

令和5（2023）年度「情報Ⅰ」シラバス

教科	情報	単位数	2	コース・学年・組	1年生全コース
科目	情報Ⅰ				
学習の到達目標				使用教科書・副教材等	
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・能力を次のとおり育成することを目指す。				日本文芸出版 情報Ⅰ 日本文芸出版 情報Ⅰ・サブノート	
評価方法		(1) 定期考査、実力テスト及び臨時考査等 (2) 研究物、レポート、宿題等 (3) 作品及び実技 (4) 平素の学習態度			
評価の観点					
知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度	
情報と情報技術を問題の発見・解決に活用するための知識について理解し、技能を身に付けているとともに、情報化の進展する社会の特質及びそのような社会と人間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。	
月	時数	単元・教材名	学習の目標(学習のねらい)		評価方法
4 5 6 7	18	情報社会の問題解決	①情報の特性を考える。 ②メディアの特性を考える。 ③問題解決の考え方を身につける。 ④著作権侵害について考える。 ⑤個人情報について考える。 ⑥サイバー犯罪について考える。 ⑦ソーシャルメディアの適切な活用方法を身につける。 ⑧情報技術の発展と社会の変化を考える。		(1) 定期考査、実力テスト及び臨時考査等 (2) 研究物、レポート、宿題等 (3) 作品及び実技 (4) 平素の学習態度
6 7 9 10	21	コミュニケーションと情報デザイン	①メディアの発達、コミュニケーションの形態や特性を理解する。 ②情報機器のパーソナル化とソーシャルメディアの関係性を理解する。 ③アナログとデジタルの違い、2進法と情報量の単位との関係を理解する。 ④コンピュータによる情報の表現のしくみを理解する。 ⑤情報デザインの考え方を理解する。 ⑥情報デザインによる問題解決のプロセスを理解する。 ⑦情報デザインの考え方を理解する。 ⑧情報デザインによる問題解決のプロセスを理解する。		(1) 定期考査、実力テスト及び臨時考査等 (2) 研究物、レポート、宿題等 (3) 作品及び実技 (4) 平素の学習態度
11 12 1	17	コンピュータとプログラミング	①コンピュータの基本的な構成を理解する。 ②CPUによる演算のしくみを理解する。 ③アルゴリズムの基本構造を確認し、図や表で表現する方法を知る。 ④変数、データ型、演算子、関数などプログラムを構成する要素を確認する。 ⑤配列など、プログラミングでデータを効率よく利用する方法を理解する。 ⑥グループ分けプログラムの作成手順を見ながらプログラミングの方法を理解する。 ⑦モデル化とシミュレーションの考え方を理解する。 ⑧プログラミングによりコンピュータを用いてシミュレーションをする。		(1) 定期考査、実力テスト及び臨時考査等 (2) 研究物、レポート、宿題等 (3) 作品及び実技 (4) 平素の学習態度
2 3	14	情報通信ネットワークとデータの活用	①コンピュータネットワークの構成を理解する。 ②データ転送のしくみとプロトコルの役割を理解する。 ③暗号化などのセキュリティを高める方法について理解する。 ④情報システムが社会をどのように支えているか理解する。 ⑤データベースの役割について理解する。 ⑥データの活用が問題解決に役立つことを踏まえ、データ収集の方法を理解する。 ⑦数値データ、テキストデータの分析方法を理解する。		(1) 定期考査、実力テスト及び臨時考査等 (2) 研究物、レポート、宿題等 (3) 作品及び実技 (4) 平素の学習態度
総時数	70				