

学年	教科	科目	教科書名	副教材名	単位数
高2	情報	情報 I	高校情報 I Python	・ベストフィット情報 I ・情報モラル	2 単位

1. 授業のねらい

- ① 情報のデジタル化や情報通信ネットワーク，メディアの特性を理解し，情報を適切に収集・処理し，信憑性を判断したうえで，責任を持って発信できるようにする。
- ② 表現やコミュニケーションにおいて，コンピュータなどを効果的に活用する能力を身につける。
- ③ 情報化の進展が社会に及ぼす影響と情報モラル，情報リテラシーを理解する。
- ④ 情報社会に参画する上での望ましい思考，態度を身につける。
- ⑤ プログラミング教育を通じて，思考力，判断力，表現力を身につける。

2. 授業のすすめ方

授業展開は，座学でスライドやホワイトボードを利用して知識を整理し，実習を通じて理解を深めていきます。授業は生徒が教科書の理解や実習するためのガイドラインであり，教科書に書かれていることを全て説明するわけではなく，教科書を基準にみなさんの日常生活に生かしていけるよう説明を行います。

理解しづらいところや，専門的などころは補足説明を行い，補足資料を配布することで対応します。

必要な資料や課題は iPad にてデータ配信をしますので，iPad は必需品です。

3. 学習上の留意点

- 授業は基本的に「コンピュータ・ガーデン・1」で行います。PC ばかり置いてある教室となりますので，飲食物の持ち込みなどはできません。尚，始業のチャイムが鳴る前にコンピュータへのログインを済ませておくこと。
- 毎時間，教科書・副教材・iPad・筆記用具を持ち，授業に関係のない不要なものを持ち込んだ場合は没収します。
- 座学では教科書を読んでいることを前提に，スライド等で学習分野をまとめた説明を行います。事前に動画を配信し，小テストを実施してから解説する反転授業も行います。
- 事前に教科書を熟読して授業に臨んでください。

4. 評価方法

情報の科学は，実習による成果も重視するため，学習評価には実習点を高い割合で入れます。

学習評価は，概ね筆記試験 70 点+その他の評価 30 点程度で行います。(状況により割合は変動します)

- 筆記試験は年 3 回で，各学期末の定期考査で実施します。
- その他の評価については，実習の完成度，授業の理解度を見るための課題提出および定期テストや完成作品では評価しきれない日常の学習活動(授業態度・課題への取り組み方など)を評価します。
- 授業内容により，確認テストを行います。

5. 定期考査

定期考査の問題は，教科書の内容及び副教材の内容を出題します。

教科書には，重要語句は太字で記載され，絵や表を使った説明も多く，イメージしやすく作られているので，繰り返し読み，十分理解して試験に臨んでください。

6. 授業開始までに用意するもの：

筆記用具・教科書・情報モラル(副教材)・iPad・問題集用ノート・NU メールアカウント(必須)

期	月	単元名・学習項目	評価方法	到達目標
一 学 期	四月 五月 六月 七月	<ul style="list-style-type: none"> ・PC教室の使用方法 ・PCの簡単な操作方法及びパスワード設定 ・タブレットとPCの連携 ・クラウドサービスの使い方 ○第6章 プログラミング <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの基礎を自学してみる(導入) ・Pythonを用いたプログラミング実習 副教材：情報モラル1・5章 1学期期末考査	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・小テスト ・アカウント管理等の状況 <ul style="list-style-type: none"> ・考査得点 	<ul style="list-style-type: none"> ・「コンピュータガーデン・1」の使い方とコンピュータを利用する際のセキュリティについての理解 ・クラウドコンピューティングについて理解する <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータプログラミングを用いて、アルゴリズムの考え方を理解する
二 学 期	九月 十月 十一月	○第5章 問題解決 <ul style="list-style-type: none"> ・問題解決をするための統計処理 ・データのモデル化とシミュレーション 副教材：情報モラル2・3・4章 2学期期末考査	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・小テスト ・アカウント管理等の状況 <ul style="list-style-type: none"> ・考査得点 	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決の手法として統計データの活用の仕方を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・問題解決の手法としてデータのモデル化を理解する
三 学 期	一月 二月 三月	問題解決実習（マルチメディアの活用） <ul style="list-style-type: none"> ・動画制作実習 副教材：情報モラル 3学期期末考査	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・小テスト ・アカウント管理等の状況 <ul style="list-style-type: none"> ・考査得点 	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決の手法としてマルチメディアの活用の工夫をし、表現できる
通 年		○第1章 情報社会 ○第2章 情報デザイン <ul style="list-style-type: none"> ・デザインに関する実習 ○第3章 デジタル <ul style="list-style-type: none"> ・情報を取り扱う上で必要な各種計算 ・デジタル画像等作成実習 ○第4章 ネットワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ネットワークコマンドに触れる 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・小テスト 	<ul style="list-style-type: none"> ・知的財産権の概要を理解し、著作権の考え方や精神を尊重する態度を身に着ける ・コンピュータの仕組みとその動作についての理解する ・デジタル化の利点と問題点の理解する ・メディアの違いと特性について理解する ・問題解決を行うときの考え方や方法について理解する ・コンピュータネットワークにより様々なネットワークを共有できることを理解する ・ネットワークを支える技術について理解する ・社会生活における情報技術の使われ方を理解する ・情報セキュリティの概念を学び、その技術面を理解する

※実習環境や学校行事・他教科の授業進度により内容の変更もありうる