

科目名	単位数	指導学年・類・型	必修・選択
情報 I	2	1 年 1,3 類	必修
授業担当者		教科書名	副教材等
*****		高等学校情報 I (数研出版)	サポートノート (数研出版)

科目の到達目標 情報社会における情報技術の役割や影響を理解させるとともに、情報と情報技術を問題の発見と解決に効果的に活用するための科学的な考え方を習得させ、情報社会の発展に主体的に寄与する能力と態度を育てる。
--

評価の観点と方法について 評価は「知識、技能」「思考、判断、表現」「主体性」の3つの観点に基づいて期末考査、レポート、平素の学習意欲、学習態度、出席状況、小テスト等によって行なう。
--

	月	学習単元・項目	学習のねらい	具体的な学習内容と方法	評価のポイント
一学期	4	・教科書 第1編 情報社会の問題解決	情報とメディアの特性を理解する 情報社会に関連する法律や情報セキュリティ技術を理解する	情報とは何か メディアの特性 情報セキュリティポリシー 架空請求、フィッシング 情報セキュリティ対策	情報の理解 サイバー攻撃と情報セキュリティ対策の理解
	5		情報技術と情報モラルを正しく理解し、身につける	発展する情報技術 クラウドファンディング SNS、誹謗中傷、デマ	情報モラル
	6	第2編 第1章 情報のデジタル表現 A, B	情報のデジタル化について理解する	2進法、10進法、16進法	情報のデジタル化
		第3編 第1章 コンピュータのしくみ	コンピュータの動作の仕組みを理解する	コンピュータの各装置、ソフトウェアの役割	コンピュータの役割
	7	・実習 Google ドキュメントによる文章作成 Google スライドによるプレゼンテーション Google スプレッドシートによる表作成	正確なタイピング プレゼンテーションの流れと注意点 基本的な表が作成できる。	Google ドキュメント Google スライド Google スプレッドシート	classroom で課題提出 スライドと発表 関数の理解 期末考査
		期末考査			

	月	学習単元・項目	学習のねらい	具体的な学習内容と方法	評価のポイント
一 学 期	9	・教科書 第2編 第1章 情報のデジタル表現C～G	情報のデジタル化について理解する	文字コード、音、画像、動画のデジタル化 圧縮	情報のデジタル化
	10	第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴 第3章 情報デザイン	通信の発展と情報を表現する方法について理解する アルゴリズムとプログラミング言語について理解する	マスコミュニケーションの進展 ユニバーサルデザイン アルゴリズムとフローチャート	アルゴリズム フローチャートの理解
	11	第3編 第2章 プログラミング			
	12	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 ・実習 簡単なプログラム Google スプレッドシートによるデータの分析	ネットワークの基本的な構成を理解する データベース ソースコードと処理手順を理解する	コンピュータネットワーク LAN、WAN、Wi-Fi 通信プロトコル データの分析 Python の利用 Google スプレッドシート	ネットワークのしくみの理解 ソースコードの理解 期末考査
		期末考査			
二 学 期	1	・教科書 第4編 情報通信ネットワークとデータの活用	ネットワークの基本的な動作のしくみを理解し、情報の暗号化を理解する	パケット通信、IPアドレス 電子メールのしくみ 共通鍵暗号と公開鍵暗号 データベース	ネットワークのしくみの理解
	2	第3編 第3章 モデル化とシミュレーション	乱数を使うシミュレーション	乱数を使ったプログラム	関数の理解
	3	・実習 学年末考査			学年末考査

その他（履修上の留意点・大学等進学のための学習など）

情報や情報技術を適切に活用できるように、機器の操作、情報の取り扱いについて学習します。
授業ではタッチタイピング、ドキュメント、スライド、スプレッドシート、プログラムを学習します。
欠席すると遅れるので欠席しないように努力してください。
共通テスト、情報関係の試験に役立つ知識を習得できるように授業を進めていきます。

