年間授業計画

高等学校 令和６年度（１学年）　教科 情報　科目 情報Ⅰ

教　科：　情報　　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：（1組：三浦）（2組：三浦）（3組：三浦）（4組：三浦）（5組：三浦）（6組：三浦）（7組：三浦）（8組：三浦）

使用教科書：（ 高等学校 情報Ⅰ ［数研出版］　　）

教科　情報 の目標：　Society5.0を目指す社会の一人として、「サイバー空間」と「フィジカル空間」を「IoT」,「知識や情報の共有化」や「AI」により様々な課題を克服し、人間中心の社会で活躍できる一員となる自覚を持たせる

【知識及び技能】情報や情報技術の特性･問題解決力･法規や制度･情報技術の向上により人間や社会に及ぼす効果を理解させる

【思考力、判断力、表現力等】目的や状況に応じ情報技術を適切かつ効果的に活用し、更に各種法規やマナーに順守した技術力を持たせる

【学びに向かう力、人間性等】Society4.0時代における情報技術を効果的に活用できるようになり、それらに参画している自覚を持たせる

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】
効果的なコミュニケーションの実現、及びSociety4.0時代の知識と技術の定着、情報社会における人との関わりについて理解させる	様々な事象についての適切なInputとOutputの手段を付けさせ、それらの問題の発見と解決に向けてICT技術を適切に、かつ効果的に活用できる力と技術を習得させる	今後向かえるSociety5.0時代で活躍しなければならない事の自覚と、様々な問題の発見･解決を自ら評価･改善できるような思考力も習得させる

	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
1学期	第1編 情報社会の問題解決 第1章 情報とメディア 第3章 情報技術が社会に及ぼす影響 【知識及び技能】 1.現代のICTについて理解させる 【思考力、判断力、表現力等】 1.ICTの一長一短を見つけさせる 【学びに向かう力、人間性等】 1.ICTを道具としての、活用法を考えさせる	・指導事項 1.個々が中学校で学んできた知識と技術の差を確認し、不足部分補いながら授業を展開する 2.ICTのリアルタイムなトピックを教授する ・教材 1.教科書 2.サポートノート 3.自作資料 ・その他 1.CALL室の利用	【知識・技能】 中学校で学んだ事をどれくらい覚えているか 【思考・判断・表現】 現代のICT環境について理解できているか 【主体的に学習に取り組む態度】 情報の大切さを理解し学習意欲が高まったか	○	○	○	14
	定期考査	レポートや課題に置き換える	課題の取り組みと提出状況及び授業態度	○	○	○	
	第1編 情報社会の問題解決 第2章 情報社会における法とセキュリティ 【知】情報社会の法と制度を理解させる 【思】法や制度がなぜ必要なのか考えさせる 【学】法や制度､セキュリティを自分ごととして認識させる 第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第1章 情報のデジタル表現 第2章 コミュニケーションの手段の発展と特徴 【知】アナログデータとデジタルデータを変換する手段 【思】両者の一長一短を理解する 【主】コンピュータは道具であり、その道具をどう活用すれば効果的か考えさせる	・指導事項 1.日本の法と制度の仕組みを理解させる。 2.情報に関する法と制度と自分自身の関わりを理解させる ・教材 1.教科書 2.サポートノート 3.自作資料 ・その他 1.CALL室の利用 2.一人１台端末の活用	【知】1.法律の位置付けと役割が理解できたか 2.情報に関する法律の種類と内容、及び日々変わる法律について理解できたか 【思】1.日々進化するICTと整備される法や制度の関連性や罰則がなぜ設けられるようになったか、日常生活を振り返って考えさせる 【主】1.情報を活用するには様々な法や制度があり、それは自分事であることを気づかせる	○	○	○	4
		・指導事項 1.法や制度を順守してサイバーコミュニケーションを利用することを自覚させる 2.サイバーコミュニケーションの仕組みを理解させる ・教材（同上） ・その他（同上）	【知】1.コミュニケーションをとる時に関連する法や制度､ルール､マナーを理解できたか 2.アナログとデジタルでのコミュニケーション技術の違いが理解できたか 【思】（同上） 【主】（同上）	○	○	○	6
	定期考査	ペーパー試験、及び実技課題	ペーパー試験と実技課題、授業態度	○	○		1
2学期	第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第3章 情報デザイン 第4章 プレゼンテーション 【知】効果的なデザイン手法 【思】デザインの目的を理解し、適切な技法を身に付ける 【主】日常生活上の様々なデザインコンセプトを考えさせる	・指導事項 1.デザインとアートの違いを理解させる 2.効果的なデザインの発想をさせる ・教材（同上） ・その他（同上）	【知】1.デザインとアートの違いを理解し、デザインする際に必要な知識と技術を身に付けたか 【思】1.効果的なデザインと、それを応用したプレゼンテーションとディベートが出来たか 【主】1.効果的なデザインを自ら探求･実践できたか	○	○	○	14
	定期考査	レポートや課題に置き換える	課題の取り組みと提出状況及び授業態度	○	○	○	
	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第1章 ネットワークのしくみ 第2章 データベース 第3章 データの分析 【知】ネットワークのしくみと、利用場面を理解させる 【思】上記を利用した共同作業について理解させる 【主】上記の現状と課題について理解させる	・指導事項 1.情報通信ネットワークのしくみを理解させ、その有効活用法を教授する 2.どのようにインターネットを使って学術や業務をしているか理解させる ・教材（同上） ・その他（同上）	【知】1.インターネットを利用した学術や業務活用の実態は理解できたか 【思】1.ネットワークを利用して、マルチユーザ・マルチタスクの作業が出来るようなったか 【主】1.今後の必須技術として捉え、出遅れのないよう自覚できたか	○	○	○	12
	定期考査	ペーパー試験、及び実技課題	ペーパー試験と実技課題、授業態度	○	○		1
3学期	第3編 コンピュータとプログラミング 第1章 コンピュータのしくみ 第2章 プログラミング 第3章 モデル化とシミュレーション 【知】プログラミングとアルゴリズムについて理解させる 【思】作成技術を身に付けさせる 【主】単元の必要性を理解させる	・指導事項 1.コンピュータがどのようにして動いているのか理解させる 2.プログラミングによって、様々な事象を進行･対処する流れを理解させる ・教材（同上） ・その他（同上）	【知】1.コンピュータとインターネットの動作や仕組みが理解できたか 【思】1.様々な問題を解決する際の効果的な手段を自ら考えることができるか 【主】1.物事を探求する際の手順を効率良く行うには、どのようにすれば良いか考えることができたか	○	○	○	20
	定期考査	ペーパー試験、及び実技課題	ペーパー試験と実技課題、授業態度	○	○		1
							合計 73