

2025年度 北見藤高等学校シラバス

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------------------|--|--|-------------|--------|--|----------------|-----------------------|
| 〔教科〕 〔科目〕 | 〔情報科〕 〔情報Ⅱ〕 | 3年 | 2単位 | 教科書 | 東京書籍 情報Ⅱ | 副教材等 | なし | 履修対象・ 使用教室等 | 3年アクティブ 情報処理室・HR教室 |
| 教科・ 科目の 目標 | (1) 多様なコミュニケーションの実現、情報システムや多様な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、情報技術の発展と社会の変化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、創造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、新たな価値の創造を目指し、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与する態度を養う。 | | | | | | | | |
| 評価 の 観点 | 知識・技能 | | | 思考・判断・表現 | | | 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、技術を身につけているとともに、情報社会と人とのかわりについて理解している。 | | | 事象を情報とそのむすび付きの視点からとらえ、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。 | | | 情報社会とのかか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。 | | |
| 評価 方法 | * 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。 * 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。 | | | | | | | | |
| 評価 資料・ 評価 比重 (100点換 算) | 評価資料等 | | 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 | |
| | 確認テスト | | ほぼ毎回。範囲は前回の授業の復習です。 | | | 70% | 70% | | |
| | 授業中の課題 | | 授業中に指示をします。 | | | 30% | 30% | | |
| | 家庭学習 | | Life is Techレッスンに取り組んでください。 | | | | | 50% | |
| | 冬休み課題 | | 手書きレポートを課します。 | | | | | 30% | |
| | 授業態度 | | 頑張って取り組んでいる姿勢が見られれば加点します。 | | | | | 20% | |
| | 〔観点別配分率〕 | | 〔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 | <ul style="list-style-type: none"> ガイダンス コンピュータの構成 ソフトウェア 処理の仕組み 論理回路 アルゴリズムの表現 アルゴリズムの効率性 | 14 | <ul style="list-style-type: none"> 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。 | | | 確認テスト | ● | ○ | |
| | | | | | | 課題 | ○ | ● | |
| | | | | | | 家庭学習 | | | ● |
| | | | | | | | | | |
| 6 7 | <ul style="list-style-type: none"> Pythonの復習 →print, input, if Python実習① →for, 数値演算, 乱数 Python実習② →作品作り | 14 | <ul style="list-style-type: none"> Pythonの基礎を理解する プログラムの作り方について学習する。 プログラムの制御構造について学習する。 | | | 確認テスト | ● | ○ | |
| | | | | | | 課題 | ○ | ● | |
| | | | | | | 家庭学習 | | | ● |
| | | | | | | | | | |
| 8 9 | <ul style="list-style-type: none"> 情報デザイン実践 オリジナルWebサイト制作 自動会計AIレジ AI顔認証 | 14 | <ul style="list-style-type: none"> HTMLの基礎を理解する プログラムの作り方について学習する。 プログラムの制御構造について学習する。 | | | 確認テスト | ● | ○ | |
| | | | | | | 課題 | ○ | ● | |
| | | | | | | 家庭学習 | | | ● |
| | | | | | | | | | |
| 10 11 | <ul style="list-style-type: none"> ガチャは何回引けば当たるのか 掲示板システムを作ろう キーボードの配列を研究しよう 好きなものをマップしよう | 14 | <ul style="list-style-type: none"> ガチャのモデル化と趣味レーションを行う。 プログラムやモデルの数式の一部を変化させ、より適切なモデルを検討したり、考察したりする。 情報システムを開発するうえで大切なプログラムの書き方を学習する 作成した掲示板の動作を確認する。 分析したいデータを集め、分析できるcsvファイルにとまとめる。 | | | 確認テスト | ● | ○ | |
| | | | | | | 課題 | ○ | ● | |
| | | | | | | 家庭学習 | | | ● |
| | | | | | | | | | |
| 12 1 | <ul style="list-style-type: none"> 情報システムの設計 問題解決のツール④計画の進行を管理するツール 小さな情報システムを作ろう | 14 | <ul style="list-style-type: none"> 情報システムの設計の流れを学習する。 プロジェクト・マネジメントとは何か、計画進行を管理するツールについて学習する。 情報システムを作成するためにチームを作り、プロジェクト管理を行い、システム開発をする。 | | | 確認テスト | ● | ○ | |
| | | | | | | 課題 | ○ | ● | |
| | | | | | | 家庭学習 | | | ● |
| | | | | | | | | | |
| 学習の アドバイス | ・世の中には様々な情報が溢れています。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Ⅱ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なるようになってほしいと思っています。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。 ・シラバスはあくまでも予定です。急遽、講演や外部講師による実習、検定試験等予定を変えることもあるので適宜指示を出す。 ・情報Ⅰ同様、普段の取り組みや提出物は成績に大きく反映されます。授業の時間だけでは課題が終わらないこともあります。放課後を活用し、必ず提出物は全て出すようにしてください。 | | | | | | | | |