

立川緑 高等学校 令和7年度 教科

情報

科目 情報 I

教科：情報

科目： 情報Ⅰ

单位数： 2 单位

对象年次： 1 年次

使用教科書：新編 情報Ⅰ（東京書籍）

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。

【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】	【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、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わりについて理解を深めるようにする。	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。	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
前期	第1章（情報で問題を解決する） 【知識・技能】 情報に関する法規や制度を理解する。 個人情報の流出について理解する。 問題解決のための情報技術活用をする。 【思考・判断・表現】 情報モラルに配慮した情報発信をする。 SNS等で加害者や被害者にならないための対応方法を身に付ける。 【学びに向かう力、人間性等】 情報社会で安全に生活するための方法を身に付ける。	・情報モラル ・個人情報の流出 ・傷つかない気づけないために ・著作権 ・情報技術の発展 ・情報とメディアの特性 ・問題解決の流れ 教科書・資料ノート・一人1 台端末の活用をする。	【知識・技能】 情報に関する法規や制度があること、個人情報がどのようにして流出するか、どのように問題解決に情報技術が活用できるかを理解できる。 【思考・判断・表現】 情報モラルに配慮して情報発信ができる。SNS等で加害者や被害者にならないための対応ができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して情報社会で安全に生活しようとする。	○	○	○	10
	第3章（コンピュータを活用する） 【知識・技能】 コンピュータのしくみを理解する。 文書処理ソフトの操作方法を理解する。 【思考・判断・表現】 効率的な文字入力方法を身に付ける。 文書処理ソフトを使用し文書を作成できるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通してコンピュータやソフトウェアを学習に活用できるようにする。	・コンピュータとは何か ・文字の入力方法 ・文書処理ソフトウェア（日本語ワープロ）の操作 ・書式の設定や文字の配置の変更、文書の編集について 教科書・資料ノート・コンピュータの活用をする。	【知識・技能】 コンピュータのしくみを理解できる。 文書処理ソフトの操作方法を理解できる。 【思考・判断・表現】 効率的にコンピュータに文字入力ができる。 文書処理ソフトを使用し文書を作成できる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通してコンピュータやソフトウェアを学習に活用しようとする。	○	○	○	10
	第2章（情報を伝える） 【知識・技能】 さまざまなアナログ情報をデジタルで表現する方法を理解する。 【思考・判断・表現】 情報を整理し、適切に表現する。 アナログデータとデジタルデータのメリットとデメリットを考える。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通して情報の伝達方法を身に付ける。	・さまざまなデジタル表現 （数値・文字・音・色・動画） ・コミュニケーション手段の変化 ・ネットコミュニケーションの特徴 教科書・資料ノート・一人1 台端末の活用をする。	【知識・技能】 さまざまなアナログ情報をデジタルで表現する方法を理解できる。 【思考・判断・表現】 情報を整理し、適切に表現できる。 アナログデータとデジタルデータのメリットとデメリットを考えることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して情報の伝達方法を理解しようとする。	○	○	○	9
	第2章（情報を伝える） 【知識・技能】 情報デザインの目的を理解する。 ユニバーサルデザインについて理解する。 【思考・判断・表現】 ユーザーインターフェースの問題点を考える。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通して情報の伝達方法を理解できるようにする。	・情報デザイン ・ユニバーサルデザイン ・情報デザインの流れ 教科書・資料ノート・コンピュータの活用をする。	【知識・技能】 情報デザインの目的を理解できる。 ユニバーサルデザインについて理解できる。 【思考・判断・表現】 ユーザーインターフェースの問題点を考えることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して情報の伝達方法を理解しようとする。	○	○	○	9
後期	第4章（データを活用する） 【知識・技能】 インターネットとはどのようなものか理解する。 ルーターやハブの役割を理解する。 DNSの仕組みを理解する。 【思考・判断・表現】 IPアドレス・URL・ドメインの仕組みを表現する。 暗号化の仕組みを説明する。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通してネットワークについて理解する。	・ネットワークとインターネット ・インターネットの仕組み ・インターネット上のサービス ・情報セキュリティ（機密性・完全性・可用性） ・インターネットのプロトコル（TCP/IP） 教科書・資料ノート・一人1 台端末の活用をする。	【知識・技能】 インターネットとはどのようなものか理解できる。 ルーターやハブの役割を理解できる。 DNSの仕組みを理解できる。 【思考・判断・表現】 IPアドレス・URL・ドメインの仕組みを表現できる。 暗号化の仕組みを説明できる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通してネットワークについて理解しようとする。	○	○	○	10
	第3章（コンピュータを活用する） 【知識・技能】 表計算ソフトの数式や関数について理解する。 表計算ソフトを活用したデータ処理について理解する。 【思考・判断・表現】 表計算ソフトを活用し、適切なデータの処理をする。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通して情報を分析・活用する。	・表計算ソフトウェアの操作 ・表計算ソフトの関数について ・プレゼンテーションソフトウェアの操作 ・プレゼンテーションに必要なメディアの活用について 教科書・資料ノート・コンピュータの活用をする。	【知識・技能】 表計算ソフトの数式や関数について理解できる。 表計算ソフトを活用したデータ処理について理解できる。 【思考・判断・表現】 表計算ソフトを活用し、適切なデータの処理ができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して情報を分析・活用しようとする。	○	○	○	10
	第3章（コンピュータを活用する） 【知識・技能】 プログラムとアルゴリズムの関係を理解する。 プログラムの基本構造を理解する。 【思考・判断・表現】 フローチャートでアルゴリズムを表現する。 目的に応じたプログラムを作成する。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通して目的に応じたデータ処理をする。	・アルゴリズムの表現 ・プログラムの基本構造 ・発展的なプログラム ・モデル化とシミュレーション 教科書・資料ノート・一人1 台端末の活用をする。	【知識・技能】 プログラムとアルゴリズムの関係を理解できる。 プログラムの基本構造を理解できる。 【思考・判断・表現】 フローチャートでアルゴリズムを表現することができる。 目的に応じたプログラムを作成することができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して目的に応じたデータ処理をしようとする。	○	○	○	10
	第3章（コンピュータを活用する） 【知識・技能】 プログラムとアルゴリズムの関係を理解する。 プログラムの基本構造を理解する。 【思考・判断・表現】 フローチャートでアルゴリズムを表現する。 目的に応じたプログラムを作成する。 【学びに向かう力、人間性等】 学習を通して目的に応じたデータ処理をする。	・プログラムの作成 （直線・分岐・繰り返し） ・変数の使いかた ・じゃんけんゲームの作成 教科書・資料ノート・コンピュータの活用をする。	【知識・技能】 プログラムとアルゴリズムの関係を理解できる。 プログラムの基本構造を理解できる。 【思考・判断・表現】 フローチャートでアルゴリズムを表現することができる。 目的に応じたプログラムを作成することができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 学習を通して目的に応じたデータ処理をしようとする。	○	○	○	10
							合計 78