※令和４年度以降入学生用

学校番号	328

令和５年度　情報科

教科	情報	科目	情報Ⅰ	単位数	２単位	年次	１年次
使用教科書	図説　情報Ⅰ　（実教出版）						
副教材等	図説　情報Ⅰ　学習ノート　（実教出版）						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

〇情報社会に関係する様々な内容に対して、知識を身に付け、理解を深めます。
・様々な課題については、自分で考えてみたり、グループで考えを共有したりして、よりよい作品づくりをいかにするかを考えます。
・実習や視聴覚教材、過去の事例などから、知識や技術を体験的に身に付けます。
・これらの学習を通して、自分の生活が豊かなものになることをめざします。
より良く、より豊かに生きるための手段を一緒に考えていきましょう。

２　学習の到達目標

・課題や目的に応じて情報手段を適切に活用する能力
・必要な情報を主体的に収集・・判断・表現・処理・創造する能力
・受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力
・自らの情報活用を評価し、改善できる能力

３　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	情報と情報技術を活用した問題の発見・解決等の方法や、情報化による影響や法律・規則やマナーなど理解し活用するために必要な技能を身につけていること。	さまざまな事象を情報とその結びつきの視点から捉え、複数の情報を結び付けて新たな意味を見出す力や、問題の発見・解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を身につけていること。	情報や情報技術を適切かつ効果的に活用して情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとする態度を身につけること。 授業における積極的な態度や復習することなど前向きな姿勢。
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)

※令和４年度以降入学生用

1	オリエンテーション	＊情報科の学び方 ・これまでの学習や経験調査 ＊高校での学びについて ・コンピュータの扱い ・教室の使い方 ・ソフトウェアの活用 ・成績のつけ方や授業について ・フォルダやファイルの扱い	a:コンピュータの操作方法。ソフトウェアの正しい扱い等を学ぶ b:授業への取り組み態度と提出物において自身の考えや意見等を表現できる c:リフレクション等の課題への積極的な取り組み姿勢、高い内容性を持つ課題を提出できる	定期考査 デジタル課題 プリント	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題
	情報社会	＊情報社会 ・情報について ・モラルと法律 ・社会のしくみ ＊メディアとコミュニケーション ・メディア特性 ・コミュニケーション形態 ・インターネットの活用 ・情報デザイン ・わかりやすく伝えるには ＊情報デザイン ・色や形わかりやすく見えるには ・作品制作	a: インターネットを活用した課題解決について考え、調べたことをまとめ、人にその成果を伝えることができる。 b: 情報社会について、具体的に課題を見いだし、その解決を目指して思考を深め、まとめたり、発表したりできる。 c:情報を収集したり、調査したりすることができる。リフレクションを提出できる。	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題
2	システムと活用	＊コンピュータについて ・タイピングコンテスト実施 ・アナログとデジタルの違い ・ソフトウェアと拡張子 ・情報量や進数 ・デジタルで表現するには ・アナログ表現 ・Excel の基礎から応用 ＊ネットワークの構成 ＊通信とセキュリティ ＊プログラミングとアルゴリズム ・P 検チャレンジ ・ポスターコンクール ・プレゼン大会	a:ソフトウェアの特徴、適切な扱い・管理について理解している。ブラインドタッチができる。 b:拡張子によるファイルの違いとそれぞれの機能性や使用方法について考察している。 c:作品を通して、関心を持ち主体的に学習に取り組もうとしている。	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題

※令和４年度以降入学生用

3	実践と課題発表	＊伝えることとは ・言葉・視覚・画像・動画・音等、自分の知り得るすべてを使って表現をする ・発表する ・相互評価 ・ブラッシュアップ	a:情報収集の手段を適切に活用できる。わかりやすい表現やユニバーサルデザインを知り、視覚に訴える作品を作ることができる。 b:どうしたら伝わるのかを考察、工夫して作品制作することができる。 c:発表や相互評価等、主体的に学習に取り組もうとしている。	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題	定期考査 デジタル課題 プリント パフォーマンス課題

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度