学校番号	322

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 （普通科）
使用教科書	「最新情報Ⅰ」　（実教出版）						
副教材等	パーフェクトガイド情報　Office2021 対応（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・「情報 I」は座学と実技、両方を実施する科目です。実践的で体験的な学習が中心となります。コンピュータやネットワーク、プログラミングの仕組みが社会の実生活でどのようにシステム化されているかについて実践的に学び、情報機器への理解を深め、よりよい社会の貢献を目指します。
・コンピュータを活用し、自分の考えを分かりやすく発信・伝達できる態度を身に付けましょう。
・コンピュータを使った課題作成が中心です。タイピングの練習をしっかりと行いましょう。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
情報機器や IT 技術のしくみの基礎的知識・技能を習得する。
【思考力、判断力、表現力等】
習得した知識・技能を活用し科学的に思考し、問題解決能力を育成する。
【学びに向かう力、人間性等】
情報と情報技術を適切に活用し、情報社会に主体的に参画する態度を身につける。

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	情報と情報技術についての知識・技能、問題解決に向けた情報技術の活用方法を身に付ける。 情報に関する法規やマナーについて個人の果たす役割や責任を理解する。	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、さまざまな事象と情報の関係性を発見する。 情報技術を活用し、問題の発見・解決に向けて振り返りと発見を繰り返し、効果的に取り組む。	情報や情報技術を活用する上で、法規やマナーを守ろうとする態度、情報セキュリティ確保しようとする情報モラルを踏まえ、主体的に情報社会に参画しようとする態度を養う。

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	情報社会と私たち	オリエンテーション 情報社会と情報 情報の特性 情報リテラシー	a:情報の定義と情報が成す役割を理解する。また、情報リテラシーを身につける。 b:情報が実生活でもたらす利点と欠点について考える。また、情報リテラシーを活用できる。 c:情報を活用する上での留意点を理解しようとする。	定期考査 実習課題 プリント	定期考査 実習課題	実習課題 プリント
		情報社会の規則と権利 著作権の概念 個人情報とプライバシー	a:法規やルールを理解する。 b:情報機器を扱う際はより留意がいることを考え、実際のあった事例をもとに深める。 c:法規やルールを理解しようとする。	定期考査 プリント	定期考査	プリント
2学期	メディアとデザイン	メディアとコミュニケーション 情報デザイン・実践 文書作成	a:メディアの特性と情報を伝達する手段について理解する。 b:情報デザインの知識から適切に判断し、レイアウトする。 c:ソフトウェアの機能を積極的に活用しようとする。	定期考査 プリント 実習課題	実習課題	実習課題
	システムとデジタル化	情報システムの構成 情報のデジタル化	a:コンピュータの構成を学ぶとともに扱われるデジタル情報の特徴について理解する。 b:デジタル化されたデータがもたらす利点と課題点について考える。 c:デジタル化の利点を生かしたシステム作りを思考する。	定期考査 プリント	定期考査	授業課題 プリント
	ネットワークとセキュリテ	情報通信ネットワーク 情報セキュリティ	a:情報通信ネットワークの構成を学び、暗号化技術について理解する。 b:インターネットを利用することの利点と課題点について考える。 c:インターネットを効率的に活用しようとする。	定期考査 プリント	定期考査	授業課題 プリント

	問題解決とその方法	問題解決	a:問題解決に向けた手順や手法を理解する。 b:情報や情報技術を活用し、効率的に解決できる方法を思考する。 c:グループでの役割分担や討論でより良い解決に取り組む。	実習課題	実習課題	実習課題
		データの活用	a:データの収集から分析、整理までの手順を理解する。 b:既存の統計データからデータを分析し、情報を読み取る。 c:読み取った情報をデータ化し新たな知識として作り上げる。	実習課題	実習課題	実習課題
3学期	アルゴリズムとプログラミング	プログラミングの方法 プログラミングの実践	a:アルゴリズムの意味やプログラムとの関係を理解している。 b:ある処理について、複数のアルゴリズムを考え、効率の高いものを判断できる。 c:対象を自分で考え、既存のプログラムを改良することで、プログラミングの理解を深めようとしている。	実習課題	実習課題	実習課題
	メディアとデザイン	情報デザインの実践 プレゼンテーション	a:プレゼンテーションの定義や、設計や評価の考え方が説明できる。 b:プレゼンテーションソフトを用いて、適切な資料を作成することができる。また、相手を意識して、発表をおこなうことができる。 c:発表および相互評価を積極的に行うことができる。	実習課題	実習課題	実習課題

※　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