

教科・科目		学科・学年	単位数	教科書
情報・情報 I		普通科・1年	2	最新情報 I (実教出版)
科目の概要と目標		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。		
学期	単元	学習内容		到達度目標
1 学期	第1章 情報社会と私たち	<ul style="list-style-type: none"> ・情報社会 ・情報社会の法規と権利 ・情報技術が築く新しい社会 		<ul style="list-style-type: none"> ・情報やメディアの特性を踏まえ、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する方法を身に付けることができる。 ・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ことができる。 ・情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について理解することができる。 ・メディアの特性とコミュニケーション手段の特徴について、その変遷も踏まえて科学的に理解することができる。 ・情報デザインが人や社会に果たしている役割を理解することができる。 ・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理解し表現する技能を身に付けることができる。
	第2章 メディアとデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・メディアとコミュニケーション ・情報デザイン ・情報デザインの実践 		
2 学期	第3章 システムとデジタル化	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システムの構成 ・情報のデジタル化 		<ul style="list-style-type: none"> ・データを表現、蓄積するための表し方と、データを収集、整理、分析する方法について理解し技能を身に付けることができる。 ・データを蓄積、管理、提供する方法、情報通信ネットワークを介して情報システムがサービスを提供する仕組みと特徴について理解することができる。
	第4章 ネットワークとセキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> ・情報通信ネットワーク ・情報セキュリティ 		<ul style="list-style-type: none"> ・情報通信ネットワークの仕組みや構成要素、プロトコルの役割及び情報セキュリティを確保するための方法や技術について理解することができる。
3 学期	第5章 問題解決とその方法	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決 ・データの活用 ・モデル化 ・シミュレーション 		<ul style="list-style-type: none"> ・社会や自然などにおける事象をモデル化する方法、シミュレーションを通してモデルを評価し改善する方法について理解することができる。 ・コンピュータや外部装置の仕組みや特徴、コンピュータでの情報の内部表現と計算に関する限界について理解することができる。
	第6章 アルゴリズムとプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの方法 ・プログラミングの実践 		<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ことができる。