学校番号	3033

令和８年度　探究科

教科	探究	科目	(学)IBARAMA Ⅲ	単位数	１単位	年次	２年次
使用教科書							
副教材等	「高等学校　情報Ｉ」（数研出版） 「30 時間でマスター　Excel2019（Windows10 対応）」（実教出版） 「2 年　IBARAMAⅢ後期」（オリジナルテキスト）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

これからの Society 5.0 と呼ばれる社会では、情報の活用だけでなく、その仕組みや技術を知ったうえで、新たな物事を生み出すことが求められます。

皆さんは、すでに IBARAMAⅠでその第一歩を踏み出しました。情報モラルや著作権について、ＳＮＳの功罪について、レポートを書いたり研究を進めたりするときに注意すべき法律について、身に着けたことでしょう。

IBARAMAⅢでは、具体的にコンピュータを操作することを中心に据えながら、情報社会と情報技術について学びます。IBARAMAⅠで学んだことを活用しながら、新しい知識・技能を体得しましょう。それは、皆さんがこれからどのように生きていくにしても、きっと助けになります。

心がけてもらいたいことが１つあります。表計算ソフトを操作したりプログラミングを行ったりすることが授業の中心です。しかし、その操作方法を覚えて使えるようになることが目標ではありません。パソコン教室ではないのです。扱うもののそれぞれにどのような長所・短所があるのか、他者にはどう伝わるのか、そのとき気遣うべきことは何か、科学的にはどのような仕組みなのか、……そうした普遍的なことこそを学んでください。そうすれば、時代が変わり、ソフトウェアが変わっても、皆さんが学んだことは生き続けるでしょう。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせることを通して、情報および情報技術を適切に活用する知識と技能を習得する。

【思考力、判断力、表現力等】

日常のさまざまな問題を解決するために、プログラミング技術を活用することができる。

【学びに向かう力、人間性等】

情報化が社会に及ぼす影響、情報を受信・発信するときの責任を理解した上で、ネットワークを利用したコミュニケーションを含め、情報社会に積極的に参加する。

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。	情報社会における問題の発見・解決に、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用しようとしている。また、自己調整しながら、解決する過程や解決案をみずか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。			

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)
二年前期	情報社会の問題解決 (後期でも一部取り扱う)	(学)IBARAMA Ⅰで身に着けた情報社会に関する基礎的な素養について、コンピュータを用いた課題を通して再確認する。	a:情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任および情報モラルについて理解している。 b: 情報と情報技術の適切かつ効果的な活用と望ましい情報社会の構築について考察している。 c: 情報社会における問題の発見・解決に、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用しようとしている。また、自己調整しながら、解決する過程や解決案をみずから評価し改善しようとしている。	定期考査	定期考査 パフォーマンス課題(後期)	授業観察 パフォーマンス課題(後期)
	情報通信ネットワークとデータの活用 (Ⅳでも一部取り扱う)	講義または表計算ソフトによる問題解決を通して適切なデータの活用について学ぶ。	a:データを表現、蓄積するための表し方、データを収集、整理、分析する方法、さらにデータを管理、提供する方法について理解し、技能を身につけている。 b:データの収集、整理、分析および結果の表現の方法を適切に選択し、実行し、評価し改善している。 c:情報技術を適切かつ効果的に活用しようとしている。	定期考査 パフォーマンス課題	定期考査 パフォーマンス課題	授業観察 パフォーマンス課題
	コミュニケーションと情報デザイン (後期／Ⅳでも一部取り扱う)	講義または表計算ソフトによる問題解決を通して情報デザインの考え方や方法を学ぶ。	a:効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を理解し表現する技能を身につけている。 b:コミュニケーションの目的を明確にして、適切かつ効果的な情報デザインを考えている。 c:情報と情報技術を活用して効果的なコミュニケーションを行おうとしている。	定期考査 パフォーマンス課題	定期考査 パフォーマンス課題	授業観察 パフォーマンス課題

二年後期	コンピュータとプログラミング	コンピュータを用いて指定された課題と自由課題に取り組みプログラミングの方法とモデル化・シミュレーションを学ぶ。	a: コンピュータや外部装置のしくみや特徴、コンピュータでの情報の内部表現と計算に関する限界について理解している。さらにアルゴリズムを表現する手段、プログラミングによってコンピュータや情報通信ネットワークを活用する方法について理解し、技能を身につけている。 b:目的に応じたモデル化やシミュレーションを適切に行うとともに、プログラミングによりコンピュータや情報通信ネットワークを活用している。 c:問題解決の結果を振りかえり改善しようとしている。	提出課題 定期考査	定期考査 パフォーマンス課題	授業観察 パフォーマンス課題

※　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