

「プログラミング」シラバス

学科	商業科	学年	3 年	類型		組	5 組	単位数	3
使用教科書	プログラミング マクロ言語（実教出版）								
副教材等	学習と検定 全商情報処理検定テキスト1 級プログラミング部門アルゴリズム（実教出版） 学習と検定 全商情報処理検定テキスト2 級プログラミング部門（実教出版） 全商情報処理検定模擬試験問題集プログラミング1 級及び2 級（実教出版） アルゴリズム入門（東京法令出版）								

1 学習の到達目標

① 商業の見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことを通して、企業活動に有用なプログラムと情報システムの開発に必要な以下の資質・能力を身に付ける。
② プログラミングに関する知識と技術を習得させ、コンピュータの効果的な運用方法について理解する。
③ 問題を提示し、その問題について内容を分析し、流れ図やプログラムを作成する能力を身に付ける。
④ 情報化社会に向けて適切に対応できる能力と態度を習得する。

2 学習評価

次の三つの観点に基づき、各学期ともに定期考査までの学習内容のまとまりごとに、下記の評価項目により評価をする。学年末において、観点別評価を5段階の評定に総括する。

①知識・技能	プログラムと情報システムの開発について実務に即して体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身につけようとしているか。	(4)(5)(6)(7)(9)
②思考・判断・表現	企業活動に有用なプログラムと情報システムの開発に関する課題を発見し、ビジネスに携わる者として科学的な根拠に基づいて創造的に解決しようとしているか。	(2)(3)(5)(6)(7)
③主体的に学習に取り組む態度	企業活動を改善する力の向上を目指して自ら学び、企業活動に有用なプログラムと情報システムの開発に主体的かつ協働的に取り組もうとしているか。	(1)(2)(3)(4)(5)(7)(8)(9)
評価方法	主な評価項目	
学習状況の観察	(1)実習やグループワークの活動状況 (2)教師の質問に対する応答	
課題の提出状況	(3)課題等の提出状況 (4)ノート・問題集の提出状況	
実習成果物	(5)プログラミングの効率的な処理および表現	
ペーパーテスト	(6)定期考査 (7)小テスト	
検定試験	(8)検定の取組状況 (9)全商情報処理検定試験および模擬テストの得点	

3 学習の計画

[illegible]

備考 (2)(3)(4)(6)(7)(8)(9)については、全ての単元において評価項目として用いる。