

教科	情報	科目	情報 I
年次	1 年次	単位数	2
教科書	「最新情報 I」(実教出版)		
副教材			
科目目標	<p>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・能力を育成することを目指す。</p>		

期間	学習内容	到達目標	評価方法
4 ～ 6 月	第 1 章社会の問題解決 1. 情報の活用 2. 個人の責任と情報モラル 3. 情報技術の役割と影響	<ul style="list-style-type: none"> ・情報の重要性や、受け手・発信者としての在り方を理解し、適切に活用できるようになる。 ・メディアの特徴や情報の集め方を理解し、目的に応じて使い分けができるようになる。 ・情報モラルや情報セキュリティについて学び、安全に情報を扱えるようになる。 ・SNS の使い方や著作権・個人情報などのルールを理解し、トラブルを防げるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・発表態度 ・タイピングテスト ・提出物 ・定期考査 ・相互評価
7 月	第 2 章コミュニケーションと情報デザイン 1. コミュニケーション手段の特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・情報を伝える様々な手段や、情報通信ネットワークの特徴を理解し、適切に使えるようになる。 ・手段によって伝え方に制約があることを理解し、状況に応じたコミュニケーションができるようになる。 	
9 ～ 1 0 月	2. 情報デザイン 3. コミュニケーションと効果的なデザイン 第 3 章コンピュータとプログラミング 1. コンピュータのしくみと働き	<ul style="list-style-type: none"> ・情報デザインの考え方を理解し、わかりやすく使いやすい表現ができるようになる。 ・レイアウトやグラフなどの表現方法を理解し、データを効果的に伝えられるようになる。 ・コンピュータの内部で2進数や補数表現が使われていることを理解できるようになる。 ・コンピュータの構成や、ハードウェアとソフトウェアの関係を理解し、仕組みを説明できるようになる。 	
1 1 ～ 1 2 月	2. モデル化とシミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> ・モデル化やアルゴリズムの考え方を理解し、表計算ソフトやプログラムでシミュレー 	

	3. プログラムと問題解決	<p>ションができるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配列などのデータ構造を理解し、実際にプログラムを入力して動作を確認できるようになる。 	
1～3月	<p>第4章 情報通信ネットワークとデータの活用</p> <p>1. 情報通信ネットワークのしくみ</p> <p>2. 情報システムとデータ管理</p> <p>3. データの分析と活用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータネットワークのしくみや関連機器、情報セキュリティポリシーについて理解し、安全に活用できるようになる。 ・インターネットや情報システムのしくみを理解し、社会の中での役割を考えられるようになる。 ・データベースと DBMS のしくみや役割を理解し、情報を効率よく管理できるようになる。 ・ヒストグラムや散布図を用いてデータを分析し、平均値・中央値・最頻値の違いをふまえてオープンデータを活用できるようになる。 	