

< 情報 >科 学習シラバス

科 目	情報 I	学年・類型	1年生	単位数	2 単位	教科書	新編 情報 I (東京書籍)	
学習の到達目標		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・能力を養う。						
評価の観点	A 知識・技能		B 思考・判断・表現		C 主体的に学習に取り組む態度			
評価の内容	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、技能を身に付けているとともに、情報社会と人の関わりについて理解している。			事象を情報とその結び付きの視点から捉え、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用いていく。		情報社会との関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。		
評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・単元小テスト ・タッチメソッド ・提出作品 ・課題の記述内容 ・定期考查 		<ul style="list-style-type: none"> ・単元小テスト ・提出作品 ・課題の記述内容 ・定期考查 		<ul style="list-style-type: none"> ・授業への取り組み方 ・振り返りシートの記述内容 ・課題の記述内容 			
学期	月	単元名・小单元名	学習の指導内容				評価の観点	
1 学 期	4	1章 情報で問題を解決する	オリエンテーション 1 情報とメディアの特性 2 問題解決の流れ 3 発想法				A B C	
			4 情報モラル 5 個人情報の流出 6 傷つかない傷つけないために 7 著作権				○ ○ ○	
	5		8 情報技術の発展 9 情報化と私たちの生活の変化 10 よりよい情報社会へ				○ ○ ○	
			11 コミュニケーション手段の変化 12 ネットコミュニケーションの特徴 13 デジタルの世界へ 14 数値と文字のデジタル表現				○ ○ ○	
2 学 期	6		15 音と画像のデジタル表現 16 色と動画のデジタル表現 17 目的に応じたデジタル化				○ ○ ○	
			18 情報デザイン 19 ユニバーサルデザイン 20 情報デザインの流れ				○ ○ ○	
	7		21 ネットワークとインターネット 22 インターネットの仕組み 23 サーバとクライアント 24 インターネット上のサービス 25 情報セキュリティ 26 データの形式				○ ○ ○	
			27 データベースの活用 28 さまざまなデータモデル 29 データ分析の流れ				○ ○ ○	
3 学 期	8 ・ 9		30 目的に合わせたデータの利用 31 コンピュータとは 32 ソフトウェアの仕組み 33 演算の仕組みとコンピュータの限界				○ ○ ○	
			34 アルゴリズムの表現 35 プログラムの基本構造1 36 プログラムの基本構造2 37 発展的なプログラム1 38 発展的なプログラム2 39 モデル化とシミュレーション				○ ○ ○	
	10		40 シミュレーションの活用				○ ○ ○	
			41 シミュレーションの活用				○ ○ ○	
学習のポイント		<ul style="list-style-type: none"> ・授業に一生懸命取り組むことが、学習の効果を向上させる。 ・日常でスマートフォンなどのデジタルデバイスを使用する際にも、情報リテラシーの概念を実践する。 						