学校番号	1202

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	「新編　情報Ⅰ」　（東京書籍）						
副教材等	なし						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

〇情報社会に生きる私たちは、日々様々な機器やサービスを利用して、情報を取捨選択しています。情報Ⅰでは、正しく情報機器を使いこなし、情報を効果的に伝え、情報社会について考え、その仕組みを知ること。

・課題や目的に応じて情報手段を適切に活用する力
・必要な情報を自分自身で収集・判断・表現・処理・創造する力
・受け手のことも考えながら発信・伝達する力

このような主体的な情報活用能力を身につけることは、今後情報社会を生き抜くための手がかりとなり、情報を賢く使いこなすまでの道しるべとなるでしょう。

〇実習を多く行います。コミュニケーションツールとしての情報機器を扱い、自分の考えを発表したり、レポートにまとめたりする活動を行います。

〇教科書の他、学習プリントを使用します。

２　学習の到達目標

【知識及び技能】
情報社会を生きていく上での基礎的な知識、問題解決の手段などを知る。

【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、問題の発見・解決に向け、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力をつける。

【学びに向かう力、人間性等】
情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。

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	効果的なコミュニケーションの実現、コンピュータやデータの活用について理解し、技能を身につけているとともに、情報社会と人との関わりについて理解している。	事象を情報とその結び付きの視点から捉え、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、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	情報社会について	情報とメディアの特性 問題解決の考え方 発想法 情報モラル 個人情報の流出 傷つかない傷つけないために 知的財産権 情報技術の発展 情報化と私たちの生活の変化 よりよい情報社会へ	a：情報社会について理解している b：情報社会での他人とのつながりを理解し、表現している。 c：協同作業とともに学習を進めようとしている	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ	授業観察 ﾜｰｸｼｰﾄ 振り返り
	コンピュータの操作	データ機器の基本操作に習熟する	a:機器、ソフトウェアの操作法の習熟 b：ソフトウェアを利用した表現を工夫する c：課題に取り組む	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ 課題	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ 課題	授業観察 課題
2学期	情報を伝える	コミュニケーション手段の変化 ネットコミュニケーションの特徴 デジタルの世界へ 数値と文字のデジタル表現 音と画像のデジタル表現 色と動画のデジタル表現 目的に応じたデジタル化 情報デザイン ユニバーサルデザイン 情報デザインの流れ	a：情報を伝える手段について理解している b：情報をよりよく伝える手段、情報のデザイン性について理解し、表現している。 c：協同作業とともに学習を進めようとする	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ	考査 ﾜｰｸｼｰﾄ	授業観察 ﾜｰｸｼｰﾄ 振り返り

2学期	データを活用する	ネットワークとインターネット インターネットの仕組み サーバとクライアント インターネット上のサービス 情報セキュリティ データの活用とデータベース さまざまなデータモデル データの形式 データ分析の流れ ２つの事柄の関係	a：ネットワークのしくみ、データ処理の手段について理解している b：ネットワークやデータの処理についての扱い方を含めて深く考える c：協同作業とともに学習を進めようとする	考査 ワークシート	考査 ワークシート	授業観察 ワークシート 振り返り
	コンピュータの操作	データ機器の基本操作、デジタル処理に習熟する	a：ソフトウェアの操作法の習熟 b：ソフトウェアを利用した表現を工夫する c：課題に取り組む	考査 ワークシート 課題	考査 ワークシート 課題	授業観察 課題
3学期	コンピュータを活用する	コンピュータとは何か ソフトウェアの仕組み 演算の仕組みとコンピュータの限界 モデル化とシミュレーション シミュレーションの活用	a：コンピュータの構造について理解している b:モデル化・シミュレーションが活用されている場面を理解し、適切に表現することができる c：協同作業とともに学習を進めようとする	考査 ワークシート	考査 ワークシート	授業観察 ワークシート 振り返り
	コンピュータの操作	アルゴリズムの表現 プログラムの基本構造 プログラミングの工夫 発展的なプログラム	a：コンピュータを動かす上で必要なプログラミングの知識を得る b：より良質なプログラムとは何かを考える c：課題に取り組む	考査 ワークシート 課題	考査 ワークシート 課題	授業観察 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