

2024年度 北見藤高等学校シラバス

【教科】 【科目】	【情報科】 【情報 I】	2 年	2 単位	教科書	東京書籍 新編 情報 I	副教材等	東京書籍 情報 I Step Forward!	履修対象・ 使用教室 等	2 年生グローバル 情報処理室・HR教室	
教科 科目 の 目標	<p>・情報に関する科学的な見方・考え方を重視するとともに、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ための知識及び技能を身に付け、実際に活用する力を養うとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養うことを目指している。</p> <p>・大学入学共通テストに向けて入試レベルの問題を解けるようにする。</p>									
評価 の 観点	知識・技能	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、様々な事象を情報とその結び付きの観点から捉え、複数の情報を結び付けて新たな意味を見いだす力を養うとともに、問題の発見・解決する各段階で情報と情報技術を活用する過程を振り返り改善することで、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。			主体的に学習に取り組む態度					
	思考・判断・表現	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、様々な事象を情報とその結び付きの観点から捉え、複数の情報を結び付けて新たな意味を見いだす力を養うとともに、問題の発見・解決する各段階で情報と情報技術を活用する過程を振り返り改善することで、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ことを通して、法規や制度及びマナーを守ろうとする態度、情報セキュリティを確保しようとする態度などの情報モラルを養い、これらを踏まえて情報と情報技術を活用することで情報社会に主体的に参画する態度を養う。					
評価 方法	<p>* 単元などの授業内容のまとまりごとに「評価の観点」に基づいた観点別評価を行い、「A:「十分満足できる」状況 B:「概ね満足できる」状況 C:「努力を要する」状況」とする。</p> <p>* 単元などの観点別評価に基づいて、学習全体の総括的な評価を行ったものを「5段階の評定」とする。</p>									
評価 資料 ・ 評価 比重 (100点換 算)	評価資料等	単元テスト			予定回数・内容等	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度		
	単元テスト	授業中の課題			教科書にある基本的な問題、入試に対応できる問題を出題します。	50%	50%			
	小テスト	宿題			復習のプリントや実習の課題	10%	20%	50%		
	宿題	レポート課題			不定期に実施します。	30%	30%			
						10%		50%		
		〔観点別配分％〕			〔3観点の比重を％で示しています〕					
月進行 (計画)	【単元名】 学習項目名	配当 時間 (計画)	学習内容・目標 (到達点) など			主な評価資料		評価の重み付け(◎○)		
4 5	ガイダンス 1 章：情報で問題を解決する 1 情報とメディアの特性 2 問題解決の流れ 3 発想法 4 情報モラル 5 個人情報流出 6 傷つかない傷つけないために 7 著作権 8 情報技術の発展 9 情報科と私たちの生活の変化 10 より良い情報社会へ	12	・Society5.0から情報の学習目標とシラバスを理解する。 ・実習用コンピュータの使い方を理解する。 ・情報の特性から、情報は何かを理解する。 ・さまざまなメディアの特性を理解する。 ・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。 ・問題解決の各場面で活用できる発想法を学習する。 ・情報社会で生活していくための情報モラルを理解する。 ・個人情報とはどのようなものか理解する。 ・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。 ・著作権について理解する。 ・引用の仕方を理解する。			単元テスト	○	○		
			小テスト	○	○					
