※令和４年度以降入学生用

学校番号	216

令和８年度　情報科

教科	情報科	科目	情報Ⅰ	単位数	２単位	年次	１年次
使用教科書	「情報Ⅰ　図解と実習」　（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）

- 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、情報デザインについて学び、良い使い方とは何かを考えましょう。また、問題解決をする際の手法として「プログラミング」的な考え方を身に着けましょう。
- コンピュータ、スマートフォン、SNS などの様々な問題（情報モラル）について、グループワークをする中でしっかりとした考えを持って、それらの問題に対処できるようにしましょう。
- コンピュータを含むいろいろなコミュニケーション手段を用いて、情報とは何かについて考え、理解を深めましょう。
- グループワーク・発表など様々なコミュニケーション手段を通じて、コミュニケーションとは何か、理解を深め、その活用について考えてみましょう。
- コミュニケーションについて、ワークショップや演習等を通して考え、友だちとの交流の中で多面的な考え方があることを理解し、自分自身の考え方をしっかりと持ちましょう。

2　学習の到達目標

（1）プログラミング的な考え方やデータの統計処理、情報デザインおよびネットワークに関する知識や技能を身に付ける

（2）コンピュータを含む情報機器等を活用した高度なコミュニケーションに、（1）で身に付けた知識や技能を組み合わせて、日常の様々な問題を解決する力を身に付ける。

（3）主体的・対話的で深い学びを通して、今後の情報社会を生き抜くために必要な知識や技能を身に付け、情報社会に主体的に参画しようとする態度を身に付ける。

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	・コンピュータを含めた情報と情報技術を適切に活用するための知識とそれを活用して問題を発見・解決するための方法について理解している。 ・情報社会の進展とそれが社会に果たす役割と及ぼす影響、および、情報に関する法・制度やマナーの意義と情報社会において個人が果たす役割や責任について理解している。 ・コンピュータを含めた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うことができる。	・さまざまな事象を情報収集し、個々の視点だけでなく、それぞれ関係性から見える視点を捉えることができる。 ・問題の発見・解決に向けて情報収集し、情報技術を適切かつ効果的に活用することができる。 ・複数の情報の関係性を理解し、それらを統合的に整理して、新たな考えなどを見いだす事ができる。 ・問題解決の場面の場面で、プログラミング的思考を用いて、問題解決をすることが出来る。また、解決の方法を表現することが出来る。	・情報を多角的・多面的にとらえ、本質的な部分を見極めていこうとしている。 ・自らの情報活用を振り返り、評価し改善しようとしている。 ・情報モラルや情報に対する責任について考え行動している。 ・情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとしている。 ・問題解決の場面で、フローチャート等を用いて、良い問題解決の方法を導き出そうとしている。

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・中間考査まで	1A 情報リテラシーおよびリテラシー	・基本的なパソコンの操作技術 ・GoogleWorkSpace の基本操作 ・情報モラル理解のための学習 ・知的財産権の保護について	a: 問題解決のためのさまざまな方法を考え、目的に応じて、適切な解決方法を選択することができる。また、グループワークによって、コミュニケーションを理解し、グループによる問題解決や情報交換をすすめることができる。 b: 各事例においてその内容をしっかりと掌握し、それらを適切に活用する手段を検討することができる。 c: 情報モラルとは何かを理解し、各事例において検討・分析をし、その問題点について考えることができる。	各授業の振り返り 単元の振り返り 定期テスト	単元の振り返り	各授業の振り返り 単元の振り返り
1学期・中間考査後から期末考査まで	1Bプロジェクト学習（AIを作ろう）	・フローチャート ・プログラミング的思考 ・カードゲームの AI 設計、開発 ・プレゼンテーション(グループ発表)	a: AI の仕組みやフローチャートの概念を理解し、ビジュアルプログラミングソフトの使用方法が分かる。また、グループワークによって、コミュニケーションを理解し、グループによる問題解決や情報交換をすすめることができる。 b:既存の問題の解決手順をフローチャートで表現することが出来、フローチャートを元にビジュアルプログラミングを用いて問題の解決方法を検討することが出来る。 c:「自動化」「プログラミング」に興味を持ち、それらの学習に積極的に取り組もうとしている。	各授業の振り返り 単元の振り返り 作品発表 定期テスト	単元の振り返り 作品発表 グループワーク観察	各授業の振り返り 提出物 振り返り 作品発表 グループワーク観察

※令和４年度以降入学生用

２学期・中間考査前まで	２Ａプロジェクト学習（広告デザイン）	・プレゼンテーションソフトの基本概念の理解と操作技術 ・デザインの基本 ・画像処理 ・ユニバーサルデザイン ・広告デザイン	a: レイヤーの概念や解像度の理解や適切な画像処理ができる。 b: 効果的な広告を作成し、自分の作成した広告を発表することができる。 c:広告デザインの相互評価を受け改善に積極的に取り組もうとしている。また、振り返りで自らの改善点を示している。	各授業の振り返り 単元の振り返り 定期テスト	単元の振り返り 作品 発表 グループワーク観察	各授業の振り返り 単元の振り返り 提出物 作品 発表 グループワーク観察
２学期・中間考査後から期末考査まで	２Ｂプロジェクト学習（ネットワークデザイン）	・2 進法と 10 進法 ・情報量 ・ネットワーク基礎 ・ネットワーク構築 ・通信速度 ・ネットワークプランニング実習	a:情報通信ネットワークを理解することができる b: グループワークに問題解決や情報交換をすすめることができる。また、得た知識を活用し条件に合った通信プランを計画できる。 c: 適切なプランを作成するために、情報収集を積極的に取り組もうとしている。また、藩のメンバーの意見を聞き改善しようとしている。 振り返りシートで改善するポイントをわかっている	各授業の振り返り 振り返り作品 発表 定期テスト	振り返り作品 発表 グループワーク観察	各授業の振り返り 提出物 振り返り作品 発表 グループワーク観察
３学期	３Ａプロジェクト学習（データサイエンス）	・インターネットの利用と検索システムの理解 ・表計算ソフトの概念の理解とその操作技術 ・シミュレーションの概念の理解 ・レポートの作成方法とその理解	a: グループワークによって、コミュニケーションを理解し、グループによる問題解決や情報交換をすすめることができる。また、レポート作成の意味を理解し、公開するためのレポートを作成することができる。 b: 表計算ソフトの基本的な仕組みに興味をもち、さらにシミュレーションについても興味を持ち、それらの学習に積極的に取り組もうとしている。また、分析結果をレポートとして人に分かりやすく伝えようとしている c: インターネットの基本的な仕組みに興味をもち、それらの学習に積極的に取り組もうとしている。	各授業の振り返り 単元の振り返り作品 定期テスト	単元の振り返り作品 グループワーク観察	各授業の振り返り 単元の振り返り 提出物 作品 グループワーク観察

※　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