

教科	科目	対象学年学科	単位数	教科書	使用教材
情報	情報 I	2年 普通科 国際科	2 単位	高等学校情報 I (数研出版)	情報 I サポートノート (数研出版)

<b>到達目標</b>	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・解決に向けて情報と情報技術を適切にかつ効率的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を育成することを目指す。
-------------	--

<b>評価の観点</b>	知識・技能	思考力・判断力・表現力	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、技能を身に付けることができたか。また、情報社会と人の関わりについて理解することができたか。	事象の視点を捉え、向かおうとする課題を適切に解決することができたか。	情報を活用し、情報の活用と結ぶ、捉え、向かい、向かい、情報と技術とを適切に活用することを目指す。

<b>学習の評価</b>	①定期考査では「知識・技能」「思考・判断・表現」を中心に評価する。 ②実習への取り組み・課題の提出状況・授業中の発問と応答などにより、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ①の評価に、②および出席状況を加味し、総合的に評価する。
--------------	---

学習内容	到達目標
1. 情報社会の問題解決 ・情報とメディア ・情報社会における法とセキュリティ ・情報技術が社会に及ぼす影響	・情報や、情報の信憑性について理解できる。 ・情報に、情報の法規や制度、情報セキュリティについて理解できる。 ・発展する情報技術が社会・生活の変化、適切に活用される。
2. コミュニケーションと情報デザイン ・情報のデジタル表現 ・コミュニケーション手段の発展と特徴 ・情報デザイン ・プレゼンテーション	・情報のデジタル化の基礎的な知識と技術と、データの縮小の原理について理解できる。 ・通信の歴史とコミュニケーション手段の発展について理解できる。 ・適切なメディアの選択と活用方法を身に付ける。 ・情報デザインやプレゼンテーションの役割を理解でき、効果的な情報デザインやプレゼンテーションの基本的な手法を理解でき、使用できる。
3. コンピュータとプログラミング ・コンピュータのしくみ ・プログラミング ・モデル化とシミュレーション	・コンピュータのハードウェア・ソフトウェアの基本的な仕組みやプログラムの基本を理解できる。 ・プログラミングの仕組みやプログラムの基本を理解できる。 ・プログラミングの仕組みやプログラムの基本を理解できる。 ・モデル化とシミュレーションの考え方や方法を理解できる。
4. 情報通信ネットワークとデータの活動 ・ネットワークのしくみ ・データベース ・データの分析	・情報通信ネットワークの仕組みや機能を理解できる。 ・データをデータベースとして管理する仕組みや方法を理解できる。 ・データの解析や可視化の方法やツールを理解できる。 ・データベースの活用やデータの収集・整理・分析の方法やツールを理解できる。