※令和４年度以降入学生用

| 学校番号 | 208 |
|---|---|

# 令和８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 | 最新　情報Ⅰ　（実教出版） | | | | | | |
| 副教材等 | 最新　情報Ⅰ　学習ノート　（実教出版） | | | | | | |

## 1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・授業では情報社会に関する課題や問題を身近なケースを題材に課題解決を図ります。
・課題や問題を理解するためには、「なぜ、どうして」という問題意識を持って授業に臨むことが必要です。受け身で授業を聞くだけでは発展していきません。
・情報Ⅰは授業を受けた後に実生活で活用できるかどうかがポイントになります。学習後に日々の様々なシーンで学習したことを意識できるようにしてください。

## 2　学習の到達目標

(1)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、情報社会と人とのかかわりについて理解を深める。
(2)社会、産業、生活、自然等さまざま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。
(3)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 | 情報社会 | ・情報社会の現状・特性について理解する<br>・情報のモラルと情報化が個人に及ぼす影響について理解する | a:データ、情報、知識の意味と相互の関係について説明することができる。<br>b:情報の特性を活用した事例と、情報の特性によって生じる事例を挙げることができる。<br>c:ネット依存等、情報化が個人に及ぼす影響について考え、自らの情報活用について振り返り、改善しようとしている。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |
| | 情報社会の法規 | ・知的財産権について理解する。<br>・著作物の適切な利用と公開方法を理解する。<br>・個人情報とプライバシーについて理解し、それらを保護する方法を身に付ける。 | a:知的財産権の概要について説明することができる。<br>b:知的財産権が産業や文化の発展に与える影響について説明することができる。<br>c:問題を解決するために、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。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |
| | 情報社会が築く新しい社会 | ・社会の中で利活用されている情報技術について理解する。<br>・様々な情報技術について理解し、課題解決の方法について考える。 | a:POS、電子マネー、電子決済の仕組みを、実例を挙げて説明することができる。<br>b: Iot や AI などの情報技術を問題帰結に役立てる方法を考えることができる。<br>c: 社会の中の情報システムについて、興味や関心を持っている。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |

※令和４年度以降入学生用

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | メディアとコミュニケーション | ・メディアとは何かを知り、メディアの発達や特性を考えた目的に応じたメディア選択をする。<br>・コミュニケーションの特徴とインターネットを活用したコミュニケーションについてりかいする。<br>・情報デザインについて理解し、他者に情報を正確に伝える方法について考える。 | a:メディアの機能・分類・発達について説明することができる。<br>b:適切かつ効果的にコミュニケーションを図るために、情報メディアを適切に選択することができる。<br>c:伝わりやすいデザインを作成するために自ら進んで工夫し、教員の助言等に基づいて改善しようとしている。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |
| | 情報システムの構成とディジタル化 | ・コンピュータの構成と動作の仕組みについて理解する。<br>・アナログとディジタルの違いについて理解する。<br>・コンピュータでの数値の計算について理解する。<br>・静止画や動画をディジタルで表現する方法について理解する。 | a:アナログ・ディジタルの概念とその違いについて理解している。<br>b:情報量を適切な単位で表現したり、変換することができる。<br>c:データ量の計算について関心を持って取り組もうとしている。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |
| 3 | アルゴリズムとプログラミング | ・アルゴリズムとそれを表現する方法であるフローチャートの表し方を理解する。<br>・アルゴリズムの基本制御構造を理解し、コーディングする。<br>・アルゴリズムの基本制御構造を使って、設定された問題を解決するプログラムを作成する。 | a:プログラムを作成するためにアルゴリズムが必要なことが理解できている。<br>b:様々な物事の手順を自ら考えて、フローチャートで表現することできる。<br>c:アルゴリズムをもとに効率よくコーディングしようと取り組んでいる。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |
| | 情報通信ネットワーク | ・情報通信ネットワークの構成について理解する。<br>・ネットワークを効率的に利用するための取り決めについて理解する。 | a:通信方式の種類やその違いについて説明することができる。<br>b:目的に沿って LAN を構成する情報機器の接続を適切に考えることができる。<br>c:インターネットの仕組みやサービスに興味・関心を持ち、ネットワークの活用について検討しようとしている。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>パフォーマンス課題 |

※令和４年度以降入学生用

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 情報セキュリティ | ・脅威に対する様々な安全対策について理解する<br>・情報セキュリティを確保する方法と技術について理解する。<br>・情報を安全に取り扱うための技術について理解する。 | a:情報セキュリティポリシーの概要や意義について説明することができる。<br>b:目的に応じた情報セキュリティとしてアクセス制御やフィルタリングなどを選択することができる。<br>c:情報セキュリティを維持するための対策を自ら進んで行うことができる。 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 発問評価<br>課題プリント<br>定期考査 | 振り返りレポート<br>取組姿勢<br>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