

教科名	情報科	校種	高等学校
-----	-----	----	------

科目の配当				
学年	科目名	必・選	単位	授業展開など、授業の形態
1年	社会と情報	必	2	
2年	選択情報	選	2	
3年				

科目名 (教科名)	社会と情報 (情報科)				
担当教員	瓶割 浩司				
学年	1	単位数	2	必修・選択・展開	必修

### ■ 授業の目的

1. 情報を活用するための知識と技術の習得を通して、情報に関する科学的な見方や考え方を養う。
2. 社会の中で情報および情報技術が果たしている役割や影響を理解する。
3. 情報社会の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てる。

### ■ 授業計画

学期	授業の項目	内容
1学期	1. 情報の活用と表現 (1)情報とメディアの特徴 (2)情報の表現と伝達 (3)情報のデジタル化 ※プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報・メディア・表現メディアの特徴について、実習を通じ理解する。</li> <li>・情報の表現と伝達・組み立て・統合について、実習を通じ理解する。</li> <li>・アナログとデジタル・コンピュータによる情報の取り扱いについて実習を通じ理解する。</li> <li>・プレゼンテーションを企画・発表する実習を通じて理解する。</li> </ul>
2学期	2. 情報通信ネットワークとコミュニケーション (1)コミュニケーションとメディア (2)情報通信ネットワークの活用とコミュニケーション (3)情報通信ネットワークのしくみ 3. 情報社会を構築するために (1)情報化が社会に及ぼす影響と課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションの発達・形態、メディアリテラシーについて実習を通じ理解する。</li> <li>・インターネット上のコミュニケーションについて実習を通じ理解する。</li> <li>・情報通信・コンピュータネットワークについて実習を通じ理解する。</li> <li>・Webページで情報を発信する際のマナーやルール (著作権・情報モラル) について理解する。</li> </ul>
3学期	(2)情報社会における情報システム (3)サイバー犯罪とセキュリティ ※マルチメディア実習 (4)よりよい情報社会を目指して	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中学生への情報モラルプレゼンテーション制作を通して、サイバー犯罪・セキュリティなど情報社会の課題について理解する。</li> <li>・アニメーションの制作・音楽のデジタル化について実習を通じて理解する。</li> </ul>
評価の観点	【関心・意欲・態度】	情報社会に主体的に参画する態度がみられるか
	【思考・判断・表現】	様々な事象と情報の結びつきを理解し問題解決に適切に情報を活用しているか
	【技能】	問題解決の手段としてコンピュータ操作技術や情報処理手法を習得できたか
	【知識・理解】	情報技術に対して自分との関わりを理解し、情報を科学的に処理する手法を学べたか
評価の方法と割合	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 評価方法 : 定期試験は行わず、実習の中の下書き・企画書・レポート・発表・作品などに評価観点を設け、評価を行う。(生徒による相互評価も参考とする)</li> <li>● 割合 : ワークシート・レポートの記入・発表・作品と授業参加態度で総合評価する</li> </ul>	
教科書・副教材等	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教科書 : 「新・社会と情報」 日本文教出版</li> <li>● 副教材 : 「事例でわかる情報モラル30テーマ」 及びプリント</li> </ul>	

科目名 (教科名)	情報選択 (情報科)				
担当教員	濱口 昌紘				
学年	2	単位数	2	必修・選択・展開	選択

### ■ 授業の目的

1. 情報のデジタル化や情報発信ネットワークの特性を理解する。(知識・理解)
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養う。(思考・判断・表現・技能)
3. 情報化の進展が社会に及ぼす影響を理解させ、情報社会に参加する上での望ましい態度を育成する。(関心・意欲・態度)

### ■ 授業計画

学期	授業の項目	内容
1 学期	1. 問題解決とプレゼンテーション  2. ネットワークで変わる社会 ① ネットワークのしくみ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文書作成ソフトやパワーポイントを用いて実習を復習する。</li> <li>・問題解決について、以下の実習を通じて体験的に理解する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・紙飛行機の実習など自分でデータを収集し分析し、発表する。</li> <li>・取材を行い、インタビュー記事にまとめる実習</li> </ul> </li> <li>・インターネット上のコミュニケーションの形態についてその特徴を知り、課題と対策について実習を通じて理解する。</li> </ul>
2 学期	③プログラミング実習  3. 表現とコミュニケーション ①マルチメディアを活用した表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「アルゴリズム」・「Excel VBA」を用い、プログラミングによる問題解決の実習を行う。</li> <li>・マルチメディアを活用した表現について、以下の実習などを通じて体験的に理解する。</li> <li>・制作体験をもとに知的財産権・著作権について理解する。</li> </ul>
3 学期	4. テーブルゲームを用いた総合実習	様々なテーブルゲームを用いて、情報の収集・処理・発信の応用を学ぶ。
	【関心・意欲・態度】	情報社会に主体的に参画する態度がみられるか
	【思考・判断・表現】	様々な事象と情報の結びつきを理解し問題解決に適切に情報を活用しているか
	【技能】	問題解決の手段としてコンピュータ操作技術や情報処理手法を習得できたか
	【知識・理解】	情報技術に対して自分との関わりを理解し、情報を科学的に処理する手法を学べたか
評価の方法と割合	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 評価方法： 定期試験は行わず、実習の中の下書き・企画書・レポート・発表・作品などに評価観点を設け、評価を行う。(生徒による相互評価も参考とする) 適宜タイピングテストも行う。</li> <li>● 割合： ワークシート・レポートの記入・発表・作品と授業参加態度で総合評価する</li> </ul>	
教科書・副教材等	● 教科書： なし 適宜プリントを配布する	