

教科の概要（情報）

I. 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) 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。
- (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。

II. 観点別評価規準

	規 準		
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	十分満足できる		
A	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 正確 に理解し、 適切な技能 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 正確 に理解している。 【概ね達成率 80%程度】	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。 【概ね達成率 80%程度】	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。 【概ね達成率 80%程度】 ※ 主体的: 未知なることに自ら取り組む態度 ※ 自主的: 与えられたことに積極的に取り組む態度
	おおむね満足できる		
B	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。 【概ね達成率 50%以上】	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用いている。 【概ね達成率 50%以上】	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 自主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。 【概ね達成率 50%以上】
	努力を要する		
C	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、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。	問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を用いている。	情報社会との関わりについて考えながら、問題の発見・解決に向けて自ら評価し改善しようとしている。

(別表 4)

III. 授業の概要

教科	情報	科目	情報 I	単位数	2	年次	1
使用教科書	「高校情報 I Python」 (実教出版)						
副教材等	「高校情報 I Python 学習ノート」 (実教出版)						

1. 学習の目標

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。

2. 観点別評価の規準

規 準		
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。
上記の規準に対して，「十分満足できる」場合は A，「おおむね満足できる」場合は B，「努力を要する」場合は C として評価する		
評 価 方 法		
定期テスト，小テスト，ワークシート，ノートなど	定期テスト，単元テスト，発表(プレゼンテーション)，デジタルワークシート(スプレッドシート)，成果物など	授業の臨む姿勢や自己振り返り，発表や主体的な取り組みなど

3. 学習内容

1 学期	オリエンテーション 第 1 章 情報社会 第 2 章 情報デザイン
------	---

4. 学習方法

授業では主にプレゼンテーションソフトを活用し，情報に関する内容を視覚的に理解し身につけられるようにする。またコンピュータを使った実習においては，文書作成
--

(別表 4)

2 学 期	第 3 章 デジタル 第 4 章 ネットワーク 第 5 章 問題解決	ソフトや表計算ソフト、プレゼンテーションソフトなどを活用し、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 学 期	第 6 章 プログラミング	