学校番号	1009

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	情報Ⅱ	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	情報 701「情報Ⅱ」　（東京書籍）						
副教材等	未定						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・1 年生で学習した情報Ⅰの情報社会、情報デザイン、プログラミング、ネットワークの活用についての知識や実習を一歩進めて学習していきます。
・情報と問題解決について、発表やグループワークを中心に行います。

2　学習の到達目標

・問題解決学習において、発見や解決に取り組むだけでなく新たな価値を創造しようとしている。
・情報技術をただ利用するだけではなく，生産や制作をする立場への理解を深める情報活用能力を身に付けることができる。
・目的や状況に応じて情報デザインに配慮し、文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを協働して制作することができる。

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	・多様なコミュニケーションの実現、情報システムや多様な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、情報技術の発展と社会の変化についての理解。	・様々な事象を情報その結び付きと捉え、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、創造的に表現する力。	・情報と情報技術を適切に活用するとともに、新たな価値の創造をめざし、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与する態度。

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)
一学期	情報社会の進展と情報技術	・問題解決学習の進め方 ・協働学習について	a: 問題解決学習のステップを理解している。 協働学習における共有方法（ICTの使い方）を理解している。 b:学校の身近な問題について問題解決のステップに応じた、解決方法を考え、共同学習で問題を解決していくことができる。 c:共同学習で積極的に話し合いを行い合意形成し、問題を解決しようとしている。	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容
	コミュニケーションの多様化	・情報デザインの重要性について ・ユーザインタフェースとユニバーサルデザイン	a: 多様化されたコミュニケーション手段や情報デザインの特徴について深く理解している。 b: 情報デザインが効果的に用いられている事例を判断し、情報を伝える方法を考えることができる。 c: 情報デザインが効果的に用いられている事例を判断し、情報を伝える方法を考えようとしている。	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容
二学期	情報とデータサイエンス	・データの収集方法と収集されたデータの整理の仕方 ・データの分析と分類	a: 目的に応じたデータのさまざまな収集の方法について、理解している。 データの分析方法を理解している。 b: 収集したデータを目的に応じて分析する方法を考え、表現することができる。 c: データを収集して目的に応じてさまざまな分析をしようとしている。	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容

		・モデル化とシミュレーション	a: モデルの評価と検証についてさまざまな方法を理解している。 シミュレーションをするさまざまな技能を身に付けている。 b: 分析結果の適切さを科学的な根拠をもって判断することができる。 さまざまなモデルの作成方法を考えることができる。 c: シミュレーションのプログラムやモデルの数式を変更し、より実践的な分析を行おうとしている。	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容
三学期	情報システムとプログラミング	・情報システムの設計 ・情報システムのプログラミング	a: 情報システム設計の流れについて具体的な事例を含めて理解している。 プログラムを設計する方法を具体的な場面をイメージして理解している。 b: 情報システムの設計をさまざまな対象を図式化で表現することができる。 目的や設計にあったプログラミング言語を判断し、効率的な開発の判断をすることができる。 c: 進捗管理をするためにツールを活用してプロジェクト・マネジメントをしようとしている。 プログラムの誤りを発見し、修正し、正しく動作するように効率的な開発をしようとしている。	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容	・授業や授業プリントの取り組み内容 ・実技課題の取り組み内容

※　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