

令和6年度 年間学習指導計画案

科目	情報 I	単位数	2 単位	学年・学科・コース	2年・普通科・普通コース、スポーツコース
使用教科書	最新情報 I (実教出版)		副教材等	最新情報 I 学習ノート (実教出版)	

1. 学習の到達目標と評価の観点

学習の到達目標	<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>
---------	--

評価の観点		
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
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。

2. 学習計画及び評価規準、評価方法

月	学習項目	学習内容 (ねらい)	評価の観点			評価規準	評価方法
			a	b	c		
4	第1章 情報社会と私たち 第1節 情報社会 ① 情報社会と情報 ② 情報の特性 ③ 情報のモラルと個人に及ぼす影響	・情報社会の現状について理解する。 ・情報の特性について理解する。 ・情報モラルと情報化が個人に及ぼす影響について理解する。	○			・情報社会と人間との関わりについて考え、理解する。	
				○		・情報の特性を活用した事例と、情報の特性によって生じる事例を挙げることができる。	
					○	・情報社会の現状についてインターネット等で調べようとしている。	
5	第2節 情報社会の法規と権利 ① 知的財産 ② 情報の利用と公開 ③ 個人情報の保護と管理 第3節 情報技術が築く新しい社会 ① 社会の中の情報システム ② 情報技術と課題解決	・他人の著作物を適切に利用したり、自分の著作物を公開したりする方法を理解する。 ・個人情報とプライバシーについて理解し、それらを保護する方法を身に付ける。 ・社会の中で利活用されている情報技術について理解する。	○			・知的財産権の概要について説明することができる。	
				○		・個人や自分の個人情報とプライバシーを適切に取り扱う注意点を挙げることができる。	
					○	・社会の中の情報システムについて、興味や関心を持っている。	
6	第2章 メディアと情報デザイン 第1節 メディアとコミュニケーション ① メディアの発達 ② メディアの特性 ③ コミュニケーションの形態 ④ インターネットのコミュニケーション	・メディアには種類があることを理解し、メディアの発達について知る。 ・メディアの特性について理解し、目的に応じたメディアを選択することができる。 ・コミュニケーションの形態には違いがあることを理解する。	○			・メディアの機能について説明することができる。	定期考査 授業態度 課題
				○		・伝達する情報に応じて適切に表現メディアや情報メディアを選択して表現することができる。	
					○	・メディアから収集する情報を批判的に思考し、主体的に読み解こうとする態度を身に付けている。	
7	第2節 情報デザイン ① 社会の中の情報デザイン ② 情報デザインの工夫 第3節 情報デザインの実践 ① 文書の作成 ② プレゼンテーション ③ Web ページ	・社会の中で利用されている情報デザインについて理解する。 ・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。 ・報告書やレポート、論文を作成するための手順について理解する。	○			・情報バリアフリー、ユニバーサルデザインの意味と目的について説明することができる。	
				○		・情報バリアフリーやユニバーサルデザインについて、身近な例を挙げることができる。	
					○	・説得力のあるプレゼンテーションを行うため、スライドの作成やリハーサルに取り組み、フィードバックを行いながら、よりよいプレゼンテーションになるよう粘り強く準備を進めている。	

