※令和４年度以降入学生用

学校番号	1016

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	情報Ⅰ（数研出版）						
副教材等	情報Ⅰ　サポートノート（数研出版）						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・情報の収集・処理・発信などの実習を通じ、問題を見つけ、それを解決する力を身につけましょう。
・課題解決のために自ら情報を収集・判断し、表現する方法を考え、情報社会に主体的に参画する態度を身につけましょう。
・情報モラルや情報セキュリティの光と影の部分を体験的に認識し、実習や情報社会を支えるしくみの理解を通じ、情報を受け取る側の立場のことも考えながら情報発信できる力をつけましょう。

２　学習の到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を育成することをめざす。

（１）情報技術を効果的に活用することで、技能の向上とともにプレゼンテーションを通して、効果的にコミュニケーションの実現ができる力を養う。
（２）プログラミングやシミュレーションの基本を学び、社会や自然などにおける事象に対し簡単なモデル化をする。また目的に応じたモデルから問題解決方法を考える力を養う。
（３）ワープロソフト、表計算ソフトの基本的な操作を学んだうえで、課題に対して適切な操作や問題解決ができる力を養う。

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	情報と情報技術を問題の発見・解決に活用するための知識について理解し、技能を身に付けているとともに、情報化の進展する社会の特質及びそのような社会と人間との関わりについて理解している。	事象を情報とその結びつきの視点から捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に用いている。 ワープロソフト・表計算ソフト・プレゼンテーションソフトにおいて、問題解決や適切な表現方法を理解した上で活用できている。	情報社会との関りについて考えながら、問題の発見・解決に向けて主体的に情報と情報技術を活用し、主観的・客観的に評価し改善しようとしている。 学んだ内容を活用しつつ、より速やかに問題解決を行おうとしている。

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。

※令和４年度以降入学生用

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)
1学期	第1編 情報社会における法とセキュリティ	第1章　情報とメディア A　情報とはなにか B　情報源と情報の検証 C　情報とメディアの特性	a:情報メディアについて学び、その適切な表現方法や特性について理解する b:情報の信頼性など、状況による情報への取捨選択について理解する c:情報の検証において、どのようなことがあるかを考察し、自身の意見をまとめようとしている	定期考査 確認テスト	定期考査 確認テスト 提出ノート	提出ノート 振り返りシート
		第2章　情報社会における法とセキュリティ C　知的財産権 D　情報セキュリティ E　情報セキュリティ対策のための技術 F　情報セキュリティ対策への意識	a:情報に関する法規や制度など、情報社会において必要な法的知識とモラルを理解する b:情報セキュリティの知識を、適切に分類しかつ活用することができる c:法規やモラルに対して正しい知見から理解し、自身の意見や対策などを考察することができる	定期考査 確認テスト	定期考査 確認テスト 提出ノート	提出ノート 振り返りシート
	実習　文書作成	コンピュータの基本操作・文書作成 タイピング、ワープロソフトの基本操作	a:ワープロソフトを活用するために、操作方法や関連知識を理解しようとする b:ワープロソフトを使って、適切かつ効果的に文書作成ができるようになる c:実習に対し積極的に取り組み、学んだ基本を応用し、自身で課題に取り組もうとしている	確認テスト 実習作品 定期考査	確認テスト 実習作品 定期考査	実習作品 振り返りシート

※令和４年度以降入学生用

2学期	第2編 コミュニケーションと情報デザイン	第1章　情報のデジタル表現 A　アナログとデジタル B　デジタル情報の表現 E　画像のデジタル表現 F　動画のデジタル表現 第3章　情報デザイン A　情報を表現する方法 B　ユニバーサルデザイン	a:アナログとデジタルについて特徴や長所・性質を理解している。情報をわかりやすく伝えるための文字や図に対する工夫について、基本的な方法を理解している b:ユニバーサルデザインなど目的に沿って、情報を視覚化させるなど適切な工夫を考えて表現することができる c:情報を分かりやすく伝えるために、工夫して表現する学習活動に積極的に取り組もうとしている	定期考査 確認 テスト	定期考査 確認 テスト 提出 ノート	提出 ノート 振り返り シート
	実習　表計算ソフトの活用	表計算ソフトの基本操作・数式の理解と活用をする	a:表計算ソフトを活用するために、操作方法や関連知識を理解しようとする b:表計算ソフトを使って、適切かつ効果的に計算や表作成ができるようになる c:実習に対し積極的に取り組み、学んだ基本を応用し、自身で課題に取り組もうとしている	確認 テスト 実習作品 定期考査	確認 テスト 実習作品 定期考査	実習作品 振り返り シート

※令和４年度以降入学生用

３学期	第3編 コンピュータとプログラミング	第2章 プログラミング A アルゴリズム C プログラミングの方法	a:アルゴリズムとプログラミングについて、基本的な内容を理解することができる b:簡単なアルゴリズムの作成や、プログラミング作成ツールなどを活用することができるようになる c:問題解決のためのアルゴリズムや、自身の考えをプログラミングするなど、積極的に理解、活用しようとしている	定期考査 確認テスト	定期考査 確認テスト 提出ノート	提出ノート 振り返りシート
	実習 プレゼンテーションソフトの活用とプレゼン	プレゼンテーションソフトの基本操作・数式の理解と活用をする プレゼンを企画し、発表する	a:プレゼンテーションソフトを活用するために、操作方法や関連知識を理解しようとする b:プレゼンテーションソフトを使って、適切かつ効果的にプレゼン素材の作成ができるようになる c:作成した素材を活用し、発表へ積極的に参加しようとしている	確認テスト 実習作品 定期考査	確認テスト 実習作品 定期考査	実習作品 振り返りシート 発表

※　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