

科目「SSH情報」の単元「プログラミング学習」のルーブリック

佐賀県立致遠館高等学校理科第2学年 ver2.0 (令和元年度)

資質・能力	3つの柱	観 点	学習到達レベル				授業や課外活動のどんな学習場面で身に付いたと思うか？ (自由記述)	自己評価 (S/A/B/C)	教員の評価 (S/A/B/C)
			S	A	B	C			
情報活用能力	知識・技能	プログラミングのための知識 〔順次/選択/繰り返し〕	プログラミングに必要な新しい知識を主体的に身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい知識を必要に応じて身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい知識を与えられて身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい知識を与えられて身に付けているが、作品制作に活用できていない。			
		プログラミングのための技能 〔順次/選択/繰り返し〕	プログラミングに必要な新しい技能を主体的に身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい技能を必要に応じて身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい技能を与えられて身に付けていて、作品制作に活用している。	プログラミングに必要な新しい技能を与えられて身に付けているが、作品制作に活用できていない。			
	思考力・表現力・判断力	プログラミング的思考	自分が意図する一連の動きを分割して考えることができ、どのようなスク립トの組合せが必要か考えることができ、その組合せの改善を論理的に考えることができる。	自分が意図する一連の動きを分割して考えることができ、どのようなスク립トの組合せが必要か考えることができるが、その組合せの改善を論理的に考えることができない。	自分が意図する一連の動きを分割して考えることができるが、どのようなスク립トの組合せが必要か考えることができない。	自分が意図する一連の動きを分割して考えることができない。			
		プログラミングのための表現力	自分が意図する一連の動きを文章や概念図、フローチャート、スク립トの組合せで表現することができる。	自分が意図する一連の動きを文章や概念図、フローチャートで表現することができるが、それをスク립トの組合せで表現することができない。	自分が意図する一連の動きを文章や概念図で表現することができるが、それをフローチャートで表現することができない。	自分が意図する一連の動きを文章や概念図で表現することができない。			
	学びに向かう力・人間性等	チームワーク力 〔積極性・自律性・協調性〕	班内のすべてのメンバーと目標を共有して役割分担や協力でき、プログラミングを進めることができる。	班内の特定のメンバーと役割分担や協力でき、プログラミングを進めることができる。	班内のメンバーと役割分担や協力できないが、自発的にプログラミングを進めることができる。	班内のメンバーと役割分担や協力できず、指示されたことについてプログラミングを進めることができる。			
		失敗から学ぶ力 <small>*学習活動を通して失敗した経験を裏面に書いてから回答すること。 *失敗したことのみをもって成績評価を下げることはありません。</small>	学習活動で自分が失敗した事実をもとに原因や理由を書くことができ、再びする場合の具体策や教訓も書くことができる。	学習活動で自分が失敗した事実をもとに原因や理由を書くことができるが、再び場合の具体策や教訓は書けない。	学習活動で自分が失敗したことを振り返るが、自分を責めるまたは他者を攻撃するように主観的に書いてしまう。	失敗に目を向けることができず、学習活動で自分がどんな失敗をしたかを振り返って書くことができない。			

記載 年 月 日 ()	作品の概要	年 組 号	氏名
--------------	-------	-------	----