

2025年度 北見縣高等学校シラバス

【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年生グロリア 情報処理室・HR教室	
教科・ 科目の 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利用について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人と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	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るようとする態度、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	＊単元などの授業内容のまとめごとに「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、学習全体の総合的な評価を行ったものを「5段階の評価」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。			50%	50%				
	単元テスト	4回実施する予定。大学入試を想定した問題とする			50%	50%				
	家庭学習	Life is Tech Lessonの取り組み					50%			
	課題	授業中に指示します。					50%			
	〔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	相当 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	1章 情報社会 1 情報とその特性 2 メディアとその特性 3 問題を解決する方法 4 情報の収集と分析 5 解決方法の提案 6 知的財産 7 個人情報 8 情報セキュリティ 9 情報モラルと個人の責任 10 情報技術の進歩と役割 11 情報技術が社会に与える 光と影	12	・情報とは何か理解する。 ・情報の信憑性を評価する方法を理解する。 ・メディアとは何か理解する。 ・各種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。 ・PDCAサイクルについて学習する。 ・データマイニングについて学習する。 ・問題解決の各場面で活用できる発想法を学習する。 ・問題解決の各手法と整理方法を学習する。 ・知的財産とは何か理解する。 ・著作権と産業財産権について学習する。 ・個人情報とは何か理解する。 ・個人情報流出・特定される仕組みについて学習する。				確認テスト	◎	◎	
	単元テスト		◎	◎		家庭学習			○	
6 7	2章 情報デザイン 1 2 コミュニケーションとメディア 1 3 情報のデジタル化 1 4 数値の表現 1 5 n進数の計算 1 6 文字のデジタル化 1 7 音のデジタル化 1 8 画像のデジタル表現 1 9 データの圧縮 2 0 デジタルデータの特徴	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。 ・デジタルデータとは何か学習する。 ・ビットによるコンピュータの情報の扱いを理解する。 ・2進法、10進法、16進法について学習する。 ・2進法の計算と数の表現について学習する。 ・文字のデジタル表現について学習する。 ・文字コードの種類について学習する。 ・音のデジタル化について学習する。 ・標準化周期と標準化周波数について学習する。 ・画像のデジタル化について学習する。 ・動画のデジタル化について理解する。				確認テスト	◎	◎	
	単元テスト		◎	◎		家庭学習			○	
8 9	・表計算ソフトウェアの操作 ・データの形式 ・データベースの活用 ・さまざまなデータモデル ・データ分析の流れ	12	・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。 ・ドレコトやファイルの操作について学習する。 ・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。 ・データベースの役割がどのようなものか理解する。 ・社会でのデータベースの活用例を学習する。 ・データベースで使用するデータモデルについて学習する。 ・データ分析の流れと方法を学習する。 ・分析の目的に合わせたデータの活用方法を学習する。 ・適切なデータの解釈方法を学習する。				確認テスト	◎	◎	
	課題		◎	◎	○					
10 11	2 1 メディアと文化の発展 2 2 ネットコミュニケーションの特徴 2 3 情報デザイン 2 4 操作性の向上と情報技術 2 5 全ての人に伝わるデザイン 2 6 コンテンツ設計	12	・情報デザインとは何か学習する。 ・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。 ・分かつやし文書を作成する。 ・ユーザインタフェースについて学習する。 ・ユーザインタフェースについて学習する。 ・情報デザインを行う場合の一連の流れについて学習する。				確認テスト	◎	◎	
	単元テスト		◎	◎		家庭学習			○	
12 1	3章 プログラミング 2 7 コンピュータの編成 2 8 ソフトウェア 2 9 処理の仕組み 3 0 論理回路 3 1 アルゴリズムの表現 3 2 アルゴリズムの効率性 3 3 プログラムの仕組み 3 4 プログラミング入門 3 5 プログラミング応用	12	・プログラムとは何か理解する。 ・プログラムのデータ構造について学習する。 ・プログラムの作り方を学習する。 ・プログラムで制御構造を組み合わせることを学習する。 ・プログラムでの関数の利用について学習する。				確認テスト	◎	◎	
	単元テスト		◎	◎		家庭学習			○	
2 3	3 6 問題のモデル化 3 7 モデル化の活用 3 8 シミュレーション 3 9 シミュレーションの活用 4章 ネットワークの活用 4 0 情報通信ネットワーク 4 1 デジタル通信の仕組み 4 2 インターネットの利用	10	・モデル化の考え方や、モデルの種類について学習する。 ・シミュレーションの必要性を理解する。 ・モデル化とシミュレーションにおける注意点を学習する。 ・テーマを決めて、表計算ソフトウェアでシミュレーションを行う。 ・情報通信ネットワークとは何か学習する。 ・インターネットの接続方法について学習する。 ・小規模LANの構築方法を学習する。 ・ネットワークに接続した場合の機器の機能拡張について考える。 ・家庭内LANを構築する。				確認テスト	◎	◎	
	単元テスト		◎	◎		家庭学習			○	
学習の アドバイス	・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。 ・情報Ⅰは2025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。授業中に解凍できない問題はすべて宿題とする。復習を入念に行ってください。									