

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	改訂版 情報 I Next (数研出版)						
副教材等	パーフェクトガイド情報 (実教出版)						

1 担当者からのメッセージ (学習方法等)

インターネットに繋がっていることがあたりまえになった今では、多くの情報から正しい情報を見つける力や、分かり易く人に伝える力が重要になってきます。また、プログラミングをはじめとした情報技術についても理解しなければなりません。

情報の世界は進歩が速く、今の常識は未来には通用しません。教科書の語句を覚えるのではなく、なぜそうなのか、一つひとつ理由を知り、考えて、新しい時代への適応力を身に付けてほしいと思います。

2 学習の到達目標

【知識及び技能】
 日常のさまざまな問題を解決するために、コンピュータを活用して情報の収集や整理を行うことができる

【思考力、判断力、表現力等】
 情報化が社会に及ぼす影響、情報を受信・発信するときの責任を理解した上で、ネットワークを利用したコミュニケーションを含め、情報社会に積極的に参加する。

【学びに向かう力、人間性等】
 新しい技術や仕組みに興味をもち積極的に学ぼうとする姿勢を身に着ける。

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、学習のまとめりごとに評価し、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	情報リテラシー	・アカウントとログイン ・アプリケーションソフトウェアの基本操作(文字入力・文書作成・表計算)	a:各ソフトウェアを適切に使いこなせる。 b:身近なデータを,表計算を使い計算できる。 c:積極的に取り組んでいる。	定期考査 実技課題 実技テスト	実技課題	観察
	情報社会	情報の特性について理解する。 情報のモラルと情報化が個人に及ぼす影響について理解する。	a:データ,情報の意味について説明することができる。 b:情報の特性によって生じる事例を挙げるができる。 c: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。	定期考査 確認テスト 学習ノート	定期考査 ワークシート	振り返りシート 観察 学習ノート
2学期	メディアと情報デザイン	メディアの種類や特性について知る。 情報を正確に,わかりやすく伝える方法について理解する。	a:メディアの特性を理解する。 情報デザインについて知る。 b:バリアフリーやユニバーサルデザインを意識した情報の表現ができる。 c:身近な問題を情報デザインの視点から解決することができる。	定期考査 実技課題 実技テスト	定期考査 ワークシート	振り返りシート 観察
	システムとデジタル化	コンピュータの構成と動作の仕組みを理解する。 情報をデジタルで表現する方法について理解する。	a:コンピュータの構成と動作の仕組みを理解している。 各種メディアの情報をデジタル化する仕組みを理解している。 b:情報を目的に適した形式でデジタル化できる。 c:デジタル化された情報を主体的かつ適切に取り扱おうとしている。	定期考査 実技課題 実技テスト	定期考査 ワークシート	振り返りシート 観察

2学期	問題解決とその方法	シミュレーションの意義について理解し、確率的モデルのシミュレーションを行う。 問題解決のためにシミュレーションを活用する。	a: モンテカルロ法でシミュレーションを行うことができる。 モデル化とシミュレーションによる問題解決の方法を経験して理解している。 b: シミュレーションの結果を表やグラフで表現できる。 c: 身近な問題を取り上げ、シミュレーションで解決しようとする。	学習ノート 実技テスト	実技課題	振り返りシート 観察
3学期	アルゴリズムとプログラミング	アルゴリズムを用いてプログラムを表現する方法を理解する。 関数を使用したプログラムを作成する。	a: フローチャートの書き方を理解している。 変数・配列・繰り返しを活用したプログラムを作成できる。 作成したプログラムを関数の形で再利用できる。 b: 簡単なアルゴリズムをフローチャート等で表現できる。 わかりやすく効率的なプログラムを作成できる。 c: 問題解決のためにアルゴリズムやプログラムを考える学習に、主体的に取り組んでいる。	学習ノート 実技テスト	実技課題	ワークシート 観察
	アルゴリズムとプログラミング	アルゴリズムを用いてプログラムを表現する方法を理解する。 関数を使用したプログラムを作成する。	a: フローチャートの書き方を理解している。 変数・配列・繰り返しを活用したプログラムを作成できる。 作成したプログラムを関数の形で再利用できる。 b: 簡単なアルゴリズムをフローチャート等で表現できる。 わかりやすく効率的なプログラムを作成できる。 c: 問題解決のためにアルゴリズムやプログラムを考える学習に、主体的に取り組んでいる。	学習ノート 実技テスト	実技課題	ワークシート 観察

※ 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