

教科(科目)	情報Ⅰ	単位数	2	学年(コース)	1学年
使用教科書	情報Ⅰ Step Forward 東京書籍				
副教材等	ニューステップアップ 情報Ⅰ 東京書籍				

1 学習目標

<p>①情報の収集・処理・発信などの情報活用能力を身につける。</p> <p>②自ら課題を見つけ、解決していく能力を身につける。</p> <p>③情報を活用し情報社会に主体的に参加する態度を身につける。</p> <p>④コンピュータの特性やネットワークなどの基礎知識を習得する。</p> <p>⑤情報セキュリティの基礎知識を習得する。</p> <p>⑥独自の視点で知識を編集する姿勢を養う。</p>

2 指導の重点

<p>①情報技術の基本知識・概念の修得。</p> <p>②基本的なソフトウェア（文書作成・表計算等）の活用方法の習得</p> <p>③情報セキュリティの重要性を認識し、リスク回避・減少のための知識を習得する。</p> <p>④プログラミングの初歩と基礎概念を学び、思考プロセスは他の分野にも活用できることに気付かせる。</p> <p>⑤情報を主体的に分析・判断し、独創的、適切に処理・統合できるようにする。</p> <p>⑥データ(情報)を収集、分析、処理し、活用する姿勢を養う。</p> <p>⑦教科書の座学に関してもなるべく実習を取り入れ、関心と理解を高めるようにする。</p>

3 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
情報機器を適切に使い、データの処理や編集等を行い、活用することができる。	データを正確に読み取り、解釈したり、理路整然と処理を組み立て編集し、独自の見方や解決策を模索したり表現する。	予め見通しを立てたり、自分なりの視点を持ち、段階的に、或いは試行錯誤を繰り返して、問題解決に取り組む。

4 評価規準と評価方法

	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
評価の観点	情報機器を適切に使い、データの処理や編集等を行い、活用することができる。	データを正確に読み取り、解釈したり、理路整然と処理を組み立て編集し、独自の見方や解決策を模索したり表現する。	予め見通しを立てたり、自分なりの視点を持ち、段階的に、或いは試行錯誤を繰り返して、問題解決に取り組む。
評価方法	以上の点を踏まえ、 ・ペーパーテスト ・宿題の取り組み具合 ・操作・実習の技量や姿勢 などから評価します。	以上の点を踏まえ、 ・ペーパーテスト ・制作物の相互評価 ・ などから評価します。	以上の点を踏まえ、 ・教科書授業への取り組み状況 ・実習の取り組み姿勢 ・複数人での活動への参加状況 などから評価します。

5 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	・オリエンテーション ・機器の活用, パソコン使用導入	1 1 2	Windows10 教科書 プリント	<ul style="list-style-type: none"> 情報の意味について知る。方針等。 コンピュータ室のPCやソフトの起動や終了, ファイルの保存など, 基本的PC操作と, 画面内各部の名称などについて学ぶ。 パスワードの設定。 	A c	授業への取り組み 機器の扱い 課題の取組 等
5	5章 問題解決	6	教科書、各種ソフトウェア、ハードウェア(ブラウザ、Excel, Python, micro bit 等)	<p>各種ソフトウェア、ハードウェアを使用して、各テーマの問題解決学習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 検索の仕方 ピクトグラム センサ AI体験 素数を求めるアルゴリズム 最小値を求めるアルゴリズムの実習など。 <p>進み具合に応じて取捨選択。</p>	a b c	小テスト 課題の提出 等
6	2章 情報デザイン	9	教科書 スライド プリント 各種ソフトウェア	<ul style="list-style-type: none"> 情報のデジタル化の仕組みを学ぶ。 情報を分かりやすく伝える手法を学ぶ。 	a b c	授業への取り組み 機器の扱い 課題の取組 定期考査 等
7 ~ 9	3章 プログラミング(コンピュータの構成要素、モデル化とシミュレーション含む)	10	Processing (プログラム言語) 教科書 プリント 各種ソフトウェア	<ul style="list-style-type: none"> プログラミング(教科書の座学とスライド・プリントを使った実習) コンピュータの構成要素の概要(ソフト、ハード) モデル化とシミュレーション <p>授業の前半は教科書、後半は実習</p>	a b c	教科書授業への取り組み 実習への取り組み 等

10 ~ 11	4章 ネットワークの活用	10	Processing (プログラム言語) 教科書	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング(スライド・プリントを使った実習) ・ネットワークの仕組みの概要を学ぶ(座学と実習) <p>授業の前半は教科書、後半は実習</p>	a bc	教科書授業への 取り組み 実習への取り組み 作品の発表と 相互評価 定期考査 等
12 ~ 1	4章 ネットワークの活用 (データに関する領域) 1章 情報社会	6	教科書 プリント SQLite (データベースソフトウェア) 共通テスト試行問題 Excel	<ul style="list-style-type: none"> ・データの管理・活用・分析・統計(座学と実習) ・情報システム ・共通テスト試行問題の演習 ・プログラミング実習が終わっていない場合は、プログラミングを引き続き実施 ・共通テスト試行問題の演習 ・授業の前半は教科書、後半は実習 	a bc	教科書授業への 取り組み 実習への取り組み 等
2	4章 情報社会	5	教科書 プリント Excel	<ul style="list-style-type: none"> ・情報の特性、知的財産など ・プログラミング実習が終わっていない場合は、プログラミングを引き続き実施 	a a	教科書授業への 取り組み 実習への取り組み 作品相互評価 定期考査 等
3	1章 今後の展望	4	教科書 Webサイト ロボット (Qumcum)	<ul style="list-style-type: none"> ・IT化が進展している社会を俯瞰し、その特徴や問題点の概観を学習する。 ・情報セキュリティと情報モラルの概要 ・ロボットのデモンストレーション、Web上でのシミュレーション 	c	教科書授業への 取り組み

計64時間(55分授業)

6 課題・提出物等

- ・プログラミングは、プリント・スライドで基礎的事項を学習した後、自由制作と発表・相互評価を行う。なお、学校の時間だけでは足りないなので、各自のPCやスマホを利用してプログラミングを行うことも課する(具体的事項については授業で指示)。
- ・プログラミング以外でもなるべく実習を行うが、PC利用のみならず、PCを利用しない複数人での実習も実施。その取り組み具合も評価の対象になる。
- ・教科書の学習内容について、宿題(傍用問題集)を課す。
- ・小テストの実施。

7 担当者からの一言

今年度から共通科目「情報Ⅰ」へと改訂され、質・量共に上昇した。共通テストにも追加されることになったが、授業時数は変化しないことから、重点を決めて学習を進める。方向性としては、次のとおりである。

1. 大学入試に取り入れられるといっても、実習はなるべく取り入れていくことにする。
2. ポイントを抑え、難しい箇所を重点的に扱う。細かい知識は、宿題の問題演習等を通して、各自で習得する。
3. ベネッセのPスタディ

以上のことを踏まえ、IT化が進展する社会に対応できる基礎的素養の涵養を図っていく。