※令和４年度以降入学生用

学校番号	203

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	２年次
使用教科書	最新情報Ⅰ（実教出版）						
副教材等							

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・自分の意見や考えをわかりやすく論理的に表現できる力を身につけましょう。
・グループワークや演習等を通して、自分の頭で考え、他者と意見交換をして、多様な考え方を知り、自分の考えを整理し、それを表現できるようになりましょう。
・プログラミングやデータ活用の重要性を理解しましょう。

２　学習の到達目標

・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りについて理解を深めるようにする。
・様々な事象を情報とその結びつきとして捉え、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。
・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	情報社会	○情報社会の現状 ○情報の特性 ○情報のモラルと情報化が個人に及ぼす影響	a:情報とは何かを説明できる。また、その特性を理解し、情報社会と人間との関わりについて考えることができる。 b:SNS の活用など、情報のモラルと個人に及ぼす影響について、事例を挙げて表現することができる。 c: 情報社会の現状や情報化が及ぼす影響について考え、自らの情報活用を振り返り、改善しようとしている。	○テスト ○パフォーマンス課題	○テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	情報社会の法規と権利	○知的財産権 ○著作物の利用と公開 ○個人情報とプライバシー	a:知的財産権や個人情報の取り扱いについて説明することができる。また、著作物の利用や、著作権の例外規定を理解している。 b:知的財産や個人情報の適切な取り扱いについて、事例を挙げて表現することができる。 c:問題解決のために知的財産を適切に活用し、主体的に創作活動に参画しようとしている。	○テスト ○パフォーマンス課題	○テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	情報技術が築く新しい社会	○情報システム ○情報技術	a:情報システムや情報技術について理解し、説明することができる。	○テスト		
	メディアとコミュニケーション	○メディアの種類や特性 ○コミュニケーションの形態	a:様々なメディアの特性について説明することができる。 b:情報の信憑性や信頼性について吟味し、情報の真意を読み解くことができる。また、目的に沿ったコミュニケーションを図ることができる。 c:主体的に情報を発信したり、読み解こうとしたりしている。	○テスト	○テスト	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	情報デザイン(実践)	○情報デザイン ○プレゼンテーション ○Web ページ制作(2 学期)	a:情報デザインについて理解し、説明することができる。また、プレゼンテーションや HTML・CSS について理解している。 b:プレゼンテーションソフトや HTML・CSS を用いて、情報デザインに配慮したコンテンツを作成できる。 c:プレゼンテーションの実施や Web ページ作成にあたって、情報伝達の目的に適合するように、試行錯誤しながらコンテンツ制作に取り組むことができる。	○テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価

※令和４年度以降入学生用

2 学期	情報システムの構成	○コンピュータの構成と仕組み ○ソフトウェアとインターフェース	a:コンピュータの構成や仕組み、ソフトフェアなどの特徴を理解し、説明することができる。	テスト		
	情報のデジタル化	○アナログとデジタル ○2 進数と情報量 ○論理回路 ○デジタル化・デジタル表現 ○数値の計算方法や圧縮	a:情報量やデジタル化、圧縮などを理解し、説明することができる。また、2 進数の計算やデータ量を計算することができる。 b:情報量を適切に表現したり、変換したりできる。また、音声や画像などをデジタルで表現できる。 c:デジタル化された情報を、主体的かつ適切に取り扱おうとしている。	○テスト ○パフォーマンス課題	○テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	情報通信ネットワーク	○情報通信ネットワーク ○Web ページとメールの仕組み	a:ネットワークの構成や情報通信の取り決め、インターネットサービスの特徴を理解し、説明することができる。 b:目的に沿って、ネットワークを適切に考えることができる。また、ファイルを効率的に圧縮して転送することができる。 c:実際に利用しているネットワークやサービスについて主体的に調べ、活用しようとしている。	○テスト ○パフォーマンス課題	○テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	情報セキュリティ	○脅威に対する様々な安全対策 ○情報セキュリティ	a:情報セキュリティや情報セキュリティポリシーを理解し、脅威に対する安全対策について説明することができる。 b:情報セキュリティの脅威に対する対策や確保について適切に判断し、対処することができる。 c:情報セキュリティや情報セキュリティポリシーに関心を持ち、主体的に活用しようとしている。	○テスト	○テスト	○ワークシート

※令和４年度以降入学生用

3 学期	問題解決	○問題解決の手順 ○問題の発見･明確化の方法 ○問題解決案 ○紙飛行機制作	a:問題の現状分析や、明確化のための目的の設定、問題解決の意味・手順について理解し、説明することができる。 b:問題解決の案や計画を立案し、個人やグループで最適な解決案を判断して決定できる。また、合意形成ができる。 c:グループワークなど、主体的に問題解決に取り組み貢献しようとしている。	○小テスト ○パフォーマンス課題	○小テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	データの活用	○データの収集･整理 ○表計算ソフトの活用 ○データ分析の手法 ○データベース	a:データ抽出やグラフ作成など、適切に表計算ソフトを用いることができる。 b:問題解決の目的に応じて、効率的に表計算ソフトを活用し、データを可視化するなど表現することができる。 c:問題解決のため、データ分析やデータ活用を、試行錯誤しながら主体的に取り組むことができる。	○小テスト ○パフォーマンス課題	○小テスト ○パフォーマンス課題	○パフォーマンス課題 ○ワークシート ○自己評価 ○相互評価
	モデル化とシミュレーション	○モデル化 ○シミュレーション	a:問題解決のためのモデル化とシミュレーションについて理解し、説明することができる。 b:表計算ソフトを効率的に活用し、モデルやシミュレーションの結果や過程を適切に表現することができる。 c:現実の現象についてのモデル化やシミュレーションに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことができる。	○小テスト	○小テスト	○ワークシート
	プログラミングの方法と実践	○アルゴリズム ○プログラミング言語の種類とその特徴 ○様々なプログラムの作成	a:プログラムとアルゴリズム、プログラミング言語について理解し、説明することができる。 b:アルゴリズムをフローチャート等の図で表現できる。また、基本制御構造を使用して適切かつ効率的にプログラムを作成することができる。 c:アルゴリズムやフローチャートに興味や関心を持ち、アルゴリズムやプログラムを考える学習に、主体的に取り組んでいる。	○小テスト	○小テスト	○ワークシート ○自己評価 ○相互評価

※　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