月	学習項目	学習内容（ねらい）	評価の観点			評価基準	評価方法
			a	b	c		
8	第3章 システムとデジタル化 第1節 情報システムの構成 ① コンピュータの構成と動作 ② ソフトウェアとインターフェース	・コンピュータの構成と動作の仕組みについて理解する。 ・ソフトウェアの種類とインターフェースについて理解する。	○			・コンピュータの構成や計算の仕組みについて説明することができる。 ・情報機器を相互に接続するために、適切なインターフェースを選択することができる。 ・スマートフォンなどの身近な情報機器について、性能の向上や発展的な活用方法を考えようとしている。	定期考査 授業態度 課題
				○			
					○		
9	第2節 情報のデジタル化 ① アナログとデジタル ② 2進数と情報量 ③ 演算の仕組み ④ 数値と文字の表現 ⑤ 数値の計算 ⑥ 音声の表現 ⑦ 静止画と動画の表現 ⑧ 情報のデータ量	・アナログとデジタルの違いについて理解する。 ・コンピュータの演算の仕組みを理解する。 ・数値や文字をデジタル化する方法を理解する。	○			・アナログとデジタルの概念とその違いを理解している。 ・アナログとデジタルを比較し、その特徴を適切に説明できる。 ・コンピュータによる演算や数値計算の仕組みについて関心を示し、理解しようとしている。	
				○			
					○		
10	第4章 ネットワークとセキュリティ 第1節 情報通信ネットワーク ① ネットワークの構成 ② 情報通信の取り決め ③ web ページとメールの仕組み ④ 転送速度とデータ圧縮	・情報通信ネットワークの構成について理解する。 ・ネットワークを効率的に利用するための取り決めについて理解する。 ・Web ページとメールの仕組みについて理解する。	○			・通信方式の種類やその違いについて説明することができる。 ・目的に沿って、LAN を構成する情報機器の接続を適切に考えることができる。 ・インターネットの仕組みやサービスに興味・関心を持ち、問題の解決に向けて、個人あるいはグループでネットワークの活用について検討しようとしている。	
				○			
					○		
11	第2節 情報セキュリティ ① 脅威に対する安全対策 ② 情報セキュリティの確保 ③ 安全のための情報技術	・脅威に対する様々な安全対策について理解する。 ・情報セキュリティを確保する方法と技術について理解する。 ・情報を安全に取り扱うための技術について理解する。	○			・情報セキュリティの3つの基本的な考え方について説明することができる。 ・マルウェアや不正アクセスなどの情報セキュリティの脅威に対する対策について適切に判断し、対処することができる。 ・暗号の利用など、情報セキュリティを維持するための技術に関心を持っている。	
				○			
					○		
12	第5章 問題解決とその方法 第1節 問題解決 ① 問題解決 ② 問題の発見 ③ 問題の明確化 ④ 解決案の検討 ⑤ 解決案の決定 ⑥ 解決案の実施と評価	・問題解決の手順について理解する。 ・問題の発見の方法について理解する。 ・問題を明確化する方法について理解する。	○			・問題や問題解決の意味、問題解決の手順について説明することができる。 ・問題発見のための現状分析の方法を考え、適切に選択できる。 ・試行錯誤しながら、粘り強く問題の発見・解決に取り組んでいる。	
				○			
					○		
1	第3節 モデル化 ① モデル化とシミュレーション ② モデルの分類 ③ モデル化の手順 ④ モデル化の手法 ⑤ モデル化をする時の注意	・モデル化の意味について理解する。 ・モデル化の分類について理解する。 ・モデル化する手順と方法を理解し、様々なモデルを作成する。	○			・モデル化およびシミュレーションの意味について説明することができる。 ・モデル化およびシミュレーションが、社会の問題解決に果たす役割について考え、事例を挙げて説明することができる。 ・作成したモデルに対し、目的を達成しているかの観点で自己評価、および相互評価を行ってモデルの改善に努めようとする。	
				○			
					○		
2	第6章 アルゴリズムとプログラミング 第1節 プログラミングの方法 ① アルゴリズムと表記 ② プログラミング言語	・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。 ・プログラミング言語の種類とその特徴について理解する。	○			・アルゴリズムとプログラムについてそれぞれ説明することができる。 ・簡単なアルゴリズムを文章やフローチャート等の図で表現できる。 ・問題解決のためのアルゴリズムを考える学習に、主体的に取り組んでいる。	
				○			
					○		
3	第2節 プログラミングの実践 ① プログラミングの方法 ② 関数を使用したプログラム ③ 探索と整列のプログラム	・変数を使用したプログラムを作成する。 ・関数を使用したプログラムを作成する。 ・多くのデータから目的のデータを探し出すプログラムを作成する。	○			・変数を使用して選択構造や反復構造のプログラムを作成することができる。 ・問題解決のアルゴリズムにしたがって、基本制御構造を使用して適切かつ効率的にプログラムを作成することができる。 ・問題解決のために作成したプログラムの記述を学習者間で相互評価し、改善してより効率的なプログラムを作成する努力を惜しまない。	
				○			
					○		