

教科(科目)	情報(情報Ⅰ)	単位数	2単位	学年(コース)	1年次
使用教科書	実教出版「705最新情報Ⅰ」				
副教材等	自作プリント				

## 1 グラデュエーション及びカリキュラム・ポリシー

グラデュエーション・ポリシー	<p>～卒業までにこのような資質・能力を育みます～</p> <p>①本校の特色及び取組を生かした高大接続、教育課程の編成、授業改善により基礎学力の向上を図るとともに、さらなるキャリア教育の実践を推進します。</p> <p>②規律ある学校生活の中で基本的生活習慣を確立し、時代の変化に対応できる能力の向上を図ります。</p> <p>③生徒一人一人の良さや可能性を伸ばし、自立した社会生活を営むことができる力を育てるとともに、生徒の自己実現を図ります。</p>
カリキュラム・ポリシー	<p>～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～</p> <p>総合学科の本校では多様な科目開設という特徴を生かした教育活動を展開し、「産業社会と人間」を基本として3年間を見通したキャリア教育を充実させます。また、地域と連携した実習や就労体験等、地域の教育資源を活用して教養、人間性及び社会性を育てます。</p> <p>①多様な進路希望に対応する選択科目を設け、資質、能力の育成に相乗的であるように教科等横断的な視点に立った指導であること。</p> <p>②学習の継続性に配慮し、主体的・対話的で深い学びが実践できるような基礎基本を重視した教育課程を編成する。</p> <p>③ICTの活用も含め、生徒個々が自身の進路希望を意識した学習態度の早期醸成と高揚につながられるものであること。</p> <p>④学校設定科目「キャリア実習」をはじめ、科目の設定にあたり地域産業、地域の人材を生かした授業展開ができること。</p>

## 2 学習目標

<p>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・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについての理解を深めるようにする。</p> <p>(2) 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養う。</p> <p>(3) 情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。</p>
--

## 3 指導の重点

<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報化の進展が産業社会に及ぼす影響について、身近な事例を通して理解させるとともに、望ましい情報活用のモラルと管理の在り方について理解させる。</li> <li>・コンピュータの基本構成と情報のデジタル化の基本を理解させる。</li> <li>・インターネットなどの情報通信ネットワークのしくみや情報セキュリティについての概要を理解させる。</li> <li>・プログラムの作成の基となる流れ図、アルゴリズムについて理解させるとともに基本的なプログラムの作成方法を身に付けさせる。</li> <li>・情報の収集・処理・発信などの情報活用能力を身に付けさせる。情報を主体的に活用することで課題を解決する能力を身に付けさせる。</li> <li>・実習を通して、アプリケーションソフトウェアの基本を理解させる。</li> </ul>
--

#### 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。

#### 5 評価方法

評価は次の観点から行います。			
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価方法	以上の観点を踏まえ、 ・テストの分析 ・PCの情報機器の活用力  などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・テストの分析 ・ワークシートなどの内容確認  などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・授業中の取り組みの様子 ・ワークシートなどの内容確認  などから、評価します。
内容のまとめりごとに、各観点 「A：十分満足できる」、「B：おおむね満足できる」、「C：努力を要する」で評価します。			

## 6 学習計画

学期	月	学習項目	学習活動(指導内容)	時間	評価方法
1 学 期	4	オリエンテーション	・コンピュータの基本動作方法, 利用方法について理解する。コンピュータ室の使い方を理解する。	4	
	5	情報社会と私たち	・社会の変遷と新しい情報社会について理解する。 知的財産権, プライバシーの保護など自分と他人の権利を守ることやモラルの重要性を理解させる。 ・情報における特性の活用と問題点について理解する。 ・情報社会の権利とモラル 知的財産権, プライバシーの保護など自分と他人の権利を守ることやモラルの重要性を理解させる。	2 2 2	ワークシート
	6	メディアとデザイン	・表現メディア, 情報メディア, 伝達メディアのそれぞれの特性やメディアリテラシーについて学ぶ。 ・社会の中の情報デザインについて学び, その工夫についても考える。 ・文書処理, プレゼンテーション, Webページ作成について学ぶ。	2 2 2	ワークシート
	7	システムとデジタル化	・コンピュータの構成, しくみについて学ぶ ・情報のデジタル化を可能にする2進数的な考え方, 演算の仕組みを学ぶ。 ・音声, 画像, 動画のメディアのデジタル化について学ぶ。圧縮技術について学ぶ。	5 5 2	ワークシート PCでの成果物
	9	ネットワークとセキュリティ	・情報通信ネットワークのしくみについて学ぶ。 ・コンピュータネットワークを利用したデータ通信の利点について理解させる。 ・コンピュータネットワークの通信技術について学びネットワーク機器とネットワークの形態について, また通信技術や技術的な約束事について理解させる ・情報のセキュリティ管理においてコンピュータウィルスの対策や情報の不正防止のための基本的な技術を理解させる。暗号化等, 安全のための情報技術について学ぶ。 ・問題解決とは何か理解し, 問題発見や解決のための手順について理解する。	2 2 2 2 2	ワークシート

2 学 期	10	アルゴリズムとプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラムのつくり方 問題解決の手段としてのアルゴリズムやプログラムの作成の意味を理解させる。</li> </ul>	4	ワークシート PCでの成果物
	11		<ul style="list-style-type: none"> <li>・流れ図とアルゴリズム 順次・選択・繰返しの三つの基本的な流れ図と構造化プログラミングの意義について理解させる</li> </ul>	6	
	12		<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラムの特徴 四則計算や簡単な計算プログラムによってデータ型やデータの入出力方法などを理解させる。整数型・実数型の取り扱いを理解させる。</li> </ul>	6	
	1	問題解決とその方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ分析のための表計算ソフトウェアの活用について理解する。並べ替え・抽出、統計処理などに用いられる関数について理解する。</li> </ul>	4	ワークシート
	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースとその必要性について理解する。</li> <li>・モデル化とシミュレーションによる問題解決について理解する。</li> </ul>	2 4	
	3	情報技術の活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリケーションソフトウェア どのようなアプリケーションソフトウェアがあるか理解させ実際に操作させて使えるようにする。</li> </ul>	6	

計 70 時間 (50 分授業)

## 7 課題・提出物等

・ワークシート, 作成したプログラムやその実行結果, 課題レポートの提出。

## 8 担当者からの一言

情報技術に関する基礎的な知識と技術を習得し, コンピュータを有効活用する能力が上がるように取り組んでいきます。