

## 1. 共通教科・情報科「情報Ⅰ」の目標

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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。

## 2. 情報Ⅰの評価の観点及びその趣旨

### ① 知識・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し，技能を身に付けるとともに，情報社会と人との関わりについて理解している。

### ② 思考・判断・表現

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。

### ③ 主体的に学習に取り組む態度

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。

## 3. 情報Ⅰの評価【高等学校生徒指導要録】（学習指導要領に示す各教科・科目の取扱いは次のとおり）[各教科・科目の学習の記録]

### ① 観点別学習状況

学習指導要領に示す各教科・科目の目標や内容に照らして，その実現状況を観点ごとに評価し記入する。その際，以下のように区別して評価を記入する。

「十分満足できる」状況と判断されるもの（他生徒の模範となる内容で課題をこなし提出する。）：A

「おおむね満足できる」状況と判断されるもの（課題をこなし提出する。）：B

「努力を要する」状況と判断されるもの（課題の達成が不十分もしくは提出できていない。）：C

### ② 評定

各教科・科目の評定は，学習指導要領に示す各教科・科目の目標に基づき，学校が生徒や地域の実態に即して定めた当該教科・科目の目標や内容に照らし，その実現状況を総括的に評価して，以下のように区別して評価を記入する。

「十分満足できるもののうち，特に程度が高い」状況と判断されるもの：5

「十分満足できる」状況と判断されるもの：4

「おおむね満足できる」状況と判断されるもの：3

「努力を要する」状況と判断されるもの：2

「努力を要すると判断されるもののうち，特に程度が低い」状況と判断されるもの：1

### ④ 評価方法

知識・技能、2 思考・判断・表現、3 主体的に学習に取り組む態度のそれぞれの観点を課題の達成度や提出率・提出物の完成度や定期試験・授業態度等によって評価する。

#### 1 知識・技能、（評価割合 30%程度）

- ・情報モラル、情報リテラシーの知識等
- ・タッチタイピングの熟練度、各種ソフト操作の熟練度等
- ・定期試験等

#### 2 思考・判断・表現、（評価割合 30%程度）

- ・課題の達成度や提出率と、課題の完成度等
- ・定期試験等

#### 3 主体的に学習に取り組む態度（評価割合 40%程度）

- ・課題の達成度や提出率と完成度等
- ・級友の課題達成に向けた補助の頻度等
- ・資格検定取得、情報技術を活用した課外課題の取り組み等

情報 I - 2 単位 - 1 学年

月	指導項目	時間	指導内容/学習内容・目標	観点別評価	
4	オリエンテーション 巻頭：中学校の振り返り～	1	・中学校までの生徒の知識・技能・経験などの調査を行う。 ・コンピュータの起動や終了方法を習得する。 ・コンピュータ教室でのマナーを理解する。	・コンピュータの起動・終了ができる。知・主	
	1章 情報で問題を解決する	1 情報とメディアの特性	1	・情報の特性から、情報とは何か理解する。 ・さまざまなメディアの特性を理解する。	情報・メディアの特性を理解できる。主
		2 問題解決の流れ	1	・問題を発見・解決するための一連の流れを理解する。 ・問題の発見・解決に情報技術が活用できることを理解する。	自己の問題を発見し情報技術を利用して解決できる。知・思
		3 発想法	1	・問題解決の各場面で活用できる発想法を学習する。	問題解決法を理解できる。思
		4 情報モラル	1	・情報社会で生活していくための情報モラルを理解する。 ・情報社会の安全を守るための放棄や制度及び個人の責任を学習する。	情報モラルを理解できる。知・主
		5 個人情報の流出	1	・個人情報とはなにかを理解する。 ・SNSを通して個人情報が流出・特定される仕組みを学習する。	個人情報を理解できる。知・思
6 傷つけない傷つけないために		1	・SNS等の不適切な使い方による問題を理解する。 ・ソーシャルエンジニアリングにより不正に情報が蒸す荒れることを理解する。	SNSの扱いを理解できる。知	
5	7 著作権	1	・著作権を理解する。 ・引用の仕方を理解する。	著作権を理解できる。知	
	8 情報技術の発展	1	・高度な画像処理とVRやAR、電子マネーを理解する。	画像処理を理解できる。主	
	9 情報化と私たちの生活の変化	1	・人工知能やロボットなどの情報技術と生活の変化を理解する。	情報技術による生活の変化を理解できる。知	
