学校番号	1011

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	「情Ⅰ705　最新情報Ⅰ」（実教出版）						
副教材等	「30時間でマスター　Office2016（Windows10対応）」（実教出版）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

皆さんが成人して社会で活躍するころには、人工知能やIoTが今以上に広がるなどして社会や生活が大きく変化し、予測不能な未来となっています。「情報Ⅰ」の授業では、与えられた課題に対してデータの分析や「調べ・まとめ・発表する・話し合う」の一連の過程で、自分で集めたデータの分析方法や、自分の考えを相手に伝える活動、プログラミングに触れることによって「物事を筋道立てて考える」力といった情報の科学的な理解に裏打ちされた情報活用能力を養います。また、情報化の「光」と「影」の両面から、情報社会について取り上げ、情報の送り手と受け手の両面から適切な行動やルール、情報を扱う責任について考えましょう。
これらの学習を通して、情報機器を適切に活用するために必要となる基礎的な理論を理解し、実生活で私たちにどのような影響をもたらしているのか考えましょう。

2　学習の到達目標

(1)情報活用の実践力
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を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについて理解を深めている。

(2)情報の科学的な理解
様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、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活用する力を身に付けている。

(3)情報社会に参画する態度
情報化の「光」と「影」の両面から情報社会について理解を深める。すべての人間が情報の送り手と受け手の両方の役割を持つ現状から、どちらの役割でもさまざまな場面において適切な行動をとることができる心構え、情報を扱うときに生じる責任等、モラルについて考えている。

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	情報と情報技術を問題の発見・解決に活用するための知識について理解し、技能を身に付けているとともに、情報化の進展する社会の特質及びそのような社会と人間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	第1章情報社会と私たち	1節　情報社会 1　情報社会と情報 2　情報の特性 3　情報のモラルと個人に及ぼす影響 30時間でマスター 1章 Microsoft Edge、 2章 Word2016 を随時使用	a. 情報社会と人間との関わりについて考え理解し、データ、情報、知識の意味と相互の関係について説明することができる。 b. 情報の特性を活用した事例と、情報の特性によって生じる事例を挙げることができる。 c. ネット依存等、情報化が個人に及ぼす影響について考え、自らの情報活用について振り返り、改善しようとしている。	制作物 定期考査	提出プリント 定期考査	提出プリント 制作物
		2節　情報社会の法規と権利 1　知的財産 2　情報の利用と公開 3　個人情報の保護と管理 30時間でマスター 1章 Microsoft Edge、 2章 Word2016 を随時使用	a. 個人情報およびプライバシーの概念を理解し、保護や管理の方法について説明することができる。 b. 知的財産権が産業や文化の発展に与えている影響について説明することができる。 c. 問題を解決するために、知的財産を適切に活用し、主体的に創作活動に参画しようとしている。	定期考査	提出プリント 定期考査	提出プリント
		3節　情報技術が築く新しい社会 1　社会の中の情報システム 2　情報技術と課題解決 30時間でマスター 1章 Microsoft Edge、 2章 Word2016 を随時使用	a. 人工知能、IoT、仮想現実や拡張現実についてそれぞれ説明することができる。 c. 社会の中の情報システムについて、興味や関心を持ち、社会の問題解決に役立てる方法を提案することができる。	定期考査		提出プリント
	第2章メディアと情報デザイン	1節　メディアとコミュニケーション 1　メディアの発達 2　メディアの特性 3　コミュニケーションの形態 4　インターネットのコミュニケーション 30時間でマスター 1章 Microsoft Edge、 2章 Word2016 を随時使用	a. 文字、図形、音声、静止画などの各表現メディア、情報メディア、伝達メディアの特性についてそれぞれ説明することができる。 b. 伝達する情報に応じて適切に表現メディアや情報メディアを選択して表現することができる。 c. コミュニケーションを図る活動を行い、自己評価や相互評価に基づいてコミュニケーションの技能を改善しようとしている。	定期考査	制作物	制作物