科目名	単位数	指導学年・類・型	必修・選択
情報 I	2	1 年 2 類	必修
授業担当者		教科書名	副教材等
*****		高等学校 情報 I (数研出版)	サポートノート(数研出版) マーク式基礎問題集(河合出版)

科目の到達目標 情報社会を支える情報技術の役割や影響を理解させるとともに、情報と情報技術を問題の発見と解決に効果的に活用するための科学的な考え方を習得させ、情報社会の発展に主体的に寄与する能力と態度を育てる。
--

評価の観点と方法について 期末考査成績と課題レポート、実習、小テストを含め評価する。
--

	月	学習単元・項目	学習のねらい	具体的な学習内容と方法	評価のポイント
一学期	4	第1編 情報社会の問題解決	「情報」とは何か、情報の表現、メディアの特徴を理解し、情報を用いた問題解決に活用する。 情報社会における個人情報の適切な取り扱い、知的財産権の必要性、情報セキュリティの重要性を理解する。	● 情報とは ● 情報源と情報の検証 ● 情報とメディアの特性 ● 問題解決のプロセス ● 情報に関する法律 ● 知的財産権 ● 情報セキュリティ対策の具体例 ● 人工知能や情報格差、インターネット依存症	知識・技能 主体的に取り組む態度
	5				
	6	第2編 コンピュータと情報デザイン	アナログとデジタルの違いを理解し、文字、音、画像、動画などのデジタル化を学ぶ。 情報デザインの役割を理解し、それらの目的や社会でどのように活用されているかを学ぶ。	● デジタル化によるメリット・デメリット ● 2進法 ● 文字コード、標本化・量子化・符号化 ● データの圧縮 ● ユニバーサルデザイン	知識・技能 主体的に取り組む態度
	7	期末考査	第1編、第2編の基礎的な内容が理解できているか		課題提出 知識・技能 思考・判断・表現

	月	学習単元・項目	学習のねらい	具体的な学習内容と方法	評価のポイント
二学期	9	第3編 コンピュータとプログラミング	コンピュータの基本的なしくみ、ソフトウェアの基本的な機能などを理解する。 また、モデル化とシミュレーションの考え方や方法を理解する。	● CPU、記憶装置、入出力装置、OS、ファイルの基礎など ● 教科書の例を用いた具体的なモデル化・シミュレーションの方法	知識・技能 主体的に取り組む 態度 課題提出
	10				
	11	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用	ネットワークやインターネットの基本的なしくみを理解する。 また、ネットワークを通じた通信におけるセキュリティの重要性を学ぶ。	● スwitchングハブ、ルータ、LAN、パケット通信 ● 電子メール、IP アドレス、ドメイン ● データベースのしくみ ● データの収集、整理、分析およびその結果の表現の方法	知識・技能 主体的に取り組む 態度
	12	期末考査	第3編、第4編の基礎的な内容が理解できているか		課題提出 知識・技能 思考・判断・表現
三学期	1	第3編第2章 プログラミング 第2編第4章 プレゼンテーション	コンピュータを実際に用いて、プログラミングやプレゼンテーション、入力、表計算などを扱う。	● Javascript(実習) ● プレゼンテーション(実習) ● 入力練習(実技) ● 表計算ソフト(実技) ● 小テスト	知識・技能 主体的に取り組む 態度 課題提出
	2	コンピュータの実技	毎時間小テストを実施し、頻出内容の基礎学力の構築を図る。		
	3	学年末考査	プログラミングおよび情報Ⅰの基礎的な内容が理解できているか		知識・技能 思考・判断・表現

その他（履修上の留意点・大学等進学のための学習など）

3年次には共通テスト「情報Ⅰ」を受験する生徒が多い。1年次に授業で扱った後1年開いてしまうので、3学期には毎授業小テストを実施し、教科書から入試への接続としていきたい。また、3学期時にはコンピュータの実技も取り入れ、進学先や就職先で必要な基礎的なコンピュータスキルも身につけていきたい。