※令和４年度以降入学生用

学校番号	３０２４

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	(学)情報演習②	単位数	１単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	2026 実戦攻略　情報Ⅰ　大学入学共通テスト問題集（実教出版） 進研 WINSTEP　情報Ⅰ（ラーンズ）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

新課程で新たに導入される大学入試共通テストの情報に対応できる学力を身につける一方で、実社会において必要な情報の仕組みや理論、その他様々な技術についても学ぶ。②では、具体的にはプログラミングやシミュレーションといった実践的な内容について問題演習をしながら学習し、最終的に情報に関するすべての分野について幅広い知識・理解・技術が定着するようにする。

2　学習の到達目標

・日常の様々な問題や課題を解決するために、コンピュータを活用できる。同時にコンピュータ技術がもたらしている様々な社会的な影響や、情報の受信・発信を中心としてコンピュータやＳＮＳなどの各技術、サービスを使用するときの責任についての理解も深める。
・情報について知識や技術を理解し、問題の発見・解決に向けて適切に活用できるようにする。
・今後迎える Society 5.0 の中での情報通信技術と社会との関わりについて理解し、その中で情報通信技術を主体的かつ適切に活用しようと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	・情報や情報技術に関する知識を身につけ、それらを活用するための技能を習得している。 ・情報技術の進展が、人々の生活にもたらす恩恵と、社会に及ぼす影響ついて理解している。 ・アルゴリズムやプログラミング言語に関する基礎的な知識を身につけ、それらを活用している。	・身近な事象や社会の問題について、情報や情報技術との結びつきの視点からとらえている。 ・問題の発見や解決に向けて情報や情報技術を適切に活用している。 ・複数の情報を結びつけることで、新たな意味を見出したり問題解決につなげている。	・情報社会とのかかわりについて考えつつ、多角的に物事を見ることで問題を発見し解決しようとしている。 ・自らの情報活用を振り返り、自己評価をしつつ、改善しようとしている。 ・情報社会に主体的に参画し、さらにその発展に寄与しようとしている。

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。

※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)
後期	プログラミングとシミュレーション	1. プログラミング ⑴ アルゴリズム ⑵ プログラミング言語とは ⑶ プログラミングの方法 2. モデル化とシミュレーション ⑴ モデル化 ⑵ シミュレーション	a: アルゴリズムやプログラミングについて理解し、基本的なプログラムを作成できる。また、モデル化やシミュレーションについての知識を身につけ、それらの活用法を理解している。 b: アルゴリズムを評価して、それを適切に表現できる。また、問題解決のためのモデル化やシミュレーションの必要性を考え、その方法について判断ができる。さらにその結果を適切に表現できる。 c: アルゴリズムをフローチャートなどで表現したり、プログラムで実現したりすることに関心があり、主体的に取り組む態度がある。また、モデル化やシミュレーションを実際の問題解決に活用しようとしている。	試験 ワークシート 演習課題	試験 ワークシート レポート	レポート 自己評価 相互評価
	総合演習	1. 全範囲の問題演習 2. プログラミング・シミュレーション等の実践演習	a:今までに学んだ内容をすべて踏まえて、問題を高い正解率で解答できる。 b:知識に依存しない考察問題について、今までに学んだ様々な知識・技術を踏まえたうえで最適な解を提示できる。 c:主体的に問題演習に取り組んでいる。また、プログラミングやシミュレーションの実践を能動的に行っている。	ワークシート 演習課題	ワークシート レポート	レポート 自己評価 相互評価

※ 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

※ 授業進度等によって単元や教材が変更されることもある。