

< 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，情報社会と人と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る。			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	・単元小テスト ・タッチメソッド ・提出作品 ・課題の記述内容 ・定期考査			・単元小テスト ・提出作品 ・課題の記述内容 ・定期考査			・授業への取組方 ・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・小単元名		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				○ ○	○ ○	○ ○
	5			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				○ ○	○ ○	○
	6			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				○ ○	○ ○	○
	7	2章 情報を伝える		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	8・9			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				○ ○ ○	○ ○ ○	
	10			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					○ ○ ○	○ ○
	11	4章 データを活用する		31 ネットワークとインターネット 32 インターネットの仕組み 33 サーバとクライアント 34 インターネット上のサービス 35 情報セキュリティ 36 データの形式				○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	○ ○ ○
	12			37 データベースの活用 38 さまざまなデータモデル 39 データ分析の流れ				○	○ ○ ○	○ ○
3 学 期	1	3章 コンピュータを活用する		40 目的に合わせたデータの利用 21 コンピュータ とは 22 ソフトウェアの仕組み 23 演算の仕組みとコンピュータの限界				○ ○ ○ ○ ○ ○		○
	2			24 アルゴリズムの表現 25 プログラムの基本構造1 26 プログラムの基本構造2 27 発展的なプログラム1 28 発展的なプログラム2 29 モデル化とシミュレーション				○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	3			30 シミュレーションの活用					○	○
学習のポイント		・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。								