		2節　情報デザイン 1　社会の中の情報デザイン 2　情報デザインの工夫 30 時間でマスター 5 章 PowerPoint2016 を随時使用	a. 情報をわかりやすく伝達するための文字や図の表現の工夫、表やグラフ、配色の工夫など基本的な方法を理解している。 b. 情報伝達やコミュニケーションを促進するための情報デザインの工夫について、提案することができる。 c. 効果的なコミュニケーションや問題解決のために、主体的に情報を整理したり、わかりやすく伝達したり、操作性を高めたりする努力をしようとしている。	定期考査 制作物	提出ﾌﾟﾘﾝﾄ	制作物
		3節　情報デザインの実践 1　文書の作成 2　プレゼンテーション 3　Web ページ 30 時間でマスター 5 章 PowerPoint2016 を随時使用	b. プレゼンテーションソフトを用いてわかりやすいスライド資料を作成し、適切かつ効果的にプレゼンテーションを行うことができる。 c. 説得力のあるプレゼンテーションを行うため、スライドの作成やリハーサルに取り組み、フィードバックを行いながら、よりよいプレゼンテーションになるよう粘り強く準備を進めている。		発表	制作物 発表
2学期	第3章　システムとデジタル化	1節　情報システムの構成 1　コンピュータの構成と動作 2　ソフトウェアとインタフェース	a. コンピュータの構成や計算の仕組みについて説明することができる。 c. スマートフォンなどの身近な情報機器について、性能の向上や発展的な活用の方法を考えようとしている。	定期考査		提出ﾌﾟﾘﾝﾄ
		2節　情報のデジタル化 1　アナログとデジタル化 2　2進数と情報量 4　数値と文字の表現 6　音声の表現 7　静止画と動画の表現 8　情報のデータ量	a. 数値・文字の情報・音声・画像の情報をデジタル化するための原理を説明することができる。 b. 画像、音声の情報を目的に応じて適切にデジタルで表現できる。	提出ﾌﾟﾘﾝﾄ 定期考査	提出ﾌﾟﾘﾝﾄ 定期考査	

	第4章 ネットワークとセキュリティ	1節 情報通信ネットワーク 1 ネットワークの構成 2 情報通信の取り決め 3 Web ページとメールの仕組み 4 転送速度とデータ圧縮	a. IP アドレス、ドメイン名、ルーティングの基本的な仕組みや働きについて説明することができる。 WWW や電子メールなど、インターネットのサービスの内容と基本的な仕組みを説明することができる。	提出プリント 定期考査		
		2節 情報セキュリティ 1 脅威に対する安全対策 2 情報セキュリティの確保 3 安全のための情報技術	a.情報セキュリティの3つの基本的な考え方について説明することができる。 b.パスワードの設定と管理について考え、適切に判断して実行することができる。 c.マルウェアやサイバー犯罪の被害に遭わないように、リスクを軽減するための対策を継続して行おうとしている。	提出プリント 定期考査	提出プリント 定期考査	提出プリント
		30 時間でマスター 4章 Excel2016	a.表計算ソフトを使って簡単な計算や、関数を使った計算式を使うことができる。 b.提示されたデータを使って、さまざまな種類があるグラフから適切なグラフを選択できる。	制作物	制作物	
3学期	第5章 問題解決とその方法	1節 問題解決 1 問題解決 2 問題の発見 3 問題の明確化 4 解決案の検討 5 解決案の決定 6 解決案の実施と評価	a. 問題の解決案を比較検討する資料をしたり、問題解決の工程表を作成したりすることができる。 b. 問題の解決案を検討するために必要な情報を収集・整理し、検討のための適切な資料を作成できる。 c. ブレーンストーミングやグループディスカッション等、問題の発見・解決のためのグループでの活動には積極的に参画している。	制作物 提出プリント	制作物 提出プリント	提出プリント

		3節　モデル化 1　モデル化とシミュレーション 2　モデルの分類 3　モデル化の手順 4　モデル化の手法 5　モデル化をする時の注意	a. モデル化およびシミュレーションが社会の問題解決でどのように利用されているかを例を挙げて説明することができる。 b. 現実の問題をモデル化するために、図的モデルや数式モデルを作成し、それらに基づいて表やグラフを作成することができる。	提出プリント 定期考査	制作物 定期考査	
	第6章　アルゴリズムとプログラミング	1節　プログラミングの方法 1　アルゴリズムとその表記 2　プログラミング言語 2節　プログラミングの実践 1　プログラミングの方法 2　関数を利用したプログラム	a. フローチャート、アクティビティ図、状態遷移図の描き方を理解している。 変数を使用して選択構造や反復構造のプログラムを作成することができる。 b.　問題解決のアルゴリズムにしたがって、基本制御構造を使用して適切かつ効率的にプログラムを作成することができる。 c.　アルゴリズムやフローチャート等の表記に、興味や関心を示している。 プログラミング言語に興味を示し、実際に自ら活用している。	制作物 定期考査	制作物 提出プリント 定期考査	制作物 定期考査

※　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