

令和6年度 (情報 I) シラバス

教 科	情報	科 目	情報 I		
単 位 数	2	学 年	2	類 型	共通
教 科 書	情報 I Step Forward! (東京書籍)		副教材	学習ノート (東京書籍)	
学習目標	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・能力を育成することを目指す。				

授業計画

	学習内容	学習のねらい
1 学期	第 1 章 情報社会 第 2 章 情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・情報やメディアの特性を踏まえ、情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する。 ・効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を身に付け、コンテンツを表現し、評価し改善する。
2 学期	第 3 章 プログラミング 第 4 章 ネットワークの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムを表現する手段、プログラミングによってコンピュータや情報通信ネットワークを活用する方法について理解し技能を身に付ける。 ・ネットワークの仕組みや構成要素、セキュリティ対策・技術、データベースの概要について理解している。
3 学期	第 5 章 問題解決	<ul style="list-style-type: none"> ・問題の発見・解決にデータを活用するために、適切なデータの選択や、分析の仕方、解釈の仕方、モデル化とシミュレーションの仕方について、粘り強く取り組み、試行錯誤を通じて改善しようとしている。

評価の観点及び内容、評価方法

	評価の観点及び内容	評価方法
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ・情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、個人情報とプライバシー及び情報モラルについて理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査 ・PC 演習の内容
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に応じたアルゴリズムを考え、フローチャートで表現することができる。 ・基本制御構造を適切に用いて、プログラムを作成・表現することができる。また、改善を考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査 ・課題の状況
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの作成途中で発生するエラーに対して、原因を発見し、修正に粘り強く取り組んでいる。また、結果を振り返り、改善しようとしている ・問題の発見・解決にデータを活用するために、適切なデータの選択や分析を行おうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PC 演習の取り組み状況 ・課題の取り組み状況 ・教師による行動観察