※令和４年度以降入学生用

学校番号	２０６

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	高等学校「情報Ⅰ」　（数研出版）						
副教材等	高等学校「情報Ⅰ」サポートノート・演習問題集（数研出版）						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

ただコンピュータ等を利用するだけではなく、社会にあふれる情報を適切に扱い、問題を解決できるよう、課題に取り組みながらお互いに評価・改善を重ね、見通しを持った試行錯誤を進められるようになりましょう。
ここで身に着ける情報活用能力を他教科の学習にも活かし、将来より良い情報社会を構築する担い手になれるよう、意欲的に学習に取り組みましょう。

２　学習の到達目標

(1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見･解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに，情報社会と人との関わりについての理解を深めるようにする。
(2) 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え，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活用する力を養う。
(3) 情報と情報技術を適切に活用するとともに，情報社会に主体的に参画する態度を養う。

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	・情報と情報技術を活用して問題の発見・解決等の方法を考えることができる。 ・情報化の進展が社会の中で果たす役割や影響を考えることができる。 ・情報に関する法律やマナーを理解し、その意義を考えることができる。 ・情報社会で個人が果たす役割や責任等を考えることができる。	・情報技術を効果的に活用して問題の発見、解決を遂行する。	・情報社会に積極的に参加し、身につけた情報活用能力を活かしてその発展に寄与しようとする意欲的な態度が見られる。

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	情報社会の問題解決	・情報とは何か ・コミュニケーション手段の発達と特徴 ・情報技術の発展「光と影」 ・メディアリテラシー ・情報セキュリティ ・サイバー犯罪とその対策 ・個人情報 ・ワープロソフトの活用（文字、画像、表、レポートの書き方、ビジネス文書、ポスターデザイン等）	a： ①情報やメディアの特性を踏まえ、情報と情報技術を活用して問題を発見し、解決する方法をについて考える ②情報に関する法律や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルを理解する ③情報社会が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について理解する b： ①目的や状況に応じて、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決する方法について考える ②情報に関する法律やマナーの意義、情報社会において個人の果たす役割や責任、情報モラルなどについて、それらの背景を科学的に捉え考察する ③じょうほうと情報技術の適切かつ効果的な活用と、望ましい情報社会の構築について考察する c： 上記「a」「b」について学習したことを活かした表現、発信、考えの変容が見られる	・ノート記述 ・文書作成ソフト（Office Word、Google ドキュメント等）課題達成度 ・グループワーク取り組み ・テスト	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・グループワーク取り組み姿勢 ・振り返り入力内容

※令和４年度以降入学生用

２学期	コミュニケーションと情報デザイン	・プレゼンテーション ・知的財産権 ・著作者の権利 ・権利の侵害	a： ①メディアの特性とコミュニケーション手段の特徴について、その変遷も踏まえて科学的に理解する ②情報デザインが人や社会に果たしている役割を理解する ③効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を理解し表現する技能を身につける。 b： ①メディアとコミュニケーション手段の関係を適切に捉え、それらを目的や状況に応じて適切に選択する ②コミュニケーションの目的を明確にして、適切かつ効果的な情報デザインを考える ③効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法にもとづいて表現し、評価し改善する c： 上記「a」「b」について学習したことを活かした表現、発信、考えの変容が見られる	・ノート記述 ・プレゼンテーションソフト（Office PowerPoint、Google スライド等）課題達成度 ・グループワーク取り組み ・テスト	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・グループワーク取り組み姿勢 ・振り返り入力内容

※令和４年度以降入学生用

	コンピュータとプログラミング	・コンピュータの仕組み ・アナログとデジタル ・デジタル情報の表現 ・2 進法16進法 ・プログラミング ・モデル化とシミュレーション	a: ①コンピュータや外部装置の仕組みや特徴、コンピュータでの情報の内部表現と計算について理解する ②アルゴリズムを表現する手段、プログラミングによってコンピュータや情報通信ネットワークを活用する方法について理解し技能を身につける ③社会や自然などにおける事象をモデル化する方法、シミュレーションを通してモデルを評価し改善する方法について理解する b: ①コンピュータで扱われる情報の特徴とコンピュータの能力との関係について考察する ②目的に応じたアルゴリズムを考え適切な方法で表現し、プログラミングによりコンピュータや情報通信ネットワークを活用するとともに、その過程を評価し改善する ③目的に応じたモデル化やシミュレーションを適切に行うとともに、その結果を踏まえて問題の適切な解決方法を考える c: 上記「a」「b」について学習したことを活かした表現、発信、考えの変容が見られる	・ノート記述 ・テスト	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容

※令和４年度以降入学生用

3学期	情報通信ネットワークとデータの活用	・インターネットの仕組み ・通信の仕組みとプロトコル ・WWW に仕組みと URL ・電子メールと情報の暗号化 ・表計算ソフトの活用（四則計算、関数、相関） ・アンケート作成と結果処理からの考察 ・統計資料、ビッグデータの活用	a： ①情報通信ネットワークの仕組みや構成要素、プロトコルの役割及び情報セキュリティを確保するための方法や技術について理解する ②データを蓄積、管理、提供する方法、情報通信ネットワークを介して情報システムがサービスを提供する仕組みと特徴について理解する ③データを表現、蓄積するための表し方と、データを収集、整理、分析する方法について理解し、技能を身につける b： ①目的や状況に応じて、情報通信ネットワークにおける必要な構成要素を選択するとともに、情報セキュリティを確保する方法について考える ②情報システムが提供するサービスの効果的な活用について考える ③データの収集、整理、分析及び結果の表現方法を適切に選択、実行、評価し改善する c： 上記「a」「b」について学習したことを活かした表現、発信、考えの変容が見られる	・ノート記述 ・表計算ソフト（Office Excel、Google スプレッドシート等）課題達成度 ・グループワーク取り組み ・テスト	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容	・ノート記述内容 ・実技課題内容 ・振り返り入力内容

※　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