

科目名			情報Ⅰ		学年	普通科		必／選	単位数
					1 年	国文	普通	必修	2
						○	○		
学 習 目 標			情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して、情報を収集・処理・表現させる。また、効果的にコミュニケーションを行う能力を養い、情報社会に積極的に参画する態度を育てる。						
使 用 教 材			教科書：教科書： 新編 情報Ⅰ （東京書籍） 副教材：						
評 価			評価法	実技課題、実技テスト、パフォーマンス課題（発表）、授業への取り組み（態度・発問）					
			評価観点の趣旨	a	知識・技能	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およ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。			
				b	思考・判断・表現	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。			
				c	主体的に学習に取り組む態度	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。			
			上に示す観点に基づいて、各観点で評価し、学期末および学年末には観点別学習状況の評価（A、B、C の3段階）および評定（1～5 の5段階）にまとめます。						
期	月	時 数	学習項目・ 単元	学習内容	評価方法				
					a	b	c		
1 学 期	4 月 5 月	1 15	・オリエンテーション ・文書による情報処理	・中学校までの知識・技能・経験などの調査 ・生活と情報技術のかかわりを学ぶ ・文書処理ソフトの利用を学ぶ 文書のレイアウト・表の作成・書類作成	実技課題 実技試験	実技課題	実技課題		
1 学 期	6 月 7 月	8	・情報で問題を解決する。	・発想法 ・情報モラル ・個人情報の流出	実技課題	実技課題	実技課題		
2 学 期	9 月 10 月 11 月	8 10	・データを活用する	・表計算ソフトの利用を学ぶ データ形式／計算式の入力／表の編集・加工 各種関数の利用／グラフの作成 グラフから情報を読みとる	実技課題 実技試験	実技課題 実技試験	実技課題		
3 学 期	12 月	4	・情報で問題を解決する ・情報を伝える	・インターネットのしくみについて学ぶ ・情報収集の方法や検索のしくみについて学ぶ ・インターネットの特質と個人の責任、情報モラル・著作権などについて学ぶ 情報を効果的に伝える工夫 アニメーションの設定・実行 ・他人に分かりやすく伝える手法を学ぶ。	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題		

3 学 期	1 月 2 月	14	・ 情報で問題を解決する ・ 情報を伝える	・ プレゼンテーションソフトの利用を学び、スライドを作成する。 文字の入力・画像の貼り付け 図形の作成、加工 文字の配色の工夫 情報を効果的に伝える工夫 アニメーションの設定・実行 ・ 他人に分かりやすく伝える手法を学ぶ。	ハ° フォーマンス 課題	ハ° フォーマンス 課題	ハ° フォーマンス 課題
3 学 期	2 月	10	プログラミング	・ scratch を用いたプログラミング学習 プログラミングの基本的な考え方 ブロック崩しゲームの作成 自由課題、作成したゲームの改良	ハ° フォーマンス 課題	ハ° フォーマンス 課題	ハ° フォーマンス 課題
担当者からのメッセージ（学習方法など）							
コンピュータ教室での実技演習を基本的な形式とします。 実技演習の時間を多く確保することにより， 情報処理の基礎・基本の習得を目指します。							