

< 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	<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 ・定期考査 		<ul style="list-style-type: none"> ・単元小テスト ・提出作品 ・課題の記述内容 ・定期考査 		<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・小単元名	学習の指導内容			評価の観点	
			A	B	C		
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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			1 情報とメディアの特性	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	5		2 問題解決の流れ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			3 発想法	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			4 情報モラル	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6		5 個人情報流出	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		6 傷つかない傷つけないために	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
7	2章 情報を伝える	7 著作権	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		8 情報技術の発展	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
2 学期	8・9		9 情報化と私たちの生活変化	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			10 よりよい情報社会へ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			11 コミュニケーション手段の変化	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	10		12 ネットコミュニケーションの特徴	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			13 デジタルの正解へ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			14 数値と文字のデジタル表現	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			15 音と画像のデジタル表現	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	11	4章 データを活用する	16 色と動画のデジタル表現	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			17 目的に応じたデジタル化	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			18 情報デザイン	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
12		19 ユニバーサルデザイン	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		20 情報デザインの流れ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		21 ネットワークとインターネット	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		22 インターネットの仕組み	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		23 サーバとクライアント	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
3	3章 コンピュータを活用する	24 インターネット上のサービス	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		25 情報セキュリティ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		26 データの形式	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
3 学期	1		27 データベースの活用	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			28 さまざまなデータモデル	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	2		29 データ分析の流れ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			30 目的に合わせたデータの利用	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			21 コンピュータとは	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	3		22 ソフトウェアの仕組み	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
			23 演算の仕組みとコンピュータの限界	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3		24 アルゴリズムの表現	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		25 プログラムの基本構造1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		26 プログラムの基本構造2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		27 発展的なプログラム1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		28 発展的なプログラム2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
3		29 モデル化とシミュレーション	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
		30 シミュレーションの活用	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
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。 						