

科目名	情報Ⅰ		1学年・必修	使用教科書	『高等学校 情報Ⅰ』 数研出版			
			単位数：2単位	使用副教材	『高等学校 情報Ⅰ サポートノート』 数研出版			
学習目標	<p>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・解決を行う学習活動を通して、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・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(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を深め技能を習得するとともに、情報社会と人の関わりについて理解を深められるようにする。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>							
学習方法	<p>○基本的には講義形式にて授業を行うが、単元の内容によって実習やグループワーク等を行う。</p> <p>○持ち物 教科書、副教材、ノート、筆記用具</p> <p>※今年度入学生から情報も大学入学共通テストの科目になります。復習をしっかりと行うようにしてください。</p>							
学習評価	評価の観点		評価の観点の概要					
	i	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、技能を身に付けているとともに、情報社会と人の関わりについて理解している。					
	ii	思考・判断・表現	事象を情報とその結び付きの観点から捉え、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。					
他教科との関連性	関連する単元（教科）		関連する教科・科目					
	データの活用		体育					
「体力テストにおけるデータの活用、分析」 体育の授業で行っている体力テストをExcelを用いて、データ化し、平均や標準偏差などを求め分析を行う。								
学期	月	単元名（教科）	教科書ページ	記述時間	学習のねらい	評価方法	学習方法と学習のポイント	Outcome 5.0
前期	4	・オリエンテーション		1	オリエンテーションにおいて、奥尻高校のパソコン室やタブレット使用方法を確認するとともに情報Ⅰの学習内容や評価方法を理解し、見直しをもって学習に取り組むことができる。		○学習内容 パソコン室やタブレットの使用方法 情報Ⅰにおける学習内容や評価方法	学びに向かう姿勢
	4 / 5	・第1編 情報社会の問題解決 第1章 情報とメディア 第2章 情報社会における法とセキュリティ 第3章 情報技術が社会に及ぼす影響	10 - 45	12	情報やメディアの特性を踏まえ、情報の科学的な見方・考え方を働かせて、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する学習活動を通して、問題を発見・解決する方法を身に付けるとともに、情報技術が人や社会に果たす役割と影響、情報モラルなどについて理解できるように、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決し、望ましい情報社会の構築に寄与する力を養うことができる。	・前期中間考査 ・ワークシート ・グループ活動	○学習内容 情報とメディアの特性 情報とメディアの特性 問題解決のプロセス 情報社会と法規・制度 個人情報の適切な利活用と保護 知的財産権 情報セキュリティと対策のための技術、意識 情報技術の発展の光と影、情報技術の適切な活用	情報活用能力
	6	・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	46 - 65	8	目的や情報に応じて受け手にわかりやすく情報を伝える活動を通して、情報の科学的な見方・考え方を働かせて、メディアの特性やコミュニケーション手段の特徴について科学的に理解するようにし、効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を身に付けるようにするとともに、コンテンツを表現し、評価し改善する力を養うことができる。		○学習内容 アナログとデジタル デジタル情報 文字、音、画像、動画のデジタル表現 データの圧縮	デザイン力
	7 / 8	・第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴 第3章 情報デザイン 第4章 プレゼンテーション	66 - 87	10		・前期期末考査 ・ワークシート ・プレゼンテーション ・グループ活動	○学習内容 通信とその進展 マスコミュニケーションの進展 情報の発信とメディアの性質 情報を表現する方法 ユニバーサルデザイン プレゼンテーションとは	デザイン力
	9	・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	88 - 95	4			○学習内容 コンピュータの構成 コンピュータのソフトウェア コンピュータでの数値の内部表現	探究心
後期	10 / 11	・第3編 コンピュータとプログラミング 第2章 プログラミング	96 - 107	13	問題解決にコンピュータや外部装置を活用する活動を通して情報の科学的な見方・考え方を働かせて、コンピュータのしくみとコンピュータでの情報の内部表現、計算に関する限界などを理解し、アルゴリズムを表現しプログラミングによってコンピュータや情報通信ネットワークの機能を使う技能を身に付けるようにし、モデル化やシミュレーションなどの目的に応じてコンピュータの能力を引き出す力を養うことができる。	・後期中間考査 ・ワークシート ・実習課題	○学習内容 アルゴリズム プログラミング言語とは プログラミングの方法	課題解決能力
	12	・第3編 コンピュータとプログラミング 第3章 モデル化とシミュレーション	108 - 119	3			○学習内容 モデル化 シミュレーション	分析・判断力
	1 / 2	・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	120 - 145	12	情報通信ネットワークや情報システムにより提供されるサービスを活用する活動を通して情報の科学的な見方・考え方を働かせて、情報通信ネットワークや情報システムのしくみを理解するとともに、データを蓄積、管理、提供する方法、データを収集、整理、分析する方法、情報セキュリティを確保する方法を身に付けるようにし、目的に応じて情報通信ネットワークや情報システムより提供されるサービスを安全かつ効果的に活用する力やデータの課題の発見・解決に活用する力を養うことができる。	・学年末考査 ・ワークシート ・グループ活動	○学習内容 コンピュータネットワーク 通信プロトコル パケット通信、通信の信頼性 IPアドレスとドメイン名 WWWのしくみとURL 電子メールの送受信のしくみ 情報の符号化 データベース さまざまな情報システム	情報活用能力
	3	・第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第3章 データの活用	146 - 157	7		・ワークシート ・実習課題 ・グループ活動	○学習内容 データのさまざまな形式 データの収集方法 データの種類と尺度水準 データの分析 テキストマイニング	情報活用能力