令和７年度　授業計画

ビジネス情報科　３年Ａ組

教　　科	商　業	科目(単位)	課題研究 Javaアプリ開発講座（３単位）
使用教科書	－		
授 業 形 態	通常授業　・　分割授業　・　Ｔ　Ｔ		

※分割授業とは、クラスを少人数クラスに分割して授業を行うことを意味します。
※ＴＴ（チームティーティング）とは、複数の教師がチームを組んで指導にあたることを意味します。

１　科目の目標

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などを通して、ビジネスを通じ、地域産業をはじめ経済社会の健全で持続的な発展を担う職業人として必要な資質・能力を育成することを目指す。

２　科目の内容と授業の進め方

・この講座は(1)調査・研究と(2)作品制作を行う。
・使用するアプリケーションソフトによってどのような作品が作られているか、あるいはどのような作品を作ることができるかを調査・研究し、作品制作に取り組む。
・開発統合ソフト「Eclipse」を活用して、ゲームアプリを開発するプログラミング手法を学びます。
・画像編集ソフト「ＧＩＭＰ」を活用して、ゲームアプリで使用する画像の加工・編集に関する技法を学びます。
・Javaの基本的なプログラミング知識があることを前提とした授業展開で作品制作を行います。
・講座内で作品の発表会を実施し、優秀作品は１月のビジネス情報科実習発表会において発表を行います。

３　学習の方法

・コンピュータでの実習が中心です。日頃から学校や家庭などで慣れ親しんでください。
・専門用語については、自ら調べて、理解を深めましょう。
・課題には積極的に取り組んで、本校での学習の集大成としてください。

４　課題・補習について

・課題の点検を行います。
・補習は必要に応じて実施します。

５　この授業で取得可能な資格（検定試験）

・特にありません。

６　観点別学習状況の評価のポイント

知識・技能（技術）	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
作品制作のための知識を体系的・系統的に理解するとともに、アプリケーションソフトを活用する技術を身に付けている。	調査・研究に基づいて課題を明確にし、それを解決するために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。	作品制作のために自ら調査・研究を行い、より良い作品制作に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。

ビジネス情報科　３年Ａ組

教　　科	商　業	科目(単位)	課題研究 Javaアプリ開発講座（３単位）

７　年間の学習計画

月	単　元　名	学　習　の　内　容	評価方法 （課題等）
4	第１章 ＧＩＭＰの基礎	・ＧＩＭＰの基礎的な知識について理解する。	行動観察 課題 （作品･振り返り） 発表内容 発表作品
5	第２章 画像の加工・編集	・画像の加工・編集の技法について理解する。	
6	第３章 Ｓｗｉｎｇの基礎	・Ｓｗｉｎｇの基礎的な知識について理解する。	
7	第４章 画像の活用	・画像の活用法を理解する。	
8 9	第５章 キーイベントとマウスイベント	・キーボードの入力イベントの利用法を理解する。 ・マウスの入力イベントの利用法を理解する。	
10	第６章 スレッドの活用	・スレッドの利用法を理解し、状況に応じて適切にスレッドを活用できるよう理解を深める。	
11	第７章 音声データの活用	・音声データの活用法を理解し、キーボードやマウスのイベントを連動させる技法を理解する。	
12	作品制作	・各自で課題を設定し、それを解決するために調査・研究を行いながら作品を制作する。	
1		・講座内で発表をおこない、ビジネス情報科実習発表会で発表する。	
	ビジネス情報科実習発表会	・代表作品を決めて課題研究発表会で発表する。	
2	課題研究発表会		