※令和４年度以降入学生用

学校番号	１２０８

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	新編情報Ⅰ　（東京書籍）						
副教材等	授業独自のプリント・Google クラスルームなど						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・この科目は、コンピュータを扱えるようになれれば良いというわけではありません。コンピュータを使って私たちの生活をより豊かにしていくための方法について学習していきます。
・コンピュータ使用の有無を問わず、体験的な活動を多く行います。貸与されたコンピュータを使用する授業もあります。
・課題の中には、自ら考え、自分の意見を周りの人に伝えて協力して行う課題も含まれます。これらの課題を通して効果的なコミュニケーションを行う能力を育てていきます。
・課題には積極的に参加しましょう。
　課題には必ず意味があります。課題から得られた経験や技能、知識が情報社会に参画するための能力につながっています。投げ出さずにしっかりと取り組みましょう。

2　学習の到達目標

【a:知識及び技能】
情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響について理解できるようにする。
【b:思考力、判断力、表現力等】
情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して情報を収集するとともに効果的にコミュニケーションを行う能力をつけさせる。
【c:学びに向かう力、人間性等】
情報社会に主体的に参画するための資質・能力を身につけさせる。

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	効果的なコミュニケーションの実現，コンピュータやデータの活用について理解し，技能を身につけているとともに，情報社会と人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付きの視点から捉え，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。	情報社会との関わ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，自ら評価し改善しようとしている。

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章　情報で問題を解決する	1 情報とメディアの特性 表現メディアの違いによるメリットとデメリット 2 問題解決の流れ 3 発想法 実 41 アイディアの大量生産	a:情報の特性から，情報とは何か理解できる。 a:情報やメディアの特性を理解できる。 b:各メディアのメリット，デメリットが判断できる。 a:問題を発見・解決するための一連の流れを理解できる。 a:問題の発見・解決に情報技術が活用できることを理解できる。 a:ブレーンストーミング，KJ 法の手法を身につけている。 c:粘り強く，多様な意見をまとめようとしている。	定期考査 小テスト		観察 振り返りシート
		4 情報モラル 法律が社会の変化に対応できていない例 5 個人情報の流出 個人情報をどこまでインターネット上に公開できるか 6 傷つかない傷つけないために セキュリティ上よいパスワード	a:情報に関する法規や制度があることを理解できる。 a:個人情報とはどのようなものか理解できる。 a:個人情報が流出・特定される仕組みを理解できる。 b:情報モラルに配慮して情報を発信することができる。 b:SNS 等で加害者や被害者にならないための対応が判断できる。 b:セキュリティ上よいとされるパスワードはどのようなものか判断できる。 c：自身のことと比較して関心を持ちインターネットを活用しようとしている。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	観察 振り返りシート
		7 著作権 学校の授業での著作物の扱い	a:著作権の内容を理解できる。 b:正しい引用で表現できる。 b:学校で利用できる著作物を判断できる。 c：身の回りの著作物について関心を持ち、取り扱いの是非について考察しようとしている。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	観察 振り返りシート