	10 よりよい情報社会へ	1	・情報化による健康への影響などの問題を学習する。 ・サイバー犯罪などの問題を学習する。	情報化による生活の問題を理解できる。主・思	
6	2章 情報を伝える	11 コミュニケーション手段の変化	1	・情報伝達する際の留意点について理解する。	情報伝達の手法を理解できる。知
		12 ネットコミュニケーションの特徴	1	・ネットを通じたコミュニケーションの注意点を理解する。	ネットでのコミュニケーション手法を理解できる。知
		13 デジタルの世界へ	1	・デジタルとアナログの違いや各々の利点と欠点を理解する。	デジタルとアナログの違いを理解できる。知
		14 数値と文字のデジタル表現	1	・数値と文字のデジタル表現を理解する。	デジタル表現を理解できる。知
		15 音と画像のデジタル表現	1	・音と画像のデジタル化と表現を理解する。	音・画像・動画のデジタル化を理解できる。知
7		16 色と動画のデジタル表現	1	・色と動画のデジタル化と表現を理解する。	デジタル圧縮を理解できる。知
		17 目的に応じたデジタル化	1	・デジタル化の精度やレベル、圧縮について理解する。	デジタル圧縮を理解できる。知
		18 情報デザイン	1	・情報伝達に有効なデザイン化について理解する。	デジタルデザインについて理解する。知
		19 ユニバーサルデザイン	1	・ユニバーサルデザインやユーザーインターフェース、ユーザーエクスペリエンスについて理解する。	デジタルデザインについて理解する。知
		20 情報デザインの流れ	1	・情報デザインを人間工学に基づいた視点から理解する。	デジタルデザインについて理解する。知
9	3章 コンピュータを活用	21 コンピュータとは何か	1	・コンピュータの仕組みについて理解する。	コンピュータのハードとソフトを理解できる。思
		22 ソフトウェアの仕組み	1	・ソフトウェアがどのように動作しているか理解する。	コンピュータのハードとソフトを理解できる。思
		23 演算の仕組みとコンピュータの限界	1	・コンピュータの内部回路や計算の仕組みを理解する。	コンピュータのハードとソフトを理解できる。思
		24 アルゴリズムの表現	1	・アルゴリズムの考え方と活用方法について理解する。	アルゴリズムとプログラムの活用ができる。思
		25 プログラムの基本構造 1	1	・プログラミングについて学ぶ。	アルゴリズムとプログラムの活用ができる。思
		26 プログラムの基本構造 2	1	・プログラムの記述方法について学ぶ。	アルゴリズムとプログラムの活用ができる。思

		27 発展的なプログラム 1	1	・問題解決の過程を理解する。 ・問題解決のための手段の選択について考える。	問題解決の手法を活用できる。思
		28 発展的なプログラム 2	1	・実際に問題解決を行うことによって、問題の明確化、情報の収集・整理・分析の技術を上達させる。	
10		29 モデル化とシミュレーション	1	・Web サイト制作の流れについて理解する。	インターネットの活用ができる。知、思、主
		30 シミュレーションの活用	1	・コンピュータを活用したシミュレーションについて理解する。	
	4章 データを 活用する	31 ネットワークとインターネット	1	・ネットワークの概要について理解する。	
		32 インターネットの仕組み	1	・インターネットの仕組みについて理解する。	
33 サーバとクライアント		1	・ネットワークの活用に必要なサーバについて理解する。		
		34 インターネット上のサービス	1	・インターネットのサービスについて理解する。	
11		35 情報とセキュリティ	1	・情報機器のセキュリティについて学び、活用方法を理解する。	情報機器のセキュリティを活用できる。思
		36 データの形式	1	・データの形式について理解する。	データの仕組みを理解できる。知 データの活用ができる。思
		37 データベースの活用	1	・蓄積されたデータの仕組みを理解し、データの管理について理解する。	
		38 さまざまなデータモデル	1	・データ形式によって、適したデータモデルについて理解する。	
		39 データ分析の流れ	1	・データ分析に当たって、その手順を理解する。	
		40 目的に合わせたデータの活用	1	・収集したデータの妥当性や分析について、その方法の在り方を理解する。	
12		巻末 文書処理ソフトウェアの操作	10	・ワープロソフトを使用して、ビジネス文書作成を学ぶ。	文書作成ができる。主
1		巻末 表計算ソフトウェアの操作	10	・表計算ソフトを使用して、グラフ作成までの操作を学ぶ。	表計算ソフトを活用できる。思、主
2		巻末 プレゼンソフトの操作	10	・プレゼンソフトを使用して、効果的な自己PRを学ぶ。	プレゼンができる。主
		合計	70	学習者の習熟度や学校の行事予定の変更などにより、指導内容・学習内容が変更になることがある。	