※令和４年度以降入学生用

学校番号	２０３

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	情報演習	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	ベストフィット　情報Ⅰ　New　Edition（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

２年生で学習した情報Ⅰの内容を、さらに深く理解し、内容を深め、大学入試とその先にある大学での学びに活かしてほしいと考えています。また、プログラミングにおいては、実技演習を通して、確実な知識の定着を目指しましょう。

2　学習の到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を重視し、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ための知識及び技能を身に付け、実際に活用する力と情報社会に主体的に参画する態度を次のとおり育成することを目指すとともに、大学入試共通テストのための知識を習得する。

(1) 情報と情報技術についての知識と技能、それ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。

(2) 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。

(3) 情報と情報技術を適切に活用することを通して、情報モラルを養い、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	情報と情報技術についての知識と技能、それ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。	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。	情報と情報技術を適切に活用することを通して、情報モラルを養い、情報社会に主体的に参画する態度を養う。

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。

※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学期	○問題解決 ○プログラミング	○データの収集と整理 ○データの扱いと処理 ○モデル化とシミュレーション ○さまざまなシミュレーション ○アルゴリズムの表し方とプログラムの設計 ○基本的なプログラミング ○配列と関数 ○探索と整列のプログラム ○プログラムによる動的シミュレーション	a：情報などの知識と技能、それ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。 b：さまざま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ことができる。 c：情報モラルを養い、情報社会に主体的に参画しようとすることができる。	テスト 小テスト	テスト 小テスト	演習
2学期	○情報社会 ○情報デザイン ○デジタル ○ネットワーク	○情報社会と問題解決 ○情報セキュリティと法規 ○知的財産権の扱い ○情報デザインの基礎 ○情報デザインの活用 ○デジタル化された情報とその表し方 ○論理演算 ○メディアのデジタル化 ○コンピュータの構成と動作 ○コンピュータの性能 ○インターネットの仕組み ○さまざまな情報システム ○情報システムを支えるデータベース ○安全のための対策と技術	a：情報などの知識と技能、それ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。 b：さまざま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ことができる。 c：情報モラルを養い、情報社会に主体的に参画しようとすることができる。	テスト 小テスト	テスト 小テスト	演習

※令和４年度以降入学生用

3 学 期	○まとめの問題 ○大学入学共通テスト特別演習	○情報Ⅰの総まとめ	a：情報などの知識と技能、それ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。 b：さまざま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ことができる。 c：情報モラルを養い、情報社会に主体的に参画しようとすることができる。	テスト 小テスト	テスト 小テスト	演習

※　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