※令和４年度以降入学生用

学校番号	401

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	高校情報Ⅰ Python （実教出版）						
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・実践的・体験的な学習を通して、アルゴリズムやネットワークについて学び、日常使っている機器（情報端末機器）に対して、理解を深め、正しい使い方を身につける。
・フローチャートを理解しプログラムの手順を考える。
Word、Excel のソフトを使えることにより実社会に役立つ人材を養う。

2　学習の到達目標

・コンピュータを使った文書作成や表計算を習得する。またフローチャートを理解することによりアルゴリズムを理解しプログラミングの要素を習得する。現代社会の情報機器に関する問題点などを把握し理解する。（知識及び技能）
・コンピュータ内の仕組みを理解し、2進数で情報量の理解をする。（思考力・判断力・表現力等）
・テーマに基づいたデータ処理を行うことによりコンピュータを身近に利用できるようにする。（学びに向かう力、人間性等）・

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	Excelを使った統計処理やシミュレーションができるようにする。また、簡単なWordの利用ができるようにする。探索・整列のプログラム（アルゴリズム）などの学習を通して，問題解決にプログラミングを活用できるようにする。現代社会における情報機器の利用方法について考える。	Excelの関数等をどのように利用すればデータ処理ができるのか。自分の考えを表現できるか。コンピュータ内の考え方として２進数・10進数・16進数を用いて情報量を適切に表現できるか。 情報化社会の中で問題点を理解できるか。	実際にパソコンを利用しデータ処理等ができるか。・授業に興味を持って参加しようとしているか。共通テスト用の問題などを解くことにより問題内容を理解し解決しようとしているか。

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	元 単	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法

※令和４年度以降入学生用

				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	情報社会	・オリエンテーション ・Word 入力 ・問題解決の考え方 ・法規による安全対策 ・個人情報とその扱い ・著作物の利用，著作権の侵害について学ぶ。	a:情報化社会の中で問題点を理解する。 b:身近に起こる事象として考えまとめる c:実際の体験や問題点を検証する。	Word 入力	ﾚﾎﾟｰﾄ提出 調べ学習	観察 観察
	デジタル	・コンピュータ内部の動作について学ぶ。 ・情報量・ビット・バイトについて学ぶ。 ・数値の表現について学ぶ。 ・2進数で表された数値の計算について学ぶ。	a:情報機器の単位とその意味を理解する。 b: CPU の動作と演算の仕組みについて、実際のデータをあてはめ考えてみる。 c: 2進数を理解し、実際にデータの動きを考えてみことができるか。		ﾚﾎﾟｰﾄ提出 調べ学習	観察 テスト テスト
2学期	問題解決	・表計算ソフトウェアの関数の利用について学ぶ。	a:表計算ソフトウェアの関数を理解している b:表計算ソフトのどの関数を使って処理すればよいかを考えてみるができる。 c:与えられたデータから表計算ソフトを使って自分の求めたい分析を行うことができるか。	Excel 操作と理解	Excel の利用	実習課題 テスト
	アルゴリズムとプログラミング	・フローチャートの理解 ・プログラミングの基本、配列、関数等について学ぶ	a:フローチャートの理解 b:フローチャートを順次、選択、反復構造を理解し作成してみる。 c:自分で作成したフローチャートをプログラム言語で表すようにしているか。	ﾌﾛｰﾁｬｰﾄの作成	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑの理解	実習課題 テスト
3学期	情報デザイン	・情報デザインの意味について学ぶ。 ・視覚的な表現の工夫について学ぶ。 ・問題集から共通テストの対策をする。	a:情報デザインの意味について理解している。また、共通テスト問題内容の理解ができる。 b:分かりやすいスライドを作成することができる。 c: 情報をわかりやすく伝達するために，自ら改善し作成しようとしているか。	情報デザインの理解	視覚的な表現の工夫	実習課題 テスト

※　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