

教科(科目)	情報(情報Ⅰ)	単位数	2単位	学年(コース)	2学年
使用教科書	実教出版『最新情報Ⅰ』				
副教材等	実教出版『事例でまなぶプログラミングの基礎 Scratch・VBA 編』				

1 グラデュエーション・ポリシー及びカリキュラム・ポリシー

グラデュエーション・ポリシー	○地域社会と積極的に交流することで、各自の興味・関心に基づく課題を見出し、学習活動で得た知識・技能をもとに、論理的に思考し主体的に解決策を見出す能力を育成する。 ○自分の主張を分かりやすく他者へ伝え、異なる主張に対しても、協調的に意見交換しながら合意形成を図ることができる能力を育成する。 ○正解のない問いや、困難な状況に際しても、他者と協力して、粘り強く挑戦し続ける態度を育成する。 ○自分のよさや強みを自覚し、うまくいかない状況に際しても、自己をうまく管理する柔軟な態度を育成する。
カリキュラム・ポリシー	○情報端末や、教育サービスを積極的に活用し、すべての生徒が主体的かつ意欲的に学ぶことができる教育活動を展開する。 ○個々の生徒の特性や理解の状況に応じた最適な学びを提供し、かつ生徒が互いに交流しながら協調的に学びあえる授業を行う。 ○地域社会と連携することで、豊かな体験活動の場を設けながら、教科とも連携した探究学習を行う。 ○生徒が自らの学びを振り返るとともに、教師が指導の改善を図ることができる学習評価を行いながら、常に教育活動の質の向上を図っていく。

2 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、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・能力を育成することを目指す。

- (1) 効果的なコミュニケーションを実現し、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つきとして捉え、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できる態度を養う。

3 指導の重点

生徒を取り巻く情報技術が高度化し、その利便性だけでなく問題も指摘されていることなどから、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する。

さらに、今後の社会におけるプログラミング技術の必要性の高まりも考慮し、社会や自然などにおける事象をモデル化する方法、シミュレーションを通してモデルを評価し改善する方法について理解し、基礎的なプログラミングの概念を学び、実践力を養う。

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
情報通信ネットワークやコンピュータの基礎知識を含め情報の各分野について体系的・系統的に理解しているとともに、社会や自然などの事象をモデル化する手法や関連する技術を身に付けている。	情報セキュリティの重要性や情報モラルについて理解を深めるとともに、情報の分野にかかわる課題を発見し、望ましい情報社会の構築に向けて合理的かつ創造的に解決する力を身に付けている。	よりよい情報社会の構築を目指して自ら学び、情報社会の発展に主体的かつ創造的に取り組む態度をもちようとしている。また、学びの成果を客観的に自覚し、常に目標を設定しながら学習に取り組もうとしている。

5 評価方法

	評価は次の観点から行います。		
	知識・技能 a	思考・判断・表現 b	主体的に学習に取り組む態度 c
評価方法	以上の観点を踏まえ、 ・ 単元テストの分析 ・ レポートやワークシート、提出課題などの内容の確認 などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・ 単元テストの分析 ・ 授業中の発言、グループワークの取組の観察 ・ レポートやワークシート、提出課題などの内容の確認 ・ 振り返りシートの記述の分析 などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・ 授業中の発言、グループワークの取組の観察 ・ レポートやワークシート、提出課題などの内容の確認 ・ 振り返りシートの記述の分析 などから、評価します。

6 学習計画

月	単元名	授業時数 と領域	教材名	学習活動(指導内容)	評価の 観点	評価方法
4 月 5 月	第1章 情報社会と私たち	10	・ 情報社会 ・ 情報社会と法規と権利 ・ 情報技術が築く新しい社会	・ 情報に関する制度や法規、情報セキュリティの重要性、情報社会が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について理解する。 【プログラミングの基礎】 ・ 基本	a, b	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート
6 月 7 月	第2章 メディアとデザイン	10	・ メディアとコミュニケーション ・ 情報デザイン ・ 情報デザインの実践	・ 情報やメディアの特性を踏まえ、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する方法を身に付ける。 【プログラミングの基礎】 ・ アルゴリズムの作成①	a, b	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート ・ 振り返りシート
8 月 9 月	第3章 システムとデジタル化	12	・ 情報システムの構成 ・ 情報のデジタル化	・ コンピュータの基礎的な構造や知識、情報デジタル化について基礎的な知識や技能を身に付ける。 【プログラミングの基礎】 ・ アルゴリズムの作成②	a, b	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート ・ グループワーク
10 月 11 月	第4章 ネットワークとセキュリティ	10	・ 情報通信ネットワーク ・ 情報セキュリティ	・ 情報通信ネットワークの仕組みや構成要素等について、仕組みと特徴を理解する。 【プログラミングの基礎】 ・ プログラミング基礎編①	b, c	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート ・ 振り返りシート
12 月 1 月	第5章 問題解決とその方法	10	・ 問題解決 ・ データの活用 ・ モデル化 ・ シミュレーション	・ データを蓄積、管理、提供する方法や、データの整理、分析方法について理解し、技能を身に付ける。 【プログラミングの基礎】 ・ プログラミング基礎編②	b, c	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート ・ グループワーク
2 月 3 月	第6章 アルゴリズムとプログラミング	12	・ プログラミングの方法 ・ プログラミングの実践	・ プログラミングによってコンピュータや情報通信ネットワークを活用するとともに、その過程を評価改善できるようにする。 【プログラミングの基礎】 ・ プログラミング実践編	b, c	・ 単元テスト ・ レポート ・ ワークシート ・ 振り返りシート

計 64 時間 (55 分授業)

7 課題・提出物等

- ・単元ごとに、単元テストを実施します。
- ・授業の進度に応じて、レポートなど課題が出されることがあります。
- ・タブレットを使用した演習を行いますので、毎時間タブレットを持参してください。
- ・振り返りシートによる振り返りも適宜行います。

8 担当者からの一言

教科「情報」では、「情報Ⅰ」を、2学年で2単位を履修します。「情報Ⅰ」においては、生徒が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、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・能力を育成することを目指します。ぜひ、積極的に学習に取り組んでください。