※令和４年度以降入学生用

		8 情報技術の発展 電子マネーと現金の比較 9 情報化と私たちの生活の変化 10 よりよい情報社会へ サイバー犯罪の対策	a:情報技術による社会・生活の変化が理解できる。 a:情報化による健康への影響などの「影」の部分を理解できる。 a:デジタルデバイドとユニバーサルデザインを理解できる。 b:電子マネーと現金のメリットとデメリットを考えることができる。 b:サイバー犯罪への対応を判断できる。 c:情報技術やセキュリティを活用して自身の生活をよりよくしようとしている。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	観察 振り返りシート
2学期	第2章 情報を伝える	11 コミュニケーション手段の変化 スマートフォンがない時代の生活 12 ネットコミュニケーションの特徴 直接会うことができない場合のメディアの選択	a:メディアの特性とコミュニケーション手段の特徴を，その変遷も踏まえて理解できる。 a:ネットコミュニケーションの特性を理解できる。 a:匿名性のメリット，デメリットを理解できる。 b:メディアの特性とコミュニケーション手段の特徴から適切な情報の表現ができる。 b:通信メディアの進歩による社会や生活の変化を考えることができる。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	
		13 デジタルの世界へ アナログ表示とデジタル表示の比較 14 数値と文字のデジタル表現 15 音と画像のデジタル表現 16 色と動画のデジタル表現 17 目的に応じたデジタル化 スマートフォンの画像や音声の圧縮形式	a:2 進法，10 進法の仕組みが理解できる。 a:文字コードが理解できる。 a:デジタル化の標本化，量子化，符号化が理解できる。 a:光と色の三原色を理解できる。 a:動画の仕組みが理解できる。 a:画像や音声の圧縮形式を理解できる。 b:デジタルデータとアナログデータを区別できる。 b:デジタル情報とアナログ情報のメリットとデメリットを考えることができる。 b:画像や音声の圧縮形式は何であるか判断できる。 c:アナログとデジタルのちがいに興味を持ちそれぞれの特性について考察しようとしている。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	観察 振り返りシート
		18 情報デザイン 学校Webサイトの階層構造の調査 実 49 図解表現	a:情報デザインの目的を理解できる。 a:抽象化，可視化，構造化の方法を理解できる。 b:情報を整理し，適切に構造化・可視化して表現できる。 c:粘り強く，分かりやすい文書を作ろうとしている。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	観察 振り返りシート

※令和４年度以降入学生用

		19 ユニバーサルデザイン 身の回りの機器のユーザインタフェースの改善	a:ユニバーサルデザインについて理解できる。 a:ユーザインタフェースとユーザエクスペリエンスを理解できる。 b:ユーザインタフェースの問題点を考えることができる。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	
		20 情報デザインの流れ ユーザを地域の高齢者と想定したとき，どのような分析ができるか考える	a:情報デザインのプロセスを理解できる。 a:デザイン思考に基づいた分析を理解できる。 b:想定したユーザの考えや行動を分析できる。	定期考査 小テスト	提出物 定期考査	
3学期	第3章コンピュータを活用する	21 コンピュータとは何か コンピュータが入っている製品 22 ソフトウェアの仕組み プログラミング言語の種類 23 演算の仕組みとコンピュータの限界	a:コンピュータの基本構成を理解できる。 a:基本ソフトウェアと応用ソフトウェアの役割を理解できる。 a:CPU でのプログラムの実行の仕組みを理解できる。 a:プログラミング言語の種類を理解できる。 a:コンピュータの演算の方法とその限界を理解できる。 a:AND，OR，NOT 回路の仕組みを理解できる。	定期考査 小テスト		
		24 アルゴリズムの表現 (問題)通学方法の判断 25 プログラムの基本構造 1 (問題)円と三角形の面積 26 プログラムの基本構造 2 (問題) 3 の倍数を判定 (問題) 偶数を表示	a:プログラムとアルゴリズムの関係を理解できる。 a:フローチャートでアルゴリズムを表現することができる。 a:プログラムを作ることができる。 a:プログラムを構成する変数を理解できる。 b:分岐構造と反復構造を含んだプログラムを作ることができる。 c:粘り強く，プログラムを作ろうとしている。	定期考査 小テスト	提出物	観察 振り返りシート

※令和４年度以降入学生用

		31 ネットワークとインターネット インターネットの今後の利用 32 インターネットの仕組み 学校のコンピュータの IP アドレス 33 サーバとクライアント 認証後に使えるサービス	a:インターネットとはどのようなものか，理解できる。 a:LAN と WAN の違いを理解できる。 a:プロトコルと，その 1 つである TCP/IP を理解できる。 a:ルータとハブの役割を理解できる。 a:IP アドレスの調べ方が身についている。 a:サーバとクライアントの役割を理解できる。 a:DNS の役割と動作の仕組みを理解できる。	定期考査 小テスト		

※　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