

令和5年度 年間授業計画

教科：情報 科目：情報Ⅰ 単位数：2

対象学年：第1学年

使用教材	教科書：	高校情報Ⅰ（実教出版）
	補助教材：	30時間でマスターoffice2016(実教出版) 情報モラル（数研出版）

教科（ 情報 ）の目標

【知識及び技能】	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。
【思考力、判断力、表現力等】	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。
【学びに向かう力、人間性等】	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。

科目（ 情報Ⅰ ）の目標

【知識及び技能】	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りについて理解を深める。
【思考力、判断力、表現力等】	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。
【学びに向かう力、人間性等】	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。

単元の具体的な指導目標		指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当時数
1 学 期	単元	情報社会の問題解決	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。			
	知識及び技能	指導事項	知識・技能				
	情報や情報の特徴、様々なメディアの特徴について理解する	情報や情報の特徴、メディアの定義を理解し、主体的に情報社会に参画できるようになる	情報や情報の特徴、様々なメディアの特徴について理解している				
	思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現				
	超スマート社会がどうあるべきについて考え意見を表現することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	超スマート社会がどうあるべきについて考え意見を表現することができる	○		○	4
	学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度				
	情報の定義について興味・関心をもつ	Kahoot!の利用	情報の定義について興味・関心を示している				
	単元	情報社会の問題解決②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。			
	知識及び技能	指導事項	知識・技能				
	問題解決の考え方を理解する	問題解決の考え方、手順、手法について理解し、実際の問題解決に応用することができる	問題解決の考え方を理解している				
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
問題解決の手順について具体的な例を挙げて説明することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	問題解決の手順について具体的な例を挙げて説明することができる		○	○	6	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
問題解決の手順について興味・関心をもつ	Kahoot!の利用	問題解決の手順について興味・関心を示している					
単元	情報デザイン	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
情報デザインの意味について理解する	情報デザインの基礎知識を学び視覚的な表現の工夫ができるようになる	情報デザインの意味について理解している					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
論理的に情報を伝えるための表現ができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	論理的に情報を伝えるための表現をしようとしている。	○		○	4	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
情報の真偽を適切に判断してわかりやすく伝達・表現をする	Kahoot!の利用	情報の真偽を適切に判断してわかりやすく伝達・表現しようとしている					
単元	情報デザイン②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
適切にプランニングシート、プレゼンテーションを作成することができるようにする	プランニングシート、プレゼンテーションの作成ができるようになる	適切にプランニングシート、プレゼンテーションを作成することができる					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
文章を視覚化したり、レイアウトを工夫して表現することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	文章を視覚化したり、レイアウトを工夫して表現することができる		○	○	8	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
自己評価や相互評価を行い、フィードバックを行って改善をする	Kahoot!の利用	自己評価や相互評価を行い、フィードバックを行って改善しようとしている					

