※令和４年度以降入学生用

| 学校番号 | １２０１ |
|---|---|

# 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 | 情報Ⅰ　ＮＥＸＴ　（数研出版） | | | | | | |
| 副教材等 | 日本語ワープロ検定試験模擬問題集３・４級編（日本情報処理検定協会） | | | | | | |

## １　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・実践的・体験的な学習を通して、コンピュータやネットワークについて学び、日常使っているスマートフォンやコンピュータに対して、理解を深めましょう。
・コンピュータやネットワークを利用したコミュニケーションについて、適切な方法があることを学び、自分の考えを持ちましょう。
・プログラミングを学習し、自分の考えをコンピュータ上に構築するだけでなく、問題が発生した場合は、原因を追究し解決する力を身につけましょう。

## ２　学習の到達目標

１．コンピュータなどの活用を通して，情報を適切に処理するための基礎的・基本的な知識と技能を習得する。
２．ネットワークを利用する際の、情報モラルに関する意識を育てる。
３．情報を主体的に活用しようとする態度を育てる。
４．コンピュータで情報が処理される仕組みに着目し，プログラミングやシミュレーションによって問題を発見・解決する能力を育てる。

## 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 | ・情報と情報技術を適切に活用するための知識を身に付けている。<br>・情報社会の進展と社会の中での情報の果たす役割、影響および情報に関する法制度やマナーについて理解することができる。<br>・情報と情報技術を活用するための基礎・基本的な技能を身に付け、目的に応じて、情報および情報技術を適切に扱っている。 | ・問題の発見、解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用することができる。<br>・複数の情報を結び付けて新たな意味を見いだすことができる。 | ・情報を多角的・多面的に吟味し、その価値を見極めることができる。<br>・情報に関する問題を発見し解決することができる。<br>・問題解決の過程を振り返り考察を深めたり、評価・改善している。 |
| 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る。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価する。 | | | |

※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 | 情報とメディア | 1．「情報Ⅰ」の学習<br>2．情報機器の基本的な操作<br>3．情報機器を活用するときの注意点 | a:情報機器の正しい操作ができる。<br>b:授業の内容に興味をもち、学習に積極的に取り組んでいる。<br>c:情報機器を使用することで発生する問題点と利点について考え判断できる。 | 提出プリント<br>定期考査 | 振返シート<br>提出プリント<br>定期考査<br>実習課題 | 振返シート<br>提出プリント |
| 2学期 | 情報社会における法とセキュリティ | 1．情報社会<br>2．個人情報の取扱<br>3．著作権 | a:情報社会を支える法律について理解している。<br>b:情報モラルを踏まえて情報技術を活用することができる。<br>c: 情報を得るために様々な方法や情報源があることを理解し学習に積極的に取り組んでいる。 | 提出プリント<br>定期考査 | 振返シート<br>提出プリント<br>定期考査<br>実習課題 | 振返シート<br>提出プリント |
| | 問題解決のためのコンピュータ活用 | 1．周辺機器<br>2．デジタルとアナログ | a:コンピュータの基本的な構成について理解し、基本的な操作ができる技能を身に着けている<br>b:アナログ情報とデジタル情報の違いについて考え、適切に判断している。<br>c:文字の情報がデジタル情報について関心を持っている。 | 提出プリント<br>定期考査 | 振返シート<br>提出プリント<br>定期考査<br>実習課題 | 振返シート<br>提出プリント |
| 3学期 | コンピュータとプログラミング | 1．アルゴリズム<br>2．プログラミング<br>3．シミュレーション | a:問題解決の手順・解法においてアルゴリズムを用いて表現する方法を理解している。<br>b:解決したい問題によって適切なプログラム言語を選択する必要があることについて考えている。<br>c:シミュレーションが有効な場合について考え、意欲的に活用ている。 | 提出プリント<br>定期考査 | 振返シート<br>提出プリント<br>定期考査<br>実習課題 | 振返シート<br>提出プリント |

※　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