学校番号	３０１８

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	情報Ⅰ　Ｎｅｘｔ　（数研出版）						
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

授業で学んだ情報の整理・分析・発信・表現のスキルは、単なる知識ではなく、自分の考えを形にし他者に伝える力につながります。作品制作やプレゼンテーション、データ分析などの経験を通じて、失敗を恐れず試行錯誤しながら主体的に学ぶ姿勢を大切にしてください。この積み重ねが、今後の学習や生活での判断力・表現力を高める力になります。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
情報と情報技術についての知識と技能，情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する方法についての知識と技能を身に付けるようにするとともに，情報社会と人との関わりについては，情報に関する法規や制度及びマナー，個人が果たす役割や責任等について、情報と情報技術の理解と併せて身に付ける。
【思考力、判断力、表現力等】
情報に関する科学的な見方・考え 方を働かせ，様々な事象を情報とその結び付きの視点から捉え，複数の情報を結び付け て新たな意味を見いだす力を養うとともに，問題を発見・解決する各段階で情報と情報 技術を活用する過程を振り返り改善することで，情報と情報技術を適切かつ効果的に活 用する力を養う。
【学びに向かう力、人間性等】
情報と情報技術を適切に活用することを通して，法規や制度及びマナーを守 ろうとする態度，情報セキュリティを確保しようとする態度などの情報モラルを養い、これらを踏まえて情報と情報技術を活用することで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、技能を身に着けているとともに情報化の進展する社会の特質およびそのような社会と人間とのかかわりについて理解している	事象とその結びつきを情報の視点からとらえ、問題の発見・解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に用いている	情報社会とのかか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上表技術を活用し、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。

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	情報社会の問題解決	01 情報モラル 情報社会に生きる者として、情報発信受信におけるマナーやモラルについて学習する	a:情報発信・受信に関わる基本的なマナーやモラル（著作権、個人情報、誹謗中傷の防止、ネットリテラシーなど）について理解している。 b:具体的な状況において、どのようなマナーやモラルが求められるかを考え、自分の考えを根拠とともに説明できる。 c:情報社会に生きる自分自身の在り方を意識し、学んだマナーやモラルを自分事として捉えようとしている。	小テスト等	実習・振り返り等	振り返り等
		02 情報に関する法規・制度 作品を発信していくにあたって自他によって作品を踏み荒らさないように知識を身に着け、制度を活用できるよう学習する	a:著作権や著作人格権など、作品を守る制度の基本的な仕組みやルールを理解している。 b:他者の作品や意見を尊重しながら、自身の作品をどのように発信すべきかを考え、根拠を示して表現できる。 c:学んだ知識や制度を、自分の作品の発信・共有の場面に生かそうとする姿勢を示している。	小テスト等	実習・振り返り等	振り返り等
		03 AI 活用 情報社会において AI による作品制作の問題点・良いところを理解し、考えを深める 【ドキュメント】	a:AI 活用による利点（効率化、多様な表現、支援機能など）と、問題点（著作権・倫理、オリジナリティ、偏見や誤用など）を説明できる。 b:AI による作品制作の良い点・問題点を比較し、複数の観点から考察できる。 c:学んだことを自分の創作活動や日常の情報利用に結びつけようとしている。	小テスト等	実習・振り返り等	振り返り等

2学期	コミュニケーションと情報デザイン	04 コミュニケーション 情報をやり取りするコミュニケーションをどのように行えば良いかを学習する	a:情報をやり取りする際に必要な基本的なマナーやルール（敬語の使い方、誤解を招かない表現、セキュリティやプライバシーの配慮など）を理解している。 b:グループ活動やロールプレイなどを通して、自分の意見や情報を分かりやすく表現でき、他者の意見を尊重して受け止めている。 c:学んだ内容を実際の学校生活や日常生活のコミュニケーションに取り入れようとする態度を示している。	実習	実習・振り返り等	実習
		05 情報デザイン 情報デザインの基礎的知識を習得するとともに、造形基礎Ⅰ色彩と教科横断し作品制作に繋がるよう学習する	a:色彩の基本知識を活かして、情報をわかりやすく伝えるデザインを構想・制作できる。 b:情報デザインの原理や色彩理論を用いて、作品の目的や伝えたい内容に応じたデザインの工夫を考えられる。 c:他者の作品や意見を参考にし、自分の表現を発展させようとしている。	実習・振り返り等	実習・振り返り等	実習・振り返り等
		06 プレゼンテーション 他者に対して情報を発信し「わからせる」発表から「人を動かす」プレゼンテーションを行う。 【スライド】	a:プレゼンテーションの基本的な構成や手法（導入・展開・結論、視覚資料の活用、話し方・声の表現など）を理解している。 b:「わからせる」だけでなく、相手の行動や考え方を促す工夫（説得力、具体例、感情の動かし方など）を取り入れることができる。 c:自分の発表内容や方法を主体的に工夫し、積極的に練習や準備を行っている。	実習・作品	実習・振り返り等	発表・振り返り等
	コンピュータとプログラミング	07 コンピュータ 人対人ではなく人対コンピュータを学習し PC 基礎的扱いを学習する	a:情報の保存・整理や簡単な文書・表計算・プレゼン資料作成など、基礎的な操作を適切に行える。 b:作業手順や操作上の問題点を把握し、改善策を考えられる。 c:PC 操作の基礎を自分ごととして捉え、積極的に学習に取り組む姿勢を示している。	小テスト等	実習・振り返り等	振り返り等

		08 プログラミング p5.js を活用しモーショングラフィックスを作成することでプログラミングの基礎的な内容を学習する	a:p5. js の基本的な構文（変数、関数、繰り返し、条件分岐など）を理解している。 b:作成過程で問題が生じた場合、原因を分析し、修正や改善策を考えられる。 c:自分の作品制作に責任を持ち、完成度を高めるために工夫を重ねる姿勢を示している。	実習・作品	実習・作品	実習・作品
3学期		09 ネットワーク G メール・チャットを扱いネットワークとともにセキュリティ(暗号化等)を学習する 【G メール】 【Meet】	a:ネットワークの基本概念（送受信、プロトコル、クラウド利用など）を理解している。 b:学んだ内容を踏まえ、セキュリティ上安全な操作手順やマナーを他者に説明できる。 c:安全な情報通信の重要性を理解し、自分の行動に活かそうとする姿勢を示している。	実習	実習	振り返り
		10 データ分析 表計算ソフトや AI を用いてデータの分析方法を学習し、データから問題解決どのようにするか学習する 【スプレッドシート】	a:表計算ソフトの基本機能（関数・グラフ作成・データ整理など）を理解し、活用できる。 b:分析結果に基づき、課題に対する改善策や提案を論理的に考えられる。 c:データ分析や AI 活用を自分ごととして捉え、積極的に学習に取り組む姿勢を示している。	実習・作品	実習・作品	実習・作品

※　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