学校番号	

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	(学)情報演習	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書							
副教材等	4 ステージ　情報Ⅰ（数研出版株式会社） 2027 実戦攻略大学入学共通テスト問題集（実教出版株式会社）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

２冊の共通テスト対策問題集を使用し、問題演習を行います。範囲を指定しますので、予習をしっかり行ってきてください。座学中心に授業は行いますが、基礎的な技能も復習し、情報リテラシーの向上をめざします。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
　情報Ⅰの知識・技能の習得
身近にある情報機器たちがどのような仕組みで成り立っているのかなど、知識・技能をさらに深める。
　【思考力、判断力、表現力等】
　情報Ⅰの知識・技能を用いて、現実と理想との差を埋めるための問題発見や解決に向けた活用方法など、様々な課題に対して、解決するための力を身につける。
　【学びに向かう力、人間性等】
　情報Ⅰの知識・技能を用いて、社会における様々な課題について解決しようとする積極的な態度を身につける。

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	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、技術を身に付ける。	事象を情報とその結びつきの視点から捉え、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)
1	情報社会	情報社会と問題解決 情報セキュリティと法規 知的財産権	a：・知的財産権や著作権および伝達者の権利について説明することができる。 ・情報社会と人間との関わりを考え，理解する。 b：・知的財産権の意図と意義を説明できる。 ・個人情報とプライバシーを適切に取り扱いについて説明することができる。 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 ・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。	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム
	デジタル	デジタル化 ・論理演算 ・画像 ・音 動画の仕組み コンピュータの構成・性能	a：・コンピュータの仕組みを理解している。 ・ハードウェア，OS，応用ソフトウェアの関係を説明することができる。 ・アナログとデジタルの概念とその違いを理解している。 ・論理回路による演算の仕組みを理解している。 ・進数を相互に変換することができる。 ・デジタル化の原理を説明することができる。 b：・情報量を適切な単位で表現したり，変換したりできる。 ・コンピュータを構成する各装置の機能と相互の関係考え，適切に接続して動作させることができる。 c：・情報のデジタル化について，より深く理解しようとしている。 ・コンピュータによる演算や数値計算の仕組みについて関心を示し，理解しようとしている。 ・コンピュータが計算する仕組みについて興味・関心を持ち，粘り強く理解しようとする。 ・身近な情報機器について，性能の向上や発展的な活用の方法を考えようとしている。	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム

	ネットワーク	インターネット さまざまな情報システム データベース セキュリティ	a：・POS システム，電子マネー，電子決済の仕組みや，人工知能，IoT，仮想現実や拡張現実について，それぞれ説明することができる。 ・ネットワークを構成する機器や，インターネット通信の階層構造，各プロトコルの働きについて説明することができる。 b：・目的に沿って，ネットワーク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。 ・情報セキュリティの脅威に対する対策について適切に判断し，対処することができる。 c：・暗号の利用など，情報セキュリティを維持するための技術に関心を持っている。 ・実際に利用しているネットワークの構成について自ら調べ，問題を指摘してネットワークの改善につなげようとしている。 ・インターネットの仕組みやサービスに興味・関心を持ち，問題の解決に向けて，ネットワークの活用について検討しようとしている。	考査 ※考査は CBT で授業内にて行う 提出物	考査 ※考査は CBT で授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム
2	プログラミング	アルゴリズム 配列と関数 探索と整列	a：・アルゴリズムとプログラムについてそれぞれ説明することができる。 ・フローチャート，アクティビティ図，状態遷移図の描き方を理解している。 b：・問題解決のアルゴリズムに従って，基本制御構造を使用して適切かつ効率的にプログラムを作成することができる。 ・関数を活用したプログラムを設計し，わかりやすく効率的なプログラムを作成できる。 c：・問題解決のためのアルゴリズムを考え，粘り強く試行錯誤しながらプログラムを作成することができる。 ・問題解決のために作成したプログラムの記述を学習者間で相互評価し，改善してより効率的なプログラムを作成する努力を惜しまない。 ・アルゴリズムやフローチャートに，興味や関心を示している。 ・問題解決のためのアルゴリズムを考える学習に，主体的に取り組んでいる。	考査 ※考査は CBT で授業内にて行う 提出物	考査 ※考査は CBT で授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム

	問題解決	データの分析 シミュレーション	a:・データの種類と尺度水準について理解し，整理することができる。 ・表計算ソフトを用いて適切にデータの並べ替えや抽出などができ，関数を活用してデータを処理することができる。 ・グラフの種類や機能を理解し，表計算ソフトを用いてデータをグラフ化することができる。 ・問題や問題解決の意味，問題解決の手順について説明ができ、問題の発見のための現状の把握の方法について具体的な例を挙げることができる。 b:・問題解決の目的や内容に適したデータを選択して収集する力がある。 ・問題解決の目的や条件にしたがって，表計算ソフトの関数を適切に適用してデータ処理を行うことができる。 ・実際に使われているモデルについて検討し，表現形式や対象の特性で適切に分類することができる。 c:・問題の発見や解決のために，データを主体的に収集しようとする。 ・問題解決のため，表計算ソフト等を用いて収集した情報を処理したり，グラフで可視化したりすることに興味を持っている。 ・問題解決のためのデータ分析を，試行錯誤しながら粘り強く行うことができる。	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム
3	情報デザイン	情報デザイン 情報デザインの活用 ・資料デザイン ・グラフデザイン(インフォグラフィックスデザイン) ・AIによるデザイン	a:・情報をわかりやすく伝達するための文字や図の表現の工夫，表やグラフ，配色の工夫など基本的な方法を理解している。 b:・コミュニケーションの形態や特性を考え，目的に沿った方法を選択することができる。 ・情報伝達やコミュニケーションを促進するための情報デザイン（情報のバリアフリーやユニバーサルデザイン含む）の工夫について，提案することができる。 c:・効果的なコミュニケーションや問題解決のために，主体的に情報を整理したり，わかりやすく伝達したり，操作性を高めたりする努力をしようとしている。	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	考査 ※考査はCBTで授業内にて行う 提出物	ワークシートまたはフォーム

※　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