※令和4年度以降入学生用

学校番号	1003

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」数研出版						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

教科書に沿ってスライドやICT機器を使って各単元の学習を進めるとともに、理解度を確認するためサポートノートを使って課題提出を行います。また、実技においては情報処理室の端末を使用し、授業時に配布するテキストに沿ってワープロ、表計算ソフトウェアの基礎課題から応用課題、実技テストと段階的に学習を進めます。

2　学習の到達目標

(1)情報の特徴と情報化が社会におよぼす影響を理解する。
(2)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、処理、表現する。
(3)効果的にコミュニケーションを行う能力を養い、情報社会に積極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	・情報に関連する用語を理解している。 ・さまざまなメディアを適切に活用するための技能を身に付けている。	・ICTを活用して情報を収集し、得られた情報から正しい情報を選択、判断し、その結果を適切に表現している。	・情報に関連する事項に関心を持ち、積極的に課題に取り組んでいる。 ・期限内に提出物を適切に提出できている。

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	情報社会の問題解決	情報とメディア	a:情報を検証する必要性や情報の信頼度を判断する方法について、また情報の適切な表現形式やそれにより付加・損失する情報があることを理解している。 c:情報の信頼性や情報を検証する方法について関心を持ち、積極的に情報を検証しようとしている。	課題 および 定期テスト		課題
		情報社会における法とセキュリティ	a:著作権や個人情報の保護に関する法律の意義や内容について理解している。 b:コンピュータウイルスをはじめとするマルウェアが社会に及ぼす影響について考え、適切に判断・対処することができる。 c:著作権や個人情報の保護に関心を持ち、関連法規を遵守する姿勢を持っている。	課題 および 定期テスト	課題 および 定期テスト	課題
		情報技術が社会に及ぼす影響	a:インターネット上のトラブルを回避し、適切に活用するための知識を身に付けている。 c:インターネット上のトラブルへの対策について関心を持ち、主体的に対応しようとしている。	課題 および 定期テスト		課題
	実習	ワープロ実習	b:ワープロソフトウェアの機能を理解し、得られた知識を活用して自らの課題に沿った文書の作成ができる。 c:ワープロソフトウェアを使用しての種々の文書作成に関心がある。		実技 テスト	課題
	コミュニケーションと情報デザイン	情報のデジタル表現	a:アナログとデジタルの違い、およびデジタル情報がメディアによってどのように表現されているか、また表現の仕組みなどについて理解している。 b:各種のアナログデータを適切な方法でデジタル変換することができる。	課題 および 定期テスト	課題 および 定期テスト	
		コミュニケーション手段の発展と特徴	a:情報通信技術の進展がコミュニケーション手段を変化させてきたことを理解している。	課題 および 定期テスト		
2	コミュニケーションと情報デザイン	情報デザイン	b:多様な形態の情報をどのように統合・活用・表現すればよいかを考え、伝えたい情報を適切かつわかりやすく表現することができる。		課題 および 定期テスト	
		プレゼンテーション	b:プレゼンテーションの目的や対象者を踏まえた、効果的なプレゼンテーションを準備・実施できる。 c:プレゼンテーションの準備、実施に関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。		課題	課題
	実習	表計算実習	b:表計算ソフトウェアの機能を理解し、得られた知識を活用して自らの課題に沿った統計処理やグラフの作成ができる。 c:表計算ソフトウェアの基本的な各種機能を正しく理解している。		課題	実技 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

※令和4年度以降入学生用

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)
2	コンピュータとプログラミング	コンピュータのしくみ	a:コンピュータ本体やその他の周辺機器、およびタブレット・スマートフォンなどの情報機器の種類やそれぞれの特徴について理解している。	課題 および 定期テスト		
		プログラミング	a:プログラミング全般、およびプログラミング言語についておおむね理解している。 b:プログラミング言語および手法を用いて課題解決を図ることができる。 c:プログラミングに関心を持ち、技術を習得しようとする意欲と姿勢を持っている。	課題 および 定期テスト	課題	課題
		モデル化とシミュレーション	b:モデル化とシミュレーションのプロセス及び手法を適切に利用して問題解決を図ることができる。 c:問題解決の手法としてのモデル化とシミュレーションに関心を持ち、主体的に使用して問題解決を図る姿勢を持っている。		課題 および 定期テスト	課題
3	情報通信ネットワークとデータの活用	ネットワークのしくみ	a:ネットワークの全般的な仕組みについて理解している。 b:インターネットによる情報発信、およびその匿名性等に留意して、適切な判断のもとに利用することができる。 c:ネットワークの特性に関心を持ち、適切に活用することができる。	課題 および 定期テスト	課題 および 定期テスト	課題
		データベース	a:データベースの仕組みとそれを用いた情報システムについて理解している。	課題 および 定期テスト		
		データの分析	a:データの形式、および分析手法について理解している。 b:各種のデータを、分析手法を用いて適切に処理することができる。 c:データサイエンスに関心を持ち、主体的にデータ分析に取り組む姿勢を持っている。	課題 および 定期テスト	課題 および 定期テスト	課題

※ 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