

教科名	情報科	科目名	社会と情報	学年	1	授業形態	必修
使用教科書・使用教材				単位数	2	授業時数	78
教科書「社会と情報」 数研出版							
学習目標	情報のデジタル化や通信ネットワークの特性を理解させ、情報伝達やコミュニケーションにおいてコンピュータなどを効果的に活用する能力を養うとともに、情報社会に主体的に参加する態度を育てる。						
授業内容の概要	学期	単元名・学習内容		学習方法・留意事項・具体的な学習目標等			
	一学期	序章 情報とメディア 第1編 情報社会と情報モラル パソコン実習1		1 情報通信技術の発達 2 情報の特徴 3 インターネットでの情報検索 ネットでのトラブルを回避する 1 情報社会の問題点 2 情報セキュリティの確保 3 情報社会における法律と個人の責任 タイピング練習 PCの基本操作(ファイルの管理)			
	二学期	第2編 デジタル情報と情報の活用 第3編 情報通信ネットワーク パソコン実習2 情報機器を利用した表現方法 プログラミング実習1		1 アナログとデジタル 2 コンピュータの仕組み 3 情報のデジタル表現 4 情報の表現と伝達 1 コミュニケーション手段の発達 2 インターネットの仕組み 3 インターネットの活用 1 小論文の書き方 2 プレゼンテーションの準備 1 基本文法(条件分岐, 繰り返しなど) 2 ゲーム制作			
	三学期	第4編 望ましい情報社会の構築 プログラミング実習2		1 情報システムと人間 2 問題解決 Pythonを用いた現象のモデリング			
評価の観点と方法	・定期考査や実習課題及びグループワークでの姿勢と成果を総合的に評価する。 ・新型コロナウイルスによる緊急事態宣言発令中の間の授業で行うはずであった部分は課題として生徒に与える。						

教科名	情報科	科目名	社会と情報	学年	3	授業形態	選択
使用教科書・使用教材				単位数	2	授業時数	78
教科書「社会と情報」 数研出版							
学習目標		1学年時に学んだ「社会と情報」をさらに深く理解する。					
授業内容の概要	学期	単元名・学習内容		学習方法・留意事項・具体的な学習目標等			
	一学期	序章 情報とメディア 第1編 情報社会と情報モラル パソコン実習1		ネット上のトラブルを回避 1 情報社会の問題点 2 情報セキュリティの確保 3 情報社会における法律と個人の責任 Processingによる演習 ・Hello Worldの出力 ・変数の活用 ・デジタルアート作成 PCの基本操作(ファイルの管理)			
	二学期	第2編 デジタル情報と情報の活用 プログラミング実習2 プログラミング実習3		1 アナログとデジタル 2 コンピュータの仕組み 3 情報のデジタル表現 4 情報の表現と伝達 Processingによる演習2 ・条件分岐式 ・繰り返し文 ・色覚調査ゲームの作成 数学とプログラミング ・アルゴリズムとは ・あらゆる誤差とその解消法 ・ユークリッドの互除法 ・モンテカルロ法			
	三学期	プログラミング実習4		高度な数学とプログラミング ・ジェネラティブアート作成 (加法群, 剰余群と規則性の視点から)			
評価の観点と方法		定期試験は行わないため、課題や出席回数を評価する。					