

教科名	科目名	単位数	履修年次	必・選択
情報	情報Ⅰ	2単位	1年	必履修
選択条件				
対象者	1年生全員			
取得資格	ビジネス文書実務検定（速度）			
学習の アドバイス	この授業では、情報や情報機器についてよく理解し、それを上手に活用する方法を身に付けるための学習をします。情報や情報機器にかかわる様々な事柄について、実習をしながら、基本的なことから体系的に学んでいきます。また、そうした事柄がそれぞれ社会とどのように関わるのかも学びます。授業をよく聞き、情報マスターを目指しましょう。			
教材 実習費等	<教材> 東京書籍「新編 情報Ⅰ」			

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
	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し、技能を身に付けているとともに、情報社会と人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。

月	単元	学習の内容	評価方法		
			知・技	思・判・表	主体的
4	1章 情報社会の問題解決	1. 情報とメディアの特性 表現メディアの違いによるメリットとデメリットを学習する	ワ 小	ワ 小	観 提
5		2. 問題解決の流れ 3. 発想法	ワ	ワ	観 発 提
		4. 情報モラル 5. 個人情報の流出 6. 傷つかない傷つけないために	ワ 小	ワ 小	観 発 提
		7. 著作権 学校や授業での著作物の扱い	ワ 定	ワ 定	観 発 提
6		8. 情報社会の発展 9. 情報化と私たちの生活 10. よりよい情報社会へ	ワ 定	ワ 定	観 提
7	文書処理ソフトウェアの操作	・文書処理ソフトウェアについて、書式の設定や配置の変更など、基本的な操作を学習する 【1学期期末考査】 ・文書処理ソフトウェアで図、表、画像を利用する方法を学習する ・ディレクトリやファイルの操作について学習する	ワ 定 提	ワ 提	観 提
9	2章 情報を伝える	18. 情報デザイン 学校 Web サイトの階層構造調査	ワ 定	ワ 定 提	観 提
		19. ユニバーサルデザイン 20. 情報デザインの流れ	ワ 定	ワ 定	観 発 提

10		11. コミュニケーションの手段の変化 12. ネットコミュニケーションの特性 直接会うことができない場合のメディア選択	ワ 定	ワ 定 提	観 発 提
	表計算ソフトウェアの操作	・表計算ソフトウェアの書式の設定や配置の変更など、基本的な操作を学習する ・表計算ソフトウェアでの数式や関数の利用を学習する	ワ 定 提	ワ 定 提	観 提
	4章 データを活用する	36. データの形式 データとは何か学習する	ワ 定	ワ 定 提	観 提
		37. データベースの活用 38. さまざまなデータモデル 【2学期中間考査】	ワ 定	ワ 定 提	観 提
		39. データ分析の流れ 40. 目的に合わせたデータの利用	ワ 定	ワ 定 提	観 提
11		クラスの実態調査 アンケートのとり方を学習し、表計算ソフト等を用いて集計を行う	ワ	ワ 提	観 発 提
12	2章 情報を伝える	13. デジタルの世界へ 14. アナログ表示とデジタル表示の比較 15. 音と画像のデジタル表現 16. 色と動画のデジタル表現 17. 目的に応じたデジタル化 【2学期期末考査】	ワ 定	ワ 定 提	観 提
	4章 データを活用する	31. ネットワークとインターネット 32. インターネットの仕組み 33. サーバとクライアント	ワ 定	ワ 定 提	観 提
		34. インターネット上のサービス 35. 情報セキュリティ	ワ 定	ワ 定 提	観 提
1	3章 コンピュータを活用する	21. コンピュータとは何か 22. ソフトウェアの仕組み 23. 演算の仕組みとコンピュータの限界	ワ 定	ワ 定 提	観 提
2		24. アルゴリズムの表現 25. プログラムの基本構造1 26. プログラムの基本構造2	ワ 定	ワ 定 提	観 提
3		29. モデル化とシミュレーション 30. シミュレーションの活用 【学年末考査】	ワ 定	ワ 定 提	観 提
		27. 発展的なプログラム1 28. 発展的なプログラム2	ワ	ワ 提	観 提

評価方法

ワ：ワークシート・ノート 提：提出物 定：定期考査 小：小テスト 発：発表 観：観察 など

教科名	科目名	単位数	履修年次	必・選択
情報	〇プログラミング実践	3単位	3年	選択
選択条件				
対象者	3年生 進学系列理数コース、ビジネス系列			
取得資格				
学習の アドバイス	プログラミングやシミュレーションによって問題を発見・解決する活動が中心となります。また、PCの操作だけでなく、座学や協働作業による実習もあります。授業には積極的に参加し、実践的な態度を身に付けてください。			
教材 実習費等	<教材> 自作プリント			

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Ⅰで学習した内容を発展させ、アルゴリズムを表現する手段、プログラミングによってコンピュータを活用する方法について理解し技能を身に付ける。	目的に応じたモデル化やシミュレーションによって問題の適切な解決方法を考える。	問題を解決するプログラムや、シミュレーションの結果を基に試行錯誤しながら粘り強く評価し改善しようとする態度を養う。

月	単元	学習の内容	評価方法		
			知・技	思・判・表	主体的
4	Scratch 編	① プログラミングの基本 ・ブロックプログラミングの基本を学ぶ	ワ	ワ 観	観 提
5		② アルゴリズムの作成 ・フローチャートなどのアルゴリズムを表現するための基礎的な知識を学ぶ	ワ	ワ 観	観 提
6		③ 基礎プログラミング ・プログラミングの基礎知識 ・順次構造のプログラミング ・選択構造のプログラミング ・繰り返し構造のプログラミング	ワ 定	ワ 定 観	観 発 提
7		【1学期期末考査】			
9	Web デザイン編 (ライフイズテック)	① HTML の基本	ワ	ワ 観	観 提
10		② CSS の基本	ワ	ワ 観	観 提
11		③ Web サイトの作成 ・HTML および CSS を利用し、各自の興味関心に応じた Web サイトの作成を行う	ワ 定	ワ 定 観	観 発 提
12		【2学期期末考査】			
1	Python 編 (ライフイズテック)	④ Python の基本	ワ	ワ 観	観 提
		⑤ AI (人工知能) を活用した計算機の作成	ワ 定	ワ 定 観	観 提
2		【学年末考査】			

評価方法

ワ：ワークシート・ノート 提：提出物 定：定期考査 小：小テスト 発：発表 観：観察 など