※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)情報総合演習	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。具体的には論理回路やアルゴリズム、ネットワーク、データベースといったコンピュータに関する基本的な知識の取得からプログラミング、シミュレーションといった実践的な内容までを、問題演習をしながら学習していく。

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、それらを活用できている。	・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ることができている。 ・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することができている。 ・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たりできている。	・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、改善しようとする態度 ・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	情報の基本理論に関する演習	1. 情報のデジタル表現 ⑴ 各種デジタル表現 ⑵ データの圧縮 2. 情報デザイン ⑴ 情報を表現する方法 ⑵ デザインの技術	a:デジタル化の仕組みとデザインの方法について、問題を解くのに必要な知識や技術が定着している。 b:習得している知識や技術をもちいて問題に対して最適な解答や判断をすることができている。 c: デジタル化の仕組みとデザインの方法について興味を持ち、意欲的にその内容の理解を深めようとしている。	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
	ネットワークとデータベース	1. ネットワークのしくみ ⑴通信の仕組みと信頼性 ⑵暗号化技術 2. データベース ⑴ データベース ⑵ データの収集方法	a:ネットワークやデータベースの仕組みと使い方について、問題を解くのに必要な知識や技術が定着している。 b:習得している知識や技術をもちいて問題に対して最適な解答や判断をすることができている。 c: ネットワークやデータベースについて興味を持ち、意欲的にその内容の理解を深めようとしている。	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
	情報と社会との関係	1. 情報と法令 ⑴ 個人情報保護の制度 ⑵ 知的財産の権利と法 2. 情報技術と社会 ⑴ ビッグデータとAI、IoT ⑵ 次世代技術	a:個人情報や知的財産を守る法律とその使い方について、問題を解くのに必要な知識や技術が定着している。 b:習得している知識や技術をもちいて問題に対して最適な解答や判断をすることができている。 c:個人情報保護法令や知的財産権および知的財産法について興味を持ち、意欲的にその内容の理解を深めようとしている。	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

※令和４年度以降入学生用

	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プログラミング言語 ⑵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:プログラミングやモデル化・シミュレーションについて、問題を解くのに必要な知識や技術が定着している。 b:習得している知識や技術をもちいて問題に対して最適な解答や判断をすることができている。 c: プログラミングやモデル化・シミュレーションについて興味を持ち、意欲的にその内容の理解を深めようとしている。	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くことができる。 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。