

教科	科目	単位数	学年	集団
情報	情報 I	2	2	スポーツ探究科

使用教科書	副教材等
最新情報 I（実教出版）	最新情報 I（Python版）

科目の目標
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。 (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るようにする。 (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。

評価の観点とその趣旨	
①知識・技能	情報と情報技術を活用した問題の発見・解決等の方法や、情報化の進展が社会の中で果たす役割や影響、情報に関する法律・規則やマナー、個人が果たす役割や責任等について情報の科学的な理解に裏打ちされた形で理解し、情報と情報技術を適切に活用するために必要な技能を身に付けている。
②思考・判断・表現	様々な事象を情報とその結び付きの視点から捉え、複数の情報を結び付けて新たな意味を見いだす力や、問題の発見・解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を身に付けている。
③主体的に学習に取り組む態度	情報や情報技術を適切かつ効果的に活用して情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとする態度を身に付けている。
評価方法	
①知識・技能：定期試験 ②思考・判断・表現：定期テスト、提出物 ③主体的に学習に取り組む態度：授業への取り組み状況、提出物の提出状況、授業の振り返りの確認	

学習計画						
月	単元名	使用教科書項目	単元や題材などの内容のまとまりごとの学習目標	評価の観点		
				①	②	③
4	情報社会と私たち	情報社会	①情報社会の現状、情報の特性について理解している。	○	○	○
		情報社会の法規と権利	②情報のモラルと情報化が個人に及ぼす影響について理解できる。	○	○	○
5	メディアとデザイン	情報技術が築く新しい社会	③知的財産権について理解している。	○	○	○
		メディアのコミュニケーション	④個人情報とプライバシーについて理解し、それらを保護する方法を身に付けている。	○	○	○
6	システムとデジタル化	情報デザイン	⑤社会の中で利活用されている情報技術について理解している。	○	○	○
		情報デザインの実践	①メディアの種類を理解し、目的に応じたメディアを選択することができる。	○	○	○
		情報システムの構成	②コミュニケーションの形態には違いがあることを理解できている。	○	○	○
			③インターネットを活用したコミュニケーションの特徴について理解している。	○	○	○
			④情報を正確に、わかりやすく伝える方法について理解している。	○	○	○
			⑤手順と作成について理解している。	○	○	○
			⑥Webページ作成の方法について理解できている。	○	○	○
			①仕組みについて理解している。	○	○	○

7	期末テスト					
		情報のデジタル化	②アナログとデジタルの違いについて理解している。	○	○	○
			③2進数と情報量の関係、演算について理解できている。	○	○	○
			④数値や文字をデジタル化する方法を理解している。	○	○	
9	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	⑤コンピュータでの数値の計算方法について理解している。	○		○
			⑥音声、静止画や動画をデジタルで表現する方法について理解できている。	○	○	
			①情報通信ネットワークの構成について理解している。	○		
			②ネットワークを効率的に利用するための取り決めについて理解している。	○		
10	問題解決とその方法	情報セキュリティ	③ネットワークを通じてデータを効率よく転送する工夫について理解できている。	○	○	○
			①脅威に対する様々な安全対策について理解している。	○	○	○
			②情報セキュリティを確保する方法と技術について理解できている。	○	○	○
			①問題の発見と解決の手順について理解している。	○	○	○
11		データの活用	②問題の検討、整理・分析したりする方法について理解している。	○	○	○
			①データを収集したり、整理したりする方法について理解できている。	○		
			②データの表現、分析の手法について理解している。	○	○	○
			期末テスト			
12		モデル化	①モデル化の分類と意味について理解している。	○	○	○
		シュミレーション	②モデル化する手順と方法を理解し、様々なモデルを作成することができる。	○	○	○
			①シミュレーションの意義について理解し、確率的モデルのシミュレーションを行うことができる。	○	○	
				②問題解決のためにシミュレーションを活用しようとしている。	○	○
1	アルゴリズムとプログラミング	プログラミングの方法	①アルゴリズムを用いてプログラムを表現する方法を理解している。	○	○	○
			②プログラミング言語の種類とその特徴について理解している。	○	○	○
		プログラミングの実践	①変数を使用したプログラムを作成することができる。	○	○	
			②関数を使用したプログラムを作成することができる。	○	○	
2			③多くのデータから目的のデータを探し出すプログラムを作成することができる。	○	○	○
3	期末テスト					