6 7	2 章：情報を伝える 1 1 コミュニケーション手段の変化 1 2 ネットコミュニケーションの特徴 1 3 デジタルの世界 1 4 数値と文字のデジタル表現 1 5 音と画像のデジタル表現 1 6 色と動画のデジタル表現 1 7 目的に応じたデジタル化 1 8 情報デザイン 1 9 コーポレートデザイン 2 0 情報デザインの流れ	12	・メディアとコミュニケーションの変遷について学習する。 ・メディアの特性について学習する。 ・デジタルデータとは何か学習する。 ・デジタルデータのビットとバイトを理解する。 ・2進法と情報の単位について学習する。 ・文字のデジタル表現について学習する。 ・音、画像、動画のデジタル化について学習する。 ・情報デザインの方法である抽象化、可視化、構造化を理解する。 ・ユニバーサルデザインについて学習する。 ・情報デザインのプロセスを理解する。 ・情報デザインのプロセスを活用する方法を身につける。			単元テスト	○	○		
			小テスト	○	○					
8 9	実習 ・文書処理ソフトウェア 1 キーボード操作 2 文書作成 3 文書デザイン ・表計算ソフトウェア 1 四則計算 2 関数 3 表計算処理	12	・文書処理ソフトウェアについて、書式の設定や配置の変更など基本的な操作を学習する。 ・文書処理ソフトウェアで図、表、画像を利用する方法を学習する。 ・ディレクトリやファイルの操作について学習する。 ・情報の特性から、情報は何かを理解する。 ・さまざまなメディアの特性を理解する。 ・表計算ソフトウェアの書式の設定や配置の変更など、基本的な操作を学習する。 ・表計算ソフトウェアでの数式の利用を学習する。 ・表計算ソフトウェアでの関数の利用を学習する。			授業中の課題	○	○	○	
10 11	実習 ・プレゼンテーションソフトウェア 1 プレゼンテーション 3 章：コンピュータを活用する 2 1 コンピュータとは何か 2 2 ソフトウェアの仕組み 2 3 演算の仕組み 2 4 アルゴリズムの表現 2 5 プログラムの基本構造 1 2 6 プログラムの基本構造 2 2 7 発展的なプログラム 1 2 8 発展的なプログラム 2	12	・プレゼンテーションソフトを用いて、5～10分のプレゼンを実施する。 ・コンピュータの基本構成について理解する。 ・ハードウェアとソフトウェアについて理解する。 ・プログラムの動作の仕組みについて学習する。 ・コンピュータの演算の仕方について学習する。 ・コンピュータの処理のための基本的な回路について学習する。 ・アルゴリズムの必要性を理解する。 ・アルゴリズムの表現方法について学習する。 ・プログラムの作り方について学習する。			授業中の課題	○	○	○	
			単元テスト	○	○					
			小テスト	○	○					
12 1	実習 ・プログラミング 1 Python	12	・プログラムの制御構造について学習する。 ・プログラムで制御構造を組み合わせる方法を学習する。 ・プログラムの配列とリストについて学習する。 ・簡単な対話プログラムを開発する。 ・プログラムでの関数の利用について学習する。			授業中の課題	○	○	○	
2 3	4 章：データを活用する 3 1 ネットワークとインターネット 3 2 インターネットの仕組み 3 3 サーバ/クライアント 3 4 インターネット上のサービス 3 5 情報セキュリティ 3 6 データの形式	10	・情報通信ネットワークとは何か学習する。 ・LANとWANの違いを学習する。 ・プロトコルと、その1つとしてTCP/IPについて学習する。 ・ネットワークを構成するハードウェアについて学習する。 ・サーバの役割について学習する。 ・インターネットでのIPアドレスとDNSの役割を学習する。 ・認証後に使えるようになるサービスには、どのようなものがあるか調べる。 ・データとは何か学習する。 ・データの尺度とは何か学習する。			単元テスト	○	○		
			小テスト	○	○					
学習 の アドバイス	<p>・世の中には様々な情報で溢れています。皆さんが日常で行う何気ない会話、撮影した写真、SNSに登録した内容、それらすべてが貴重な情報です。情報 I では授業を通してコンピュータの扱い方を身に付けるだけでなく、それらの情報を正しく扱い、効果的に活用できるようにする必要があります。普段から情報や情報に関する技術に関心を持ち、身近にあるスマートフォンやパソコン等を扱う際も、セキュリティやモラルを意識してください。</p> <p>・情報 I は 2 0 2 5 年度試験以降大学入試の科目として登場します。教科書の内容だけでは足りないので入試問題に対応した問題演習もおこなっていく。授業中に解できない問題はすべて宿題とする。復習を怠らな行ってください。</p>									