

教科（科目）	情報（情報Ⅰ）	単位数	2 単位	学年 （コース）	2 年次必履修 3 年次未履修者必履修
使用教科書	東京書籍『-新編-情報Ⅰ』				
副教材等	なし				

1 グラデュエーション・ポリシー及びカリキュラムポリシー

グラデュエーション・ポリシー	～卒業までにこのような資質・能力を育みます～ ①自他を大切にできる豊かな心やコミュニケーション能力を育成します。 ②勤労観を身に付け、自立し、地域社会に貢献できる人材を育成します。 ③社会の変化に適応できる人間性と幅広い学びにチャレンジする精神を育成します。
カリキュラム・ポリシー	～上記の資質・能力を育成するため、このような教育活動を行います～ ①少人数制授業や授業における学びのユニバーサルデザイン化を図るとともに、ICT 等を活用しながら基礎・基本の学びを展開し、個に応じた指導を行います。 ②二人担任制や充実した教育相談体制により、社会への適応力や規範意識醸成のために生徒に寄り添った生徒指導を実践します。 ③自他を尊重し、よりよい人間関係を築くことで協働的に学び合う学習に取り組みます。 ④地域と連携したキャリア教育を充実させるとともに、個別最適な学びにより、生徒一人一人の進路指導を行います。

2 学習目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、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し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を育成する。

3 指導の重点

- ・情報と情報技術及び問題を発見・解決する方法について理解を深め、適切かつ効果的に活用する力を養う。
- ・情報社会に主体的に参画する態度を養う。

4 評価の観点の趣旨

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報と情報技術及び問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得し、情報社会と人との関わりについて理解を深めている。	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ることができる。	主体的に学習に取り組み、自らの知識・技能を評価し改善しようとする。

5 評価方法

評価方法	各観点における評価方法は次のとおりです。		
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	・定期考査や小テストの分析から評価します。	・実習への取り組みと内容の分析から評価します。	・授業への取り組み ・授業ワークシートの提出状況とその内容から評価します。
各観点について、「A：十分満足できる」「B：概ね満足できる」「C：努力を要する」で評価します。			

6 学習計画

月	単元名	項目	学習活動（指導内容）	時間	評価方法
4 5	情報を伝える	・文書作成、キーボード操作 ・情報の表現 ・デジタルの世界へ ・数値、文字、音、画像（色）、動画のデジタル表現 ・メディアの特性、圧縮、フォルダと階層構造 ・情報デザイン	・文書等の作成を通じて、キーボード操作に慣れ、考えを表現する方法について学ぶ。	9	課題・授業ワークシート
6			・2進法によるデジタル表現の仕組みを理解する。 ・情報デザインについて学ぶ。	9	
7 9	データを活用する	・ネットワークとインターネットのしくみ ・ホームページと HTML ・情報セキュリティ	・ホームページの作成を通じて、HTMLを理解する。	8	課題・授業ワークシート・前期期末考査
9			・ネットワークとサーバ、プロトコル、IP アドレスとドメイン名、URL やメールアドレスの構造を理解する。 ・情報セキュリティについて学ぶ。	10	

10	情報で問題を解決する	<ul style="list-style-type: none"> ・データ分析 ・情報モラル ・著作権 ・コンピュータとは ・演算のしくみ 	<ul style="list-style-type: none"> ・表計算ソフトウェア (Excel) を用いて、データの管理や分析と利用を学ぶ。 	9	課題・ワークシート・後期中間考査
11			<ul style="list-style-type: none"> ・情報社会における望ましい態度を学ぶ。 ・著作権, 個人情報の保護やプライバシーの順守など、情報モラルについて理解する。 ・コンピュータとソフトウェアの仕組みを学ぶ。 	8	
12	コンピュータを活用する	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズム ・プログラミング ・シミュレーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムとプログラミング的思考を学ぶ (scratch)。 	5	課題・ワークシート
1			<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本構造を学ぶ (python)。 	12	
2			<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムによるシミュレーションを行う。 		
3					

70 時間 (50 分授業)

7 課題・提出物等

- ・授業では授業ワークシートを課し、提出を求めます。定期考査はこれをもとに行います。
- ・実習では課題 (作品やレポート) を課し、提出を求めます。

8 担当者からの一言

授業に毎回出席し、授業ワークシートや課題をきちんと提出して下さい。

実習は、授業の積み重ねによる理解が大切です。欠席を続けると内容が理解できなくなり、課題の提出も困難になります。