会の情報科の進展に主体的に対応しようとする。			1	学習状況の観察	授業への参加態度、行動、発言等を観察により評価		20	
	b	思考・判断・表現	情報や情報社会における身のまわりの問題を解決するために、情報に関する科学的な見方や考え方を活かすとともに情報モラルを踏まえて思考を深め、適切に判断し、表現している。			2	グループ活動	グループ活動への参加態度、グループ活動における役割等を観察により評価		30	
	c	技能	情報及び情報技術を活用するための基礎的・基本的な技能を身につけ、目的に応じて情報及び情報技術を適切に扱っている。			3	レポート	レポートの内容が目的に沿っているか、工夫されているか等を評価		30	
d	知識・理解	情報及び情報技術を活用するための基礎的・基本的な知識を身につけ、社会における情報及び情報技術の意義や役割を理解している。			4	小テスト	全ての小テストの平均点		20		
他教科との関係性	関連する単元(教材)		関連する教科・科目		教科横断的な視点や関連する学習活動の例(連携授業を行う場合はその内容)						
	省編 プログラミング習熟		全教科		プログラミングは、基本的に目的ではなく手段です。そのため、他の教科の目的に応じて、それを叶えるための手段として利用することが考えられます。 【例】 ・プログラミングを用いて、各個人に合った英単語学習サイトを作成する。(英語) ・プログラミングを用いて、大量のデータを集計、分析する(数学1:データの分析) など						
学期	月	単元名(教材)		配当時間	学習の目標・ねらい				学習評価	学習内容と学習のポイント	身に付けられる Okushirity 5.0
前期	4	オリエンテーション プログラミングの復習 アルゴリズムの復習		6	・1年間の授業の流れを知る ・2年次の学習の確認を行う						思考・判断・表現力
	5 6 7 8 9	プログラミング実践		24	・有用なプログラムとはどんなものであるか、個人またはグループで考え、自主的にテーマを設定する ・目標を達成するために必要なプログラミング言語を自ら選択し、プログラムの概形を設計する ・プログラミングの基本的な知識を活用して、より複雑なプログラムを構築する						実践力
後期	10 11 12 1	プログラミング実践		30	・有用なプログラムとはどんなものであるか、個人またはグループで考え、自主的にテーマを設定する ・目標を達成するために必要なプログラミング言語を自ら選択し、プログラムの概形を設計する ・プログラミングの基本的な知識を活用して、より複雑なプログラムを構築する						実践力