単元の具体的な指導目標		指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当時数
2 学 期	単元	デジタル	指導項目に対し、次の教材等を活用する。				
	知識及び技能	指導事項	知識・技能				
	表現できる情報の数およびその単位、補数による負の数の表現について理解する	デジタルの特徴を理解し、デジタルでの数値や文字の表現の方法が理解できる	表現できる情報の数およびその単位、補数による負の数の表現について理解している				
	思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現				
	アナログデータとデジタルデータを目的に応じて適切に使い分けができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	アナログデータとデジタルデータを目的に応じて適切に使い分けができる	○		○	6
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
デジタル情報の特徴について、ハードウェアとソフトウェアの学習に興味関心を持つ	Kahoot!の利用	デジタル情報の特徴について、ハードウェアとソフトウェアの学習に興味関心を持っている					
単元	デジタル②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
AND、OR、NOTの基本論理回路を理解する	アナログデータとデジタルデータを目的に応じて使い分けられるようになる	AND、OR、NOTの基本論理回路を理解している					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
画像のデジタル表現、圧縮方法及びメリット、デメリットを理解する	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	画像のデジタル表現、圧縮方法及びメリット、デメリットを理解している。		○	○	6	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
計算結果に誤差が生じることに興味・関心を示す	Kahoot!の利用	計算結果に誤差が生じることに興味・関心を示している					
単元	ネットワーク	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
ネットワークの仕組みについてプロトコルとその階層の概念を理解する	ネットワーク仕組みについてプロトコルとその階層の概念を理解する	ネットワークの仕組みについてプロトコルとその階層の概念を理解できる					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
ネットワーク上に使われる様々なプロトコルを調べることができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	ネットワーク上に使われる様々なプロトコルを調べることができる	○		○	6	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
プロトコルについてメリットデメリットを踏まえて考えることができるようになる	Kahoot!の利用	プロトコルについてメリットデメリットを踏まえて考えることができる					
単元	ネットワーク②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従い評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
情報セキュリティを確保するための方法や技術について理解する	ネットワーク上で使われる仕組みやプロトコルについてメリットデメリットを踏まえて考えることができる	情報セキュリティを確保するための方法や技術について理解している					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
情報システムが提供するサービスの効果的な活用について考察する	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	情報システムが提供するサービスの効果的な活用について考察している		○	○	6	
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
情報セキュリティなどを配慮して情報社会に主体的に参画できるようにする	Kahoot!の利用	情報セキュリティなどを配慮して情報社会に主体的に参画しようとしている					

単元の具体的な指導目標		指導項目・内容	評価規準	知	思	態	記号時数
単元	問題解決	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従って評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
オープンデータとは何か理解できている、CSVなど様々な形式があることを理解する	オープンデータの活用についてCSVなど様々な形式があることを理解する	オープンデータにはCSVなど様々な形式があることを理解する					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
必要な情報を得るための適切なグラフを選択することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	必要な情報を得るための適切なグラフを選択することができる		○		○	6
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
オープンデータを問題解決に活用することに興味、関心を持つ	Kahoot!の利用	オープンデータを問題解決に活用することに興味、関心を持っている					
単元	問題解決②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従って評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
収集したデータを結合し新たな表を作成することができるようにする	データの収集、オープンデータを問題解決に活用できるようにする	収集したデータを結合し新たな表を作成することができる					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
収集した複数のデータをどのように結合すればいいのか判断できるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	収集した複数のデータをどのように結合すればいいのか判断できる			○	○	6
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
Excelソフトを使い問題解決に活用することに興味、関心を持つ	Kahoot!の利用	Excelソフトを使い問題解決に活用することに興味、関心を持っている					
単元	プログラミング	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従って評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
アルゴリズムの基本とプログラムの身を理解する	フローチャートからアルゴリズムを理解できるようにする	アルゴリズムの基本とプログラムを理解している					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
様々なプログラミング言語の特徴を説明することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	様々なプログラミング言語の特徴を説明することができる		○		○	6
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
アルゴリズムに興味、関心をもって取り組む	Kahoot!の利用	アルゴリズムに興味、関心をもって取り組んでいる					
単元	プログラミング②	指導項目に対し、次の教材等を活用する。	次の観点別評価規準に従って評価する。				
知識及び技能	指導事項	知識・技能					
アルゴリズムをフローチャートに表すことができるようにする	簡単なプログラミングをコーディングできるようにする	簡単なコードを記述することができる					
思考力、判断力、表現力等	教材	思考・判断・表現					
設計、記述、実行、試験のプログラムの作成の手順を説明することができるようにする	教科書、補助教材、デジタルコンテンツ	設計、記述、実行、試験のプログラムの作成の手順を説明することができる			○	○	6
学びに向かう力、人間性等	一人1台端末の活用場面	主体的に学習に取り組む態度					
基本構造のプログラムの作成に意欲的に取り組む	Kahoot!の利用	基本構造のプログラムの作成に意欲的に取り組んでいる					
合計							
70							