

令和6年度 内子高等学校 シラバス

教科	情報	科目	情報 I	単位数	2単位	学年	1学年
教科書	高等学校 情報 I (第一学習社)		副教材等	高等学校 情報 I 学習ノート (会社名)			

1 学習の目標

健全な社会生活を送るため、情報セキュリティや情報モラルの重要性を理解するとともに、情報に関する法規や制度、個人の果たすべき役割などを考察する。

2 学習の内容

学期	単元・項目	学習の内容	備考
第1学期	第1章 情報社会の問題解決 第1節 情報の活用 第2節 個人の責任と情報モラル 第3節 情報技術の役割と影響	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報技術が人や社会に及ぼす影響について理解する。</li> <li>目的や状況に応じて、情報と情報技術を活用して問題の発見と解決を図る。</li> </ul>	
	第2章 コミュニケーションと情報デザイン 第1節 コミュニケーション手段の特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>コミュニケーションの目的や手段について理解する。</li> </ul>	期末考査
第2学期	第2節 情報デザイン 第3節 コミュニケーションと効果的なデザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>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る。</li> </ul>	
	第3章 コンピュータとプログラミング 第1節 コンピュータのしくみと働き 第2節 モデル化とシミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータが動作する基本的なしくみを理解する。簡単なプログラムを作成する。</li> </ul>	期末考査
第3学期	第3節 プログラムと問題解決 第4章 情報通信ネットワークとデータの活用 第1節 情報通信ネットワークのしくみ 第2節 情報システムとデータ管理 第3節 データの分析と活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>アルゴリズムについて理解し、簡単なフローチャートを作成する。</li> <li>コンピュータ同士を接続することで、膨大なデータの活用ができるようになることを理解する。</li> </ul>	学年末考査

3 評価の規準

【知識・技能】

情報技術やコンピュータの基礎的なしくみを理解し、どのように活用できるかを考察して、情報デザインやプログラミングについて理解できる。

【思考・判断・表現】

情報デザインの方法を用いて解決すべき問題を図形や表などに可視化できる。

簡単なアルゴリズムをフローチャートに作成することができ、さらにそのフローチャートをプログラミング言語にコーディングできる。

【主体的に学習に取り組む態度】

情報技術についての知識を積極的に得ようとする。また、ワープロや表計算のテクニックを進んで身に付けようとする。

4 評価方法

学期ごとに、上記の評価の規準の3つの観点から、学習活動への取組、定期考査、実技テスト、ノート、プリント、レポートについて評価します。また、各学期の評価を総括し、学年末の成績をA・B・Cで評価します。

5 学習のアドバイス

実技を主体とする科目であるので、実習は集中して取り組んでください。また、座学の授業で理解できなかった点はそのままにせずに、その日のうちに授業担当教員に質問するなどして理解に努め、日々の学習内容を確実に理解しましょう。