

年間授業計画

高等学校 令和5年度（1 学年用） 教科 情報 情報

教科： 情報 科目： 情報Ⅰ 単位

対象学年組：第 1 学年 1 組～ 8 組

教科担当者：

使用教科書：（ 最新情報Ⅰ（実教出版）

教科 情報 の目標：
 【知識及び技能】 コンピュータやデータの活用に向けて理解を深め、技術
 【思考力、判断力、表現力等】 問題の発見、解決に向けて情報と情報技術を適切に、
 【学びに向かう力、人間性等】 情報社会に主体的に参画する態度を養う

科目 情報Ⅰ	の目標：
【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】
情報システムの構成や、情報のデジタル化を通し、コンピュータの知識、技術を習得する	アルゴリズムやプログラミングの手順し、問題解決の方法を学ぶ

	単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	
1 学 期	情報社会 データ、情報、知識の意味と相互の営家について理解し、その活用を図る。 一人1台端末の活用にあたり、自ら設定を行い、幅広く活用できる力を養う。	<ul style="list-style-type: none"> 一人1台端末設定や活用方法を幅広く学ぶ 情報の特性を活用した事例と情報の活用によって問題が生じる事例をあげることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 一人1台端末活用できるか等、 ネット依存 よう指導する
	情報デザイン 情報をわかりやすく伝達するための、文字や図の工夫を考える。	<ul style="list-style-type: none"> 文章、写真、イラスト、表等を織り交ぜながら文章を視覚化したり、レイアウトを工夫できるよう作成する。 WEBアクセシビリティ等ユーザーインタフェースの改善について考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作しているか、 いるかを学 効果的な る。
	定期考査		
	知的財産 知的財産権の概要について理解し、産業や文化の発展との関係を理解させる	<ul style="list-style-type: none"> 著作権や産業財産権について基本的な考え方を理解し、様々な権利について正しく理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> 問題を解決し、主体的に ・自他のプ

		<ul style="list-style-type: none"> ・偉人情報の流出を防ぎ適切に管理することができる、 	<ul style="list-style-type: none"> ・持っている
	<p>データの活用 データの種類と尺度水準について理解し、収集したデータを整理することができる。 表計算ソフトを用い、統計処理等ができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・データを活用、分析するために、表計算ソフトを使い演算をおこなったり、グラフを作ったりする。 ・関数を理解し、正しく使えるよう身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・表計算ソフトが使える。 ・問題解決の選択ができる。
	定期考査		
2 学 期	<p>データの活用 データの種類と尺度水準について理解し、収集したデータを整理することができる。 表計算ソフトを用い、統計処理等ができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・データを活用、分析するために、表計算ソフトを使い演算をおこなったり、グラフを作ったりする。 ・関数を理解し、正しく使えるよう身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・表計算ソフトが使える。 ・問題解決の選択ができる。
	<p>情報のデジタル化 デジタルの概念を正しく捉えて特徴を理解する</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2進数、16進数について理解し、文字のデジタル化や、情報量の単位について学ぶ。 ・2進数、10進数、16進数を相互変化できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報のデジタル変換ができる。 ・文字のデジタル化
3 学 期	アルゴリズムとプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な制御構造（順次、選択、反復）を学び、実際にプログラミングを行い問題解決を図る ・関数を利用したプログラムを設計し、わかりやすく効果的なプログラムを作成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・題解決の行錯誤しない。 ・アルゴリズムを理解しているか。
	アルゴリズムとプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な制御構造（順次、選択、反復）を学び、実際にプログラミングを行い問題解決を図る 	<ul style="list-style-type: none"> ・題解決の

関数を利用したプログラムを設計し、わかりやすく効果的なプログラムを作成する。

科目 情報 I

単位数： 単位 2

)

術た知識を習得する。

効果的に活用する活用力を養う

【学】	【学びに向かう力、人間性等】
や実践を通	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、情報機器を活用できる態度を養う

評価規準	知	思	態	配当 時数
端末を自ら設定し、ファイルの送信がで 幅広く利用できることを目指す 存、SNSの効果や問題点を理解できる る。	○	○	○	4
こに向けてレイアウトや色彩に工夫ができ 写真。イラスト等を効果的に使用できて ぶ。 コミュニケーションを考えることができ	○	○	○	10
	○	○		1
決するために、知的財産を適切に活用 こ創作活動に取り組んでいる。 ライバシーや肖像権を尊重する態度を				

る。	○	○	○	10
フトの基本操作を習得し、関数や統計処 よう学ぶ。 のための現状分析の方法を考え、適切に	○	○	○	10
	○	○		1
フトの基本操作を習得し、関数や統計処 よう学ぶ。 のための現状分析の方法を考え、適切に	○	○	○	10
ジタル化について、理解できているか、 身についているか ジタル化がしっかり理解できているか。	○	○	○	10
ためのアルゴリズムを考え、根鉢強く試 がらプログラミングができるよう目指 ズムやフローチャートに興味や関心を示 どうか。	○	○	○	8
ためのアルゴリズムを考え、根鉢強く試				

	○	○	○	6
				合計
				70