※令和３年度以前入学生用

学校番号	101

令和５年度　情報科

教科	情報	科目	情報の科学	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	情報の科学新訂版（実教出版）						
副教材等	Python でまなぶプログラミング（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

個人での活動もしますが、プロジェクトチームを組んで活動が中心となります。
Word、Excel、PowerPoint の応用技術の習得や、プログラミング技術について発展的な内容をやっていく予定です。欠席が多いと単位の修得は困難になります。
準備物：毎時テキストを持ってくること。プリント類を挟むクリアホルダーなどを用意することが望ましい。
クラスルームから課題が出たり、プリントの提出を求める場合もある。

2　学習の到達目標

コンピュータの活用に関する知識と技術を習得し、情報を適切に処理し活用する能力と態度を育てる。
プログラミングの学習を通じて、物事を論理的に順序だてて思考し、解決していく能力を育てる。
ターゲッティングをして、誰に向けて情報を伝えたいのか、伝える相手はどのような人なのかというところに着目をして適切な言語や様式を取捨選択できるようにする。

3　学習評価(評価規準と評価方法)

観点	a:関心・意欲・態度	b:思考・判断・表現	c:技能	d:知識・理解
観点の趣旨	情報分野で起きている問題（ヘイト問題、誹謗中傷、詐欺等犯罪）について理解を深め、ＳＤＧｓなどとも関連しながら今できること、将来できることといった目標をたてることができる。	ターゲットを絞ることによって、その人物がどのような人なのか、またどのような情報であれば伝えることができるのかという部分を適切に判断することができる。プログラミング学習による論理的な思考能力の獲得。	様々な技法を学ぶことにより、情報をデザインすることを意識し、構成力を高めることができる。 上級な情報技術の獲得を目的とし、プログラミング技術の習得をめざす。	情報の表現技法や情報技術歴史について、また情報リテラシーの学習を通じて、適切に情報を活用して、かかわることができる。
評価方法	レポート スライド作成	作品成果物 プレゼン発表	作品成果物 実技テスト レポート	レポート （小）テスト （考査） プレゼン発表

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３年度以前入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	主な評価の観点				単元(題材)の評価規準	評価方法
			a	b	c	d		
1	情報とコンピュータ	・タイピング技術の向上 ・図形、画像の適切な処理 ・フォントの違いによる効果的な情報伝達について	○	○ ○	○ ○	○	a:情報伝達のコツをつかもうとする前向きな姿勢 b:適切なツールを使用して、処理することができる c:タイピングの目標を立て、それに向けての達成度やツールを使用する際の練度 d:文字の形や色によって伝わる情報が異なることを理解する。	提出作品の完成度 授業態度 目標達成度
1	情報社会とわたしたち	情報社会のモラルと責任について学び、主にヘイト問題について学習をする 18歳で成人することを踏まえ、ネット上での契約や、負わなければならない責任について学習する	○	○		○	a:情報の特性を理解し、社会に参画しようとする態度 b:受信者・発信者としての責任感を持って判断できる。 成人になる年代としての行動について判断できる c: d:世の中で起きている問題に目を向けて、身近な問題から世界へと視野を広げている。	レポート スライド作成 テスト
2	データベース	表計算ソフトの応用 (1 年次に学習した内容を発展させ、データベースの分野まで理解を深める)	○	○	○	○	a:表計算ソフトの可能性について感じ取り、応用力を高めようとする態度 b:適切なデータや関数を取捨選択することができる能力 c:データベースを作成することができる d:概念や関係性、正規化などの知識を理解し、情報を整理・管理することができる。	提出課題

※令和３年度以前入学生用

2	アルゴリズム	アルゴリズムについて、簡単なフローチャートを作成したり、基本構造について学習したりする。 プログラミング言語の獲得に向けて Python を中心に思考する	○	○	○	○	a:興味をもって体験的な学習にとりくんでいるか b:プログラムの概要を説明できる。フローチャートやプログラムについて対応を考えられる。 c: 書き写しだけでなく、自分で適切な関数等を選択できる d:アルゴリズムについてコンピュータを使う場合の手順や構造を理解できている。	課題提出物
3	問題解決	チームで協力して課題を製作する。 製作物は状況を鑑みて選択する。 例)プログラミングを活用したゲーム制作 動画制作 音楽制作	○	○	○	○	a:プロジェクトチームを立ち上げ、他者とともに協力しながら課題を解決しようとする態度 b:制作発表を行う上で、どのようにすれば伝わるか思考・判断を繰り返し行う。 c:適切なツールを活用して、情報をデザインすることができる。 d:ターゲッティングについての重要性について理解している。	課題提出物 発表会

※　表中の観点について　a:関心・意欲・態度　　b:思考・判断・表現
　　c:技能　　d:知識・理解

※　年間指導計画（例）作成上の留意点

・原則として一つの単元（題材）で全ての観点について評価することとなるが、学習内容（小単元）の各項目において特に重点的に評価を行う観点（もしくは重み付けを行う観点）について○を付けている。