

教科名	情報	科目名	情報Ⅰ	履修単位数	2	履修年次	1年次
使用教科書	「情報ⅠNext」数研出版						
副教材等	「情報ⅠNextサポートノート」数研出版						
授業担当者							

1 グラデュエーション・ポリシー及びカリキュラム・ポリシー

<p>グラデュエーション・ポリシー</p> <p>卒業までに次の資質・能力を育成する。</p> <p>①自ら学び、自ら考え、主体的に物事に取り組む力を育成します。</p> <p>②様々な人とコミュニケーションを図り、自他を理解・尊重する心を育成します。</p> <p>③自己の進路実現を実現できる確かな学力と豊かな人間性を育み、社会に貢献できる力を育成します。</p>
<p>カリキュラムポリシー</p> <p>資質・能力を育成するために、次のような教育活動を行う。</p> <p>①多様な選択科目を設定し、得意分野の力を伸ばし、主体的に学ぶ意欲を高める授業を展開します。</p> <p>②積極的なICTの活用や探究的な学びをとおして、思考力、自己表現力、発想力を育む授業を展開します。</p> <p>③学校行事、部活動、生徒会活動や外部と連携した学習活動をとおして、自己や他者を理解したり、社会的な課題や問題を知る機会を充実させたりします。</p>

2 学習目標

<p>(1)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を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについて理解を深めるようにする。</p> <p>(2)様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、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活用する力を養う。</p> <p>(3)情報と情報技術を活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。</p>
--

3 指導の重点

<p>高卒ですぐに就職する場合も、大学や専門学校を経て就職する場合も、職場にはコンピュータが必ずある昨今、手元を見ないで、文字を打つ「タッチ・タイピング」の習得は必須です。</p> <p>教科書で情報に関する様々な知識等を学習しながら、ワードによるタッチ・タイピングの習得および習熟を目指します。</p>
--

4 評価の観点の趣旨

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>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。</p>	<p>事象を情報とその結び付きの視点から捉え、問題の発見・解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に用いている。</p>	<p>情報と情報技術を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活用し、自ら評価して改善しようとしている。</p>

5 評価の方法

	各観点における評価方法は次のとおりです。		
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価方法	以上の観点を踏まえ、定期テスト・提出物などから評価します。	以上の観点を踏まえ、速度の実技テストなどから評価します。	以上の観点を踏まえ、授業に対する取り組み姿勢、態度などによって評価します。

6 学習計画

月	単 元 名	学習活動（指導内容）	時間	評価方法
4	第1編 情報社会の問題解決	問題解決の目的や儒教に応じて、情報や情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決する方法について考えさせる。	6	毎時間保存 (提出物) 定期考査 考査前の実技テスト サポートノート提出
	第1編 情報とメディア			
	第2編 情報社会における法とセキュリティ	呪法社会でよりよく生きるために、情報に関する法規・制度や情報社会における個人の責任、情報モラルにもとづいた行動について理解させる。	6	
5	第3章 情報技術が社会に及ぼす影響	情報や情報技術の適切かつ効果的な活用と望ましい情報社会の構築について考えさせる。	4	
	第2編 コミュニケーションと情報デザイン	情報のデジタルか基礎的な知識として、アナログとデジタルのちがいとデジタル情報の特徴を理解させる。	6	
6	第1章 情報のデジタル表現		6	
	第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴	古代からの技術的な進歩やコンピュータを使った通信の歴史を概観し、コミュニケーション手段の発展について理解させる。	6	
7	第3章 情報デザイン	情報を抽象化・構造化・可視化する方法を身に付けさせる。	6	
	第4章 プレゼンテーション	コミュニケーション手段の1つとして用いられているプレゼンテーションの基本、重要性、手法を理解させる。	4	
9	第3編 コンピュータとプログラミング		6	
	第1章 コンピュータのしくみ	コンピュータや外部装置の基本的なしくみや特徴を理解させる。	6	
10	第2章 プログラミング	問題の解決をアルゴリズムを用いて表現する方法を身に付けさせる。	4	
	第3章 モデル化とシミュレーション	目的に応じたモデル化やシミュレーションを行い、その結果をふまえて問題を適切に解決する方法を考えさせる。	4	
11	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用	情報通信やネットワークの基本的な方式やプロトコルの役割について理解させる。	4	
	第1章 ネットワークのしくみ		4	

2 3	第2章 データベース	データベースの概念及びデータベース管理システムの機能やデータの損失を防ぐしくみについて理解させる。	4
	第3章 データの分析	表計算ソフトウェアなどを使って簡単なデータ処理や分析を行う方法を身に付けさせる。	4

70

(50分授業)

7 課題・提出物等

- ・毎時間の最初に10分間ワードで速度を練習し、保存したものが提出物になります。
- ・前期と後期ともに、定期考査の前に、ワードの速度の実技テストを実施します。
- ・サポートノートは、前期と後期の終わり頃、提出してもらいます。

8 担当者からの一言

いままで、コンピュータにあまり触れたことがない人でも、誰でもタッチタイピングができるようになるので、将来の役にたつ授業です。