

高等学校 令和8年度（1学年用）教科

情報Ⅰ 科目 情報Ⅰ

教科： 情報Ⅰ 科目： 情報Ⅰ

単位数： 2 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： ( (実教7 情Ⅰ007-902最新情報Ⅰ) )

教科 情報Ⅰ の目標：

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

科目 情報Ⅰ の目標：

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

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
オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中学校までの学習、経験など既習内容の調査を行う。</li> <li>・コンピュータの起動や終了の方法、OSの基本操作について練習する。</li> <li>・ファイルの保存、読み込み、共有フォルダの利用方法について理解する。</li> <li>・コンピュータ教室の使い方を理解する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを起動し、目的とするアプリケーションを開くことができ、正しい手順で終了することができる。</li> <li>・アプリケーションで作成したファイルを保存したり、保存したファイルを読み込んだりすることができる。また、ファイルを共有フォルダに保存することができる。</li> <li>・コンピュータ教室のルールを理解している。</li> </ul>	○	○	○	6
1 情報社会と問題解決	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報と情報社会</li> <li>2 知的財産と個人情報</li> <li>3 問題解決</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報社会の現状についてインターネットなどで調べようとしている。</li> <li>・データ、情報、知識の意味と相互の関係について説明することができる。</li> <li>・ビッグデータの意味について説明することができる。</li> <li>・ビッグデータの活用例をあげることができる。</li> </ul>	○	○	○	8
1 2 情報社会の法規と権利	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 知的財産</li> <li>2 情報の利用と公開</li> <li>3 個人情報の保護と管理</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報化が進化する社会の特質について説明することができる。</li> <li>・情報の特性を活用した事例と、情報の特性によって生じる事例をあげることができる。</li> </ul>	○	○	○	8
1 3 問題解決	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 問題解決の手順と発見</li> <li>2 問題の明確化と解決案</li> <li>3 問題解決の実施と評価</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SNSの活用など、不特定多数を対象としたコミュニケーションの注意点をあげ、問題解決への方法を発見することができる。</li> <li>・問題解決における情報収集と情報技術の活用により加害者や被害者にならないための対策方法をそれぞれあげることができる。</li> <li>・情報社会と人間とのかかわりについて考え、問題解決に向けて理解する。</li> <li>・ネット依存など、情報化が個人に及ぼす影響について考え、自らの情報活用について振り返り、問題解決について評価する。</li> </ul>	○	○	○	6
定期考査			○	○		1
1 コミュニケーションと情報デザイン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報デザイン</li> <li>2 情報デザインの実践</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報をわかりやすく伝達するための文字や図の表現の工夫、表やグラフ、配色の工夫など基本的な方法を理解している。</li> <li>・目的に沿って、情報を視覚化したり配色を考えて表現したりすることができる。</li> <li>・情報伝達やコミュニケーションを促進するための情報デザインの工夫について、提案することができる。</li> <li>・情報をわかりやすく伝達するために、文字や図、表やグラフなどを工夫して表現する学習活動を自ら進んで行い、評価を受けて改善を図ろうとしている。</li> </ul>	○	○	○	8
2 情報のデジタル化とコンピュータ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報のデジタル表現</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの構成と動作の仕組みについて理解する。</li> <li>・コンピュータの構成や計算の仕組みについて説明することができる。</li> <li>・ソフトウェアの種類とその働きを説明することができる。</li> </ul>	○	○	○	6
2 2 ソフトウェアの仕組みと動作	<ol style="list-style-type: none"> <li>2 ソフトウェアの仕組みと動作</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェアの種類とその働きを説明することができる。</li> <li>・ハードウェア、OS、応用ソフトウェアの関係を説明することができる。</li> <li>・インタフェースの意味や種類について、例をあげて説明することができる。</li> <li>・情報機器を相互に接続するために、適切なインタフェースを選択することができる。</li> </ul>	○	○	○	6

3	アルゴリズムとプログラミング	1 アルゴリズムとその表記 2 プログラミング言語	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アルゴリズムとプログラムについてそれぞれ説明することができる。</li> <li>・フローチャート、アクティビティ図、状態遷移図の描き方を理解している。</li> <li>・簡単なアルゴリズムを文章やフローチャートなどの図で表現できる。</li> <li>・プログラミングの手順（設計→コーディング→テスト）を理解している。</li> <li>・プログラミング言語のおもな種類とその特徴を理解している。</li> <li>・問題解決のアルゴリズムにしたがって、基本制御構造を使用して適切かつ効率的にプログラムを作成することができる。</li> </ul>	○	○	○	7
	定期考査			○	○		1
3 学期	1 情報通信ネットワークとセキュリティ	1 情報通信ネットワーク 2 情報セキュリティ 3 情報システム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークの構成について理解する。</li> <li>・情報セキュリティの脅威に対し対策できる。</li> <li>・情報システムの活用について理解する。</li> </ul>	○	○	○	6
	2 データの活用とシミュレーション	1 データの活用 2 モデル化とシミュレーション 3 シミュレーションの実際	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データの収集と整理、分析を理解し、データの可視化と分析を理解する。</li> <li>・モデル化とシミュレーションについて理解を深める。</li> <li>・モデル化シミュレーションによる問題解決について理解を深める。</li> </ul>	○	○	○	6
							合計
							70
	定期考査			○	○		1