

単元別 評価規準

第6章 ハードウェア

評価の観点		知識・技術	思考力・判断力・表現力	主体的に取り組む態度
評価規準	活用できる (できる)	2進数や16進数について 基礎的内容を理解 しているとともに、関連する技術を身に付け 説明 できる。 基本論理回路を用いて、新たな回路を構成でき、動作を 説明 できる。	10進数の構成や様々なFFについて違いを理解しているとともに、 活用する方法も考え、科学的な根拠に基づき結果を説明し活用 できる。	各数値換算など様々な表現方法の取扱いや論理回路を構成し応用回路にする方法などに 主体的 かつ協働的に取り組んでいる。
	習得する (わかる)	2進数と16進数について理解し、四則演算や変換・計算がわかる。 図記号や論理式、真理値表を理解し基本論理回路がわかる。 コンピュータの周辺装置についてわかる。	10進数の構成から2進数と16進数の構成を説明できる。 基本論理回路を用いた応用回路を論理的に考察できる。	2進数10進数16進数などについて関心がある。 論理回路やFFに関心がある。

第3章 プログラミングの基礎

評価の観点		知識・技術	思考力・判断力・表現力	主体的に取り組む態度
評価規準	活用できる (できる)	アルゴリズムを組み合わせて 応用的なアルゴリズムを作成 できる。同様に流れ図も 作成 でき、 説明 できる。	最適なプログラムを記述できるようなアルゴリズムと流れ図を 表現 でき、活用法も 考え、結果を検証し活用 できる。	用途に応じたプログラムの作り方に関心を持ち、 主体的 かつ 意欲的 に取り組む。
	習得する (わかる)	基本的なアルゴリズムや流れ図を作成できる。	機械語、アセンブラ言語、高水準言語の違いを理解する。	アルゴリズムと流れ図を描けるように興味を持つ。

第5章 Cによるプログラミング

評価の観点		知識・技術	思考力・判断力・表現力	主体的に取り組む態度
評価規準	活用できる (できる)	データの取り扱いやコードについて理解し、プログラムを 自作 できるような 技能 を持ち 説明 できる。	選択型や繰り返し型 プログラムを理解し出力結果を考察し活用 できる。 作られたプログラムをよりわかりやすく 最適化 できる。	C言語に限らずPythonなど様々な言語に興味関心があり、 主体的 かつ 意欲的 に取り組む。
	習得する (わかる)	一般的な直線型プログラムについて、大枠を理解できる。	一般的な直線型プログラムについてどのような結果が得られるか考察できる。	配列や関数などについて意欲的に学習を進められる。

第1章 産業社会と情報技術

評価の観点		知識・技術	思考力・判断力・表現力	主体的に取り組む態度
評価規準	活用できる (できる)	産業界におけるコンピュータの活用状況を知り、正しく 情報を活用 できるか 理解し説明 できる。	情報技術の進展に伴い産業社会に及ぼす影響を 思考・判断し活用 できる。	知的財産権について興味関心があり、 主体的 かつ 意欲的 に取り組む。
	習得する (わかる)	情報や情報処理などの用語やコンピュータの構成要素、情報を使用する上でのモラルについて理解している。	コンピュータ利用の実態に即して、技術的対処法を考察できる。	現代社会ではコンピュータがどのように活用されているか関心がある。