

教 科	科 目	対象学年学科	単 位 数	教科書	使用教材
情 報	情 報 I	2 年 普 通 科 国 際 科	2 単 位	高等学校情報 I (数研出版)	情報 I サポートノート (数研出版)

到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を育成することを目指す。
------	---

評価の観点	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
	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し、技能を身に付けることができたか。また、情報社会と人との関わりについて理解することができたか。	事象を情報とそれの結びつきを視点から捉え、向付いた問題の情報と効果的に身につけたか。	情報社会との関わりについて考えながら活用し、情報技術を取り組むことができたか。

学習の評価	①定期考査では「知識・技能」「思考・判断・表現」を中心に評価する。 ②実習への取り組み・課題の提出状況・授業中の発問と応答などにより、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ①の評価に、②および出席状況を加味し、総合的に評価する。
-------	---

学習内容	到達目標
1. 情報社会の問題解決 ・情報とメディア ・情報社会における法とセキュリティ ・情報技術が社会に及ぼす影響	・情報や、情報の信頼性について理解できる。 ・情報に関する法規や制度、情報セキュリティについて、理解でき、考えられる。 ・発展する情報技術もたらず社会・生活の変化、ネットラブルと情報技術の適切な活用について、理解でき、考えられる。
2. コミュニケーションと情報デザイン ・情報のデジタル表現 ・コミュニケーション手段の発展と特徴 ・情報デザイン ・プレゼンテーション	・情報のデジタル化の基礎的な知識と技術と、データ圧縮の原理について理解できる。 ・通信の歴史とコミュニケーション手段の発展について理解でき、また、適切なメディアの選択と利用方法を身に付ける。 ・情報デザインへの役割を理解でき、効果的な情報デザインを考えられる。 ・プレゼンテーションの基本や手法を理解でき、使い方を理解できる。
3. コンピュータとプログラミング ・コンピュータのしくみ ・プログラミング ・モデル化とシミュレーション	・コンピュータのハードウェア・ソフトウェアの基本を理解できる。 ・プログラム言語の実行の仕組みやプログラムの基本を理解でき、プログラムでコンピュータを活用する方法を身につける。 ・モデル化とシミュレーションの考え方や方法、事象をモデル化して改善する方法について理解でき、結果を踏まえた解決方法を考えられる。
4. 情報通信ネットワークとデータの活動 ・ネットワークのしくみ ・データベース ・データの分析	・情報通信ネットワークについて理解でき、セキュリティを確保する一方に等しい考えられる。 ・データをべースの概念や機能、データベース活用の実際に使っている理解できる。 ・データの形式に関する知識と、データを収集・整理・分析する方法について理解でき、簡単なデータ処理や分析を行う方法を身につける。