※令和４年度以降入学生用

学校番号	2102

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	全年次
使用教科書	「情報Ⅰ」（日本文教出版）						
副教材等	なし						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

本科目は、問題解決を通じて「情報的な見方・考え方」を養い、情報デザイン、データサイエンス、プログラミングについて学習する授業です。
本科目は実習形式での授業のため、授業の出席が求められ、授業においては自ら考えながら学習に取り組む姿勢が求められます。

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，情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して，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・能力を次のとおり育成することをめざす。
（1）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	学習内容に関する知識やその理解度、技能が身についたかどうかを課題の出来栄えによって判断し、評価する	学習内容に対しての思考・判断・表現を課題の記述内容および出来栄えによって評価する	学習に対して自ら積極的に取り組む態度を、課題の取り組み状況により評価する

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)
前期4～5月 /後期 10～11月	A 情報社会の問題解決	・情報やメディアの特性 ・問題解決の考え方 ・コンピュータ ・情報モラル ・情報セキュリティ ・情報社会における法と権利 ・情報技術の発展	a: 問題解決を行うにあたっての知識・技能や情報やメディアといった情報的な基礎知識、コンピュータの基本操作といった技能が身についたかどうか b: 情報社会の問題解決について自身で考え、情報を適切に収集分析して、自分なりに表現できたかどうか c: 情報社会の特性や、情報社会の問題や解決方法について関心をもち、意欲をもって学習に取り組めたかどうか	課題提出 ・穴埋め ・語句再現 ・記述 ・操作 ・計算 等	課題提出 ・ﾚﾎﾟｰﾄ ・記述 ・制作 等	課題提出 ・穴埋め ・語句再現 ・記述 ・操作 ・計算 ・ﾚﾎﾟｰﾄ ・制作 等
前期6月 /後期 12月	B コミュニケーションと情報デザイン	・メディアとコミュニケーション ・情報のデジタル化 ・情報デザイン	a: 情報のデジタル化や情報デザインを実施するにあたっての知識・技能が身についたかどうか b: 情報デザインのより良い方法について自身で考え、自分なりに表現できたかどうか c: 情報のデジタル化や情報デザインについて関心をもち、意欲をもって学習に取り組めたかどうか			
前期7～8月 /後期 1～2月	C コンピュータとプログラミング	・コンピュータのしくみ ・アルゴリズムとプログラミング ・モデル化とシミュレーション	a: シミュレーションやプログラミングに関する知識・技能が身についたかどうか b: シミュレーションやプログラミングで自分なりに実行したい処理を実現できたかどうか c: シミュレーションやプログラミングについて関心をもち、意欲をもって学習に取り組めたかどうか			

※令和４年度以降入学生用

前期９月／後期３月	D 情報通信ネットワークとデータの活用	・情報通信ネットワークのしくみ ・情報システムとデータベース ・データの活用	a: 情報通信ネットワークやデータ活用に関する知識・技能が身についたかどうか b: 情報システムやデータベースを用いたデータ活用について自分なりに表現できたかどうか c:情報通信ネットワークやデータ活用について関心をもち、意欲をもって学習に取り組めたかどうか			

※　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