

教科	情報	科目	情報Ⅰ			単位数	2
学科	普通科	履修学年	2	コース		必修・選択	必修
教科書	改訂版 高等学校 情報Ⅰ（数研出版）						
副教材等	改訂版 大学入学共通テスト対策 情報Ⅰ徹底演習（数研出版）						

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自己実現に向けて主体的に行動し、目標達成のために継続的に粘り強く取り組む能力と態度を育成する。 ②社会の一員として自己の責任を自覚し、他者と協働しながらより良い社会の実現を目指す態度を育成する。 ③人権、差別問題等を正しく理解し、適切な行動をとることができる能力と態度を育成する。
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進路目標に応じた情報収集や分析等により、生徒に現状と課題を認識させ、進路実現への意欲を高め、自主的な学習活動を促す。 ②ICTの活用による学習効果を高める工夫や積極的な授業改善により、生徒が「より深く分かる」授業を展開する。 ③探究活動を通じて、広い視野で物事を捉え思考する能力、課題解決に主体的に取り組む姿勢を育成する。また、発表等の機会を活用し、企画力やプレゼンテーション能力等の育成を図る。 ④人権に関する課題や多様性について理解を深め、課題を自らの事として捉え、人権を尊重する行動がとれる資質を身に付ける。 ⑤生徒の人格を尊重した丁寧な指導や、内面に寄り添った支援等により、自律的な行動への変容を促し、自己指導力を向上させる。

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・能力を次のとおり育成することを目指す。 (1) 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理解を深めるようにする。 (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。 (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。
指導の重点	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。

学 習 計 画	学期 (時数)	学習項目	学習内容(学習活動)	評価方法
	1 学期 (20)	第1編 情報社会の問題解決 第1章 情報とメディア A 情報とは何か B 情報源と情報の検証 C 情報とメディアの特性 D 問題解決 第2章 情報社会における法とセキュリティ A 情報社会と法規・制度 B 個人情報の適正な利活用と保護 C 知的財産権 D 情報セキュリティ E 情報セキュリティ対策のための技術 F 情報セキュリティ対策への意識 第3章 情報技術が社会に及ぼす影響 A 情報技術の発展の光と影 B 情報技術の適切な活用 第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第1章 情報のデジタル表現 A アナログとデジタル B デジタル情報の表現 C 文字のデジタル表現 D 音のデジタル表現 E 画像のデジタル表現 F データの圧縮	・「情報」とは何か ・メディアの特徴と適切な表現形式 ・情報や情報技術を活用 ・問題を発見・解決する方法 ・情報に関する法規・情報モラル ・個人情報やプライバシーの保護 ・著作権などの知的財産権の保護 ・情報セキュリティの重要性 ・情報社会において個人の果たす役割や責任について ・情報技術と情報技術がもたらす社会の変化や経済の効率化 ・インターネット上のトラブルと情報技術の適切かつ効果的な活用 ・情報のデジタル化の基礎的な知識として、アナログとデジタルのちがいとデジタル情報の特徴 ・情報のデジタル化の基礎的な知識と技術として、ビットの概念、2進法による表現、文字、音、画像、動画のデジタル化の原理と表現方法 ・デジタル情報のデータ圧縮の原理と具体例について理解させる。	定期考査や小テストの成績、授業中の態度・発表、レポート等各種提出物、振り返りシートなどから総合的に判断し、評価する。

	2 学期 (24)	第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴 A 通信とその進展 B 情報の発信とメディアの性質 第3章 情報デザイン A 情報を表現する方法 B ユニバーサルデザイン C プレゼンテーション 第3編 コンピュータとプログラミング 第1章 コンピュータのしくみ A コンピュータの構成 B 論理回路 C コンピュータでの数値の内部表現” 第2章 プログラミング A アルゴリズム B プログラミング言語とは C プログラミングの方法” 第3章 モデル化とシミュレーション A モデル化 B シミュレーション C 乱数を使うシミュレーション	・古代からの通信の歴史と発展 ・情報伝達のメディアの性質 ・適切な情報機器とメディアの選択 ・情報デザインと役割 ・ユニバーサルデザイン等について ・プレゼンテーションの基本 ・プレゼンテーションの注意点 ・コンピュータの基本的なしくみ ・OS やアプリケーションプログラムなどのソフトウェア ・論理回路の種類としくみ ・コンピュータの内部の計算と数や情報の特徴 ・アルゴリズムを用いて表現する ・プログラミング言語のしくみ ・アルゴリズムを考え、プログラミングを行う ・社会や自然などにおける事象をモデル化する方法 ・目的に応じたモデル化やシミュレーション	定期考査や小テストの成績、授業中の態度・発表、レポート等各種提出物、振り返りシートなどから総合的に判断し、評価する。
--	--------------	--	--	---

	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第1章 ネットワークのしくみ A ネットワークと通信プロトコル B パケット通信 C 通信の信頼性 D IP アドレスとドメイン名 E WWW と電子メールのしくみ F 情報の暗号化 ” 第2章 データベース A データベース B さまざまな情報システム 第3章 データの分析 A データのさまざまな形式 B データの収集と整理 C データの分析	・情報通信ネットワークの基本的な方式やプロトコルの役割 ・通信の信頼性や情報セキュリティを確保するための方法や技術 ・情報通信ネットワークの方式やプロトコルの選択 ・情報セキュリティを確保やその方法 ・データベースの概念及び管理 ・サービスを提供するしくみや特徴 ・データの形式に関する知識 ・データ処理や分析 ・データの収集、整理、分析の方法 ・その結果を表す方法を適切に選択することと評価し、改善する力	定期考査や小テストの成績、授業中の態度・発表、レポート等各種提出物、振り返りシートなどから総合的に判断し、評価する。
計64時間（55分授業）			
評価の観点 の趣旨と 評価方法	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。
	[評価方法] 定期考査 実習・課題 等 上記の内容から総合的に判断し、達成率が80%以上をA、79～50%をB、50%未満をCと評価する。	[評価方法] 定期考査 実習・課題 等 グループワーク 等 上記の内容から総合的に判断し、達成率が80%以上をA、79～50%をB、50%未満をCと評価する。 価する。	[評価方法] 実習への取組状況 授業中の発言 課題の取組・提出状況 等 上記の内容から総合的に判断し、達成率が80%以上をA、79～50%をB、50%未満をCと評価する。